

# PlayStation GAMES

7/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider



**GENIALE  
MEGA-POSTER**

## **TEST** **V-RALLY 2**

Die neue Referenz: Infogrames setzt neue Maßstäbe im Rallye-Genre

## **APE ESCAPE**

Affengeil: Per Zeitreise auf Primatenjagd

## **NEWS**

### **HORROR-TRIP**

Beklemmend real: Resident Evil 3 Nemesis, Dino Crisis, Silent Hill, Shadowman

## **EXTRA**

### **PLAYSTATION CLASSICS**

Teil 5: Alles, was man über Action-Adventures wissen sollte

# SOUL REAPER LEGACY OF KAIN

Test-Premiere: Alles über das beste 3D-Abenteuer aller Zeiten auf 8 Seiten



4 394575 405992



Driver, Akuji the Heartless,  
Warzone 2100,  
Grand Theft Auto London 1969, Ridge  
Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko,  
WCW/NWO Thunder u.v.m.

## TRIX



# V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den  
Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin,  
Gummi und den  
(Angst?) Schweiß  
— noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du  
Nerven?  
Fahr heim!

HERZ

Jenseits  
der 200 km/h  
schaust Du der  
Gefahr ins Auge!



Defibrilieren!!!

Dir dreht's  
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst  
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal  
gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die  
PlayStation  
ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!





# E3-MESSESPAß UND DER NEUE

Es hat sich im Laufe der letzten Wochen einiges getan bei der viel beschäftigten PlayStation-Games-Crew. Mitte Mai traten die beiden Reisebeauftragten Udo und Ulf den langen Weg nach Los Angeles an, um der E3-Messe, der weltweit wichtigsten Fachausstellung rund um die wunderbare Welt der Videospiele, beizuwohnen. Während Ulf mit der Erfahrung von insgesamt vier E3-Messen relativ cool und routiniert an die Sache ging, war Udo als wahrer E3-Novize dementsprechend aufgeregt. Die freudige Erwartung erhielt jedoch bereits am Frankfurter Flughafen einen herben Dämpfer, als ein Herr im gediegenen Zweireiher und Schnauzer mit freundlicher Stimme den beiden Reise-willigen mitteil-

te, dass der Lufthansa-Flieger überbucht ist und die beiden Redakteure derzeit keinen Platz hätten. Erst nach einer quälenden 3/4 Stunde Wartezeit erfuhren die beiden leidgeplagten E3-Besucher exakt zehn Minuten vor dem Abflug, dass ihr gebuchtes Ticket doch einen gewissen Sinn erfüllt. Danke Lufthansa, ihr seid so gnädig! Abgesehen von einem klitzekleinen Bombenalarm während einer Kinovorstellung ging die fünftägige L.A.-Reise jedoch ohne nennenswerte Blessuren über die Bom... äh.. Bühne, so dass Udo und Ulf mit vielen Impressionen und noch mehr Presse-CD-ROMs im

Gepäck wieder in die

Redaktionsräume zurückkehrten. Ein kleines, aber feines E3-Special sowie unzählige Previews sind die journalistischen Zeugnisse dieser Reise. Das weitere Ereignis des Monats trägt den Namen Thomas Schmitt, ist 27 Jahre jung, kommt aus dem tiefsten Franken und ist ab sofort fester Bestandteil der PlayStation-Games-Redaktion. Derzeit quält sich der ehemalige Jura-Student zwar noch mit dem 1 x 1 des guten Schreibstils, doch sein Engagement und seine Freude an der Arbeit beweisen, dass der Wechsel von den juristischen Klauseln zu den videospieldröckchen Redakteuren ihm sehr gut getan hat. Unser PR-Recke des Monats ist hingegen Kai

Lankarany von Eidos. Dank seiner selbstlosen Bemühungen gelang es uns endlich (wenn auch knapp) ein längst überfälliges Versprechen einzulösen. Wir erhielten endlich – Fahnen, Trompeten, Jubelgesang! – die Testversion zum famosen Grusel-Action-Adventure Soul Reaver. Waren es die lange Wartezeit oder die vielen Vorschusslorbeeren? Fakt ist auf jeden Fall, dass den Programmierern von Crystal Dynamics mit diesem Titel der ganz große Wurf gelungen ist. Doch was schreiben wir so viel, lest es doch einfach selbst. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schmökern!

Euer PlayStation-Games-Team



## Das spielen wir ...

|                    |  Udo |  Tom |  Karel |  Uwe |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Soul Reaver</b> | ○○○                                                                                     | ××                                                                                      | △△△                                                                                       | □□□                                                                                      |
| <b>V-Rally 2</b>   | ○○○                                                                                     | ××                                                                                      | △△                                                                                        | □□□                                                                                      |
| <b>Driver</b>      | ○○                                                                                      | ×××                                                                                     | △△△                                                                                       | □□                                                                                       |
| <b>Ape Escape</b>  | ○                                                                                       | ×                                                                                       |                                                                                           | □□                                                                                       |

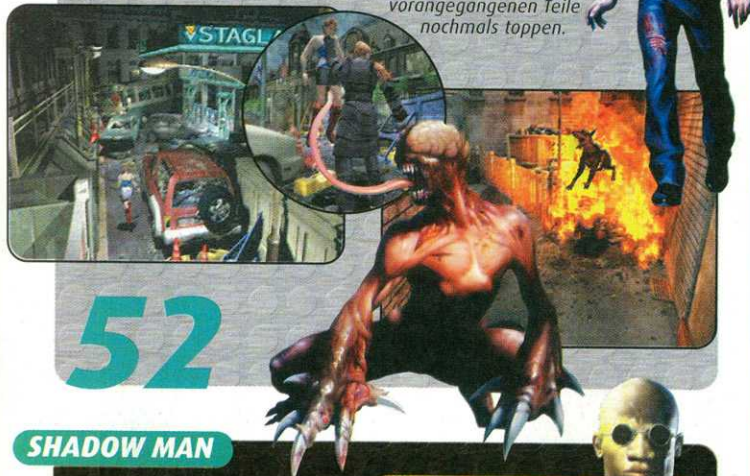
Legende: kein Symbol = lässt mich kalt; 1 Symbol = für zwischendurch; 2 Symbole = stylish; 3 Symbole = ich flipp total aus





## RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

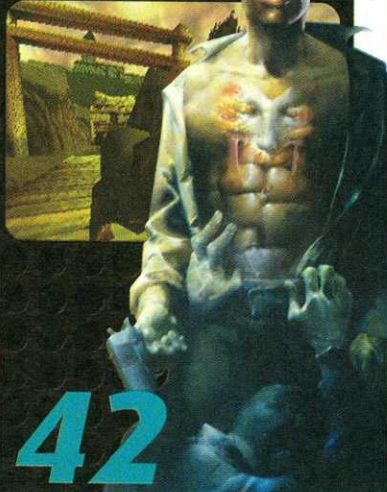
Capcoms Horror-Abenteuer geht in die nächste Runde. Mit bewährter Grafik-Engine, fesselnder Story und einem erhöhten Rätselanteil wollen die japanischen Entwickler die Erfolge der vorangegangenen Teile nochmals toppen.



52

## SHADOW MAN

Mit Shadow Man schickt Acclaim seinen nächsten Comic-Helden in die virtuellen Spielwelten. Der Held Mike LeRoi soll die drohende Vernichtung, die am 09.09.1999 über die Erde hereinbricht, aufhalten. Dank des ausgeklügelten Spielprinzips und der spannenden Story könnte Shadow Man eines der diesjährigen Highlights des Genres werden.



42

## SOUL REAVER

Crystal Dynamics lässt es krachen! Mit Soul Reaver: Legacy of Kain veröffentlicht die amerikanische Softwareschmiede eines der besten 3D-Action-Adventures aller Zeiten. Ihr schlüpft in die Rolle des Protagonisten Raziel, der im finsternen Nosgoth die Chance bekommt, seinen Tod zu rächen.

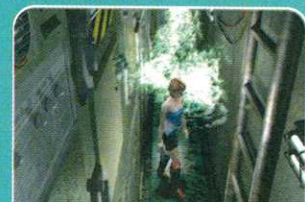


92

## NEWS

|                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Action Man                                                                                     | 54 |
| Die Barbie-Puppe für den Mann betritt die virtuelle Videospiele-Bühne.                         |    |
| Army Men Air Attack                                                                            | 33 |
| Comeback der Spielzeugsoldaten.                                                                |    |
| Crash Team Racing                                                                              | 14 |
| Das etwas andere Crash-Bandicoot-Abenteuer.                                                    |    |
| Croc 2                                                                                         | 44 |
| Erlebt die neuen Abenteuer des süßen Krokodils.                                                |    |
| Destruction Derby 3                                                                            | 54 |
| Back to the roots: DD 3 bietet wieder deftige Crash-Einlagen.                                  |    |
| Dino Crisis                                                                                    | 30 |
| Die Dinos sind los! Capcom beweisen mit ihrem neuesten Action-Adventure ihre besondere Klasse. |    |
| Fear Factor                                                                                    | 24 |
| Alles über Eidos' große E3-Überraschung.                                                       |    |
| Formel 1 '99                                                                                   | 46 |
| Neues Team = neue Chance?                                                                      |    |
| Gran Turismo 2                                                                                 | 20 |
| Mehr als nur ein simples Update?                                                               |    |
| Jade Cocoon                                                                                    | 38 |
| Besser als Final Fantasy VII?                                                                  |    |
| Kagero Deception 2                                                                             | 22 |
| Interessanter Genre-Mischling von Tecmo.                                                       |    |
| Konami Rally                                                                                   | 15 |
| Konamis erste virtuelle Schlamm-schlacht erscheint erst im nächsten Jahrtausend.               |    |
| Kurushi Final                                                                                  | 26 |
| Leider nicht viel Neues im Vergleich zum Vorgänger.                                            |    |
| Metal Gear Solid VR Missions                                                                   | 15 |
| Nachschub für alle Solid-Snake-Fans.                                                           |    |
| Pac-Man World                                                                                  | 18 |
| Fulminante 3D-Neuaufgabe des Klassikers.                                                       |    |
| Pong                                                                                           | 51 |
| Die Legende lebt!                                                                              |    |
| Rayman 2                                                                                       | 26 |
| Das bunteste 3D-Action-Adventure aller Zeiten.                                                 |    |
| Resident Evil 3 Nemesis                                                                        | 52 |
| Mit deutlich erhöhtem Rätselanteil geht der Grusel-Schocker in die dritte Runde.               |    |
| Rollcage Extreme                                                                               | 13 |
| Die futuristische Rennspiel-Schlacht wird kräftig überarbeitet.                                |    |
| Ruff & Tumble                                                                                  | 28 |
| Nur für junge Zocker?                                                                          |    |
| Shadow Man                                                                                     | 42 |
| Geniales Horror-Adventure von Acclaim.                                                         |    |
| Silent Hill                                                                                    | 34 |
| Der totale Horror!                                                                             |    |

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Sled Storm                                                                             | 32 |
| Wilde Verfolgungsjaden auf heißen Snowmobilen.                                         |    |
| Spyro the Dragon 2                                                                     | 12 |
| SCEs kleiner Drache erlebt neue 3D-Abenteuer.                                          |    |
| Tarzan                                                                                 | 55 |
| Gute Lizenz, Garant für ein gutes Spiel?                                               |    |
| Theme World                                                                            | 48 |
| Schaffe, schaffe, Häusle baue ...                                                      |    |
| Tomorrow Never Dies                                                                    | 50 |
| Dank Electronic Arts schlüpft ihr in die Rolle des britischen Superagenten James Bond. |    |
| Tricks 'n Treasures                                                                    | 13 |
| Crash Bandicoot lässt grüßen.                                                          |    |
| WWF Attitude                                                                           | 16 |
| Acclaim schickt Undertaker & Co in die zweite Schlacht.                                |    |



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



SILENT HILL



JADE COCOON



SHADOW MAN

## EXTRA

|            |     |
|------------|-----|
| Coming Up  | 144 |
| Gamemail   | 140 |
| E3-Special | 6   |
| Favorites  | 126 |
| Highscore  | 143 |

## TRIX

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Akuji the Heartless   | 128 |
| Asterix               | 128 |
| Brian Lara's Cricket  | 130 |
| Broken Helix          | 130 |
| Diablo                | 130 |
| Driver                | 128 |
| Excalibur 2555 A.D.   | 128 |
| Fighting Force        | 130 |
| Gex: Deep Cover Gecko | 131 |
| GTA: London 1969      | 138 |
| Hard Edge             | 128 |
| Heart of Darkness     | 130 |
| Hugo 2                | 130 |
| Nightmare Creatures   | 128 |
| Nuclear Strike        | 130 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Impressum             | 146 |
| Inserentenverzeichnis | 146 |
| Leserbefragung        | 146 |
| Select                | 4   |
| So werten wir         | 91  |
| Start                 | 3   |
| Worldwide             | 56  |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| O.D.T.             | 130 |
| Pax Corpus         | 130 |
| Rascal             | 130 |
| Rebel Assault II   | 131 |
| Resident Evil D.C. | 130 |
| Resident Evil D.C. | 130 |
| Ridge Racer Type 4 | 131 |
| Rollcage           | 130 |
| Sports Car GT      | 128 |
| The Fifth Element  | 130 |
| Time Commando      | 128 |
| Tomb Raider II     | 130 |
| Tomb Raider III    | 130 |
| Tomb Raider III    | 131 |
| Warzone 2100       | 132 |
| WCW/NWO Thunder    | 130 |



## HIGHLIGHTS

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Resident Evil 3 Nemesis <b>News</b> ..... | 52  |
| Shadow Man <b>News</b> .....              | 42  |
| Silent Hill <b>News</b> .....             | 34  |
| Soul Reaver <b>Test</b> .....             | 92  |
| V-Rally 2 <b>Test</b> .....               | 112 |

## TEST

**Actua Ice Hockey 2** .....124  
Ausgerechnet dem Land des Lederballs entstammt eine neue Eishockey-Simulation.

**Ape Escape** .....118  
Die Affen sind los! SCEs neuester Streich nutzt alle Vorzüge des Analog-Pads.

**Attack of the Saucerman** .....102  
Fube Industries wagen ihre ersten Schritte in die Spielewelt.

**Bugs Bunny** .....110  
Infogrames bringt die Looney Tunes auf die PlayStation.

**Dreams**.....124  
... oder der Alptraum eines Videospielers.

**Driver** .....106  
Funky Sounds und heiße Reifen sind die Hauptmerkmale des Ausnahme-Racers.

**NBA Pro '99**.....104  
Es gibt auch im Videospielsektor ein Leben nach Sir "Air" Jordan.

**Player Manger '99**.....125  
Endlich eine gute Fußball-Simulation für unsere PlayStation?

**Soul Reaver: Legacy of Kain** .....92  
Crystal Dynamics' Abenteuer im Mega-Test.

**V-Rally 2** .....112  
Infogrames schraubt kräftig an der Messlatte! \*



BUGS BUNNY



DRIVER



NBA PRO '99

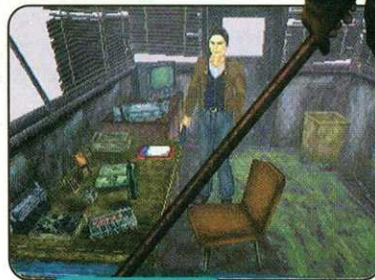


APE ESCAPE

## INDEX

|                                    |          |
|------------------------------------|----------|
| Action Man .....                   | 54       |
| Actua Ice Hockey 2 .....           | 124      |
| Akuji the Heartless .....          | 128      |
| Ape Escape .....                   | 118      |
| Army Men Air Attack .....          | 33       |
| Asterix .....                      | 128      |
| Attack of the Saucerman .....      | 102      |
| Brian Lara's Cricket .....         | 130      |
| Broken Helix .....                 | 130      |
| Bugs Bunny .....                   | 110      |
| Crash Team Racing .....            | 14       |
| Croc 2 .....                       | 44       |
| Destruction Derby 3 .....          | 54       |
| Diablo .....                       | 130      |
| Dino Crisis .....                  | 30       |
| Fear Factor .....                  | 24       |
| Dreams .....                       | 124      |
| Driver .....                       | 106, 128 |
| Excalibur 2555 A.D. ....           | 128      |
| Fighting Force .....               | 130      |
| Formel 1 '99 .....                 | 46       |
| Gex: Deep Cover Gecko .....        | 131      |
| Gran Turismo 2 .....               | 20       |
| GTA: London 1969 .....             | 138      |
| Hard Edge .....                    | 128      |
| Heart of Darkness .....            | 130      |
| Hugo 2 .....                       | 130      |
| Jade Cocoon .....                  | 38       |
| Kagero Deception 2 .....           | 22       |
| Konami Rally .....                 | 15       |
| Kurushi Final .....                | 26       |
| Metal Gear Solid VR Missions ..... | 15       |
| NBA Pro '99 .....                  | 104      |

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| Nightmare Creatures .....         | 128      |
| Nuclear Strike .....              | 130      |
| O.D.T. ....                       | 130      |
| Pac-Man World .....               | 18       |
| Pax Corpus .....                  | 130      |
| Player Manger '99 .....           | 125      |
| Pong .....                        | 51       |
| Rascal .....                      | 130      |
| Rayman 2 .....                    | 26       |
| Rebel Assault II .....            | 131      |
| Resident Evil 3 Nemesis .....     | 52       |
| Resident Evil D.C. ....           | 130      |
| Ridge Racer Type 4 .....          | 131      |
| Rollcage .....                    | 130      |
| Rollcage Extreme .....            | 13       |
| Ruff & Tumble .....               | 28       |
| Shadow Man .....                  | 42       |
| Silent Hill .....                 | 34       |
| Sled Storm .....                  | 32       |
| Soul Reaver: Legacy of Kain ..... | 92       |
| Sports Car GT .....               | 128      |
| Spyro the Dragon 2 .....          | 12       |
| Tarzan .....                      | 55       |
| The Fifth Element .....           | 130      |
| Theme World .....                 | 48       |
| Time Commando .....               | 128      |
| Tomb Raider II .....              | 130      |
| Tomb Raider III .....             | 130, 131 |
| Tomorrow Never Dies .....         | 50       |
| Tricks 'n Treasures .....         | 13       |
| V-Rally 2 .....                   | 112      |
| Warzone 2100 .....                | 132      |
| WCW/NWO Thunder .....             | 130      |
| WWF Attitude .....                | 16       |

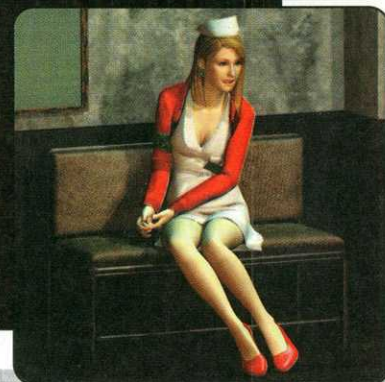


## SILENT HILL

Nachdem Metal Gear Solid im Frühjahr dieses Jahres für Furore in der Videospielszene sorgte, gedenkt die japanische Edelschmiede diesen Erfolg mit dem Horror-Adventure Silent Hill noch einmal zu toppen. Im Mittelpunkt der Story steht dabei Harry Manson,

der mit seiner Tochter Cheryl in den verdienten Urlaub fährt. Während der langen Autofahrt kommt es zu einem Zwischenfall. Harry baut einen folgenreichen Unfall, bei dem er die Besinnung verliert. Als er wieder zu sich kommt, ist Cheryl nicht mehr bei ihm im Wagen. Wie aufgescheucht sucht der Protagonist seine Tochter und erreicht ein scheinbar verlassenes Dorf, wo er auf mysteriöse Wesen stößt ...

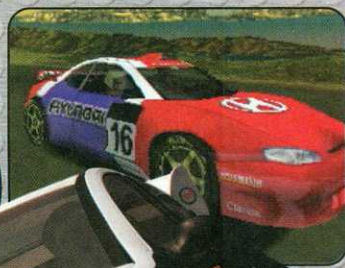
besitze sie  
deinen Geist  
ruhe fünf Minuten  
enthülle Dein S  
chtzen.  
is, sal



## V-RALLY 2

Endlich ist es so weit! Infogrames' V-Rally 2 driftete in unsere Redaktionsräume und hob sofort die Arbeitsmoral auf das Maximum. Wird der Edelrenner die hohe Erwartungshaltung erfüllen und Gran Turismo vom Thron verdrängen?

112





# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO '99

Die **Traumfabrik Los Angeles** war vom 13. bis 15. Mai nicht nur die **Filmmetropole Nummer 1**, sondern auch Dreh- und Angelpunkt der gesamten Videospielbranche.

Im Laufe einer Redakteurskarriere tritt man zwar viele Dienstreisen an, doch wenn der Grund zum Kofferpacken **Electronic Entertainment Expo '99**, oder kurz **E3**, lautet, ist es immer etwas ganz Besonderes, schließlich handelt es sich um DAS Videospiel-Event des Jahres schlechthin. Auf einem gigantischen Messegelände stellen nahezu alle Branchenvertreter ihre neuesten Produkte aus dem Bereich Software, Hardware und Peripherie vor, umrahmt von einem typisch amerikanischen Show-Programm. Die beiden Berichterstatter **Udo** und **Ulf** waren ebenfalls besonders aufgeregt, als es mit dem Auto in Richtung Frankfurter Flughafen ging, ohne zu wissen, mit welchen Strapazen sie innerhalb der nächsten fünf Tage konfrontiert werden. Die Palette an turbulenten Ereignissen umfasst unter anderem das Erreichen des Flughafens mit knapp **zweistündiger Verspätung** aufgrund einer Teilspernung der A3, einer Überbuchung des Fliegers sowie eine Bombenwarnung während einer Kinovorstellung. Trotz einiger widriger Umstände hat sich der Trip nach **Hollywood-City** aber auf alle Fälle

gelohnt, denn was im Convention Center an zahlreichen PlayStation-Neuheiten vorgestellt wurde, lässt auf ein tolles Weihnachtsgeschäft schließen. Ein Grund für das tolle Gelingen der diesjährigen E3-Messe ist der Umzug von **Atlanta** zur neuen alten Wirkungsstätte **Los Angeles**. Hintergrund: Nach den beiden ersten E3-Messen 1995 und 1996 wurde das Messegelände in L.A. zu eng, so dass man nach Atlanta umziehen musste, da dessen mächtiges Gelände genügend Platz bietet. Da aber das eher triste Umfeld von Coca-Cola-City nicht so recht zur Videospielbranche passt, bemühte sich der E3-Veranstalter um eine baldige Rückkehr nach Los Angeles. Diesem vertraglich gesicherten Comeback für die nächsten Jahre ging allerdings ein Kompromiss voraus, der alle beteiligten Firmen dazu anhielt, ihre Stände gegenüber dem Vorjahr um ca. 20% zu verkleinern. Dieser Schrumpfpfrozess fiel nicht sonderlich auf und war teilweise sogar von Vorteil. Erstmals konnte man nämlich den Sony-Stand ohne Kompass und Übersichtskarte betreten. Zu den Highlights dieser E3-Messe zählte unter anderem das erste öffentliche Signal des PlayStation-Nachfolgers, der allerdings immer noch keinen offiziellen Namen erhalten hat. In einer mystischen Pyramide versenkt, frohlockten einige Displays mit diversen **PS2-Demos** sowie einer spielbaren Gran-Turismo-Sequenz. Für alle Tomb-Raider-Fans haben wir eine gute sowie eine schlechte Nach-



## FAKTEN

Ort: Convention Center, Los Angeles  
 Aussteller: ca. 400 Firmen aus 70 Ländern  
 Besucherzahl: über 55.000 Vertreter aus Industrie und Presse  
 Anzahl der präsentierten Titel: rund 1900 (PC und Konsole)  
 Organisator: Interactive Digital Software Association (IDSA)  
 PlayStation-Titel: ca. 150 Neuheiten, ca. 200 Titel insgesamt

richt. Es gab zwar auf der Messe nicht einen einzigen Screenshot zu **Tomb Raider 4** zu sehen, Eidos gab dafür aber bekannt, dass die Programmierer von Core derzeit fieberhaft an einer Fortsetzung arbeiten, damit Lara wieder pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die Waffen sprechen lässt. Ansonsten waren aber fast alle bekannten Namen, wie **Crash** oder **Spyro**, mit neuen Produkten vertreten. Schließlich ist das Geschäft mit Fortsetzungen scheinbar todsicher. Während die

**PlayStation** nach wie vor die dominierende Konsole der Messe war und viele interessante Titel bot, sollten dennoch auch ein paar Worte zur Konkurrenz nicht fehlen. Nintendo kündigte auf einer Pressekonferenz einen N64-Nachfolger mit dem Codenamen **Dolphin** für Ende 2000 an. Als mächtige Partner konnte die Firma **IBM** (CPU) und **Matsushita** (DVD-Laufwerk) gewinnen. **Sega** stellte indessen außergewöhnlich viele Produkte für ihren neuesten Hoffnungsträger **Dreamcast** vor, der Ende September auch in Deutschland erscheinen wird. Dem Gerät liegt ein Modem bei, das zusammen mit dem Provider **British Telecom** gebührenfreies Surfen im Internet ermöglicht. (Ulf S.)



Udo im Glück! Schöne Hostessen waren stets bereit, sich von neugierigen Kameras ablichten zu lassen.



Ein Traum wird Wahrheit: Udo trifft den Metal-Gear-Solid-Erfinder Hideo Kojima höchstpersönlich auf Konamis Messestand.



Ein Blick auf den großen Sony-Stand, der überaus fantasievoll gestaltet wurde.



DIE VIELLEICHT GRÖSSTE ÜBERRASCHUNG DER E3-MESSE: DAS ERSTE SPIELBARE PS2-DEMO!



Wenn man zum extra großen Stand von Sony Computer Entertainment America gelang, musste man zunächst einmal Fersengeld bezahlen, denn Sony wurde im Herzen der West Hall untergebracht. Noch bevor man sich ein Bild von den Neuheiten machen konnte, wurde das Augenmerk auf eine echte Sensation hingelenkt. Nicht sonderlich groß, aber dennoch unübersehbar stand im Zentrum der Ausstellungsfläche eine ca. drei Meter hohe Pyramide, in deren vier Seitenwände jeweils ein Display gefasst war. Statt, wie viele vermuteten, an dieser Stelle neue PlayStation-Software zu präsentieren, flimmerten auf Bildschirmen zum Teil manuell beeinflussbare Grafikdemos zum PlayStation-Nachfolger. Es handelte sich dabei ausschließlich um bekannte Demos, beispielsweise ein Waschbecken, in dem kleine Spielzeugschiffe herum-schippeln, während allmählich das Wasser abläuft. Die Spiegelungen

der metallischen Oberflächen waren ebenso grandios wie die verblüffend realistisch animierte Wasseroberfläche. Der absolute Hammer war jedoch das spielbare Gran-Turismo-Demo. Ihr habt richtig gelesen: Per Otto-Normal-Joystick hatte man auf dem Stand die Gelegenheit, Gran Turismo auf dem PlayStation-Nachfolger zu zocken. Die Aussteller betonten aber, dass es sich nicht um Gran Turismo 3 für die PS 2 handelt, sondern lediglich um ein Grafikdemo, beruhend auf Gran Turismo 1. Hatte man einmal die Chance, das begehrte Joypad in die Hände zu bekommen, durfte man mit einem schicken roten Flitzer ein paar Runden auf einem Nachtkurs absolvieren. Lassen wir einmal die Spielbarkeit außen vor und konzentrieren uns stattdessen nur auf die grafischen Qualitäten. Man sah dem Grafikdemo an, das es vor allem auf Effekte getrimmt wurde. Auf der Lackierung des Bolids spiegelte sich das unmittelbare Umfeld der Physik entsprechend wider. Dieser Effekt wurde derart exzessiv angewendet, dass es schon nicht mehr sonderlich authentisch aussah. Genial auch die Umsetzung der Streckenrandobjekte. Langsam schälten sich am Horizont Wolkenkratzer aus der Dunkelheit hervor, ohne dass jemals ein sprunghafter Grafikaufbau erkennbar war. All diese Qualitäten wurden im lupenreinen Ultra-HiRes präsentiert, als wäre es das Leichteste der Welt. Dennoch war auch dieses Demo nicht von Schwächen gefeit. Bei genauerem Hinsehen erkannte man beispielsweise, dass alle Bäume als flache Bitmap-Objekte dargestellt und der ausströmende Lichtstrahl der

Laternen nicht in Echtzeit berechnet wurde. Das soll aber nichts heißen, schließlich handelte es sich ja nur um ein erstes Demo und nicht um ein fertiges Rennspiel. Wir sind uns sicher, dass die Hardware noch wesentlich mehr kann. Der erste Eindruck war trotz kleinerer Kritikpunkte aber auf jeden Fall schon sehr gelungen und zeigte, dass uns mit der neuen Hardware-Generation eine große Zukunft bevorsteht. (Ulf S.)



Polygone en masse gleichzeitig zu berechnen stellt für den PS-Nachfolger kein Problem dar.



Eyecatcher: Die PlayStation2-Pyramide mit dem spielbaren Gran-Turismo-Demo wurde ständig von geannten Besuchern umlagert.



Lediglich eine Nachtstrecke konnte beim GT-Demo befahren werden, die sah allerdings famos aus.



Kein vorberechnetes Bild: Dieser mit aufwändigen Lichteffekten versehene Bolide brauste in gleicher Qualität auch im Demo herum.

tausendkugeln eisbitter

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)

langnese





Auf den Hund gekommen: Der Star bei Saboteur hat seinen Vierbeiner stets dabei.



Shadow Man bewies auf der Messe erneut, dass es das Potential zum Kultspiel hat.

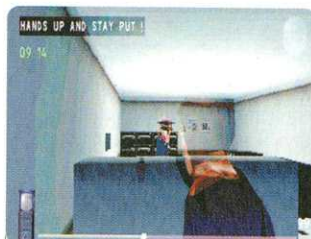


Star Wars Episode 1: Der erste spielerische Eindruck war noch nicht 100%ig überzeugend.

DER FAKTOR GRUSELN SPIELT IN ZUKUNFT EINE GROSSE ROLLE BEI GAMES DIESER GENRES.



| Titel                                 | Hersteller | Erscheint  |
|---------------------------------------|------------|------------|
| Alone in the Dark 4                   | Infogrames | 2000       |
| Dino Crisis                           | Capcom     | 3. Quartal |
| Dragon Valor                          | Namco      | 4. Quartal |
| Fear Factor                           | Eidos      | 4. Quartal |
| Final Fantasy VIII                    | Squaresoft | 4. Quartal |
| Gauntlet Legends                      | Midway     | 4. Quartal |
| Grandia                               | SCED       | 4. Quartal |
| Grand Theft Auto 2                    | Take 2     | 4. Quartal |
| Indiana Jones                         | THQ        | 4. Quartal |
| Jade Cocoon                           | Crave      | 4. Quartal |
| Messiah                               | Interplay  | 4. Quartal |
| Mission: Impossible                   | Infogrames | 3. Quartal |
| Parasite Eve 2                        | Squaresoft | 2000       |
| Rayman 2                              | Ubi Soft   | 4. Quartal |
| Resident Evil 3 Nemesis               | Capcom     | 4. Quartal |
| Saboteur                              | Eidos      | 3. Quartal |
| Shadow Man                            | Acclaim    | 4. Quartal |
| Spiderman                             | Activision | 2000       |
| Star Ocean: The Second Story          | SCED       | 3. Quartal |
| Star Wars Episode I: Die dunkle Bedr. | THQ        | 3. Quartal |
| Suikoden II                           | Konami     | 3. Quartal |



Mission: Impossible wird derzeit in Deutschland programmiert und dürfte viele Fans finden.



Endlich tummelt sich Marvels Superheld Spiderman auch auf der PlayStation herum.

gang zu retten. Bob besitzt die Fähigkeit, zu diesem Zweck in die Körper von Menschen zu schlüpfen. Er nutzt dann deren individuelle Fähigkeiten aus, knifflige Puzzles zu

lösen. Leider wurde auf der Messe lediglich die PC-Version vorgestellt. Laut Entwickler soll die PlayStation-Variante dank HiRes-Optik und realistischer Animationsphasen der Charaktere alle Genre-Kollegen schlagen können. Ebenfalls nicht spielbar war Alone in the Dark 4. Das Video, das am Stand von Infogrames gezeigt wurde, verdeutlichte aber bereits die fulminante grafische Qualität des Abenteuers. Rein atmosphärisch scheint es sich sehr an Resident Evil 1 zu orientieren.



Leider wurde das erste Indiana-Jones-Abenteuer für die PS immer noch nicht vorgestellt.



Saboteur bietet viel Waffengeklirr mit Adventure-Flair und einem japanischen Helden.

Zwei der Top-Produkte dieser Genres kamen aus dem Hause Capcom. Mit Dino Crisis und Resident Evil 3 Nemesis nahen zwei 3D-Action-Adventures der absoluten Oberklasse. In Resident Evil 3 Nemesis geht's mal wieder auf die virtuelle Zombiehatz. Jedoch wurde im Nachfolger der Rätselanteil im Vergleich zum Teil 1 und der DC-Version wesentlich vergrößert. Mehr dazu lest ihr in unserem ausführlichen Preview. Namco werbelt derzeit fleißig an ihrem Rollenspiel Dragon Valor. Mit dem RPG lässt die japanische Softwareschmiede eine frische Prise Innovation durch das Genre wehen. Der besondere Clou: Während eures Abenteuers müsst ihr euch für eine Frau ent-





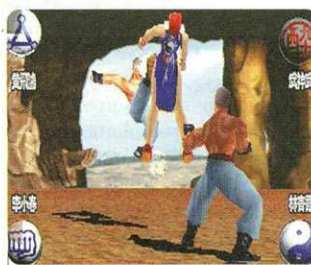
WENIG NEUES AN DER PRÜGLER-FRONT. LEIDER GAB ES KEIN NEUES HIGHLIGHT AUF DER E3 ZU SEHEN.



Massenkeilerei auf der PlayStation! THQs Prügler **Shao Lin** erlaubt es acht menschlichen Spielern gleichzeitig einen Faustkampf auszutragen. Die Kämpfe laufen dabei sehr flüssig und dynamisch ab und den Kämpfern stehen sehr viele Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Mit ASCIs neuestem Projekt **Fighting Maker** wird der Traum vieler Zocker erfüllt. Endlich dürft ihr einen Kämpfer samt seiner individu-

ellen Moves selber kreieren. Ihr bestimmt zusätzlich die Physis des Recken und beschert ihm sogar seine Gewinnerposen. Die Grafik-Engine des Kloppers erinnert stark an die von Kensei - Sacred Fist. Mit **Fighting Force 2** liefert Core Design einen reinrassigen Kloppler, in dem ihr euch vollkommen frei durch 3D-Areale bewegen dürft. Heranstürmende Gegner beseitigt ihr durch harte Kicks und Schläge oder ihr

| Titel            | Hersteller | Erscheint  |
|------------------|------------|------------|
| Evil Zone        | Titus      | 3. Quartal |
| Fighter Maker    | Agetec     | 4. Quartal |
| Fighting Force 2 | Eidos      | 3. Quartal |
| Gekido           | Gremlin    | 4. Quartal |
| Wu Tang Clan     | Activision | 3. Quartal |
| X-Men            | Activision | 4. Quartal |



Shao Lin: Der Multiplayer-Spaß erscheint erst im 4. Quartal.



Bei Wu Tang: Shaolin Style teilen die bekannten US-Rapper kräftig aus. Der erste Eindruck war nur mäßig.

nutzt einen von mehr als acht verschiedenen Ballermännern. **Wu Tang: Shaolin Style** ist dagegen ein echter Prügler der Thrill-Kill-Macher. Bis zu vier virtuelle Kontrahenten dürfen dabei gleichzeitig in den Ring steigen. Des Weiteren gab es am Stand von Titus das unspektakuläre **Evil Zone** zu sehen, das vollkommen im Anime-Stil gehalten ist. Die Besonderheit des Kloppers: Euch steht lediglich ein Button als Angriffstaste zur Verfügung. Die Angriffssaktionen verändert ihr

durch gleichzeitiges Betätigen des Steuerkreuzes. Lediglich ein Story-Modus bietet etwas Langzeitmotivation. Gremlin präsentierte mit **Gekido** auf der Messe einen scrollenden Final-Fight-Klon. Die Animationen der Charaktere wirkten bereits recht ordentlich und auch die Engine machte einen guten Eindruck. Zu guter Letzt sollte noch bemerkt werden, dass von Tekken Tag Tournament auf der diesjährigen E3 leider nichts zu sehen war.



Fighting Force 2 hat nur noch wenig mit dem Vorgänger gemeinsam, was aber nicht negativ ist.



Fighter Maker: Agetec erfüllt euch einen Traum. Dank Fighter Maker lassen sich eigene Helden kreieren.

## E3-REPORT — GUT GEHÜPFT!



Abgesehen von einigen Highlights gab es nur wenige Titel aus dem Bereich Jump & Run. Einer der interessantesten war **Tomba! 2**. Erneut muss sich der wuschelige Steinzeitmensch mit einer hinterhältigen Schweinebande auseinander setzen. Auffälligster Unterschied gegenüber dem Vorgänger ist die komplett neu gestaltete 3D-Grafik, in der ihr euch in allen Dimensionen bewegt. Ein neuartiges Pfeilkonzept zeigt euch dabei an, welche Richtungen ihr jeweils einschlagen könnt. Die amüsante Mixtur aus Jump & Run und Action-Adventure-Elementen ist aber ansonsten weitestgehend erhalten geblieben. Activision hat sich den Vertrieb zu **Toy Story 2** gesichert. Bei der Videospieladaption des kommenden Computerfilm-Blockbusters handelt es sich um ein

3D-Plattformspiel, bei dem ihr Buzz Lightyear durch die kunterbunten Areale dirigiert. Weit aus exotischer präsentiert sich **Atlas' Tail Concerto**, ein mit Adventure-Elementen versehenes Geschicklichkeitsspiel, das eine typisch japanische Optik und viel Abwechslung bietet. Infogrames bleibt da lieber ihrer bisherigen Software-Linie treu und schickt **Die Schlümpfe** in Jump&Run-lastige Rennen. (Ulf S.)



Die Filmumsetzung Toy Story 2 dürfte ein Jump&Run-Hit werden.

# Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

**VERSAND & INFO TELEFON**  
Aachener Str. 1004, 50858 Köln  
Tel: 0221/94861050 Fax: 0221/94861022  
Internet Supershop: [www.joysoft.de](http://www.joysoft.de)

überall hier finden Sie unsere Partner, die "Autorisierten JOYSOFT POINTS"

|                       |                             |                           |                  |
|-----------------------|-----------------------------|---------------------------|------------------|
| 08280 Ave             | DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER | Schneebergerstrasse 19    | ☎ 03771/72 13 13 |
| 27568 Bremerhaven     | HIGHSCORE!                  | Bürgerm.-Smidt-Strasse 92 | ☎ 0471/419 29 39 |
| 35390 Giessen         | GAMESHOP                    | Katharinenengasse 21      | ☎ 0641/79 17 94  |
| 38259 Salzgitter      | BALI COMPUTER               | Vorsalzer Strasse 18      | ☎ 05341/30 14 00 |
| 38364 Schöningen      | DNE JOY & GAME              | Markt 17a                 | ☎ 05352/90 98 67 |
| 40211 Düsseldorf      | JOYPOINT DÜSSELDORF         | Am Wehrhahn 24            | ☎ 0211/36 44 45  |
| 41061 Mönchengladbach | COMPUTERSPIELE & Mehr       | Eickener Strasse 14       | ☎ 02161/18 30 93 |
| 41460 Neuss           | CONNECTION                  | Klarissenstrasse 15       | ☎ 02131/27 57 51 |
| 45127 Essen           | GAMESHOP                    | Ostwall 12                | ☎ 02181/23 13 23 |
| 50676 Köln            | WOLLYWORLD                  | Viehofstrasse 17          | ☎ 0201/243 72 95 |
| 51065 Köln-Mülheim    | CHEOP'S SYSTEM - KÖLN       | Mathiasstrasse 24-26      | ☎ 0221/923 15 45 |
| 52062 Aachen          | KPM COMPUTER FUN STORE GBR  | Galerie Wiener Platz      | ☎ 0221/962 44 48 |
| 53111 Bonn            | SOFTPRICE - AACHEN          | Blondel Strasse 10        | ☎ 0241/40 69 12  |
| 53721 Siegburg        | JOYSOFT POINT - BONN        | Münster Strasse 11        | ☎ 0228/65 97 26  |
| 56068 Koblenz         | CHEOP'S SYSTEM - SIEGBURG   | Kaiser Strasse 54         | ☎ 02241/6 80 45  |
| 57072 Siegen          | GAMES INN - JOYSOFT POINT   | Stegemannstrasse 33 - 41  | ☎ 0261/30 96 34  |
| 58507 Lüdenscheld     | JOYSOFT POINT - SIEGEN      | Am Bahnhof 35             | ☎ 0271/2 21 20   |
| 60311 Frankfurt       | JOYSOFT POINT - LÜDENSCHELD | Knapper Strasse 12        | ☎ 02351/39 07 72 |
| 67547 Worms           | JOYSOFT POINT - FRANKFURT   | Fahrgasse 87              | ☎ 069/9139 83 71 |
| 72458 Albstadt        | MEDIACTIVE                  | Siegfriedstrasse 44       | ☎ 06241/4171 30  |
| 73779 Deizisau        | MYSTIC GAMES                | Johannes-Mauths-Strasse 7 | ☎ 07431/93 30 80 |
| 77933 Lahr            | TECHNO LAND                 | Sirnauer Strasse 56       | ☎ 07153/8 29 90  |
| 79312 Emmendingen     | FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH     | Freisgastrasse 37         | ☎ 07821/94 23 14 |
| 97877 Wertheim        | FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH     | Elzdam 61                 | ☎ 07641/5804161  |
|                       | SOFTPRICE - WERTHEIM        | Lindenstrasse 16          | ☎ 09342/91 23 15 |

Werden auch Sie "Autorisierter JOYSOFT POINT"! Haben Sie Interesse? Ihr Ansprechpartner: Herr Herzog 0221/94 86 10 21



**WARZONE 2100**  
Bombastische Echtzeitstrategie! KD



**GRAND THEFT AUTO**  
Grand Theft Auto erforderlich! KD

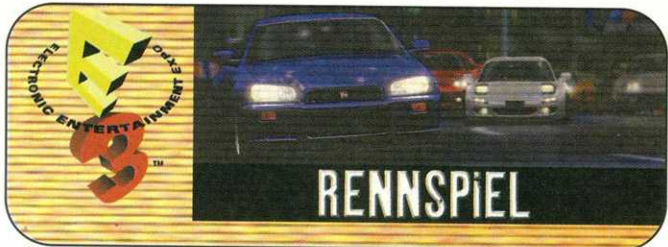


**TRIPLE PLAY 2000**  
Homerun für EA Sports! KE

| Titel         | Hersteller         | Erscheint  |
|---------------|--------------------|------------|
| Tomba! 2      | Whoopee Camp       | 1999       |
| Toy Story 2   | Disney Interactive | 3. Quartal |
| Die Schlümpfe | Infogrames         | Oktober    |
| Tail Concerto | Atlas              | 1999       |



IM GEGENSATZ ZU DEN VERGANGENEN JAHREN SCHEINT DIE FLUT AN RENNSPIELEN ABZUEBBEN.



Im Mittelpunkt des Rennspielgenres stand in diesem Jahr sicherlich der Nachfolger des Hit-Racers Gran Turismo. Nach erstem Antesten des Racers fiel auf, dass sich grafisch im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan hat. Spielerisch jedoch wird in **Gran Turismo 2** dank der Rallye-Ausflüge deutlich mehr Abwechslung geboten. Von **Formel 1 '99** wurde ein noch nicht sehr aussagekräftiges Video am Messestand von Psygnosis ge-

zeigt. Interessant ist jedoch, dass die englische Software-schmiede das komplette Programmierer-Team des ent-täuschenden Vorgängers (Visual Science) ausgetauscht hat. Diese werkeln nun am neuen F1-Racer der Firma Electronic Arts! Neben **Formel 1 '99** hatte Psygnosis mit **WipEout 3** und **Destruction Derby 3** zwei weitere Rennspiel-Sequels an Bord. **Destruction Derby 3** zieht den Spieler wieder durch haarsträubende Stunts in



Formel 1 '99: Für den neuesten Teil des Renners wurde das gesamte Team ausgetauscht.



GT 2: Erst die Version, die hinter ver-schlossenen Türen gezeigt wurde, offenbarte die Klasse des Sequels.

| Titel                      | Hersteller      | Erscheinunt |
|----------------------------|-----------------|-------------|
| Castrol Honda Superbike    | THQ             | 3. Quartal  |
| Championship Motocross     | THQ             | 4. Quartal  |
| Chocobo Racing             | Squaresoft      | tba.        |
| Demolition Racer           | Accolade        | 4. Quartal  |
| Destruction Derby 3        | Psygnosis       | 2000        |
| Extreme 500                | THQ             | 4. Quartal  |
| Formel 1 '99               | Psygnosis       | 4. Quartal  |
| Jeremy McGrath 2000        | Acclaim         | 2000        |
| Jet Moto 3                 | 989 Studios     | 3. Quartal  |
| Konami Rally               | Konami          | 2000        |
| Le Mans 24                 | Infogrames      | 3. Quartal  |
| Re-Volt                    | Acclaim         | 4. Quartal  |
| Road Rash Unchained        | Electronic Arts | 4. Quartal  |
| Rollcage Extreme           | Psygnosis       | 4. Quartal  |
| Sled Storm                 | Electronic Arts | 4. Quartal  |
| Star Wars Episode I: Racer | THQ             | 4. Quartal  |
| Supercross 2000            | Electronic Arts | 2000        |
| Test Drive 6               | Accolade        | 4. Quartal  |
| Test Drive Cycles          | Accolade        | 2000        |
| Test Drive Offroad         | Accolade        | 4. Quartal  |
| WipEout 3                  | Psygnosis       | 4. Quartal  |
| Y.A.R.G.                   | Crave           | 3. Quartal  |

seinen Bann. Grafisch wirkte die noch sehr frühe Alpha-Version schon überaus ansprechend. **WipEout 3** wird dem Spieler insgesamt fünf unterschiedliche Spielmodi bieten. Auf der Strecke geht es dann ähnlich flott zur Sache wie bei den beiden Vorgängern. Für den Sound-track verantwortlich zeigt sich unter anderem DJ Sasha. Am Stand von Infogrames gab es die Nachfolger von **Test Drive** und **Test Drive Offroad** zu sehen. **Test**

**Drive 6** soll vor allem spielerisch verbessert worden sein. In den Vorgängern war es deutlich zu schwer, den Platz an der Sonne zu erreichen. Dieses Manko soll in der fertigen Version laut Her-steller ausgebessert sein. Dage-gen glänzt **Test Drive Offroad 3** durch eine deutlich verbesserte Grafikroutine. Zusätzlich stehen dem Abenteurer neue Tuning-Optionen zur Verfügung, mit deren Hilfe ihr euer Fahrzeug fürs Gelände fit macht.

LEIDER WURDE AUSSER EIN PAAR SEQUELS NICHT VIEL NEUES FÜR DIESES GENRE PRÄSENTIERT.



Das Highlight schlechthin für dieses Genre wurde auf dem Namco-Stand präsentiert. **Ace Combat 3** besticht vor allem durch seine geniale 3D-Grafik-Engine. Flog man im Vorgänger noch über relativ karge Landschaften, dirigiert ihr euren Jet diesmal über fein ausgearbeitete Städte und Landschaften mit einem enorm großen Detail-reichtum. Mächtige, feinsäuberlich modellierte Wolkenkratzer ragen aus dem digitalen Häusermeer. Eine grafische Meisterleistung! Zusätz-

lich wurden dem Shooter geniale Spezialeffekte spendiert: Das Sonnenlicht reflektiert sich in Echtzeit, sobald ihr den Jet nach oben zieht. Vereinzelt schweben Wolken an euch vorbei und in einigen Missio-nen erlebt ihr einen malerischen Sonnenuntergang. Am Spielprinzip hat sich dagegen nicht viel geän-dert. Mit einem authentischen Kampfjet zieht ihr in den virtuellen Krieg. Ihr müsst militärische Einrich-tungen des Gegners zerstören und erhaltet nach erfolgreich bestande-

| Titel                        | Hersteller | Erscheint  |
|------------------------------|------------|------------|
| Ace Combat 3                 | Namco      | 4. Quartal |
| Armorines                    | Acclaim    | 2000       |
| Carmageddon (dt. Version)    | SCSI       | 3. Quartal |
| Eagle One: Harrier Attack    | Infogrames | 3. Quartal |
| G-Police: Weapons of Justice | Psygnosis  | 3. Quartal |

nem Auftrag neue Flugzeuge, mit denen ihr die nächsten Missionen erfüllt. Ein weiterer Flug-Shooter ist **Eagle One: Harrier Attack** aus dem Hause Infogrames. Mit einem Senk-rechtstarter erlebt der virtuelle Pilot 25 aufregende Missionen, in denen er eine hawaiianische Inselgruppe, die von aggressiven Terroristen be-

setzt wird, befreien muss. Psygnosis präsentierte ihr neuestes Weltraum-abenteuer **Colony Wars: Red Sun** leider nur auf einer Videoleinwand. **G-Police: Weapons of Justice** dage-gen ließ sich bereits antesten. Lei-der ruckelt die 3D-Engine noch et-was, jedoch soll dieser Makel in der fertigen Fassung ausgemerzt sein.



Ace Combat 3: In Japan ist der Shooter bereits erschienen. Freut euch daher auf ein Mega-Preview.



Harrier Attack: Infogrames neueste Flugsimulation hinterließ vor allem grafisch einen sehr guten Eindruck.



Colony Wars: Red Sun: Bis auf ein Video gab es von dem Space-Shooter auf der Messe nichts zu sehen.





Sportspiele sind wichtig, und wenn man sich auf den Videospiegelmarkt einen Namen gemacht hat sogar absolute Verkaufsschlager, wie **Electronic Arts'** Vorzeige-Dribblei FIFA '99 eindrucksvoll beweist. Wobei wir auch gleich bei der richtigen Firma angelangt wären. Erwartungsgemäß trumpfte EA auch dieses Jahr wieder mit einem kompletten Angebot aller relevanten Sportarten auf, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erhältlich sind. Zu den Klassikern sind sogar ein paar neue Lizenzen hinzugekommen. Bekanntlich sicherte sich EA die Gunst der WCW-Catcher, die vormals bei THQ unter Vertrag standen. Das erste Wrestling-Spiel trägt den Titel **WCW Mayhem** und braucht sich zumindest in puncto Ausstattung nicht vor der hochkarätigen Konkurrenz aus dem Hause Acclaim zu verstecken. Ganze 60 Catcher soll die CD-ROM auf die Waage bringen und einige ungewöhnliche Locations, beispielsweise einen Umkleieraum, bieten. Doch zurück zu den Klassikern. **FIFA 2000** bietet neben einer überarbeiteten Grafik und Spielmechanik noch mehr auswählbare Teams, darunter 40 All-Time-Greatest-Mannschaften aus allen Zeitepochen. Ein neu designter Saisonmodus wartet außerdem mit noch mehr Manager-Handlungen und einem Zeitplan auf. Mit **Die Bundesliga Stars** erscheint eine weitere Fußballsimulation, die speziell auf den deutschen Markt zugeschnitten ist. Aufgrund der Bundesliga-Lizenz bietet der Silberling alle Original-Teams, Namen, Stadien sowie Trikots. Im Gegensatz zu FIFA 2000 ist der Titel actionbetonter und hat im Strategiebereich einiges mehr zu bieten. Weniger ist mehr, so lautete die Devise bei der Puckjagd **NHL 2000**. Neben dem Simulati-

onsmodus gibt es eine Arcadeoption, bei der ihr mit lediglich zwei Tasten spielt. Außerdem bilden der Check- und Täuschungsknopf neue Aktionsmöglichkeiten. Auch die Golf-Simulation **Tiger Woods PGA Tour 2000** präsentiert sich einsteigerfreundlicher. Auf Wunsch spielt ihr nur mit einer Taste, Power-ups und comicartigen Fantasie-Spielern. Auffällig beim Nachfolger ist außerdem ein Golfkurs-Editor. Mit **Box-Champions 2000** sprengt EA alle bisher gekannten Grenzen. Über 50 legendäre Boxer werden auf dem Silberling vereint. Wem das immer noch nicht reichen sollte, der erstellt per Editor seine eigenen Faustkämpfer. Last but not least feiert EA mit **Madden NFL 2000** den 10. Geburtstag einer Sportserie. Von der neuesten American-Football-Simulation darf man daher eine Menge erwarten. Apropos American Football, auch **Sony** und **Midway** mischen mit **NFL Xtreme 2000** respektive **NFL Blitz 2000** in diesem Sportsektor kräftig mit. Bei beiden Produkten handelt es sich jedoch um reine Fun-Varianten, die nur wenig mit einer Simulation zu tun haben.



American Football vom Allerfeinsten verspricht die zehnte Auflage von Madden NFL.



Die Bundesliga-Stars: actionbetontes Gebolze mit kompletter Bundesliga-Lizenz.

Konami blieb hingegen mit **NBA Pro 2000**, **International Superstar Soccer 2000** und **NHL Pro 2000** ihren drei bewährten Sportarten treu. Genauere Angaben bezüglich der anvisierten Verbesserungen liegen derzeit leider noch nicht vor. Firmenwechsel: Überraschend gut spielte sich **NHL Champions 2000** von Fox Interactive, so dass wir uns bereits auf die Testversion freuen. Vielversprechend ist auch **Gremlins Golf-Simulation European PGA Golf**. Dank neuer Lizenz, einer überarbeiteten Grafik und einer vereinfachten Menüführung könnte der Titel sogar die 80%-Hürde knacken. Zukunftsmusik sind hingegen noch **Infogrames'** temperamentvolle Fußball-Sim **Brasil V-Soccer**, der europäische Ableger **UEFA Striker** sowie **UEFA Manager**. Zu guter Letzt hat die Firma Hasbro mit **Subbuteo** einen Fußballtitel im Programm, der etwas aus der Rolle fällt. Mancher mag noch das kultige Brettspiel kennen, bei dem ihr per Augenmaß den extragroßen Ball ins Tor bugsirt. (Ulf S.)



Interessante Grafikstudie zu Electronic Arts' erster Wrestlingsschlacht WCW Mayhem.



Überraschend gut war die erste Eishockey-Simulation NHL Champion 2000 von Fox Interactive.

| Titel                               | Hersteller      | Erscheint       |
|-------------------------------------|-----------------|-----------------|
| Box Champions 2000                  | Electronic Arts | 4. Quartal      |
| Brasil V-Soccer                     | Infogrames      | 4. Quartal      |
| Die Bundesliga Stars                | Electronic Arts | 4. Quartal      |
| European PGA Golf                   | Gremlin         | September       |
| FIFA 2000                           | Electronic Arts | 3. Quartal      |
| International Superstar Soccer 2000 | Konami          | 4. Quartal      |
| Madden NFL 2000                     | Electronic Arts | 4. Quartal      |
| NBA Live 2000                       | Electronic Arts | 2000            |
| NBA Pro 2000                        | Konami          | 1. Quartal 2000 |
| NBA Showtime NBA on NBC             | Midway          | 1999            |
| NFL Blitz 2000                      | Midway          | 1999            |
| NFL Xtreme 2000                     | SCED            | 4. Quartal      |
| NHL 2000                            | Electronic Arts | 3. Quartal      |
| NHL Pro 2000                        | Konami          | 1. Quartal 2000 |
| NHL Champion 2000                   | Fox Interactive | 3. Quartal      |
| Subbuteo                            | Hasbro          | November        |
| Tiger Woods PGA Tour 2000           | Electronic Arts | 3. Quartal      |
| UEFA Manager                        | Infogrames      | 2000            |
| UEFA Striker                        | Infogrames      | September       |
| WCW Mayhem                          | Electronic Arts | 3. Quartal      |

Gratis

EMP Katalog

... more than games



Das abgebildete Motiv ist bei uns als T-Shirt mit V-Ausschnitt erhältlich:  
Art.-Nr.: 103324  
Farbe: blei  
Größen: L + XL  
Preis: 34.99 DM

Playstation Games & Action Figuren  
CDs · LPs · MCs · Videos · Movies  
Band Merchandise · Fun Shirts  
Film Shirts · Streetwear · Jams  
Boxer Shorts · Bermudas  
Girlie Tops & Shirts  
Accessoires · Poster  
Sticker u.v.m.

Jetzt Katalog anfordern:

(05 91) 91 43 11  
Fax: (05 91) 91 43 20



www.emp.de  
mailbox@emp.de

ABSCHNEIDEN & ABSCHICKEN!  
Ich möchte kostenlos den EMP Katalog!  
EMP · Postfach 1721  
49803 Lingen  
Stichwort: "playStation Games"

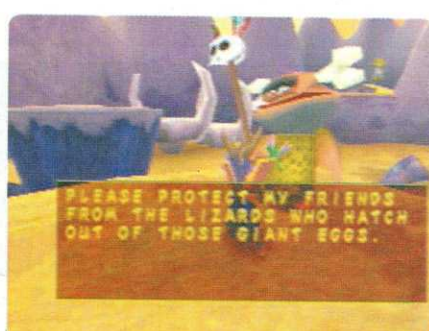




Multitalent: Im Laufe des Abenteuers erwirbt Spyro zahlreiche neue Aktionsmöglichkeiten.



Sämtliche über 30 Levels bieten eine völlig neue Kulisse mit rund hundert neuen Gegnern.



Der Feueratem ist im Vergleich zum ersten Teil größer ausgefallen.

# SPYRO 2

Auf der **E3-Messe** hatte zur Abwechslung einmal nicht **Crash**, sondern der kleine lilafarbene **Drache** Spyro seinen großen **Jump&Run-Auftritt**.

Mit Spyro 2 (Arbeitstitel) wird der putzige Feuerspucker zum Serienstar und hat damit wie der quirlige Crash Bandicoot alle Chancen, sich zum PlayStation-Maskottchen zu etablieren. Wie wichtig eine Identifikationsfigur ist, beweist Branchen-Oldie Nintendo, dessen pummelige Klempner Mario bereits seit über zehn Jahren in aller Munde ist. Durch sein niedli-

er in seine Heimat zurück, wo er natürlich frenetisch gefeiert wurde. Zum Dank für seine Heldentaten beschließt der Ältestenrat, Spyro zur Erholung per Portal zur Küste zu schicken. Bei der Reise durch das Warptor geht jedoch etwas schief, denn statt am Strand findet sich der Feuerspucker im Reich Avalor wieder. Völlig auf sich allein gestellt (mal wieder), sucht er das Gespräch mit den Einwohnern, die allesamt völlig verängstigt sind. Grund: Oberbösewicht Ripto und seine alles andere als friedfertigen Haustiere unterdrücken den Landstrich seit geraumer Zeit. Logisch, dass da Spyros Heldenherz wieder zu pochen beginnt. Laut Hersteller Insomniac wird die Story viel stärker mit in den Spielablauf eingeflochten. Erst im Laufe des Abenteuers erfährt ihr durch Gespräche Schritt für Schritt mehr über die Hintergrundgeschichte. Zum Spielablauf: Ich muss zugeben, dass ich auf den ersten Blick etwas enttäuscht war, denn oberflächlich betrachtet hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts verändert, was vor allem auf die Grafik zutrifft. Zwar bietet Spyro 2 erneut flotte und sehr sauber gestaltete 3D-Welten, doch abgesehen von einer Prise Feintuning (neuartige Wasser-

Einwohner sind diesmal stärker in den Spielablauf miteinbezogen. Sie geben euch nicht nur Tipps, sondern spenden euch auch Gegenstände oder bringen euch neue Fähigkeiten bei.

ches Äußeres appellierte Spyro bislang an die jüngeren Zocker, während Crash eher alle Altersschichten anspricht. Das ändert sich jedoch beim Nachfolger etwas, denn der kleine Drache ist optisch reifer geworden, wobei wir schon bei der Hintergrundgeschichte sind. Nachdem Spyro Gnasty Gnorc in die Knie gezwungen und die gesamte Familiensippe befreit hatte, kehrt

## Der reifere Spyro

Diese Bilderfolge zeigt deutlich, dass Spyro in seinem zweiten Teil mehr an Reife gewonnen hat. Die Augen sehen aggressiver aus, der Mund zeigt ein verschmitztes Lächeln und innerhalb eines Jahres hat Spyro auch reichlich Babyspeck abgelegt. Wenn die Hersteller diese Idee weiterverfolgen, dürfte sich der Feuerspucker beim vierten Teil bereits als ausgewachsener Drache präsentieren.



effekte) hat sich optisch nur sehr wenig getan. Nach Gesprächen mit den Machern und etwas Spielpraxis wird klar, dass sich beim Spielablauf dennoch einiges zum Positiven gewendet hat. Den Designern war der erste Teil noch zu simpel gestrickt, da es im Grunde nur um das Einsammeln von Gegenständen ging. Das Sequel bietet hingegen weitaus mehr Spieltiefe und Abwechslung. So gibt es in jedem Level zwei Missionsparameter, einen primären und einen sekundären. Während die sekundären Aufgaben daraus bestehen, erneut fleißig Klunkern und andere Gegenstände einzusammeln, variiert die wichtigere Primärmission von Abschnitt zu Abschnitt. Mal müsst ihr einen **Einwohner** befreien, mal in einer Eishockey-Einlage euer sportliches Können unter Beweis stellen. Nur wenn ihr alle Missionen erfüllt habt, winken Bonuslevels oder andere versteckte Abschnitte. Ein weiteres Plus stellen Rollenspiel-Elemente dar. Für eine Gefälligkeit oder Bares erlernt Spyro durch die Mitbürger zahlreiche neue Fähig-



In grafischer Hinsicht hat sich gegenüber dem Vorgänger nur wenig verbessert, was wiederum beweist, wie technisch beschlagen Spyro the Dragon ist.

keiten, wie Schwimmen, Klettern oder Stampfen, hinzu, so dass er immer agiler wird. Selbst das Aufheben und Spucken von Gegenständen ist möglich. Durch insgesamt acht Power-ups verleiht sich der Held mit dem **Feueratem** außerdem einmalig anwendbare Superaktionen ein, unter anderem einen Supersprung, einen Superschuss sowie einen Superflug. Zusammen mit dem größeren Umfang und vielen neuen Gegnern und Szenarios dürfen sich Spyro-Fans wieder auf ein Jump&Run-Fest freuen. (Ulf S.)



INFO

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
November  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

SPYRO 2

Hersteller/Vertrieb: Insomniac/SCED  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 30+



"Umfangreicher, mehr spielerischer Tiefgang. Spyro 2 hat alle Zutaten eines Jump&Run-Hits"





Massenkarambolage: Die Kombination aus Highspeed-Flitzern, Waffen und rüder Fahrweise garantiert erneut Rennaction in Reinkultur.

# ROLLCAGE EXTREME

**Psygnosis** aktiviert sämtliche Rennspielserien und dazu zählen neuerdings auch die **ultraflachen Flitzer**.

Psygnosis' Vorliebe für actiongeladene Racer ist unübersehbar. Nach Wipeout und Destruction Derby geht auch ihr jüngstes Rennspielprojekt in Serie. Ein guter Schachzug, denn das zugrunde liegende Konzept bietet zwar viel Potential, doch das Debüt war noch nicht 100%ig ausgereift. Stichwort: chaotische und viel zu lange Sprungeinlagen. Genau in diesem Punkt geloben die Programmierer von Attention to Detail Besserung. Flog man beim ersten Teil noch mehrere Sekunden lang unkontrollierbar durch die Lüfte, sollen diese absurden Flugeinlagen drastisch entschärft werden, was der Spielkultur sehr zugute kommt.

Vom obligatorischen Feintuning mal abgesehen, bietet das Sequel jedoch den gleichen Highspeed-Charme. Nach wie vor stehen die pfeilschnellen und unzerstörbaren **Rollcage-Boliden** im Mittelpunkt, deren Kombination auf flacher Chassis und Riesenrädern 180-Grad-Flips ermöglichen, ohne dass die Wagen an Tempo verlieren. Der Nachfolger bietet über 20 neue Strecken, vier neue Ligen, neue Waffensysteme, einen spannenden Single-Modus sowie noch mehr Interaktion mit den Streckenbebauungen. Letzteres soll euch die Möglichkeit bieten, die Konkurrenten durch zum Einsturz gebrachte Häuserfronten abzuhängen. (Ulf S.)



Auch im Multiplayerbereich soll sich einiges zum Positiven verändern.



Aufsammelbare Waffensysteme spielen beim Nachfolger eine größere Rolle.

# TRICKS 'N TREASURES

Mit ihrem neuen Hüpfen bewegt sich **Psygnosis** deutlich auf den Spuren von SCEDs **Crash Bandicoot**.

Dass Psygnosis im kommenden Jahr deutlich mehr zu bieten hat als brandheiße Sequels (Colony Wars: Red Sun, Wipeout 3) zeigt ihr neues Jump&Run-Projekt. Tricks 'n Treasures ist ein 3D-Hopser, bei dem ihr in bester Crash-Bandicoot-Manier (der Pfad ist weitestgehend vorgegeben) riesige Locations durchstöbert. Damit sich das Unterfangen nicht zu leicht gestaltet, haben die Programmierer mehr als 70 unterschiedliche Ggnerarten eingebaut, von denen jeder eine eigene Charakteristik aufweist. Um sich der bösartigen Gesellen zu entledigen, stehen dem Spieler Fallen zur Verfügung, die er in den Locations auslegt. Für den absoluten Mega-Spaß soll der Vierspieler-

Modus sorgen, in dem ihr euch mit drei menschlichen Mitspielern in einem verzwickten Labyrinth messen müsst. Technisch erinnert die fließende 3D-Engine stark an die von Crash Bandicoot. Sogar das Leveldesign, zum Beispiel im Pyramidenlevel, ähnelt dem SCED-Hüpfer sehr stark. (Udo L.)



Déjà-vu: Nicht nur das Leveldesign erinnert stark an die Abenteuer eines sehr bekannten Beuteldachses.

| INEC                                                                                           |     | TRICKS 'N TREASURES                                             |                |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------|----------------|
| Action                                                                                         | ●●● | Hersteller/Vertrieb:                                            | Psygnosis/SCED |
| Strategie                                                                                      | ●●● | Schwierigkeitsgrad:                                             | k.A.           |
| Abenteuer                                                                                      | ●●● | Levels:                                                         | k.A.           |
| Geschick                                                                                       | ●●● |                                                                 |                |
| Simulation                                                                                     | ●●● |                                                                 |                |
| <b>GEPLANT FÜR</b><br><b>1. Quartal 2000</b><br><b>ERSTER EINDRUCK</b><br><b>nicht möglich</b> |     | <p>"Lustiger Hüpfen, leider (noch) ohne große Innovationen"</p> |                |



vorsichtkugelhagel

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)



| INEC                                                                                           |     | ROLLCAGE EXTREME                                                                                          |                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Action                                                                                         | ●●● | Hersteller/Vertrieb:                                                                                      | Psygnosis/ATD/SCED |
| Strategie                                                                                      | ●●● | Schwierigkeitsgrad:                                                                                       | k.A.               |
| Abenteuer                                                                                      | ●●● | Levels:                                                                                                   | 20+ Strecken       |
| Geschick                                                                                       | ●●● |                                                                                                           |                    |
| Simulation                                                                                     | ●●● |                                                                                                           |                    |
| <b>GEPLANT FÜR</b><br><b>1. Quartal 2000</b><br><b>ERSTER EINDRUCK</b><br><b>nicht möglich</b> |     | <p>"Sinnvolle Veränderungen beim Spielverlauf plus bessere Ausstattung heben das spielerische Niveau"</p> |                    |





Das Design der zahlreichen Rundkurse ist sehr abwechslungsreich, was sowohl die Grafik als auch den Streckenverlauf betrifft.



Die auf der Strecke befindlichen Kisten dienen als Power-up-Container. Welches ihr jedoch letztendlich erhält, bleibt dem Zufall überlassen.



Alle Gokarts sind von den Fahreigenschaften her gleich, so dass es bei den Rennen vor allem auf die Geschicke des Fahrers ankommt.

# CRASH TEAM RACING

**Crash** kann auch anders: Statt erneut durch die **Polygon-Gefilde** zu hüpfen, versucht sich der **Sympthieträger** in einem 100%igen **Funracer**.

Crash Team Racing gehörte zu den wenigen wirklichen Überraschungstiteln dieser E3-Messe. Natürlich konnte man erneut mit einem digitalen Spaßmacher mit Crash Bandicoot in der Hauptrolle rechnen, jedoch nicht mit diesem krassen Genrewechsel. Die Schöpfer von Naughty Dog verfrachteten das Maskottchen und viele weitere Charaktere aus dem Comic-Reich hinter das Steuer eines wendigen Gokarts, um sie in ein mit zahlreichen Funracer-Elementen gespicktes Rennspiel zu schicken. Wie konnte es dazu kommen? Die Hintergrundgeschichte belehrt uns, dass nicht nur Neo Cortex zu den verrückten Schöpfern der drei Inseln gehört, sondern auch der nicht minder exaltierte Dr. Nitros Oxide. Seit der Akademiker als Kind einen schweren Verkehrsunfall erlitt, hat Geschwindigkeit eine besondere Anziehungskraft auf ihn. Als Gokart-Gott dominierte er bereits seit über zehn Jahren das Renngeschäft, so dass es allmählich langweilig wurde. In seinem Wahn erfand er deshalb einen

Hyper-Activator, der das gesamte Inselreich in eine einzige Rennzone verwandeln soll. Logisch, dass Crash & Co sich mit ehemaligen Feinden verbünden, um diesem Treiben Einhalt zu gebieten. Ehe ihr jedoch Dr. Nitros Oxide beim alles entscheidenden Gokart-Rennen die Stirn bietet, müsst ihr erst einmal durch eine harte Schule gehen. In mehreren Vorrunden des umfangreichen Adventure-Modus gilt es zunächst mit den Gepflogenheiten des Rennens vertraut zu werden. Wie es sich für einen richtigen Funracer gehört, zählt im harten Renngeschäft nämlich nicht nur fahrerisches Können, sondern auch der rücksichtslose Einsatz von Power-ups. Gerade in diesem Bereich bietet Crash Team Racing vielfältige Möglichkeiten. Um an diese Goodies zu gelangen, fährt ihr die auf der Strecke verteilten Kisten über den Haufen. Nach dem Glücksrad-Verfahren wird ermittelt, welches Goodie ihr einsetzen dürft. Die Spannweite ist weit gesteckt. Mittels hinterlassener Bomben werden die Kon-

kurrenten aus der Bahn geworfen, abgefeuerte Home-Missiles verfolgen ihr Ziel unbarmherzig und per Supersprung überwindet ihr selbst größere Hindernisse, wodurch ihr im günstigsten Falle eine von vielen gut versteckten Abkürzungen ausnutzt. Mehr als zehn dieser Goodies liegen auf der Strecke herum, wobei deren Effizienz sogar noch erhöht wird, indem man mindestens zehn Wuppa-Äpfel eingesammelt hat. Anhand dieser Beschreibung merkt ihr schon, dass CTR in puncto Ausstattung nicht gerade geizt. Über 20 comicarartige Rundkurse sollen den fertigen Silberling schmücken. Das Fahrerfeld ist außerdem ungemein umfassend. Neben Crash gesellen sich nahezu alle Charaktere aus dem Inselreich hinzu, als da unter anderem wären: Coco, Cortex, der Tiger Pura, Ripper Poo, Papu Papu sowie Tiny. Mit dem Fahrer eurer Wahl stürzt ihr euch in eine Reihe von Spielmodi. Neben dem bereits erwähnten Adventure-Modus gibt es ein Grand-Prix-Turnier, den Time-Trial sowie einen Battle-Mode, bei dem sich bis zu vier Piloten gleichzeitig



In der ersten Vorabversion hinterließ das Fahrgefühl noch keinen ausgeprägten Eindruck.

austoben. Und noch etwas zeichnet diesen Funracer aus: Sämtliche Gokarts können in drei Kategorien (Reifen, Motor, Auspuff) getunt werden. Erstes Fazit: Wenn es den Machern gelingt, die vielen guten Ansätze mit einer vernünftigen Spielbarkeit zu verknüpfen, könnte sogar Speed Freaks überflügelt werden. (Ulf S.)



Sämtliche Gokarts dürfen in drei Sparten aufgepeppt werden. Die modifizierten Gokarts kann man der PocketStation anvertrauen und mit anderen Mitspielern austauschen.



Die bekannten Wuppa-Äpfel erhöhen die Leistungsstärke der Power-ups, sobald man mindestens zehn von ihnen auf dem Konto hat.



Der technisch aufwändige Vierspieler-Modus scheint bei Titeln der neuesten Generation kein Problem mehr zu sein.



Sprünge sind häufig erforderlich, um plötzlich auftauchenden Schikanen auszuweichen.

INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
Dezember  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

CRASH TEAM RACING

Hersteller/Vertrieb: Naughty Dog/SCED  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 20+ Strecken



"Üppig ausgestatteter Funracer mit vielen guten Ansätzen und dem typischen Crash-Flair"



# KONAMI RALLY

Dass **Konami** mehr als nur **Metal Gear Solid** zu bieten hat, bewies die japanische Softwareschmiede mit einer **Rallye-Simulation** auf der diesjährigen E3.

Mit ihrem neuesten Produkt Konami Rally (vorläufiger Arbeitstitel) werkelt das japanische Unternehmen zur Zeit an einer waschechten Rallye-Simulation. Auf der diesjährigen E3 wurde eine sehr frühe Version des Racers auf dem Stand des Software-Riesen gezeigt. In der Schlamm-schlacht dürft ihr mit einem von zehn authentischen Rallye-Fahrzeugen über mehr als 30 real existierende Pisten, die weit verteilt über den Globus beheimatet sind, fahren. Ihr donnert beispielsweise durch die glühend heiße Steppe Afrikas, durchquert verschlammte Parours in England oder schlittert über vereiste Kurse Skandinaviens. Um eure Fahrleistungen auf den einzelnen Parours zu verbessern, steht euch natürlich auch der obligatorische Time-Attack-Mode zur Verfügung. Im Gegensatz zu Colin McRae Rally habt ihr jedoch im Championship-Mode gegen eine Vielzahl starker CPU-Gegner anzutreten. Technisch bot die gezeigte Version von Konami Rally noch ein paar Schwächen, so der noch nicht ganz flüssige Landschaftsaufbau, und auch die Strecken litten noch etwas an Detailarmut. Allerdings verwöhnen bereits jetzt grafische Leckerbissen, zum Beispiel die aus dem Auspuff schlagenden Flammen, das Auge des Spielers. Zusätzlich sorgen der authentische Motorensound

und die gute Analogsteuerung mit samt der differenzierten Unterstützung des Dual-Shock-Systems dafür, dass der Spieler förmlich mit seinem virtuellen Renner verschmilzt. (Udo L.)



Die unterschiedlichen Wetterverhältnisse beeinflussen nachhaltig das Fahrverhalten des Boliden.



In der fertigen Version steht euch natürlich auch die obligatorische In-Board-Perspektive zur Verfügung.



Die Vehikel entstammen der aktuellen Rallye-Serie.



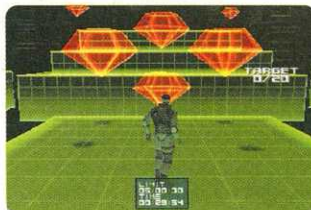
Im Replay-Modus lässt sich ein komplettes Rennen in verschiedenen Ansichten noch einmal Revue passieren.

# MGS VR MISSIONS

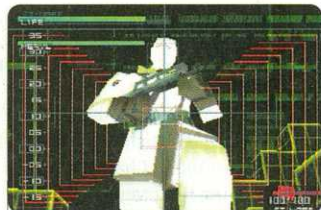
PlayStation-Geheimagenten aufgepasst! Konami sorgt mit seinen **VR-Missions** für Metal-Gear-Solid-Nachschub.

Einer der erfolgreichsten PlayStation-Titel aller Zeiten erhält ein Update. Dank der VR-Missions-Edition stehen dem virtuellen Agenten 300 neue Trainingsmissionen zur Verfügung. Des Weiteren wurde die Zahl der Schwierigkeitsgrade von drei auf fünf aufgestockt. Ob nach einmaligem Durchspielen des Abenteuers ein First-Person-

Mode lockt, ist jedoch bis zum heutigen Tage nicht bekannt. Fest steht dagegen, dass euch mindestens ein neuer Endgegner blüht, dass die PocketStation Unterstützung findet und dass Schmankerln, wie das Fotografieren von Naomi nach erfolgreich bestandener Mission, in der Version enthalten sein werden. (Udo L.)



300 neue Trainingseinheiten dürfen in Konamis Update ausgeführt werden.



Ob der First-Person-Mode integriert sein wird, ist leider noch nicht sicher.

## INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK  
nicht möglich

## METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 300 neue Trainingsmissionen



„Dank der vielen Goodies ein Must-buy-Titel für alle Metal-Gear-Solid-Fans“



## INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
2. Quartal 2000

ERSTER EINDRUCK  
nicht möglich

## KONAMI RALLY

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 10 Fahrzeuge, 30 Strecken



„Interessante Rallye-Simulation, die durchaus im Theater der Großen mitspielen könnte“

www.solero-shots.de



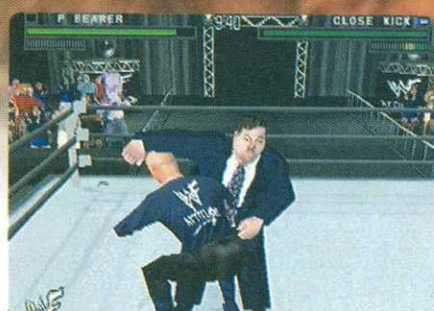




Das Aushängeschild der WWF, der Undertaker, könnte aus Sam Raimis Filmen stammen.



Der wohl bekannteste und beliebteste Wrestler in der WWF ist der Undertaker. Seine abgefahrene Show hat viele Freunde gefunden.



Jeder der Wrestler bedient sich CPU-gesteuert eines Schlagrepertoires, das perfekt von den lebenden Vorbildern übernommen wurde.

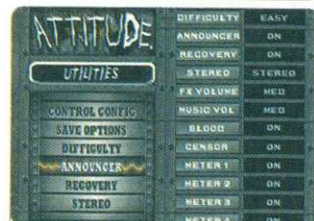
# WWF ATTITUDE

Wollte sich **Iguana** mit dem Vorgänger **WWF Warzone** erst aus der Wrestlingecke verabschieden, legt man nun doch einen weiteren **Wrestlinghammer** nach.

Die World Wrestling Federation, kurz WWF, teilt sich zusammen mit der WCW (World Championship Wrestling) den Hauptanteil im amerikanischen Wrestlinggeschäft. Während THQ derzeit fleißig ein WCW-Spiel nach dem anderen strickt, bringt Iguana, ihres Zeichens Hausfirma von Acclaim, jetzt die lang erwartete Fortsetzung zu

lich zaubern, um den Nachfolger WWF Attitude nicht nur als laihmes Rooster-Update dastehen zu lassen. Und dies scheinen die Entwickler sehr ernst zu nehmen, denn schon beim Starten der Preview-Version wird man förmlich von einer Flut an neuen **Spielmodi** und Optionen erschlagen. Neben dem altbekannten, überarbeiteten und erweiterten Wrestlerbastel-Mode, in welchem man nun selbst solche Kleinigkeiten erstellen darf wie beispielsweise den eigenen Schriftzug auf dem T-Shirt, und dem vorbildlichen Trainingsmodus stehen sage und schreibe gigantische 30 (!) verschiedene Wege zum begehrten Titelwerb zur Auswahl. Klar, dass sich einige Modi zwar stark ähneln, aber somit wird sichergestellt, dass für jeden Geschmack etwas dabei ist. Auch in puncto Charakterauswahl wurde mächtig aufgedreht. Ließen sich im Vorgänger gerade mal 16 originale WWF-Wrestler in den Ring bitten, erhöht sich die Anzahl in WWF Attitude auf weit über 30. Neben den ultimativen Größen, wie dem Undertaker, The Rock, Shawn Michaels und Stone Cold Steve Austin, wird auch Edellady Sable oder der Quasimodoverschnitt Paul Bearer als besonderer Gastwrestler antreten. In erwarteter hoher Qualität bringt

nes. Kein Wunder, schließlich stehen mehr als 400 Moves zur kreativen Kampfauswahl parat. Aber auch die grundsätzlichen körperlichen Attribute, die durch den Körperbau vordefiniert sind, kommen perfekt zum Tragen. So geht ein verhältnismäßig kleiner Shawn Michaels bei einem Faustschlag schneller zu Boden als ein Muskelberg vom Kaliber eines Kane. Und da wir gerade beim Thema "zu Boden gehen" sind, dürfen wir das neue Extra, den Vier-spieler-Mode nicht außer Acht las-



Die Anzahl der verschiedenen Spielmodi und Optionsmöglichkeiten erschlägt einen fast.

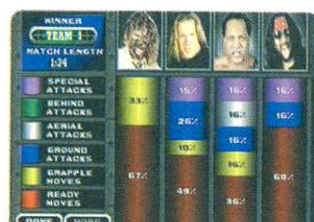
sen. Nun dürft ihr dank Multitap auch zu **viert** gegeneinander virtuell vermöbeln. Ein Feature, das gerade bei einem Royal Rumble für so manchen coolen Partyabend sorgen wird, da natürlich nichts motivierender ist, als seinen menschlichen Kontrahenten über die Ringseile zu Boden zu schicken. (Gunther H.)



Auch in puncto Spielgeschwindigkeit und Körperanimation der Charaktere wird das Letzte an Reserven der Playstation entlockt.



Die Kameraperspektive verändert automatisch den Winkel, um stets für einen guten Überblick zu sorgen.



Nach jedem Fight erhaltet ihr eine schematische Übersicht, die über den Verlauf informiert.



Neu! Diesmal dürft ihr zu **viert** gleichzeitig antreten und euch entweder in Tag-Team-Modi, in dem Royal Rumble oder auch jeder gegen jeden verklopfen.



wieder einmal jeder der Kämpfer sein eigenes, unverwechselbares Repertoire an Schlag- und Trittkombinationen mit. Dies fällt sehr stark auf, sobald ihr gegen einen bekannten Fighter in den Ring steigt. So begegnet euch Steve Austin mit seinem kompromisslosen Kampfstil und der Undertaker geizt nicht mit Handkantenschlägen und Tombsto-

**INFO**

Aktion

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

**GEPLANT FÜR**  
3. Quartal

**ERSTER EINDRUCK**  
sehr gut

**WWF ATTITUDE**

Hersteller/Vertrieb: Acclaim USA/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 40+ Wrestler, 20+ Spielmodi

1-4

„Ein würdiger Nachfolger für WWF Warzone, der die Fähigkeiten der Playstation bis aufs Letzte ausreizt“





Immer im Bilde: Ein Radar am oberen Bildschirmrand dient zur Orientierung.

## VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Der totale **Spaß zu zweit!** In Activisions Sequel lassen sich die Gegner auf Wunsch auch kooperativ zerlegen.

Das Treffen der Generationen: Dieser bekannte Filmtitel traf auf den diesjährigen Stand von Activision zu, auf dem unter anderem Vigilante 8: Second Offense für den Dreamcast, Nintendos 64-

abballern, sondern auch so ziemlich jedes Gebäude, das sich euch in den Weg stellt. Hier findet ihr zusätzlich neue Goodies, die euch die Mission erleichtern. Dass Vigilante 8: Second Offense keine langweilige Fortsetzung mit lediglich neuen Waffen und neuen Fahrzeugen geworden ist, liegt vor allem an dem Fakt, dass sich im Zweispieler-Modus die Missionen kooperativ meistern lassen. Dadurch eröffnet der Racer ungeahnte Qualitäten und steigert die Spielmotivation. Technisch bietet der Titel eine fließende 3D-Engine, die jedoch noch kleine Mängel in Sachen flüssigem Landschaftsaufbau zeigt. Die Transparenzeffekte, die bereits im Vorgänger zu gefallen wussten, wurden nochmals verbessert, so dass sie kaum noch pixelieren. Ferner sorgen neue Kameraperspektiven zu jeder Zeit der Ballerorgie für einen guten Überblick. (Udo L.)



Lass krachen, Amigo: Die unterschiedlichen Waffensysteme erhält ihr durch fleißiges Aufsammeln.

Bitter und die PlayStation präsentiert wurde. Rein spielerisch unterscheiden sich die Versionen nicht voneinander. Wie bereits in Teil 1 gilt es, in den einzelnen Abschnitten eine bestimmte Anzahl gegnerischer Fahrzeuge abzuschießen, um in die nächste Stage zu gelangen. Während der Hetzjagden solltet ihr fleißig Goodies einsammeln, die euch neue Waffen, bessere Schilde oder wichtige Lebensenergie beschern. In den Abschnitten lassen sich jedoch nicht nur die gegnerischen Fahrzeuge



Leckerbissen: Grafische Schmankerl wie die Lens-Flare-Effekte wurden deutlich verbessert.

INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK  
nicht möglich

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Hersteller/Vertrieb: Activision/Activision  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: k.A.



"Gutes Sequel, das vor allem durch den verbesserten Zweispieler-Modus überzeugt"

## X-MEN

Dank **Activisions** Beat 'em Up prügelt ihr euch mit **13 Kämpfern** durch Marvels komplettes **Superhelden-Universum**.

Mit X-Men betritt ein sehr interessanter Klopfer die virtuellen Spielwelten. Nicht nur dass die Lizenz sehr gut ist, sondern auch technisch scheint die erst zu 40 % fertiggestellte Version mit der sehr starken Konkurrenz durchaus mithalten zu können. Der Prügler bietet mehr als 13 verschiedene Kämpfer des Marvel-Universums, wie Wolverine, Gambit, Iceman, Beast oder Brood. Jeder der Recken verfügt über todbringende Specialmoves. Ferner helfen euch Countermoves, Attacken des Gegners zu blocken und gleichzeitig selber einen Angriff zu starten. In drei verschiedenen Modi dürft ihr dabei eure Kampf-

künste beweisen. Im Tournament-Mode lassen sich beispielsweise Großturniere ohne Einschränkung zusammenstellen. Ihr bestimmt die Locations sowie die Reihenfolge der Kämpfer, auf die der Spieler trifft, selbst. Einziger Wermutstropfen ist, dass Activisions Klopfer frühestens im April nächsten Jahres den Weg in die Regale der Kaufhäuser finden wird. (Udo L.)



Feintuning vonnöten: Der Superheld The Beast wirkt noch etwas kantig.

INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
2. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
nicht möglich

X-MEN

Hersteller/Vertrieb: Activision/Activision  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 13 Kämpfer



"Interessanter Klopfer mit großem Potential"



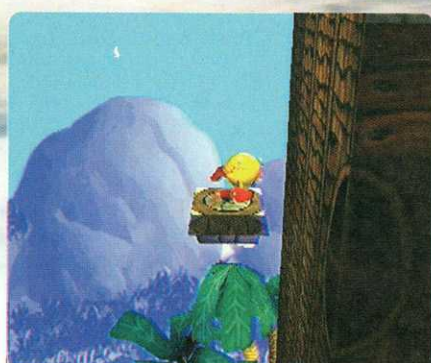




In Kisten befinden sich wichtige Goodies, wie Lebensenergie oder Punkte bringende Früchte.



Wie im Original: Fressst ihr die dicke Kugel, dürft ihr auf Geisterjagd gehen.



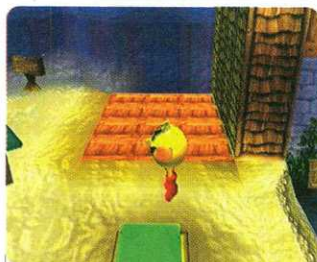
Um diese Platte in Bewegung zu setzen, muss euer Held richtig Gas geben.

# PAC-MAN WORLD

Pac-Man is back! Für sein neues **Abenteuer** verfrachtet **Namco** den kleinen Videospiele-Legionär in die **dritte Dimension**.



Die Punkte, die der fleißige Held einsammelt, dürfen von euch als Wurfgeschosse missbraucht werden.



Mit Hilfe eines Doppelsprunges habt ihr die Möglichkeit, den **Schalter** zu betätigen.

Kaum ein Videospiel-Charakter kann auf eine solche lange und erfolgreiche Karriere zurückblicken wie der dickbäuchige Allesfresser Pac-Man. Der kleine Nimmersatt zog bereits 1980 seine ersten Runden durch enge virtuelle Labyrinth der Spielhallen. Dabei stopfte er Unmengen gelber Kugeln in sich hinein, die für reichlich Spielpunkte sorgten. Gestört wurde der Titelheld während seines fleißigen Schaffens von bössartigen Geistern, die Pac-Man durch die Stages jagten. Dieses simple wie fesselnde Spielprinzip bannte Millionen von Videospielern vor die Schirme der Arcade-Automaten. Mit dem Einzug der Spielkonsolen in die heimischen Wohnzimmer gelangte Pac-Man zu noch größeren Erfolgen. Dutzende von Klons überfluteten die Videospiel-Regale der Kaufhäuser. Beinahe jede Spieleplattform wurde mit dem Original oder einer mehr oder weniger gelungenen Kopie des Klassikers bedient. Bis zum heutigen Tage sind deutlich mehr als 50 unterschiedliche Versionen von Pac-Man und Co. für die unter-

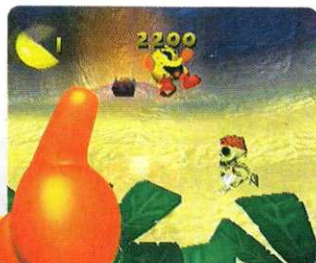
schiedlichen Spielsysteme erschienen. Da das Spielprinzip noch immer up to date ist, jedoch die grafischen Ansprüche verwöhnter Videospieler enorm gestiegen sind, entschloss sich der Branchenriese Namco, den kleinen Helden in die dritte Dimension zu verfrachten und auch das Gameplay etwas aufzufrischen. Das Ergebnis dürfte bereits vor zwei Jahren auf der E3 in Atlanta betrachtet werden. Damals jedoch gestaltete sich das Gesamtbild nicht ganz so gut, so dass die Programmierer das Abenteuer nochmals überarbeiteten. Herausgekommen ist ein Jump & Run, in dem sich der Held in bester Gex-Manier vollkommen frei durch die abwechslungsreich gestalteten Locations bewegt. Die bereits in der Vorabversion tadellos funktionierende Kameraführung rückt den kleinen Protagonisten zu jeder Zeit des Abenteuers automatisch ins rechte Licht. In Pac-Man World gilt es, das Ende eines Levels zu finden und dabei genau wie im Vorbild möglichst viele gelbe Kugeln einzusammeln. Anders als bei allen bisher er-



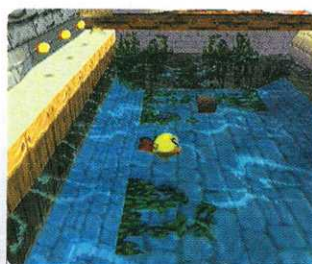
Durch Betätigung des Knopfes fährt die Brücke wie von Geisterhand zu Boden.

schiedenen Pac-Man-Versionen stehen euch diese dann als Wurfgeschosse zur Verfügung, dank derer sich die bunten Geister ausschalten lassen. Weiterhin besitzt der gelbe Knuddelheld in seinem neuesten Abenteuer eine ganze Menge neuer Aktionsmöglichkeiten, die die Dreidimensionalität des Hüpfers ermöglichen. Anhöhen beispielsweise lassen sich durch einen satten Sprung erreichen. Betätigt ihr während des Fluges ein weiteres Mal die Hüpf-Taste, legt Pac-Man einen satten Bauchplatscher hin, mit dessen Hilfe Gegner geplättet werden.

**"Pac-Man lebt! Dank Namco erlebt die gelbe Knuddelkugel ein beeindruckendes Comeback"**



Neben den altbekannten Geistern trefft ihr zusätzlich auf neuartige Bösewichter.



Auch im Wasser macht die Kugel eine gute Figur.



Flieger, grüß mir die Sonne: Dank der Trampolins geht es dem Himmel entgegen.





# PAC-MAN-History

Das erste Pac-Man-Abenteuer wurde 1980 von Midway veröffentlicht. Den Arcade-Automaten gab es in zwei verschiedenen Versionen, einem Tischmodell und dem klassischen Coin-up-Automat. Ein Jahr, nachdem Midway Pac-Man herausbrachte, erschien in den Spielhallen Ms. Pac-Man, das ebenfalls von dem amerikanischen Unternehmen stammt. Bis zum heutigen Tage sind weit mehr als 50 unterschiedliche Pac-Man-Versionen für beinahe jede Spieleplattform auf dem Markt. In unserer Aufstellung sind jedoch nur die Original-Versionen enthalten, und nicht die Pac-Man-Klons:

| Jahr      | Publisher             | Plattform                       |
|-----------|-----------------------|---------------------------------|
| 1980..... | Midway.....           | Arcade (Tischmodell)            |
| 1980..... | Midway.....           | Arcade (Coin-up-Automat)        |
| 1981..... | Atari.....            | Atari 2600                      |
| 1983..... | Atari.....            | Atari 5200                      |
| 1983..... | Atari.....            | Intellivision                   |
| 1983..... | Atari.....            | PC                              |
| 1983..... | Atari.....            | C64                             |
| 1983..... | Atari.....            | Apple                           |
| 1983..... | Atari.....            | Texas Instruments TI-99/4A      |
| 1983..... | Atari.....            | Spectrum                        |
| 1984..... | Namco.....            | MSX                             |
| 1988..... | Thunder Mountain..... | PC                              |
| 1988..... | INTV Corp.....        | Intellivision                   |
| 1988..... | Tengen.....           | NES                             |
| 1990..... | Namco.....            | Game Boy                        |
| 1991..... | Namco.....            | Game Gear                       |
| 1993..... | Namco.....            | SNES (Pac-Man 2)                |
| 1996..... | Namco.....            | PlayStation (Namco Volume 1)    |
| 1996..... | Microsoft.....        | PC (Microsoft Return of Arcade) |

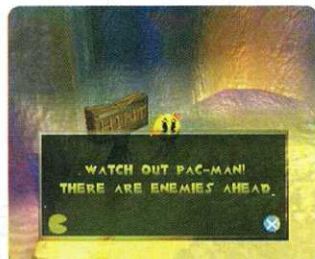
Geplant:  
tba. ....Namco.....PC (Namco History)

## Ms. Pac-Man

|           |                       |                                     |
|-----------|-----------------------|-------------------------------------|
| 1981..... | Midway.....           | Arcade                              |
| 1983..... | Atari.....            | Atari 2600                          |
| 1983..... | Atari.....            | Atari 400/800                       |
| 1983..... | Atari.....            | Spectrum                            |
| 1984..... | Atari.....            | PC                                  |
| 1984..... | Atari.....            | Apple                               |
| 1984..... | Atari.....            | Texas Instruments TI-99/4A          |
| 1984..... | Atari.....            | C64                                 |
| 1984..... | Atari.....            | Atari 5200                          |
| 1987..... | Atari.....            | Atari 7800                          |
| 1988..... | Thunder Mountain..... | PC                                  |
| 1988..... | Thunder Mountain..... | C64                                 |
| 1990..... | Atari.....            | Atari Lynx                          |
| 1990..... | Tengen.....           | NES                                 |
| 1991..... | Tengen.....           | Genesis                             |
| 1993..... | Namco.....            | Game Boy                            |
| 1993..... | Namco.....            | Game Gear                           |
| 1993..... | Namco.....            | NES                                 |
| 1995..... | Namco.....            | Super NES (Pac-Man 2)               |
| 1997..... | Namco.....            | PlayStation (Namco Museum Volume 3) |

Überdimensionale **Schalter**, die sich in vielen Locations der Stages befinden, lassen sich ebenfalls dank einer solchen Aktion betätigen. Somit werden Türen geöffnet, Hängebrücken bewegt oder wichtige Goodies freigesetzt. In eini-

gen Levels existieren steile Anstiege, die sich auf normale Art und Weise nicht passieren lassen. Durch Betätigen des Kreis-Buttons legt der Protagonist einen waghalsigen Spurt hin, mit dem auch diese Hürde locker genommen wird.



Auf Hinweisschildern werden euch unter anderem die Aktionsmöglichkeiten des Helden erklärt.



Bunter geht's kaum noch: Die verschiedenen Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet.



Im **Maze-Mode** wurde das Original 1:1 übernommen und in die dritte Dimension verfrachtet. Neben den Geistern gilt es hier auf Meteoriten zu achten, die auf das Spielfeld einschlagen.



Am Ende eines Levels erhaltet ihr für gefundene Früchte Extrapunkte.



Nachdem ihr den Apfel aufgesammelt habt, lässt sich die Tür im Hintergrund öffnen.

In den einzelnen Stages findet ihr neben den gelben Kugeln natürlich auch die Pac-Man-typischen **Früchte**, die für eine hohe Anzahl von Sonderpunkten sorgen. Zusätzlich fungieren einige der Goodies als eine Art Schlüssel, mit dem ihr Bonusräume öffnet. In solchen Locations erhaltet ihr zu meist zuvor verlorene Lebensenergie zurück oder gewinnt gar ein Extraleben hinzu. Pac-Man World hat jedoch noch viel mehr Spielspaß zu bieten. Neben diesem so genannten Quest-Modus steht euch auch eine Retro-Modus zur Verfügung, dank dem ihr das Original-Pac-Man spielen dürft. Der **Maze-Mode** lehnt sich stark an dieses Vorbild an. Auch hier gilt es, eure hungrige Spielfigur durch die Labyrinth zu steuern und fleißig Punkte zu sammeln. Im Gegensatz zum Ur-Pac-Man müsst ihr hier jedoch nicht nur den Attacken der Geister ausweichen. Euer Treiben wird zusätzlich durch brennende Meteoriten, die in das Labyrinth einschlagen, deutlich erschwert. Anhand dieser Schilderung erkennt ihr schon,

was rein spielspaßtechnisch in Pac-Man World steckt. Doch auch grafisch braucht sich der Hüpfer nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Vor allem der Quest-

**„Das geniale Spielprinzip des Ur-Pac-Man wurde deutlich aufgefrischt“**

Mode glänzt durch eine überaus abwechslungsreiche Gestaltung der Levels. Ihr steuert den Charakter durch idyllische Waldgebiete, joggt vorbei an traumhaften Urlaubsstränden oder bewegt euch in einer futuristisch anmutenden Welt. Die 3D-Engine überzeugt dabei durch den geschmeidigen Aufbau der Landschaften und die vielen liebevoll gestalteten Details am Rande der Locations. Somit deutet bereits jetzt alles darauf hin, dass Pac-Man World einer der ganz großen Hits des Jahres werden dürfte, der wertungstechnisch mehr als 85% erreichen kann. (Udo L.)

**INFC**

Action ☒ Strategie ☒ Abenteuer ☒ Geschick ☒ Simulation ☒

**GEPLANT FÜR**  
4. Quartal  
**ERSTER EINDRUCK**  
sehr gut

**PAC-MAN WORLD**

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

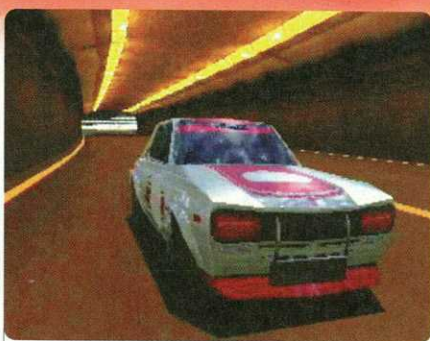
1

„Namcos Neuauflage könnte das beste Pac-Man aller Zeiten werden!“

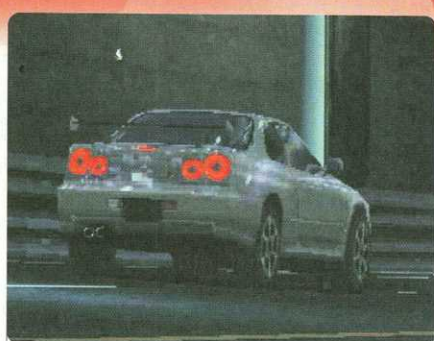




Nahezu jeder Hersteller hat einen exklusiven PS-Brummer im Programm. Hier sieht ihr das Modell von Nissan.



Lange Tunnelpassagen gibt es in allen Variationen.



Detailverliebt: Das Aufleuchten der Bremslichter ist nur eines von vielen realistischen Details.

# GRAN TURISMO 2

Die diesjährige **E3-Messe** war gleichzeitig die erste **Bewährungsprobe** für das Rennspielereignis dieses Jahres, wobei die erste Begegnung noch einen recht **zwiespältigen Eindruck** hinterließ.

Gran Turismo 2 war natürlich einer der Titel auf der E3, denen viele Besucher mit Spannung entgegen fieberten. Dementsprechend viel Platz wurde GT 2 auf dem Sony-Stand auch eingeräumt. Trotz vieler Displays waren die GT2-Fernseher meist stark umlagert, schließlich wollte jeder einmal den Nachfolger zu einem der größten PlayStation-Verkaufsschlager (weltweit verkaufte sich Gran Turismo insgesamt 6,2

Millionen Mal) probezocken. Leider, leider gibt es von der Mini-Demo-Version, die öffentlich präsentiert wurde, jedoch nicht allzu viel Gutes zu berichten. Wahlweise mit dem New Beetle oder einem japanischen PKW befuhr man einen grafisch äußerst schlichten Rundkurs - keine Spur von einem grafischen Feuerwerk. Ehrlich gesagt, hätte es sich bei diesem Demo auch um eine Strecke aus Gran Turismo 1 handeln können, so derart minimal waren die Unterschiede (wenn man überhaupt davon sprechen kann). Das Gleiche lässt sich auch über das Fahrgefühl und den Soundtrack sagen. Das Handling des Polygonwagens war sehr sensibel und hinterließ einen authentischen Eindruck, während im Hintergrund ein durchschnittliches Discostück vor sich hin wummerte. Dieser kleine "Appetizer" wurde den hochgesteckten Erwartungen bei weitem nicht gerecht. Dennoch sollte man keinesfalls voreilige Schlüsse ziehen, denn Polyphony Digital hielt sich bei der Präsentation ihres

neuen "Babys" bewusst zurück, um einen langen Spannungsbogen aufzubauen. Hinter den Kulissen wurde nämlich eine erste, wesentlich aussagekräftigere Preview-Version gezeigt, die schon eher den hohen Ansprüchen gerecht wurde. Auf exzellent designten Circuits absolvierten bereits eine Vielzahl an Boliden ihre Runden. Ich persönlich fand diesen Schachzug nicht gerade klug, denn die meisten Besucher, die nicht in den Genuss der Vorabversion kamen, sprachen von einer der größten Enttäuschungen der E3-Messe. Ein ähnlicher Satz war

auch auf einigen Videospiel-Homepages zu finden. Ob diese schlechte Publicity gut für den Hype ist, wage ich zu bezweifeln. Sei es drum, gut ist auf jeden Fall, dass die Hersteller allmählich mit den endgültigen Fakten rausrücken, und die haben es wahrlich in sich. Interessanterweise berichtet der Produzent Kazunori Yamauchi, dass viele Verbesserungen eigentlich bereits für den ersten Teil vorgesehen waren, aus Zeitmangel jedoch unter den Tisch fallen mussten. Außerdem nahmen



Mega-Recherche: Jeder der über 400 Wagen weist fein abgestufte sowie individuelle Fahreigenschaften auf.



"über **20 Strecken** und mindestens **400 Autos** - GT 2 sprengt alle **Rennspiel-Dimensionen**"

Im **Replay-Theater** genießt ihr die Wiederholungen bequem per Videorekorder-Funktionen.



Ein Mini bei Nacht: Noch ist unklar, ob man auf die Tageszeiten auch selber Einfluss haben wird.





Kfz-Mechaniker im Vorteil: Der nochmals stark erweiterte Tuningbereich erfordert technisches Verständnis.

die findigen Programmierer das Feedback zahlreicher begeisterter Gran-Turismo-Fans sehr ernst, schließlich handelt es sich ja um die potentiellen Käufer. Grundsätzlich, so betont Polyphony Digital, handelt es sich um einen direkten Nachfolger, das grundlegende Konzept bleibt damit erhalten. Nach wie vor stehen euch ganze Armada an handelsüblichen PKWs sowie Traummodellen zur Auswahl, mit denen ihr

### "Abwechslung pur: Neben GT-Boliden gibt es auch Rallye-Wagen und einen Drag-Race-Wettbewerb"

wahlweise im Arcade-Modus in unkomplizierter Manier auf Bestzeitjagd geht oder im Gran-Turismo-Modus eine Rennfahrerkarriere in Angriff nimmt. Bleiben wir beim Fuhrpark. Wie bereits erwähnt, bemühte sich der Hersteller verstärkt um westliche Fabrikate, unter anderem Volkswagen oder Rover. Welche bekannten Namen bei GT 2 genau zu finden sein wer-

den, mit dieser Information geizt das schwer beschäftigte Team noch immer. Nur soviel: Der Produzent verläutbarte, dass das Feedback seitens der Automobilhersteller sehr positiv war und man daher einiges erwarten darf. Summa summarum werden inklusive aller Tuningvarianten ca. 400 Wagen mit jeweils unterschiedlichem Handling bereit sein, was einen neuen Rekord darstellt. In puncto Quantität steht die Auswahl an Strecken dem in nichts nach. Polyphony Digital geht von mindestens 20 völlig verschiedenen Strecken aus, ohne den obligatorischen Bonusstrecken. Das ist eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger, der gerade einmal elf Rundkurse auf die Waage brachte. Diesmal gibt es sogar mit dem **Laguna-Secca-Circuit** eine offiziell li-



Über den passenden Soundtrack ist derzeit leider noch nicht viel bekannt, die Hersteller versprochen aber einige bekannte Acts, die bei Sony Music unter Vertrag stehen.



zenzierte Strecke, die viel Fahrspaß verspricht. Die Strecken sind deutlich abwechslungsreicher als beim Vorgänger, was auch einen triftigen Grund hat: Neben GT-Karren gibt es nämlich noch Rallye- und – man höre und staune – Drag-Race-Wettbewerbe. Für genügend fahrerische Abwechslung ist somit gesorgt. Und wie ist der Gran-Turismo-Modus gestaltet worden? Das werden sich jetzt sicherlich einige Leser fragen. Vom Konzept her genauso wie bei GT 1, jedoch mit weitaus mehr Ausstattung und Möglichkeiten. So wurde der Tuningbereich noch einmal erweitert, denn nach Meinung des Produzenten und Rennspiel-Perfektionisten Kazunori Yamauchi gibt es in diesem Bereich noch viel Spielraum. Bleibt zu hoffen, dass Laien mit dieser virtuellen Werkstatt allmählich nicht überfordert werden. Des Weiteren gibt es bei Gran Turismo 2 nicht weniger als 60 Fahrertests (!), die ihr allesamt absolvieren müsst, ehe ihr in den höchsten Rennklassen mitmischen dürft. Alles deutet somit darauf hin,

dass ambitionierte Rennfahrer mindestens eine Woche intensivstes Training einkalkulieren müssen, ehe sie sich allmählich dem Gipfel der Rennspielgenüsse nähern. Soweit zum reinen Spielaufbau, der immer noch viel Platz

lässt für die ein oder andere Überraschung. Natürlich bietet GT 2 darüber hinaus noch einige Extra-Features, die dem Komfort zugute kommen. Beispielsweise wurde das für damalige Verhältnisse revolutionäre Replay noch einmal kräftig aufgepeppt. Die Hersteller sprechen von dramatisch geschnit-



Neben Fantasie-Rundkursen gibt es mit dem **Laguna-Secca-Circuit** sogar eine bekannte Rennstrecke.



Das Angebot an Strecken wurde auf mindestens 20 aufgestockt.

tenen Wiederholungen, die jeder Fernsehübertragung Konkurrenz machen. Ein so genanntes **Replay-Theater** erlaubt außerdem das Begutachten der Aufzeichnungen aus jedem Blickwinkel und so oft man will. Natürlich darf man die spektakulärsten Siege auch der Memory-Card anvertrauen. Apropos Memory-Card, GT 2 unterstützt auch die PocketStation. Durch diese intelligente Speichereinheit speichert ihr nicht nur ein ganzes Arsenal an getunten Traumwagen, per Infrarotstelle tauscht ihr auch spielend einfach erspielte Boliden untereinander aus. Zum Abschluss noch ein Wort zum Veröffentlichungstermin. Interessanterweise plant SCEI einen weltweit gleichzeitigen Release noch in diesem Herbst, so dass der September als recht wahrscheinlicher Termin gilt. (Ulf S.)

### INFC

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

GEPLANT FÜR  
September  
ERSTER EINDRUCK  
super

### GRAN TURISMO 2

Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/SCEI  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 20+ Strecken, 400+ Autos



"Kompetente Rundum-Verbesserung der Rennspiel-Referenz"

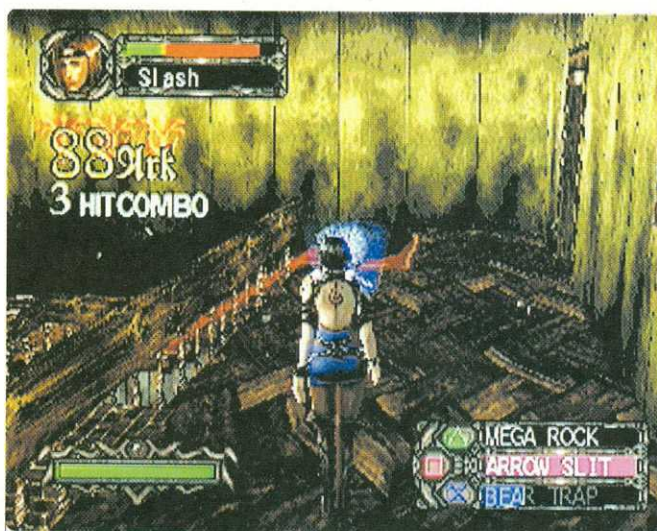


# KAGERO DECEPTION 2

Tecmo bringt mit dem Nachfolger zu Devil's Deception **frischen Wind** in das Genre der **actionlastigen Strategicals**.

LAG beim genannten Vorgänger das Hauptaugenmerk im Zusammenhang mit der virtuellen Fallenstellerei noch auf einer gleichmäßigen Verteilung von Action-, Strategie- und Rollenspiel-Elementen, so hat sich diese Gewichtung im Sequel entscheidend verlagert. Die Rollenspiel-Elemente sind nun gänzlich verloren gegangen, wohingegen der Schwerpunkt auf strategischem Einsatz eurer Fallen liegt. Ihr steuert eure Heroine, die hübsche Millenia, durch ein Schloss,

um dieses von Eindringlingen aller Couleur durch geschicktes Aufstellen diverser Fallen zu säubern. In der 3D-Verfolgerperspektive bewegt ihr euch durch die Räumlichkeiten, immer auf der Jagd nach Feinden. Zu Anfang ist dies nur ein einfacher Bauer, jedoch werden euch bald schlagkräftigere Recken, wie Ritter, Bogenschützen oder Zauberer, begegnen. Durch strategisches Setzen der Fallen, wie etwa riesige Bärenfallen oder Landminen, macht ihr die Bösewichte dingfest, unter Umständen mit einer 3-Hit-Combo, das heißt dem simultanen Zuschnappen dreier



Gotcha! Mit der 3-Hit-Combo ab in die ewigen Jagdgründe.

unterschiedlicher Fallen auf dem Körper des gleichen Widersachers. Für jeden getöteten Feind bekommt ihr Punkte gutgeschrieben, die ihr wiederum in die Neuentwicklung von Fallen investiert.

So habt ihr im fortgeschrittenen Verlauf ein stattliches Repertoire an verschiedensten fiesen Vorrichtungen, um die Schergen aus den Gemäuern zu treiben. (Tom S.)



Bei der Installation der Fallen verschafft euch ein drehbares Gittermodell guten Überblick.



ZaZaZauberstab: Manche Gegner ist bei der Jagd auf euer Leben jedes Mittel recht.

**INEC**

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

**GEPLANT FÜR**  
4. Quartal  
**ERSTER EINDRUCK**  
gut

**KAGERO DECEPTION 2**

Hersteller/Vertrieb: Tecmo/Virgin  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 12+

"Ausgleich zur üblichen Strategiekost, die Langzeitmotivation könnte jedoch höher sein"

## Y.A.R.G.

Ein vielversprechender **WipEout-Verschnitt** aus **deutschen Länden** bereichert das **Rennspielgenre**.

ALLmählich tut sich wieder etwas in der deutschen Videospielbranche. Nach der raffinierten Grübelelei Swing von Software 2000 schickt sich das blutjunge und in Hamburg ansässige Entwicklerteam VCC an, mit einem futuristischen Racer, der noch die beiden Arbeitstitel Y.A.R.G. und MAG 3 trägt, ins Rennen zu gehen. Im Zentrum stehen wie bei WipEout ultraschnelle Antischwerkraftgleiter namens **Tripods**, deren aerodynamische Form an einen Bumerang erinnert. Mit diesen Flitzern begett

ihr euch auf insgesamt sieben abwechslungsreiche Rundkurse, die sich die Science-Fiction-Thematik reichlich zu Nutze machen. Mega-City am Horizont, halsbrecherische Serpentina in schwindelerregender Höhe oder eine Felseninöde – das futuristische Ambiente kommt gut rüber. Im Spiel selbst fordert ein ausgeklügeltes Meisterschaftsturnier den Solisten. Ihr startet eure Karriere in einem der insgesamt drei Rennställe und arbeitet euch bis in die höchste Rennklasse vor, in der euch alle Rennstrecken zur Auswahl stehen. Natürlich gehören auch unterschiedliche Waffensysteme, wie Minen oder Missi-



Dank der Einbeziehung von klassischen Science-Fiction-Objekten, wie dieser riesigen Weltraumstation, kommt eine gute Atmosphäre rüber.

les, zum rauen Rennalltag dazu. Bleibt zu hoffen, dass sich diese bewährten Zutaten in der fertigen Version zu einem guten Gesamtwerk zusammenfügen. (Ulf S.)

Laserwaffen, Schutzschilde und andere aufsammlbare Goodies erhöhen eure Gewinnchance.



In grafischer Hinsicht braucht sich der Titel nicht vor der Konkurrenz zu verstecken.



Von den schnittigen Tripods gibt es insgesamt zwölf unterschiedliche Versionen.

**INEC**

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

**GEPLANT FÜR**  
September  
**ERSTER EINDRUCK**  
nicht möglich

**Y.A.R.G.**

Hersteller/Vertrieb: VCC/Crave Entertainment  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 7 Strecken, 12 Boliden

"Ein WipEout-Pendant aus einer germanischen Entwicklerstube"



# FAIRPLAY



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

**4,99**

## Sony Playstation

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| PSX-Boot-Chip (für jap u. us) | 4,99   |
| Playstation inkl. Umbau       | 249,99 |
| Memory-Card 2 MB (30 Bl.)     | 19,99  |
| Memory-Card 4 MB (60 Bl.)     | 24,99  |
| Memory-Card 8 MB (120 Bl.)    | 24,99  |
| Memory-Card 24 MB (360 Bl.)   | 39,99  |
| RGB Kabel                     | 7,99   |
| RGB Audio Kabel               | 11,99  |
| Link Kabel                    | 7,99   |
| Padverlängerung               | 7,99   |
| PSX Pad (versch. Farben)      | 15,99  |
| Infrarot-Pad (2 Stück)        | 55,99  |
| Dual-Shock Controller (SONY)  | 55,99  |

## SEGA DreamCast

SEGA DreamCast  
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

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

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

**Twinshock  
(Analog +  
Shock)  
32,99**

**Master  
Drive  
Lenkrad  
109,99**

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Arcade Stick             | 139,99 |
| Controller               | 69,99  |
| Puru Puru Pack           | 69,99  |
| Racing Controller        | 139,99 |
| VMS Memory-Card          | 69,99  |
| PAL Booster              | 69,99  |
| Video Converter NTSC-PAL | 89,99  |
| V-Box                    | 169,99 |

## SEGA DreamCast Software

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Aero Dancing                  | 119,99 |
| Blue Stinger                  | 119,99 |
| Evolution                     | 119,99 |
| House of the Dead 2 inkl. Gun | 169,99 |
| Marvel vs Capcom              | 119,99 |
| Monaco GP                     | 119,99 |
| Pen Pen Tricelon              | 119,99 |
| Psychic Force 2012            | 119,99 |
| Puyo Puyo                     | 119,99 |
| SEGA Rally 2                  | 119,99 |
| Seventh Cross                 | 119,99 |
| Sonic Adventure               | 119,99 |
| Super Speed Racing            | 119,99 |
| Virtua Fighter                | 119,99 |

**Panther  
Gun  
49,99**

## Software PSX

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Apocalypse                | 85,99 |
| Civilisation 2            | 82,99 |
| Cool Boarders II Platinum | 39,99 |
| Crash Bandicoot 3         | 79,99 |
| Driver                    | 85,99 |



**Croc 2  
82,99**

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Final Fantasy VII Platinum    | 39,99 |
| Gex 3-Deep Cover Gecko        | 85,99 |
| G-Police 2                    | 85,99 |
| G-Police Platinum             | 39,99 |
| KKND - Krossfire              | 89,99 |
| Legacy of Kain 2: Soul Reaver | 89,99 |
| Metal Gear Solid              | 88,99 |
| Motor Racer Platinum          | 39,99 |
| Populous: Die Schöpfung       | 85,99 |



**V-Rally  
2  
99,99**

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Racing Simulation 2 | 79,99 |
| Ridge Racer Type 4  | 79,99 |
| R-Type Delta        | 79,99 |
| Silent Hill         | 94,95 |
| Swing               | 69,99 |
| V-Rally 2           | 99,99 |
| Warzone 2100        | 85,99 |
| Mission Impossible  | 89,99 |

## BauConTec

Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

|                    |        |
|--------------------|--------|
| PAL Booster        | 37,99  |
| V Box              | 169,99 |
| RF Adapter         | 19,99  |
| Gamekiller         | 39,99  |
| Game Buster Deluxe | 99,99  |
| X-Ploder           | 75,99  |
| X-Ploder-Pro       | 129,99 |
| Dexdrive           | 72,99  |
| Multi Tap          | 49,99  |





Dank einer speziellen **Technologie** lassen sich während des Rennens weitere Aktionsmöglichkeiten ausführen.



Zwei auf einen Streich: Dadurch, dass eure Spielfigur gleichzeitig zwei Waffen nutzen kann, sind solche Situationen leicht zu meistern.



Die automatische Kameraführung vermittelt euch zu jeder Zeit des Abenteuers einen optimalen Überblick.

# FEAR FACTOR

Drei kampferprobte **Söldner** stehen im Mittelpunkt des neuen **3D-Action-Adventures** von **Eidos**, das nicht nur technisch eines der besten seines Genres werden könnte.

Die ganze Welt spricht derzeit von Lara Croft. Hunderte von Menschen, die das vierte Abenteuer der smarten Lady sehen wollten, tummelten sich vergebens am diesjährigen Messestand von Eidos. Stattdessen sahen sie jedoch eine der größten Überraschungen der diesjährigen E3-Messe. Der Actionthriller Fear Factor ist ein reinrassiges 3D-Action-Adventure im Stile von Resident Evil 1. Dabei

schlüpft der Spieler in die Rolle eines Söldners (drei unterschiedliche Charaktere stehen zu Beginn zur Auswahl) und hat die Aufgabe, die vermisste Tochter eines mächtigen Hongkonger Triadenchefs aufzuspüren. Je nach Wahl des Charakters soll sich der Spielablauf teilweise entscheidend verändern. Dabei begegnet euch natürlich allerhand böses Gesindel, das ihr aber mit roher Waffengewalt bekämpft. Genial gelöst wurde der Einsatz der unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten während



Ballern, was das Zeug hält: Dieses Motto gilt nicht für Fear Factor, da euer Munitionsvorrat streng limitiert ist.



Die Hintergründe wirken dank der imposanten Animationen sehr lebendig.



Die Cutszenes wurden nahtlos in das Spielgeschehen integriert.

der Geschehnisse. Durch eine spezielle **Technologie** wird es dem Spieler möglich sein, im Gehen, Laufen, Hocken oder Kriechen weitere Aktionen durchzuführen, wie das Ziehen einer Kanone oder das Abfeuern von Schüssen. Damit das Abenteuer nicht zu schnell durchgespielt ist, haben die Entwickler acht riesige Welten programmiert, die aus über 100 unterschiedlichen Locations bestehen. Somit sollte laut Hersteller eine Spielzeit von 40 Stunden und mehr gewährleistet sein. Das hervorstechendste Merkmal des Adventures ist jedoch grafischer Natur. Die vorgeordneten Hintergründe vermitteln dank vieler bewegter Details eine



Die comicartigen **Texturen**, mit denen die Charaktere überzogen wurden, könnten gelungener kaum sein.

äußerst lebendige Welt. Eine Vielzahl animierter Zwischensequenzen verstärkt darüber hinaus dieses Bild nachhaltig. Die Spielfiguren bestehen aus bis zu 800 Polygonen. Zusätzlich wurden die Protagonisten mit **Texturen** überzogen, welche ihnen ein comicartiges Aussehen vermitteln. Um das überdurchschnittliche Bild abzurunden, wurden den Charakteren außerdem Schatten spendiert, die sich authentisch verhalten. Natürlich unterstützt das Abenteuer auch den Dual-Shock-Controller, so dass eine beinahe 100%ige Identifikation mit dem Protagonisten gegeben sein wird. Zieht man alle Fakten zusammen, so lässt sich bereits jetzt sagen, dass uns im Spätherbst ein Action-Adventure ins Haus steht, das wertungstechnisch in die hohen 80er-Regionen vorstoßen könnte. (Udo L.)



Brennendes Inferno: Die Steuerung der Charaktere vollzieht sich noch etwas träge. In der fertigen Version soll dieser Mangel jedoch behoben sein.

INFO

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
4. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

FEAR FACTOR

Hersteller/Vertrieb: Eidos/Eidos  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 8 Welten



"Fast schon perfektes 3D-Action-Adventure, das den Genre-Thron zittern lässt"



# "WIR WOLLEN NICHT MIT TOMB RAIDER KONKURRIEREN"

John zuur Platten, Produzent von **Fear Factor**, über seine technischen Tricks, **Hardware-Ausreizung** und **PlayStation 2**.

**PlayStation Games:** Könnten Sie sich zunächst einmal unseren Lesern vorstellen?

**John zuur Platten:** Natürlich: Ich startete meine Karriere ursprünglich im Fernsehgeschäft bei Universal Studios, wo ich unter anderem Produktionskoordinator war. Mein Einstieg ins Videospielgeschäft begann als Produzent von visuellen Effekten bei Full-Motion-Video-Titeln aus dem Hause Sega. Danach fragte mich die Firma, ob ich nicht selber Videospiele programmieren möchte. Ich wählte den Sprung in das Videospielgeschäft und programmierte zuerst den Flugaction-Titel Tomcat Alley, was ein recht großer Erfolg war. Danach ging es Schlag auf Schlag. Ich engagierte mich unter anderem für die Titel Ultima IX, Battlezone und Johnny Mnemonic. Mittlerweile bin ich ausschließlich für Kronos tätig, eine kalifornische Softwareschmiede, die von Stan Liu und Albert Co gegründet wurde. Das Team umfasst derzeit 35 Mitarbeiter und zeichnete sich unter anderem für Dark Rift und Cardinal Syn verantwortlich.

**PSG:** Wie kam es zum Projekt Fear Factor?

**JP:** Vor über einem Jahr entstand auf dem Reißbrett von Stan und mir das Konzept zu Fear Factor. Die Hauptidee hinter diesem Videospiel war es, ein Abenteuerspiel zu entwerfen, das den Zocker durch eine ausgeklügelte Dramaturgie nie in Ruhe lässt, sprich hat man ein Rätsel gelöst, wird man sofort mit der nächsten Überraschung konfrontiert. Ich realisierte bereits frühzeitig, dass unsere ehrgeizigen Pläne neue grafische Technologien erfordern. Wir entwickelten daher ein ganz besonderes Grafikverfahren für das Hintergrundlayout. Da Stan aus Hong Kong stammt, wollte er schon immer ein Action-Adventure entwickeln, das die Mystik und Kultur von China widerspiegelt. Ich benutzte diesen Ansatz für eine Hintergrundgeschichte, die mehr bietet als das übliche "rette eine Frau aus den Händen eines Fieslings".

**PSG:** Die Grafik sieht sehr beeindruckend aus. Was für Tricks haben

Sie verwendet, um diesen neuartigen Comic-Stil zu realisieren.

**JP:** In optischer Hinsicht ist Fear Factor sehr dynamisch, da wir für die Hintergründe vollwertige FMV-Sequenzen in HiRes verwenden. Durch dieses aufwändige Verfahren konnten wir zwar eine digitale Welt nach unseren Vorstellungen kreieren, doch ich befürchtete, dass die 3D-Charaktere dadurch zu stark in

mit FMV-Hintergründen zu kombinieren. Im Gegenteil, wir schafften es sogar, dass keine Unterbrechungen entstehen, wenn man von einem Raum zum nächsten springt. Hat man einmal das Abenteuer gestartet, gibt es kein lästiges Zwischenbild während einer Nachladezeit, da wir durch ein Streaming-Verfahren während des Spiels ständig Daten von der CD-ROM ziehen.



*"Ich denke, dass der PlayStation-Nachfolger der gesamten Konkurrenz den Todesstoß versetzen könnte."*

John zuur Platten,  
Produzent von Fear Factor

den Hintergrund geraten. Wir entschieden uns daher bei den Charakteren für den Anime-Stil. Die Herausarbeitung dieses Vorhabens war eine immense Arbeit, da es sehr schwierig ist, 3D-Objekte zweidimensional aussehen zu lassen. Um diesen Comic-Stil zu erzielen, verwendeten wir pro virtueller Persönlichkeit satte 800 Polygone, reduzierten die Farbpalette und studierten anhand von Zeichentrickfilmen, wie Schatten auszu-sehen haben.

**PSG:** 800 Polygone pro Charakter, FMV-Clips als Hintergrundlayout. Besteht da nicht die Gefahr, dass der Spielverlauf nicht schnell genug abläuft oder sogar Slowdowns auftreten?

**JP:** Wir haben ein tolles Team unter der Leitung von Mike Fernie, das sich für den technischen Rahmen sehr viel Zeit genommen hat. Wir haben wirklich keine Probleme damit, aufwändig modellierte Charaktere

**PSG:** Metal Gear Solid oder Tomb Raider, es gibt mittlerweile eine ganze Reihe von hochwertigen Action-Adventures. Haben Sie sich von solchen Titeln inspirieren lassen?

**JP:** Ich bin zwar ein großer Fan von Tomb Raider, Metal Gear Solid oder Resident Evil 1, da sie alle Klassiker sind mit ihren eigenen Charakteren und individuellen Vorzügen. Wir wollen mit Fear Factor jedoch nicht mit diesen Titeln konkurrieren, sondern unseren eigenen Weg gehen. Ich denke aber, dass Liebhaber von Tomb Raider & Co auch Gefallen an unserem Titel finden werden.

**PSG:** Fear Factor bietet einen weiteren weiblichen Helden. Seit dem Lara-Croft-Hype scheint es fast so, als wäre ein sexy Charakter ein Garant für den Erfolg eines Adventures. Hängt das vielleicht damit zusammen, dass Videospiele zu 95 % männlich sind?

**JP:** Ich denke, dass ein guter Charakter nichts mit dem

Geschlecht zu tun hat. Derzeit ist zwar Lara Croft die erfolgreichste Videospielheldin, doch kurioserweise hätten die meisten Produzenten vor ein paar Jahren einen noch ausgelacht, wenn man ihnen einen weiblichen Helden für ein Action-Adventure angeboten hätte. In Fear Factor gibt es jedoch gleich drei Anti-Helden-Typen: Hana, Glas und Deke. Hana mag mit ihren langen Beinen und sexy Outfit zwar oberflächlich dem Lara-Croft-Klischee entsprechen, aber nach einer Weile entdeckt man dunkle Schatten in ihrem Lebenslauf. Eidos war bei der Entwicklung von komplexen Charakteren sehr hilfreich. Letztendlich bietet Fear Factor im Prinzip keine guten Charaktere, sondern nur unterschiedliche Abstufungen von bösen Figuren.

**PSG:** Die E3 zeigte, dass die PlayStation-Hardware nach über fünf Jahren allmählich ausgereizt ist. Was denken Sie?

**JP:** In technischer Hinsicht wurde auf der PlayStation das meiste Machbare bereits umgesetzt. Dennoch ist die Hardware immer wieder für eine Überraschung gut. Vor ein paar Jahren galt die Kombination zwischen Echtzeit-3D-Grafik und FMV-Clips beispielsweise noch als nicht vereinbar, was wir mit Fear Factor jedoch widerlegen konnten. Ich denke, dass der Erfolg der PlayStation auch auf dieser flexiblen Hardware beruht. Außerdem unterstützt uns Sony tatkräftig, damit wir immer mehr aus der Konsole herausholen können.

**PSG:** Was ist Ihr erster Eindruck von der PlayStation 2?

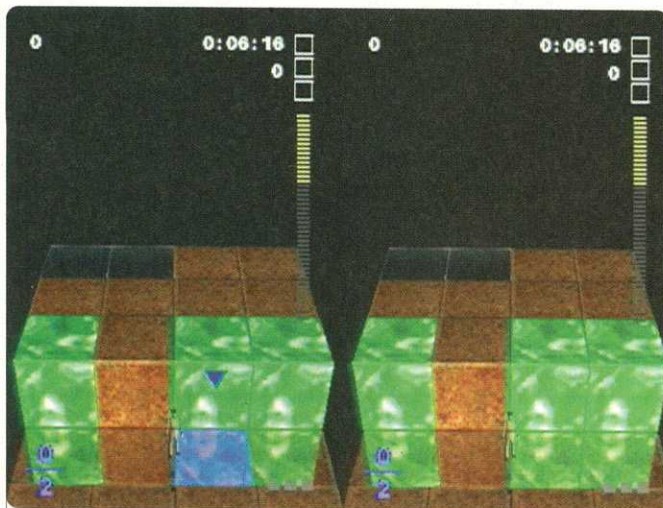
**JP:** Ich habe zwar nur ein kurzes Demo gesehen, aber ich kann es bereits jetzt kaum erwarten, ein Entwicklungsskit in die Finger zu bekommen. Ich denke, dass der PlayStation-Nachfolger der gesamten Konkurrenz den Todesstoß versetzen könnte.

**PSG:** Abschließend, abgesehen von Fear Factor, wie lauten Ihre derzeitigen Favoriten?

**JP:** Vor allem Action-Adventures wie Tomb Raider, Metal Gear Solid, Silent Hill oder Abe's Oddworld sind meine absoluten Lieblinge. Außerdem gefällt mir im Gegensatz zu manch anderem Kollegen Parappa the Rapper.





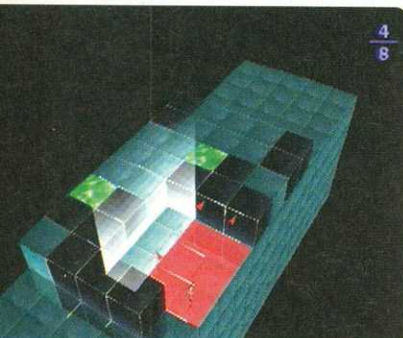


Im Zweispieler-Modus müsst ihr schneller als euer Gegner das Rätsel gelöst haben.

## KURUSHI FINAL

Die **Musikszene** macht's vor: Läuft ein **scheinbar guter Titel nicht**, dann wird er so lange **re-released**, bis es das Publikum **annimmt**.

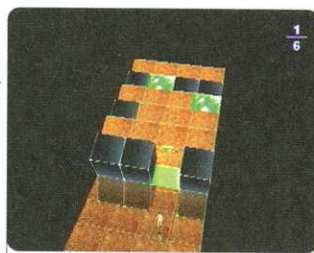
Im November '97 erschien ein neuartiges Geschicklichkeitspuzzle namens Kurushi, in dem gezielt Würfel aus einer breiten Masse herausgefiltert werden



Wird ein grünes Feld ausgelöst, verschwindet gleich ein ganzes Karree.

mussten. Jetzt, anderthalb Jahre später, wird der Titel leicht verändert unter dem Namen Kurushi Final noch einmal aufgelegt. An dem Spielprinzip hat sich in der uns vorliegenden fertigen Japan-Version nichts geändert. Ihr müsst aus einer Anzahl Würfel alle wegbomben, die nicht schwarz sind. Dazu wird ein Quadrat farbig aktiviert. Löst ihr das Feld aus, verschwindet der Würfel, der sich darüber befindet. Besonders lukrativ sind dabei die grünen Würfel. Sie hinterlassen dann ein grünes aktivier-

tes Feld, das, wenn es ausgelöst wird, gleich ein 3x3-Karree auslöscht. Oben rechts seht ihr auf eurem Monitor eine Zahl, die angibt, wie viele Züge ihr für die optimale Lösung benötigt. Ihr dürft daher nur maximal die doppelte Anzahl von Zügen verschwenden. Daher solltet ihr euch schon zu Levelbeginn eine Vorgehensweise, sprich Strategie, ausdenken. Auch auf den zweiten Blick erscheinen Kurushi und sein Sequel wie ein und dasselbe Spiel. Nicht einmal die Grafik wurde aufgepeppt. Das einzige, was wohl neu ist, sind ein paar hinzugekommene und veränderte Levels. Zudem dürft ihr auch zu zweit gegeneinander antreten – den eingebauten Leveleditor kann man schlicht unter Ulk verbuchen. (Raoul B.)



Schema F: Ihr aktiviert ein Feld und löst es aus, sobald der gewünschte Quader darauf liegt.



Natürlich werdet ihr auch von aggressiven Widersachern beharkt, doch vor allem das Lösen von Puzzle-Aufgaben steht im Vordergrund.

## RAYMAN 2

Die **Fortsetzung** des französischen **Jump&Run-Stars** könnte eines der **Genre-Highlights** dieses Jahres werden.

Ubi Soft lässt sich sehr viel Zeit für das neueste Abenteuer ihres knuddeligen Maskottchens. Seit seinem Debüt im Jahre 1995 haben PlayStation-User nichts mehr von Rayman gehört. Die Gründe dafür sind vielfältig. Zum einen werkelte sein Schöpfer Michel Ancel in der Zwischenzeit an anderen Projekten, zum anderen bedurfte es einer langen Zeit der Vorbereitung, denn Rayman 2 bietet im Vergleich zum Vorgänger eine 100%ige 3D-Grafik mit völliger Bewegungsfreiheit. Im Gegensatz zu manch anderem Titel steht aber nicht die Grafik, sondern vor allem die perfekte Harmonie aus Präsentation und Spielbarkeit im Vordergrund. Leider kann man auf einer halben Seite nicht genau beschreiben, warum Rayman 2 von vielen E3-Besuchern als eines der Software-Highlights angesehen wurde. Nur soviel: Neben der zauberhaften Präsentation punktet der Titel vor allem durch seinen spielerischen Abwechslungsreichtum. Rayman erlernt von Freunden neue Tricks hinzu, muss die raffiniertesten Rätsel lösen und sich



Die märchenhaften Rayman-Welten erinnern streckenweise an Peter Pan oder Alice im Wunderland.

mit viel Geschick durch die 3D-Areale schlagen. Alle spielerischen Elemente fließen dabei mit solcher Leichtigkeit zusammen und werden derart charmant vorgetragen, dass bereits das bloße Zuschauen Spaß macht. Hoffentlich erhalten wir bald eine Vorabversion! (Ulf S.)



Die Hubschrauber-Ohren verhelfen Rayman erneut zu einer gemächlichen Flugphase.

**INFC**

Action ●●●●

Strategie ●●●●

Abenteuer ●●●●

Geschick ●●●●

Simulation ●●●●

**GEPLANT FÜR**

**August**

**ERSTER EINDRUCK**

**mittel**

**KURUSHI FINAL**

Hersteller/Vertrieb: Sugar Rockets/SCEI

Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer

Levels: 100+

1-2

"Dieses Kurushi-Update ist ein mageres Vergnügen"

**INFC**

Action ●●●●

Strategie ●●●●

Abenteuer ●●●●

Geschick ●●●●

Simulation ●●●●

**GEPLANT FÜR**

**November**

**ERSTER EINDRUCK**

**super**

**RAYMAN 2**

Hersteller/Vertrieb: Ubi Soft/Ubi Soft

Schwierigkeitsgrad: k.A.

Levels: 24+

1-2

"Präsentation, Leveldesign und Spielbarkeit verschmelzen zu einem absoluten Hochkaräter"





"Georg hat auch eine!"  
Mo-Fr. live im TV



**PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM**

## ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"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



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

**ACTIVATOR**

vorgestellt auf



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.

**BONUS** ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBEHEFT "PlayStation Cheats and More" **nur 98 DM**  
game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

## VIRTUAL GUN®

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitzen 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 | 2 MB nur 18 DM | 1802 |
| 8 MB 29 DM  | 1708 | 3 MB nur 28 DM | 1803 |
| 24 MB 38 DM | 1724 | 4 MB nur 38 DM | 1804 |
| 40 MB 52 DM | 1740 | 6 MB nur 48 DM | 1806 |
| 56 MB 62 DM | 1756 | 8 MB nur 58 DM | 1808 |
| 72 MB 74 DM | 1772 |                |      |

Faxabruf 030-399 031 58

**www.activated.de**

**3059** NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002  
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ  
**59,99 DM**



NEU: Demnächst in weiteren Farben!

**BONUS**

JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!

3179



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 (S)Videoeingang 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!

incl. PlayStation S-Video-Kabel **nur 179,99 DM**  
S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM  
S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

**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!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie"

**SUPERCHIP EINBAUPLATINE**

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeilinsensitive 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**

1001

Stück 15 DM  
3 Stück je 12 DM  
5 Stück je 7,80 DM  
10 Stück je 5,90 DM  
25 Stück je 5,56 DM  
50 Stück je 4,98 DM

1004

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   |
| 6299 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 |
| CD-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          | 3139 |
| Mr. Backup 264 898 DM             | 6001 |

NEU:



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!  
es gelten unsere AGBs!





In den Schatztruhen verstecken sich die sehr gefragten Superhelden-Outfits, mit denen ihr den Monstern richtig einheizt.



Als Monster seid ihr zwar langsamer unterwegs, habt dafür aber Bärenkräfte und eine Keule in der Hand (wird in der Vollversion enthalten sein).



Eine Spezialattacke von Ruff und seiner Zwillingsschwester Tumble sind Schreie. Diese Verbalattacken kosten allerdings Energie.

# RUFF & TUMBLE

GT Interactive plant **zusammen** mit Eurocom Ltd. **Nachschub** für das **jüngere** PlayStation-Klientel.

Spätestens seit Spyro the Dragon ist die PlayStation auch für die jüngsten Pad-Akrobaten interessant. Damit sich daran auch sobald nichts ändert, arbeitet GT Interactive zusammen mit Eurocom Development Ltd. an einem vielversprechenden Mix aus Jump & Run und Action-Adventure. Titel des Projekts: Ruff & Tumble. Manche Amiga-Hasen kennen vielleicht das Spiel noch. Renegade zeigte sich 1994 für die Entwicklung des Plattform-Hüpfers verantwortlich. Laut Chris Johnson, Produzent bei GT Interactive, haben beide Produkte nichts miteinander

ander zu tun, nur dass der Vater der Charaktere Ruff und Tumble von Renegade zu GT wechselte und seine Idee mitnahm. Um Verwechslungen zu vermeiden, heißt das Spiel

außerhalb Deutschlands auch nicht Ruff & Tumble, sondern 40 Winks. Um euch nicht vollkommen zu verwirren, geht es nun endlich los mit der eigentlichen Spielbesprechung. Ruff und seine Zwillingsschwester Tumble haben jede Nacht Alpträume. Verzweifelt wenden sich die beiden Kinder vorm Schlafengehen an ihre Mutter, die ihre Probleme zwar versteht, sie aber nicht für voll nimmt. Sie hält ihren Nachwuchs für etwas empfindlich und tröstet die beiden mit schönen Geschichten. Grund für die nächtlichen Heimsuchungen ist der durchgeknallte NiteKap und sein treues **Monster Thread-Bear**, deren größter Wunsch es ist, kleine



„Leider weiß **bislang** nur die Optik **uneingeschränkt** zu gefallen“



Im Weltraum warten abgedrehte Aliens auf euch. In diesen Welten verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Traum.



Mit dem Kerzenleuchter weiß sich Ruff selbst gegen wild gewordene Affen zu wehren. Berührungen mit Monstern rauben euch den Schlaf.

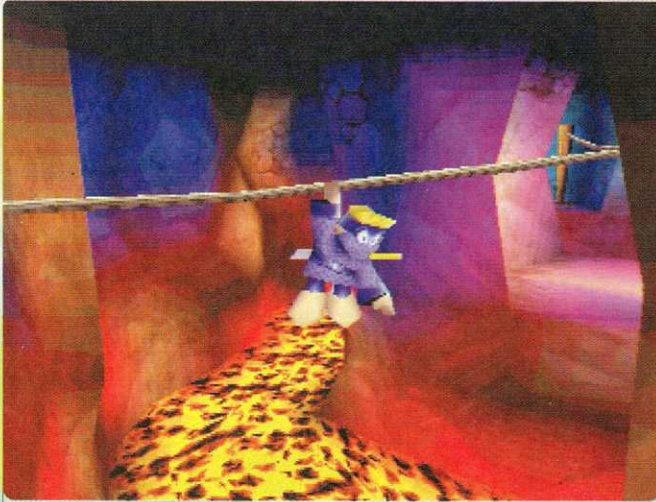


Natürlich dürfen in einem 3D-Jump&Run auch die typischen Geschicklichkeitstests, wie eine solche Beilstraße, nicht fehlen.

## Intro







Kleine Zwischensequenzen, wie diese Hangelaktion über einen Lavafluss, lockern das Gameplay erfreulich auf.



Sehr erfrischend ist ein kleines Bad im See. Leider beherbergt das Binnengewässer nicht nur nette Goldfische.

Kinder im Schlaf zu quälen, und das am besten für immer! Ruff und Tumble können sich den Schurken nur in ihrer eigenen realen Traumwelt stellen und sie nur dort bezwingen. So weit zur Geschichte von Ruff & Tumble.



Das Abenteuer von Ruff und Tumble beginnt in ihrem eigenen Kinderzimmer. Ob Wirklichkeit oder Traum muss sich erst noch herausstellen.



Pfui Spinne! Die haarigen Achtbeiner tauchen meist im Rudel auf und sollten mit einer deftigen Sprungattacke erledigt werden.

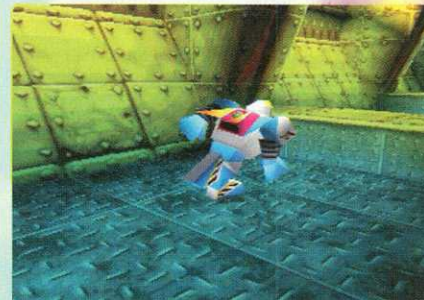
Passend zum (Alp-)Traum-Ambiente des Titels wurde natürlich auch das gesamte Leveldesign des dreidimensionalen Jump & Runs gezeichnet. In mindestens sieben riesigen Welten mit jeweils einer eigenen spannenden Action-Sequenz warten unzählige verschiedene Monster und Geschicklichkeitstests auf euch. In jedem Abschnitt ändern sich die Texturen, was Ruff & Tumble einen hervorragenden optischen Reiz verleiht. So wartet neben einer Piraten-Welt mit allerlei Strand- und Schiffsabschnitten auch eine überdimensionale Spielzeugwelt auf die beiden Traumtänzer. Ferner entführt euch GTI noch in etwas ungemütlichere Abschnitte, wie beispielsweise ein unheimliches Schloss, die versunkene Stadt Atlantis, in den Weltraum oder einen Jurassic-Park-Verschnitt mit fiesen Sauriern. Rein optisch macht Ruff & Tumble bereits in dieser frühen Preview-Version eine gute Figur

*"Ruff & Tumble wird sicher neben Kids auch reifere Träumer interessieren"*

und könnte zu einer ernsthaften Konkurrenz für Spyro 2 werden. Allerdings ist die spielerische Qualität wichtiger als jede Technik. Dahe! bietet GTI uns einige interessante Features. Das Gameplay wird nicht linear aufgebaut sein. Das heißt, dass jeder Abschnitt so oft besucht werden kann, wie man es will. Der Spieler darf außerdem entscheiden, welchen der beiden Helden er durch die Traumwelten dirigiert. Dadurch ändern sich neben der Story auch die anwendbaren Fähigkeiten. Grundmanöver wie Springen und Schlagen sind für beide gleich, jedoch können Ruff und Tumble jeweils durch Aufheben von Power-ups in so genannte Kostüme schlüpfen. Es warten Ninja-Kleider ebenso auf euch wie die metallene Rüstung eines Roboters oder die Kluft eines unverwundlichen Superhelden. Sehr humorvoll wurde das Monsterkostüm umgesetzt. Damit dürft ihr mit einer Keule alles kurz und klein schlagen, was sich euch in den Weg stellt. Leider sind die Verwandlungen zeitlich begrenzt und



Mit zielsuchenden Raketen ist das Kostüm des Roboters bestückt. Gegner sind mit ihnen in Windeseile ausgeschaltet.



Light-Sourcing-Effekte müssen bis zum Release noch hinzugefügt werden. Auch der Sound ist noch nicht vollständig enthalten.

lassen sich nur durch Aufnahme von entsprechenden Symbolen verlängern. Teilweise ist es sogar unerlässlich, das richtige Outfit zu tragen, da sich nur so bestimmte Schalter aktivieren oder Türen öffnen lassen. Berührungen mit Gegnern und Fallen kosten genretypisch Energie, die in Form von Z-Icons (das Z steht für „snooze“, deutsch „schnarchen“) wieder aufgefrischt wird. Verliert man alle Zs, wacht euer Held auf und das Abenteuer ist (bis zum nächsten Continue) gelaufen. (Frank F.)



In diesem Labor scheinen die Testpersonen ausgebüchst zu sein. Hoffentlich lauert keines der Monster hinter der nächsten Ecke.



Wacky Wacky, der treue Wecker, steht den beiden Kids während des Abenteuers mit Rat und Tat zur Seite.

## INFC

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

GEPLANT FÜR  
3. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
gut

## RUFF & TUMBLE

Hersteller/Vertrieb: Eurocom/GT Interactive  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 7 Welten



„Ruff & Tumble verblüfft dank seiner sauberen Technik auch ältere Semester“





Die tatsächliche Größe der Velociraptoren war bisher ein heiß diskutiertes Thema und liegt wahrscheinlich eher bei 1.50 m.



Anleihen aus Steven Spielbergs Jurassic Park sind nicht von der Hand zu weisen, wodurch der Spielspaß jedoch nicht gemindert wird.



Eine entscheidende Spielsituation: Durch die Wucht des Angriffs liegt unsere Heldin entwandert und kurzzeitig benommen am Boden.

# DINO CRISIS

Mit den Sequels zu **Resident Evil 1** und dem von **Jurassic Park** inspirierten **Dino Crisis** will sich **Capcom** den Thron der **Horror-Abenteuer** auf unabsehbare Zeit sichern.

Die Bombe ist geplatzt! Nachdem in den letzten Wochen sowohl die ersten Bilder zu Resident Evil 3 Nemesis durch die Presse grassierten als auch die neuesten Informationen zur Dreamcast-Variante Code Veronica präsentiert wurden, ist die Vorfreude bei Fans der Serie natürlich enorm. Bei aller Euphorie wollen wir jedoch eure Aufmerksamkeit erneut auf das etwas anders konzipierte Projekt mit dem verheißungsvollen Namen Dino Crisis lenken, das aufgrund seiner im wahrsten Sinne des Wortes lebendig agierenden Hauptakteure und einer richtungsweisenden Technik keinesfalls aus den Augen gelassen werden sollte. Die Ausgangssituation der Special-Forces-Leiterin **Regina** weist dabei deutliche Parallelen zu denen von Chris, Claire oder Leon auf und ist anfangs definitiv genauso hoffnungslos. Von der Regierung auf eine entlegene Insel entsandt, auf der ein eventuell größtenteils sinniger Professor namens Kirk Forschungen nach einer unerschöpflichen Ener-

giequelle betreibt, findet sie sich in der Gesellschaft der wohl gefährlichsten Jäger der Erdgeschichte wieder: der **Velociraptoren**, des T-Rex und einigen anderen Artverwandten dieser tödlichen Spezies. Im Konflikt zwischen ihrem klar definierten Befehl, den Professor zu finden, um seine brisanten Forschungsdaten zu beschlagnahmen, und dem Wunsch, die Insel lebendig zu verlassen, deckt Regina immer mehr Geheimnisse und vor allem die Verbindung zwischen den Experimenten des Wissenschaftlers und dem Auftauchen der Urzeittechs auf. Der Rest ist Horror-Adventure par excellence. In dem verschachtelten Gebäudekomplex sucht der Spieler nach jeder Menge Schlüssel, schlagkräftiger Waffen und Munition sowie Erste-Hilfe-Kästen, um die im Kampf mit den pfeilschnellen Dinosauriern zugefügten Wunden zu verarzten. Beim Design der Gegner, die natürlich nicht so träge wie die verwesenden Untoten der Resident-Evil-1-Reihe reagieren, zeigen sich be-



Bei Betrachtung der Screenshots sollte nicht vergessen werden, dass es sich bei Dino Crisis um komplett in 3D gestaltete Polygon-Areale handelt.



Im Verlauf des Spiels sollte sich der Schleier um die Herkunft der Urzeitechsen und die Verbindung mit den Experimenten des Professors lüften.

reits deutliche Verbesserungen. Nicht nur dass die Biester zeitweise in Rudeln angreifen oder eure Heldin entwandert, selbst ein spielerisches Verhalten mit ihrer Beute soll in der Endversion von den Raptoren an den Tag gelegt werden. Gänzlich verwandelt zeigt sich Capcoms neuestes Kind ferner im Hinblick auf die technische Realisierung. Shinji Mikami, geistiger Vater der Biohazard-Serie, entschied sich nämlich bei der Entwicklung von Dino Crisis, Abschied von den vorberechneten, im Falle des zweiten Teils der Reihe wahrlich beeindruckenden Hintergrundgrafiken und der feststehenden Kameraposition zu nehmen. Die Vorteile liegen dabei auf der Hand und dürften Spielern des aktuellen Titels Silent Hill eindrucksvoll klar geworden sein. Angriffe sind nun

nicht mehr so leicht voraussehbar und hinter jeder Ecke lauert der Tod, wodurch die bedrohliche Stimmung zu keinem Zeitpunkt abflaut. Bleibt anzumerken, dass sich zwar das Grusel-Ambiente bei Dino Crisis aufgrund der Dino-Thematik grundsätzlich von der Atmosphäre der Resident-Evil-Saga unterscheidet, jedoch im Hinblick auf filmreife Spannungsmomente und Gänsehautgarantie dem Vorbild in nichts nachsteht. Man darf auf das weitere Kräffemessen dieser beiden In-House-Konkurrenten gespannt sein. (Frank F.)



まだ何も……このフロアには手がかりがないわ

Das Special-Forces-Team soll unter der Leitung von Regina die Vorgänge auf der Insel in den Griff bekommen.



In Zweier-Gruppen oder in noch größeren Rudeln sind die Velociraptoren nahezu unüberwindbare Gegner.



Im Kampf Mensch gegen Reptil würde man der schönen Regina eigentlich keine Chance zugestehen.

## INEC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
4. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
super

## DINO CRISIS

Hersteller/Vertrieb: **Capcom/Virgin Interactive**  
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**  
Levels: **entfällt**

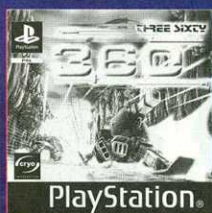


"Ob nun Dinosaurier oder Zombies, Capcom garantiert Nerven aufreibendes Horror-Vergnügen"





# Willkommen in der Hölle



Vielleicht denkst Du kurz, Du wärst im Paradies – bis das Rennen beginnt!

Die Erde wurde vollkommen überflutet, nichts ist übrig von unserer Zivilisation. Die Handvoll Überlebender kämpft um ihren Platz in der neuen Weltordnung. Du steigst auf Dein Hoverbike, schaltest die seitlichen Thruster auf 360°-Feuer und jagst los. Der Überlebenskampf beginnt!

Wie war das noch mit dem Naturgesetz – die Starken und die Schwachen?

»Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, und wirklich neue Ideen sind rar gesät. Die Lösung: 360...«

Man!ac 7/99

- geniales 360°-Feuer
- atemberaubende Spielgeschwindigkeit und hervorragende Steuerbarkeit
- Dual Shock™ kompatibel
- 4 Welten, 12 Rennstrecken, 4 Arenen
- grandiose Grafik in Echtzeit-3D
- 2 Spieler Split-Screen-Modus
- jede Menge verschiedener Waffen und Hoverbikes
- 3D Dynamic Sound System



[www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)





Abflug: Nach einer verunglückten Sprungeinlage klammert sich der Fahrer an sein Schneemobil.



Multispieler-Freuden: Im Vierspieler-Modus sind wahre Schneemobil-Gefechte vorprogrammiert.



Bei engen Passagen muss man höllisch aufpassen, dass man nicht von der Konkurrenz abgedrängt wird.

# SLED STORM

**Electronic Arts** macht's möglich: Mit rasanten **Schneemobilen** durch verschneite **Gebirgsketten**

Schon kurios: In einem der Rennspiel-Highlights der diesjährigen E3-Messe standen nicht protzige Sportwagen im Mittelpunkt, sondern wendige Schneemobile. Diese exotischen Vehikel haben sich in den antarktischen Gefilden mittlerweile zu einer eigenständigen Sportart gemausert. Wagemutige Fahrer veranstalten bereits seit längerer Zeit begeistert so genannte SnoCross-Wettbewerbe, die durch verschneite Landschaften oftmals fernab jeglicher Zivilisation führen. Ein Kräfte raubender Rennsport, da die Fahrer ähnlich wie bei Jet Skis im Stehen fahren und vor allem bei gewagten Sprungeinlagen oftmals ihre liebe Mühe haben, sich auf dem **Schneemobil** zu halten. Im Grunde doch eine tolle Thematik für ein Videospiel, dachte sich scheinbar auch EA und bastelte an der ersten digitalen Schneemobil-Simulation, die nicht nur bislang einzigartig, sondern auch sehr gut gelungen ist. Die reizvolle Mischung aus Rennsport mit gewagten Stunteinlagen, umrahmt von einem exotischen Ambiente, wurde nämlich gekonnt eingefangen, so dass Sled Storm

eine wirkliche Bereicherung darstellt. Der Aufbau gestaltet sich wie folgt: Mit insgesamt sechs auswählbaren Fahrern und einem mindestens ebenso großen Fuhrpark begeben ihr euch in die eisigen Gefilde. Zur Wahl stehen zwei unterschiedliche Disziplinen. In der klassischen Checkpoint-Manier absolviert ihr die insgesamt sechs SnoCross-Rundkurse. Dem gegenüber stehen noch acht Open-Mountain-Areale, bei denen ihr die bestmögliche Route selber herausfinden müsst. Versteckte Strecken, Abkürzungen, natürliche Sprungschanzen oder Höhlen sind auf dem offenen Terrain geschickt verteilt, so dass man schon eine Weile



Stimmungsvoll: Ein kleiner Scheinwerfer spendet in der Dunkelheit etwas Licht.



Das **Schneemobil** kommt nicht nur optisch authentisch rüber, auch das Fahrgefühl wurde optimal umgesetzt.



Der Zweispieler-Modus bietet trotz des gesplitteten Bildschirms eine sehr gute Übersicht.

braucht, bis man die optimale Streckenführung gefunden hat. Ein wichtiger Aspekt bei den Rennen ist das geschickte Einbeziehen der wilden Natur. Neben einer aggressiv agierenden Konkurrenz, die versucht das Schneemobil gegen einen Baum zu drücken, muss man des Weiteren mit herunterfallenden Felsbrocken, Lawinen oder einem streunenden Grislibären rechnen. Alleine schon diese ausgefallenen Features machen sicherlich Appetit auf diesen außergewöhnlichen Racer. Doch es kommt noch besser: Den Programmierern gelang das Kunststück, das Fahrgefühl eines Schneemobils optimal einzufangen. Unterstützt durch den Dual-Shock-Controller spürt man die abwechselnden Bodenbeschaffenheiten. Rasantes Schlittern über das Packeis, abruptes Abbremsen im Schneematsch sowie ein ständiges Hin- und Hergeschaukel bei hügeligem Untergrund, das Fahrgefühl ist einfach genial! Besonders raffiniert wurde dabei das Zusammenspiel aus Vehikel und Fahrer gelöst, die beide in unterschiedlicher Art und Weise

auf die Streckenbeschaffenheit reagieren. Bei Huckelabschnitten wird der Fahrer optisch gut erkennbar durchgeschüttelt. Verpasst ihr nach einer **Sprungeinlage** eine optimale Landung, kann es außerdem vorkommen, dass der Fahrer völlig aus dem Gleichgewicht gerät und sich nur mit Mühe wieder aufrappelt oder gar vom Gerät höchst unsanft absteigt, was natürlich wertvolle Zeit kostet. (Ulf S.)



Neben der erreichten Position gilt es in einigen Spielmodi auch per gewagter Sprungeinlagen Punkte zu erzielen. Über 50 Tricks sollen zur Auswahl stehen.

## INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
2. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
super

## SLED STORM

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 14 Strecken

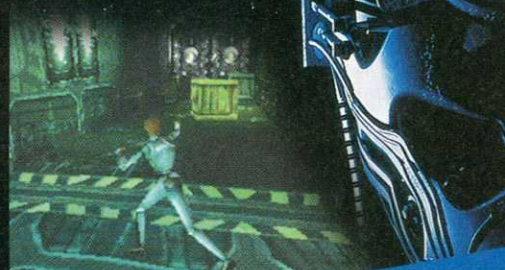


"Sled Storm ist nicht nur neuartig, die Schneemobil-Hatz macht auch einen Heidenspaß"



# VIRUS

It is aware



VIRUS - Der Film mit  
Jamie Lee Curtis,  
Donald Sutherland,  
William Baldwin  
ab 19. Mai '99 in den  
Deutschen Kinos

Sie sind überall. Es werden immer mehr.  
Wenn sie Dich gefunden haben, ist es bereits zu spät...

Action-Shooter für PSX, erhältlich ab Juli '99



Virus is a trademark and copyright of Universal City Studios, Inc.  
Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. All rights reserved

CRYO Deutschland, Büro Deutschland, Untere Weidenstr. 13, 81543 München  
© 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten

## ARMY MEN AIR ATTACK

Witzig: **Spielzeugsoldaten** in einem missions-  
basierenden **Helikopterspiel**.

Das Softwarehaus 3DO setzt auf eine hier zu Lande recht kuriose Lizenz. Im Mittelpunkt stehen die in den Staaten bereits seit vielen Jahren beliebten Army-Men-Spielzeugsoldaten, jene grün- und ockerfarbigen Plastikfiguren, die auch bei uns in fast jedem gut sortierten Kinderzimmer zu finden sind (bestens bekannt auch durch den Film Toy Story). Bei Air Attack bekriegt sich der ewig verstrittene Plastikhaufen diesmal jedoch aus der Luft heraus per Helikopter. Den Spielverlauf

kann man am besten mit dem von EAs Soviet Strike vergleichen. In jedem Abschnitt gilt es, mit viel Geschick und Waffengewalt diverse Missionen zu erfüllen, wie etwa eine Radarstation zu errichten oder verwundete Soldaten zu retten. Statt an realistischen Kriegsfronten spielen sich die Levels jedoch an ganz normalen Orten ab, beispielsweise im Sandkasten, an einem Eisstand oder auf einer Picknickwiese. Die Missionen fallen daher teilweise kurios aus. Zum Beispiel sammelt ihr Zweige ein und umzäunt damit einen Ameisenhaufen, damit die Insekten nicht mehr heraus können. Grafisch



Durch die außergewöhnlich normalen Schauplätze, wie beispielsweise eine Picknickwiese, und die Plastiksoldaten erhält das kriegerische Werk ein ganz besonderes Flair.

wurde das originelle Kriegsspiel sehr gut in Szene gesetzt und bietet darüber hinaus einen

sehr spannenden **Zweisspieler-Modus**. (Ulf S.)



Beim **Zweisspieler-Modus** treten ihr wahlweise gegeneinander an oder agiert im Team zusammen.



Insgesamt vier unterschiedliche Helikopter stehen zur Auswahl.

INEC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
3. Quartal  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

ARMY MEN AIR ATTACK

Hersteller/Vertrieb: 3DO/Ubi Soft  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 18



"Kriegsspiel einmal anders: Spielzeugsoldaten und Sandkasten statt blutige Fronten"





In manchen Sackgassen scheint es fast so, als sei das Ende der Welt erreicht. Straßen voller Löcher säumen den Weg.



Blutiger, aufgehängter Körper: Szenerien wie diese findet ihr in Silent Hill zuhauf. Bondage auf der PlayStation, auch mal was anderes.



Wer bei diesem Anblick und der unterlegten Musik keine Nerven zeigt, hat wahrscheinlich keine.

# SILENT HILL

Konami, seit **Metal Gear Solid** im Action-Adventure-Bereich in aller Munde, beweist, dass sie außer in diesem Genre auch bei den **Horror-Adventures** einiges **auf dem Kasten** haben. In Silent Hill wird für **konstant pumpendes Adrenalin** gesorgt.

Horror-Adventures stehen erst seit Capcoms RE-Reihe in der Gunst der spielenden Gemeinschaft weit vorn. Doch gab es nach den bereits bekannten Softwareperlen aus dem Hause Capcom bislang keinen Titel, der es schaffte, dem Spieler wirkliche Angstzustände zu bereiten. Bei Konami war schon mit Metal Gear Solid der Grundstein für den wohl ersten ernstzunehmenden "interaktiven Film" auf der

PlayStation gelegt worden. Mit Silent Hill soll dieses Prinzip auch im Genre der Grusel-Adventures Anwendung finden. Importfans haben schon etwas länger das "Vergnügen", sich durch die Welt von Silent Hill zu zocken. Nun steht die PAL-Version kurz vor der Veröffentlichung, so dass auch in unseren Gefilden für den unausweichlichen Adrenalinschub gesorgt sein dürfte. Das Hauptaugenmerk der RE-Serie lag wohl eher in den Bereichen Splatter und Gore. Daneben sorgten zwar einige Rätsel für Auflockerung, die aber gerade im zweiten Teil keine sonderlich große Herausforderung für den mit Stahlerven ausgerüsteten Zombiejäger darstellten. In Sachen Silent Hill ist die Gewichtung der Rätsel und

"Showeinlagen" hingegen anders verteilt, denn manche Tüfteleien stellen echte Kopfnüsse dar und können (teilweise) erst nach langen Überlegungsphasen gelöst werden. Nach wie vor werden unliebsame Zeitgenossen terminiert, aber dies wird, anders als bei Resident Evil 1, bei weitem nicht so exponiert in den Vordergrund gestellt. Die komplexe Story rund um die kleine Stadt Silent Hill in einige Sätze zu fassen ist schlichtweg unmöglich. In einigen Schlüsselszenen bestimmt ihr den Ausgang des Schockers selbst bzw. sorgt dafür, welche der fünf möglichen Endsequenzen ihr zu sehen bekommt. Doch nun



What is this?

Aufgehängte enthäutete Körper, wohin das Auge blickt. Wer wohl hier am Werk war?

**"Die imaginäre Welt rund um Silent Hill ist gespickt mit deftiger Rätselkost"**



Die Krankenschwester hätte wohl besser den Dienstplan gelesen, denn sonst wäre sie nicht versehentlich (?) Opfer eurer Feuerstöße geworden.



I don't remember this being here before...

In der Alternativwelt sieht so manches etwas verändert im Vergleich zum "normalen" Silent Hill aus.



It's quiet. Too quiet.

Der Beginn eurer Suche nach der kleinen Cheryl führt euch in eine gespenstisch leise Stadt namens Silent Hill.





Have I been here before?

Ein Déjà-vu-Erlebnis jagt das nächste. Nun durchlauft ihr (Realität oder Fiktion?) wieder die Parallelwelt.

zur Vorgeschichte: Harry Mason, der Held des Spiels, hatte eigentlich nur den Wunsch, sich mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl einige geruhige Tage zu machen. Ziel dieses Urlaubs ist ein verschlafenes kleines Nest namens Silent Hill. Doch bereits auf dem Weg dorthin passieren merkwürdige Dinge. Zuerst scheint noch alles seinen normalen Gang zu gehen und die Fahrt mit dem Jeep verläuft ohne Probleme. Die kleine Cheryl döst noch friedlich im Auto. Auch als Harrys Vehikel von einer Polizistin auf einem Motorrad überholt wird, ist die Welt noch in Ordnung. Nur ein paar Wimpernschläge später liegt das Bike jedoch im Straßengraben. Als Harry sich danach umdreht, um die Polizistin zu erspähen, springt plötzlich eine junge Frau vor seinen Wagen. Infolgedessen verliert Harry die Kontrolle über seinen Wagen und rauscht gegen die Leitplanke. Nachdem Harry aus einer kurzen Bewusstlosigkeit erwacht, fällt ihm auf, dass sich seine Tochter nicht mehr auf ihrem Platz befindet. Leicht benommen und panisch vor Angst um seine Cheryl, irrt Harry durch die neblige Umgebung, bis er schließlich in die verlassene Stadt Silent Hill kommt. Da erblickt er in der dicken Nebelsuppe eine kleine schemenhafte Gestalt. Besessen von der Vorstellung, seine Tochter wieder in die Arme zu schließen, rennt er schnurstracks darauf zu. Dies ist der Punkt, an dem ihr die Kontrolle über Harry übernimmt. Die Suche kann be-

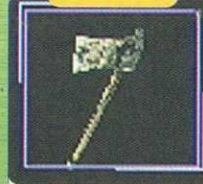
## Waffenarsenal

### Hammer



Zielen: **nein**  
Bewegung während Benutzung: **nein**

### Axt



Zielen: **nein**  
Bewegung während Benutzung: **ja**

### Pump-Gun



Zielen: **ja**  
Bewegung während Benutzung: **ja**

### Stahlrohr



Zielen: **nein**  
Bewegung während Benutzung: **nein**

### Pistole



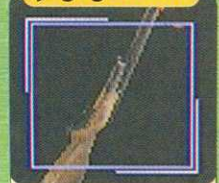
Zielen: **ja**  
Bewegung während Benutzung: **ja**

### Messer



Zielen: **nein**  
Bewegung während Benutzung: **ja**

### Jagdgewehr



Zielen: **ja**  
Bewegung während Benutzung: **nein**

ginnen. Begleitet von bis dato auf der PlayStation noch nicht zu bestaunenden filmreifen Kamerafahrten und wilden Kameranähen, bahnt ihr euch euren Weg durch die verwinkelten Gassen immer weiter in die Dunkelheit. Nach und nach tauchen blutverschmierte Wände und allerlei obskure Dinge, wie

**"Eine gespenstische Soundkulisse treibt dem Horror-Freak eiskalte Schauer über den Rücken"**

etwa ein umgekippter Rollstuhl und ein enthäuteter aufgehängter Körper, auf. Am Ende der Sackgasse angelangt, seht ihr euch mehreren kleinen Gestalten gegenüber, die euch angreifen. Als euer Protagonist wieder das Bewusstsein erlangt, befindet ihr euch im örtlichen Café, wo ihr auf die hübsche Cybil

Bennett, eine junge Polizistin, trifft. Beide Personen scheinen reichlich überfragt, was die Lage in der verlassenen Stadt angeht. Ihr bekommt von Cybil eine Pistole überreicht, ehe ihr die Nachforschungen auf eigene Faust unternimmt. Ihr macht euch nun daran, auf die Suche nach Cheryl zu gehen. Gerade wollt ihr des-

halb das Café verlassen, als die Scheibe splittert und ein sehr unfreundliches fliegendes Wesen das Szenario betritt. Mit ein paar gezielten Treffern aus eurer Pistole gebt ihr dem Unhold jedoch Sauris. Nachdem ihr den Raum verlassen habt, befindet sich eine Karte von Silent Hill und daneben ein mysteriöses Radio in eurem Besitz. Das Radio ist prinzipiell "out of order", da ihr damit keinen Empfang habt. Befinden sich jedoch Feinde in eurer Nähe, so ertönt ein schauriges Rauschen. Ihr wisst zwar, dass

wohl irgendwo eines oder mehrere Wesen darauf lauern, euch an "die Wäsche zu gehen", könnt diese aber aufgrund der konstant im Nebel liegenden Umgebung erst sehr spät ausmachen. Je lauter dieses bedrohliche Geräusch also wird, desto näher sind die meist mutierten Lebewesen. Anfangs sind



The fist shut tight, as if never to let go.

Die Plakette ist von der abgehakten Hand nach fest umschlossen. Die Lösung liegt sprichwörtlich auf der Hand.

Spuren auf dem Boden weisen darauf hin, daß jemand den Schrank verrückt hat.

Die gegebenen Hinweise sind manchmal derart offensichtlich, dass der Spieler sofort weiß, was zu tun ist.

In the center of the door is a horizontal slot.

Ein Rätsel nach dem anderen. Dieser blutbesudelte Schlitz dient als Schloss. Doch wo ist der passende Schlüssel?





Die Bildschirmtexthe geben genug Hinweise auf zu lösende Rätsel. Hier etwa sind fünf mysteriöse Gegenstände aufzuspüren.



In dieser Einlage dürft ihr die Zugbrücke herunterlassen, um so nach Old Silent Hill zu gelangen.



Detailreichtum: Man beachte nur die Sammlung an Schmetterlingen an der Wand.

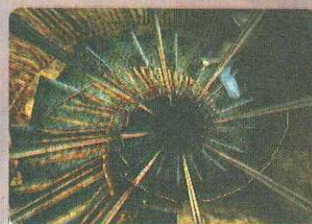
dies noch einfache Zombie-Hunde und die bereits genannten fliegenden Bestien. Doch im Laufe der Story trifft ihr vermehrt auf obskure Gestalten, die garantiert nicht in "Brehms Tierleben" zu finden sind. Dazu gehören so eigenartige Kreationen wie etwa Minidämonen, Kakerlaken in Katzensgröße oder grüne Gestalten in den Abwasserkanälen. Ferner trifft ihr noch auf Zombies in Krankenschwestergestalt und auf mysteriöse schwarze Schattenzwerg. Ziel eures Weges ist nun zuerst die Schule, die bereits auf eurer Karte markiert wurde. Bis ihr jedoch dort angelangt seid, sind einige Wesen unschädlich zu machen. Die meisten Straßen enden in riesigen Löchern, so dass ihr bald eure genaue Route erkennt, da der direkteste Weg auch hier blockiert ist. Nachdem ihr nun

die drei Schlösser, die ein Gartentürchen verschließen, geöffnet habt, gelangt ihr nach einem kurzen Fußmarsch in die Schule. Dort ist weiterhin keine Spur von Cheryl, dafür findet ihr mit Blut beschmierte Bücher und eine Menge gedichtähnliche Weisheiten vor. Das erste Rätsel stellt sich euch, als ihr am Glockenturm zwei Aussparungen vorfindet, in die Metallembleme eingepasst werden müssen. Die erste Plakette ist noch relativ leicht zu finden, da ihr hierfür nur (!) eine abgehackte Hand, welche diese festhält, mit Säure übergießen müsst. Bei der zweiten Metallscheibe gestaltet sich die Suche schon einen Tick komplizierter. Ein sehr kniffliges Pianorätsel wartet darauf gelüftet zu werden. Ihr solltet das Gedicht mit den Vögeln schon genau gelesen haben, um die richtigen Clicks zu spielen. Zur Lösung dürft ihr nämlich nur so genannte "tote" Noten spielen. Mit Hilfe der beiden Embleme öffnet ihr danach die Tür des Glockenturms und gelangt hierdurch in eine Art Parallelwelt zur bereits teilweise bekannten. Ihr befindet euch zwar immer noch in der Schule, doch hat sich deren Erscheinungsbild "leicht" verändert. Anstatt der gewöhnlichen Klassenzimmer findet ihr nun völlig verdrehte Zimmer vor. Hier und da

erspähst ihr zusätzlich Blut an den Wänden. Die Szenerie fängt spätestens mit dem Eintritt in diese Schein-Welt an, euch völlig bedrohlich vorzukommen. Selbstverständlich sind auch im alternativen Schulhaus einige Rätsel zu lösen, um wieder in die "andere" Schule zu gelangen. In der Erziehungsanstalt werdet ihr auch als Lohn für eure Neugier mit einigen Schockeffekten bedient, so zum Beispiel die Szene mit den unerklärlichen Geräuschen und dem dabei klappernden Wandschrank, aus dem schließlich eine Katze springt. Für das Gameplay nicht von Bedeutung, da die Katze sofort das Weite sucht. Eine ähnliche Szene erwartet euch dann auch im Pendant in der

## "Geniale Kamerafahrten treiben jedem Hobby-Regisseur Schweißperlen ins Gesicht"

alternativen Schule. Wartet mal ab, was ihr hier zu sehen bekommt! Dies soll jedoch noch nicht verraten werden, um die Spannung zu erhalten. Im weiteren Verlauf könnt ihr schließlich noch durch die Altstadt von Silent Hill schleichen oder rennen und natürlich bietet sich ebenfalls die Gelegenheit, durch eine Parallelversion mit verändertem Erscheinungsbild zu laufen. Hier trifft ihr wieder auf zahlreiche Veränderungen im Stadtbild. So macht es den Anschein, als ob ihr ständig auf Gitterrosten durch die City lauft. Ihr habt das ständige Gefühl im Nacken, dass irgendwas unter euch ist. Nur was? So kommt es vor, dass ihr manchmal wirklich den Bezug



Die Kamerafahrt beim Gang auf den Leuchtturm scheint direkt von Hitchcocks Vertigo beeinflusst worden zu sein.

zur Spiele-Realität verliert, da ihr immer öfter zwischen den Parallelwelten umherspringt. Die Story wird mit zunehmendem Spielverlauf mehr und mehr entwirrt, obwohl noch einige sehr obskure Charaktere, wie etwa die dämonische Dahlia Gillespie und Dr. Michael Kaufmann, in die Handlung eingreifen. Auf dem Weg findet ihr zahlreiche Items. Von zusätzlichen Waffen über Heilmittelchen bis zur Munition ist alles im Angebot. So steht euch im Verlauf der Suche nach Cheryl allmählich ein immer größeres Equipment zur Verfügung. Die Besonderheit im direkten Vergleich zu Capcoms Schockertitel ist hierbei jedoch, dass ihr alle gesammelten Gegenstände gleichzeitig bei euch tragen dürft und sie nicht etwa bei Überfüllung eurer imaginären Taschen "zwischenlagern" müsst. In Sachen Technik hat Silent Hill einiges zu bieten. Zugegeben, die Grafik ist nicht so prachtvoll wie die eines RE 2, denn es wurde auf vorgerenderte Räumlichkeiten verzichtet. Dafür wandert ihr mit Harry durch eine in Echtzeit berechnete Umgebung im Stil von Metal Gear Solid. Um die komplette Stadt derart zu berechnen, wird ständig nachgeladen. Der konstant vor-



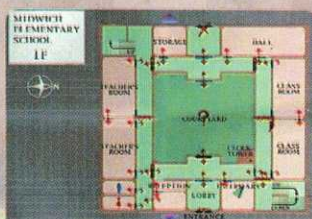
Zahlreiche Items, wie etwa Schraubenzieher oder Zangen, werden benötigt, um Rätsel zu lösen.



Auf dem TV-Set dürft ihr, wenn auch nicht gerade in Popcorn-Stimmung, eine nette Videobotschaft abspielen.



Das komplette Equipment umfasst gegen Spielende zahlreiche Waffen, Heilmittel und Gegenstände zur Lösung der Rätsel.



Detaillierte Karten sorgen selbst bei der größten Unklarheit für Hinweise.





Diese Schwester in der *Parallelversion* des Krankenhauses macht mit Sicherheit keine Einläufe. Bei dem unsterilen Auftreten kann sie nur Böses im Sinn haben.



Ein Aufzug darf natürlich auch in *Silent Hill* nicht fehlen, denn Laufen ermüdet bekanntlich.



Die zwei "Grünen" wollen euch ans Leder, doch Gott sei Dank gibt es nützliche Dinge, wie Jagdgewehre oder Kettensägen.

handene Nebel unterstützt diese Tatsache noch, da ihr nie zu viel auf einmal zu sehen bekommt. Man verhindert damit auch den möglichen Umstand eines langsameren Grafikaufbaus. Die Räumlichkeiten warten mit einer sehr authentischen Texturierung auf und sind mit Details nur so gespickt. Ihr seht beispielsweise Schmetterlings-sammlungen an der Wand und allerlei andere bemerkenswerte Kleinigkeiten. Die Stimmung

wird besonders gut durch die schön anzusehenden Lens-Flare-Effekte eingefangen. Meist steht euch eure Taschenlampe als einzige Licht-quelle in der größtenteils dunklen Umgebung zur Verfügung. Manche dynamische *Kamerafahrt* würden sogar einem Hitchcock, der gerade

Beeindruckende Lens-Flare-Effekte durchziehen das komplette Spiel. Meist ist die Taschenlampe die einzige Lichtquelle.

mit diesem Mittel seinen Erfolg begründete und eigentlich harmlosen Szenen dadurch unglaubliche Eigendynamik und Spannung verlieh, zur Ehre gereichen. Am meisten beeindruckt jedoch die Soundkulisse. War diese in RE bereits durchaus schaurig, schafft sie bei *Silent Hill* wohl die bislang atemberaubendste Atmosphäre sämtlicher bis dato erschienenen Konsolenspiele, zumindest in diesem Genre. Selten wurde durch Geräusche und Musik ein derart dichter Spannungsbogen erzeugt. Ständig habt ihr einen gewissen Grundlevel an Geräuschen im Ohr, der sich noch weiter verdichtet, je näher die drohende Gefahr rückt. Später zu hörende Tribal-Drums können selbst dem härtesten Horror-Freak Schauer über seinen Rücken jagen, da man durch die erzeugte dichte Atmosphäre unweigerlich

tief in die Story mit hineingerissen wird. Dazu passend ist auch die geniale Dual-Shock-Unterstützung. Hier spürt ihr ähnlich wie bei *Metal Gear Solid* (Sniper-Modus) den Puls, nur mit dem Unterschied, dass ihr dieses Feature annähernd im ganzen Spiel genießen dürft. *Silent Hill* ist folglich für alle RE-Fans ein gefundenes Fressen. Dabei sollte man den Konami-Kracher jedoch keineswegs nur als Notlösung bis zum Release des nächsten Capcom-Streichs sehen, sondern vielmehr als völlig eigenständigen Vertreter seiner Zunft. Die Splatter-Rate wird hier ein bisschen verringert, wohingegen die Rätselkost zumindest teilweise die großen Vorbilder in den Schatten stellt. War RE noch mit einigen, zugegeben sehr guten Schockeffekten gespickt, so ist *Silent Hill* als Ganzes ein atmosphärisch sehr dichter Schock-Effekt. Dieser Umstand sorgt dafür, dass wohl nicht nur Genre-Fans Gefallen am neuesten Konami-Werk finden werden. (Tom S.)

**"Konami bläst zum Angriff auf Capcoms Horror-Elite"**

INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
Juli  
ERSTER EINDRUCK  
super

SILENT HILL

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer  
Levels: entfällt



"Horror-Adventure mit unglaublich spannender Atmosphäre"





Vergiftungen sind entweder lästig oder nützlich, je nach Standpunkt zumindest.



Mit diesem Speer werden die Gegner in der Demo-version zur Farce.



Die ersten Kreaturen beherrschen die elementarste aller Magien: einen Feuerschlag.

# JADE COCOON

Ein Herz für **Rollenspieler**: Mangels eigener Produkte hält der **Branchen-Neuling** Crave ständig nach neuen Titeln von **unabhängigen Teams** Ausschau.

So geschehen auch bei Jade Cocoon, welches dem westlichen Publikum erstmals auf der E3 in Los Angeles präsentiert wurde. Ursprünglich von dem kleinen Genki-Team aus Japan erschaffen, hat sich der Branchen-Neuling Crave des Rollenspiels dankbar angenommen. Leider liegt uns das vielversprechende RPG nur als spielbare Demo-Version vor. Wir sind aber gewillt, euch so viel wie möglich von der Story of the Tamamayu (so lautet der Untertitel) zu berichten. Die

Handlung spielt in einem kleinen Dorf namens Syrus. Dort lebt der junge Levant. Als Sohn eines großen Monsterbeschwörers wurde er von einer Hexe namens Garai großgezogen, während der Vater in die Wälder verschwand, um weitere Kreaturen zu jagen. Doch kaum ist der Junge den Kinderschuhen entwachsen, zieht es ihn ebenfalls aus dem Dorf. Die anderen Beschwörer können die Kraft spüren, die in ihm steckt. Schwere Herzen entlässt die Hexe Levant aus ihren Fittichen

und lässt ihn in einem ungefährlicheren Teil des Waldes eindringen, wo er den Meister Koris suchen und bei ihm in die Lehre gehen soll. Der fackelt nicht lange und stellt ihn gleich auf die Probe: Levant soll selbstständig Koris' Haus suchen und alle Monster, die sich auf dem Weg befinden, besiegen. Nur ein paar Schritte weiter wartet schon die erste Kreatur. Die Kämpfe laufen bei Jade Cocoon in einer eigenwilligen Art und Weise ab. Während bei "herkömmlichen" Rollenspielen so lange auf den Gegner eingepöbelt wird, bis er entnervt umkippt, bietet Jade Cocoon gleich mehrere Varianten, den Konflikt siegreich zu lösen. So habt ihr die Wahl, ob ihr das Monster töten oder ob ihr es **einfangen** wollt. Beim Töten wendet ihr die übliche Prügeln-bis-weg-Taktik an. Wollt ihr es mitnehmen, müsst ihr den Geg-



So wie hier das Intro sollen später im gesamten Handlungsablauf Zwischensequenzen eingestreut werden.



Die kleine Mavoo findet ihr im Haus der Hexe Garai. Sie kümmert sich um die eingefangenen Wesen.

„Die **Grafik** hat die **Qualität** von **Final Fantasy VII**“



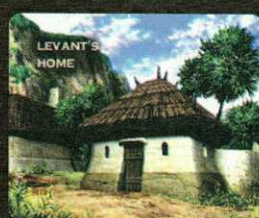
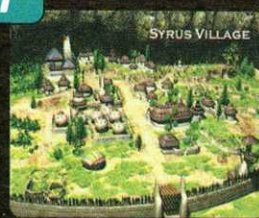
Wo soll's denn hingehen? Jade Cocoon bietet die Möglichkeit des "kurzen Reisens".



Sämtliche Monster sind **sichtbar**, so dass ihr notfalls ausweichen könnt.

## Hintergrundgrafiken

Final Fantasy VII lässt grüßen: Ähnlich wie bei Squaresofts Knaller agieren die Figuren auf gerenderten Hintergründen, von denen wir euch hier ein paar vorstellen möchten.







Meister Koris erwartet euch am Tor zum Beetle Forest und gibt euch noch ein paar nützliche Tipps.



Selbst ist der Mann, besonders wenn Levant auf ein hoffnungslos unterlegenes Wesen trifft.

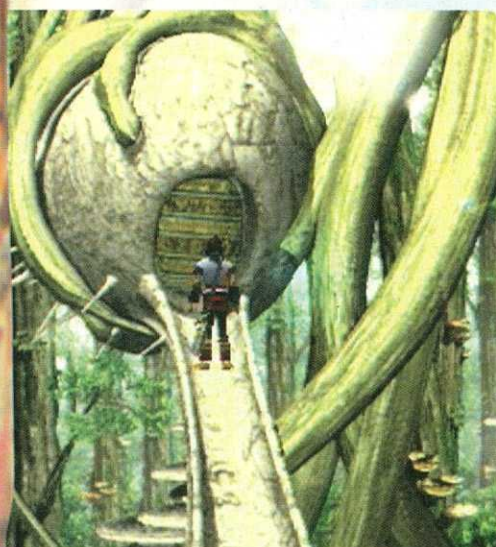


Eine fremde Persönlichkeit bittet zum Kampf und ist nach drei Hieben besiegt.

ner windelweich schlagen, ohne ihn umzubringen. Dann zückt Levant seine kleine Flöte, die er immer mit sich herumschleppt, und erzeugt damit einen magischen Käfig. Wann

ihr die Flöte auspackt, müsst ihr ausprobieren, da dies sehr von Levants Erfahrung und

Stärke abhängt. Er benötigt dazu ferner einen kleinen Käfig, so genannte Empties. In diese leeren Verpackungen wird der magisch gefesselte Kontrahent gestopft. Habt ihr alle Empties verbraucht, könnt ihr so lange keine Gegner mehr fangen, bis ihr die vollen Schachteln wieder



Koris' Haus erinnert sehr stark an den Kokon einer Raupe.



Der Harlekin wohnt normalerweise im Dragonfly Forest, kann es sich aber nicht nehmen lassen, euch ein wenig zu provozieren.

geleert habt. Dazu kehrt Levant zurück ins Dorf. Die Hexe Garai hat einen Lehrling, Mavoo ist ihr Name. Sie wurde dazu ausgebildet, die gefangenen Kreaturen wieder zu befreien. Ein nützlicher Nebeneffekt: Die Wesen werden auf die Menschen eingeschworen und helfen ihnen dann im Kampf. Leider darf Levant nur drei Monster mitnehmen, so dass er gezwungen ist, den Großteil von ihnen im Dorf zu lassen. Doch auch gegen das Problem gibt es ein Mittel. Mit Hilfe von Mavoo kann er die Wesen magisch miteinander **kreuzen**. Sie verbessern dadurch ihre Fähigkeiten und bilden eine Mischung aus den Talenten der Elternteile. Das mit den Talenten ist besonders wichtig, da jedes Grundmonster einem der vier Elemente zugeordnet wird. "Erde widersteht Wasser, Wasser wird über Feuer geschüttet, Feuer verbraucht Luft und Luft bläst Erde davon." Dieser Spruch ist das Erste und Wichtigste, was Levant bei Koris gelehrt wird. Durch das Kreuzen der Monster können diese anschließend zu mehreren Elementen gehören und deren Zaubersprüche nutzen. Im Kampf beschwört Levant eines seiner drei Monster, das für ihn dann das Pro-

blem "Gegner" löst. Das hat den Vorteil, dass er bei starken oder hinterhältigen Kontrahenten nicht sein eigenes Leben riskiert. Ein ordentliches Monster dürfte auch mindestens genauso stark sein wie Levant. Letztendlich erhalten nur die Monster für das Kämpfen Erfahrungspunkte. Levant verbessert sich nur, wenn er die Kontrahenten einsperrt. Die einfachen Gegner kann Levant schon bald ohne Kampf einfangen, da seine Kraft größer ist als deren Abwehr gegen den Käfig. Was wohl-tuend auffällt, ist die Art und Weise, wie die Gegner eingebaut wurden: Sämtliche Kreaturen sind **sichtbar** und treiben sich zunächst auf einer festgelegten Position herum. Erst wenn Levant deren Region betritt, werden sie aktiv. Manche greifen Levant sofort an, manche laufen davon, so dass wir sie erst kaschen müssen. Was des Weiteren hervorsteicht: Es gibt keine zufälligen Kämpfe. Zwar erscheinen die Kreaturen wieder an der gleichen Position, wenn sie getötet wurden, doch einmal eingesammelte Wesen tau-

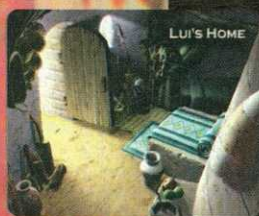
**„Erschafft euch eigene Monster für den Kampf!“**



Gegen Feuerwesen hilft am besten Eismagie (Element Wasser).



Mit seiner Flöte versucht Levant die Gegner einzufangen.







Beim **Einfangen** eines Kontrahenten bildet sich ein rundes Gitter um ihn und verkleinert ihn auf handliche Taschengröße.



Da hat sich der Gegner wohl übernommen, als er versucht, gegen unsere Schöpfung vorzugehen.



Beim **Kreuzen** mehrerer Rassen müsst ihr aufpassen, dass ihr nützliche Eigenschaften nicht wieder herausmixt.

chen nie wieder auf. Wie in jedem guten Rollenspiel erhaltet ihr nach manchen gewonnenen Kämpfen Gegenstände oder findet sie in Truhen. Wenn ihr sie nicht gebrauchen könnt, werden sie sowie nicht benötigte Monster auf dem Markt von Syrus verkauft. Zur Technik: Vom gesamten Erscheinungsbild erinnert Jade Cocoon sehr stark an Final Fantasy VII und an Resident Evil 1. Auf fantastisch gerenderten

Hintergrundgrafiken treiben sich vergleichsweise eckig wirkende Polygon-Figuren herum. Das Detaillevel entspricht dabei durchaus dem des Squaresoft-Hits. Allerdings habt ihr immer eine fixe Kamera wie bei Resident Evil 1. Schon in der Demo-Version wird sichtbar, dass die 17 Künstler, fünf Designer und fünf Programmierer des Genki-Teams ganze

Arbeit geleistet haben. Über die mögliche Spieldauer lässt sich im Moment noch nicht viel sagen, doch angesichts der Demo-Version, für die man gut und gerne zwei Stunden zum Durchspielen braucht, könnt ihr euch auf gut 50 und mehr Stunden Spieldauer einstellen. Jade Cocoon ist übrigens der erste Versuch von Genki, ein größeres Rollenspiel zu erschaffen. Im Interview erklärte Gaku Tamura, der Produktionsleiter von Jade Cocoon, auf die Frage, ob er ein völlig neues RPG-Genre aufziehen möchte, dass es das Ziel gewesen war, zum einen eine Welt zu erschaffen, in die man richtig eintauchen und sich treiben lassen kann, und zum anderen ein unwiderstehliches Monster erschaffendes Spielprinzip zu kreieren. In diesem Zusammenhang sollte es gleich noch das technisch anspruchsvollste RPG-Projekt auf dem gesamten Markt werden. Übung in Sachen Technik dürfte Genki genug haben, denn die Firma zeichnete sich bereits für einige hochklassische Konvertierungen verantwort-



Erinnert ihr euch an die kleinen Kinder, die vor ihren Eltern weglaufen? Genauso kommen wir uns hier vor.

## CRAVE

Auf der diesjährigen E3 stellte sich unter dem Namen Crave Entertainment ein neues Entwicklungsbüro der breiten Öffentlichkeit vor: Crave wurde im Juni 1996 gegründet und besteht aus zwei Inhouse-Teams: Craveyard und Lobotomy. Im April dieses Jahres wurde auch Deutschland mit einer Niederlassung beehrt. Deren Personal besteht nahezu komplett aus Ex-Mitarbeitern von Virgin Interactive. Sogar Thorsten Gloe, der als Geschäftsführer des angeschlagenen Konzerns das Handtuch warf, gehört zum Team. Virgin vermutete dabei einen illegalen Abwerbungsversuch von Crave und zog damit in den USA vor Gericht, allerdings ohne Erfolg. Nach dem juristischen Sieg drängt der Neuling massiv auf den Markt und bedient dabei hauptsächlich die Konsolen PlayStation, Nintendo 64 und Segas Dreamcast. Für die deutschen PlayStations erscheint demnächst neben dem hier vorgestellten Jade Cocoon die Angler-Simulation Reel Fishing und ein WipfOut-Verschnitt namens Y.A.R.G. Der letztgenannte Titel ist übrigens eine Produktion des deutschen Teams VCC, welches aus ehemaligen Neon-Mitarbeitern besteht.



Auch ein Teleporter kann in der Demo getestet werden und wird in der Vollversion gehäuft auftauchen.

lich. Gaku Tamaru erklärte ferner, dass mit Sicherheit ein weiteres RPG folgen wird. Allerdings steht noch nicht fest, ob es ebenfalls in der Tamamayu-Welt spielen wird. Jade Cocoon wird voraussichtlich im September in Deutschland erscheinen, also früh genug, um uns ausgiebig die Wartezeit bis Final Fantasy VIII (Weihnachten) zu versüßen. (Raoul B.)

„Zur Zeit der **wichtigste Titel** von Branchen-Neuling **Crave**“



Die Hexe Garai ist eure erste Ansprechpartnerin. Sie lehrt euch das Grundlegende eines Kampfes.

**INEC**

Action ☒ ☒ ☒

Strategie ☒ ☒ ☒

Abenteuer ☒ ☒ ☒

Geschick ☒ ☒ ☒

Simulation ☒ ☒ ☒

**GEPLANT FÜR**  
**September**  
**ERSTER EINDRUCK**  
**sehr gut**

**JADE COCOON**

Hersteller/Vertrieb: Genki/Crave

Schwierigkeitsgrad: mittel

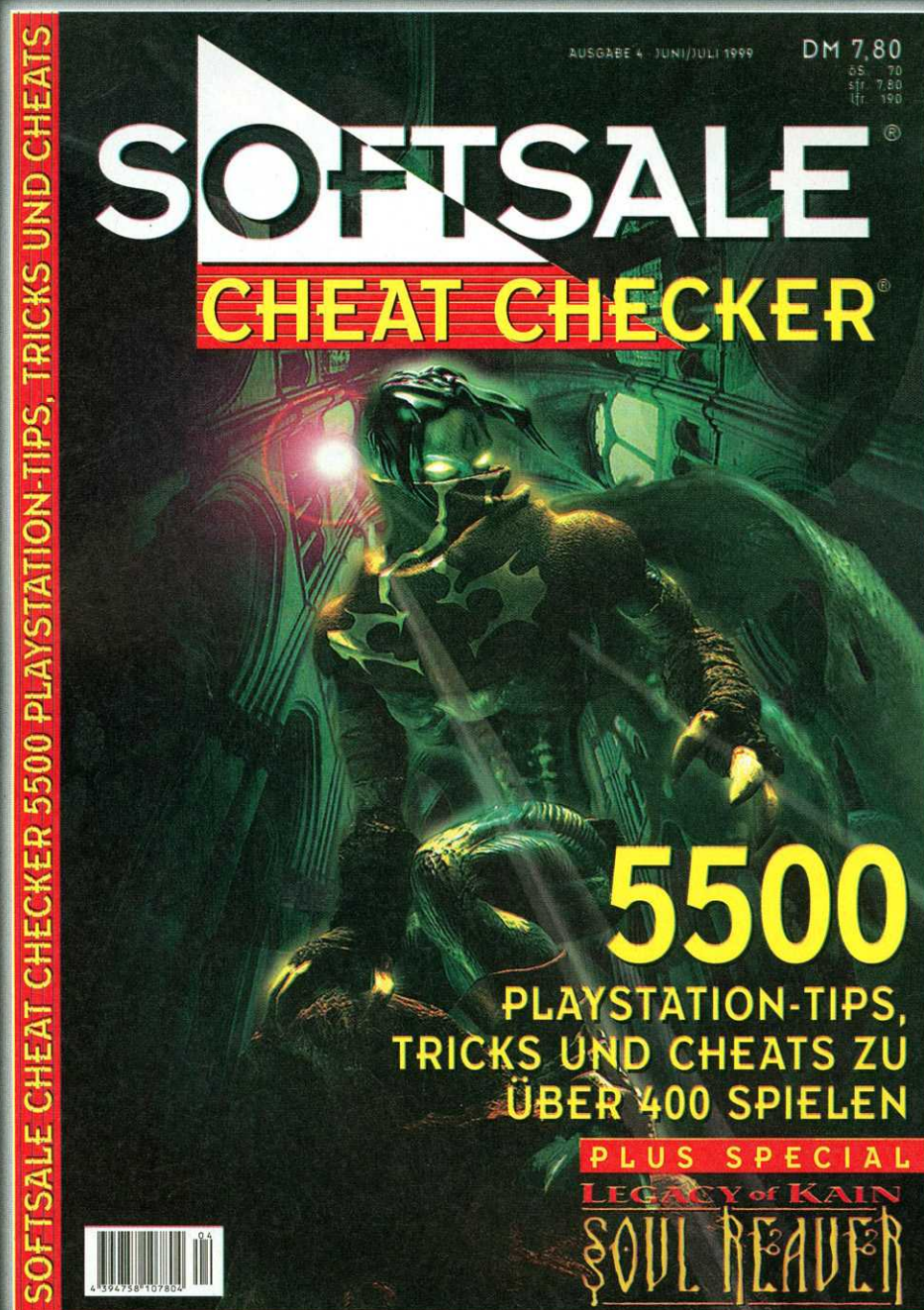
Levels: entfällt

**1**

„Sehr aussichtsreiches Rollenspiel, das für Crave den Durchbruch bedeuten könnte“



# MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

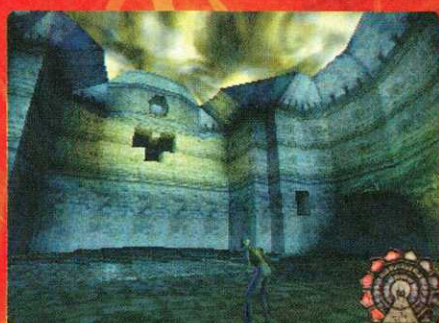


AB 28. MAI 1999 NEU AM KIOSK!

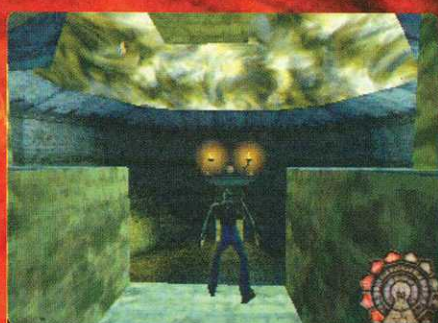




**Voodoo-Zauber** ohne Ende: Im gesamten Spiel warten eindeutige Anspielungen auf allerlei Mystisches auf den Spieler.



Im Asylum erwarten euch die dunklen Seelen der Darkside. Shadowman ist das einzige Wesen, das zwischen den Ebenen wechseln kann.



Schöne Aussicht mit Fernblick: Die Engine ist zur Zeit leider nur in Standbildern sehenswert. Bis zum Release bleibt aber noch genügend Zeit zum Verbessern.

# SHADOWMAN

**Acclaim** bereitet sich **konsequent** auf den 9. September 1999 vor.

Wird an diesem Tag **Mike LeRoi** und sein Alter Ego mit der **Schattenmaske** zu einem **Siegeszug** antreten?

Vor zwei Monaten erzählten wir bereits die Geschichte über Mike LeRoi, seinen Bruder Luke und die Voodoo-Prinzessin Nettie, die mittels der **Schattenmaske**, die sie Mike implantierte, und ihrer übernatürlichen Fähigkeiten den Shadowman zum Leben erweckte. Dieser Voodoo-Krieger besitzt die Möglichkeit, in körperlicher Gestalt von unserer Welt in das Reich der Toten überzuwechseln, zur so genannten Darkside. Nachdem Nettie eines Nachts eine mächtige Vision hatte, in der ein mysteriöser Mann namens Legion auftauchte und prophezeite, dass er die Welt mit Hilfe seiner dunklen Armeen und fünf

Massenmörder (übrigens authentische Figuren aus der Geschichte - siehe Kasten) in Finsternis und Chaos stürzen wollte. Durch diesen Traum alarmiert, beauftragt Nettie ihren Krieger, sich der Sache anzunehmen und Legion zu stoppen. So macht sich Mike alias Shadowman auf, diese Bedrohung aus der Darkside zu vernichten. So weit eine Kurzfassung der abgedrehten Geschichte, mit der der Spieler in Acclaims neusten Mammutprojekt für die PlayStation konfrontiert wird. Aus technischer Sicht waren wir vor acht Wochen von der PS-Version noch nicht be-

geistert gewesen. Im Vergleich zu den simultan angekündigten PC- und N64-Ablegern gab es teilweise erhebliche technische Mängel, insbesondere bei der Grafik-Engine. In der uns nun vorliegende Preview-Version wurden zwar einige Patzer beseitigt und Elemente wie Light-Sourcing hinzugefügt, jedoch ist Shadowman noch immer weit davon entfernt, als fertig bezeichnet zu werden.



Während des Abenteuers warten immer wieder „Seelenbehälter“ darauf, von Mike LeRoi geknackt zu werden.

Noch immer ploppen ganze Grafikelemente weg, die Animationen wirken etwas hölzern und der Sound ist noch nicht aufeinander abgestimmt. Daher stellt sich die Frage, ob Acclaim den angestrebten Simultan-

„Werden die **technischen** Mängel noch **eliminiert**, erwartet uns ein wahrer **Herbstkracher**“



Nachdem ihr einen Gegner mit der Faust oder mit einer der zahlreichen Voodoo-Waffen erledigt habt, spaltet sich die Seele vom Körper ab.



Als eine der ersten Kreaturenarten begegnet Mike einigen netten Dobermanmännern. Sie sind jedoch verhältnismäßig ungefährlich.



Dank einer frei beweglichen Kamera lassen sich auch uneinsichtige Levelabschnitte schnell überblicken.



## Massenmörder Dr. Victor Karl Batrachian

Bekannt als: Dr. Arthur Falkus, Dr. Günther Schaden, Dr. Wilhelm Karsch, Dr. Gerhard Müller

Geburtsdatum: 8. April 1961 Geschlecht: männlich

Größe: 188 cm Gewicht: 90 kg

Geburtsort: Genf, Schweiz Haarfarbe: fahlbraun

Augenfarbe: grau Hautfarbe: weiß

Besondere Merkmale: kleine Narbe auf der linken Schläfe



Dr. Victor Karl Batrachian

Hintergrund: Geboren als Sohn eines wohlhabenden Bankiers in Genf, Schweiz. War ein brillanter Student und schloss 1985 die Cambridge University mit einem Doktor in Forensischer Pathologie ab (Doktorarbeit: „Eine Definition der ASPS: Die Psychopathologie der antisozialen Persönlichkeitsstörung“). In den darauffolgenden vier Jahren Studium an der London Medical School für den Beruf eines praktischen Arztes. Wurde von der Schule verwiesen, ohne sein Studium abgeschlossen zu haben. Emigrierte Anfang 1991 in die USA und erschlich sich mit Hilfe gefälschter Papiere eine Green Card. Eröffnete 1993 in Boston eine Praxis unter dem Namen „Dr. Arthur Falkus“, zusammen mit einem Dr. Sean McRose. McRose wurde 1994 unter verdächtigen Umständen tot aufgefunden. Daraufhin verschwand „Dr. Falkus“ mit mehreren Tausend Dollar, die er aus der Praxis mitgehen ließ. Sechs Monate später tauchte Batrachian unter dem Namen „Dr. Günther Schaden“ mit einer neuen Praxis in South Bend, Ohio, wieder auf. Wurde in fünf Fällen des Mordes angeklagt, nachdem ein Versicherungsbetrug aufgedeckt wurde, der fünf seiner Patienten betraf, alles wohlhabende Witwen, die ihm ihr gesamtes Vermögen vererbt hatten und danach alle „eines natürlichen Todes“ starben. Als ihr Arzt hatte Batrachian alle fünf Totenscheine unterzeichnet. Er wurde von der Staatspolizei verhaftet, als er die Staatsgrenze nach Indiana überqueren wollte, und entkam aus dem Büro des Sheriffs von Butler County, indem er mit einem Teelöffel zwei Deputies tötete und einen dritten verletzte. Zu diesem Zeitpunkt setzte das FBI Batrachian auf seine Liste der meist gesuchten Verbrecher. Im Dezember 1995 erhielt die Dallas Morning News ein handschriftliches Schreiben, abgestempelt in Abilene. Darin deutete der Schreiber verworren an, dass mehrere „Blutopfer“ gefordert werden würden. Als Autor wurde mittlerweile Batrachian identifiziert. Im Januar 1996 wurde in einem verfallenen Bootshaus am Ufer des Lake Fort Phantom Hill, Texas, die enthauptete und ausgenommene Leiche eines jungen Mannes gefunden (der niemals eindeutig identifiziert werden konnte). Die Obduktion ergab, dass der Kopf der Leiche buchstäblich explodiert war - wie durch „einen großen und unnatürlichen inneren Druck“. Auf der linken Brustseite des Opfers war ein seltsames Symbol eingebrannt worden und tief im zerfetzten Hals des Opfers fand man eine kleine vertrocknete Echse, die in der Gegend heimisch war.

Mit der richtigen Voodoo-Kraft kann Shadowman im weiteren Verlauf des Spiels sogar unbeschadet über Lava laufen.

Release aller Versionen am 9.9.99 auch einhalten kann. Entwickler Guy Miller und seine Jungs sitzen in einer gewissen Zwickmühle. Zum einen muss das Datum gehalten werden, da es einen direkten Bezug zum Spiel hat und für das Marketing sehr wichtig ist, zum anderen steht die Firma für Qualität und diesen Ruf zu beflecken wäre sicher nicht in Guys Interesse. Wir sind also gespannt, wie das britische Programmiererteam diese Herausforderung meistert.

Immerhin versicherte man uns, dass mittlerweile alle verfügbaren Entwickler an der PlayStation-Version werkeln, so dass der Termin laut Entwickler eingehalten werden kann. Sehr erfreulich war hingegen das Gameplay. Shadowman machte in diesem wichtigen Punkt schon einen hervorragenden Eindruck und könnte zu einer ernsthaften Konkurrenz für

Tomb Raider, Akuji und Co. werden. Im Gegensatz zu diesen Titeln ist Shadowman allerdings wesentlich actionlastiger und mit knallhartem Voodoo-Zauber sowie Horror- und Thriller-Elementen gespickt. Das ganze Spiel erinnert in seiner Dramaturgie eher an einen Hitchcock-Klassiker als an ein modernes Videogame, was in mir noch immer die Hoffnung weckt, dass Shadowman bis zum Start im September die technische Klasse erreicht, die die geniale Comicvorlage auch verdient hat. (Frank F.)



Je mächtiger unser Held wird, um so deutlicher fängt die Schattenmaske auf seiner Brust und Stirn an zu leuchten.



Sehr interessant ist der Levelaufbau von Shadowman. Durch Aufsammeln von Seelen werden ihm immer weiter entlegene Abschnitte zugänglich. Teilweise lohnt es sich sogar, an den Anfang zurückzukehren, da sich dort nun andere Bereiche mit den neuen Fähigkeiten erschließen lassen.



Durch eine sehr intensive Farbgebung wirkt das komplette Spiel sehr psychedelisch.

### INFO

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
9. September  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

### SHADOWMAN

Hersteller/Vertrieb: Acclaim/Acclaim  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 40+

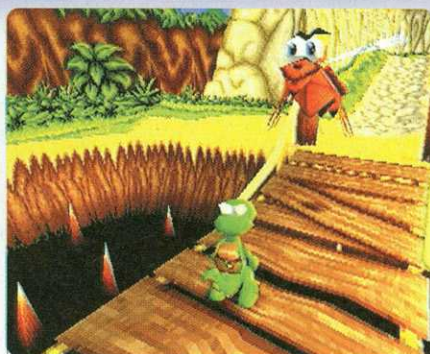


„Sehr gutes Horrorspektakel mit ausgeklügelter Story, jedoch noch mit technischen Mängeln“





Eure kleinen Gobbo-Freunde werden in diesen Käfigen gefangen gehalten. Dieses Vorgehen der Dantinis muss bestraft und die kleinen Tierchen befreit werden.



Feinden wie dieser giftigen Riesenwespe ist nicht mit herkömmlichen Mitteln beizukommen. Flucht nach vorne ist angesagt.



Die Sprache der Gobbos wurde für das jüngere Publikum bewusst einfach und grammatikalisch nicht unbedingt korrekt gehalten.

# CROC 2: KINGDOM OF THE GOBBOS

**Jump&Run-Sequels** erfreuen sich, wie das gesamte Genre, **zunehmender Beliebtheit**. Frei nach dem Motto **"Aus Alt mach Neu"** geben sich die Schöpfer von **Croc** die Ehre und gönnen dem Krokodil einen **zweiten Auftritt**.

Vor etwa eineinhalb Jahren war es so weit, als mit Croc aus dem Hause Argonaut ein drolliges Krokodil in die bis dahin von Crash & Co beherrschte Jump&Run-Welt eindrang. Von seinen Erziehern wurde der kleine, glubschäugige Beißer ausgesetzt, um schließlich am Strand der Gobbo-Insel angeschwemmt zu werden. Diese knudelige Wollknäuel (optische Ähnlichkeiten zu den Critters bestehen durchaus, jedoch sind Gobbos sehr friedlich) umsorgten den kleinen Croc und pöppelten ihn wieder auf. Im ersten Teil des Abenteuers bestand die Aufgabe noch darin, die vom Bösewicht Dante und seinen Dantini-Schergen entführten Gobbos zu befreien und Dante in eine andere Dimension zu verbannen. Im Sequel versuchen nun die Dantini ihrerseits, Dante durch den Ein-

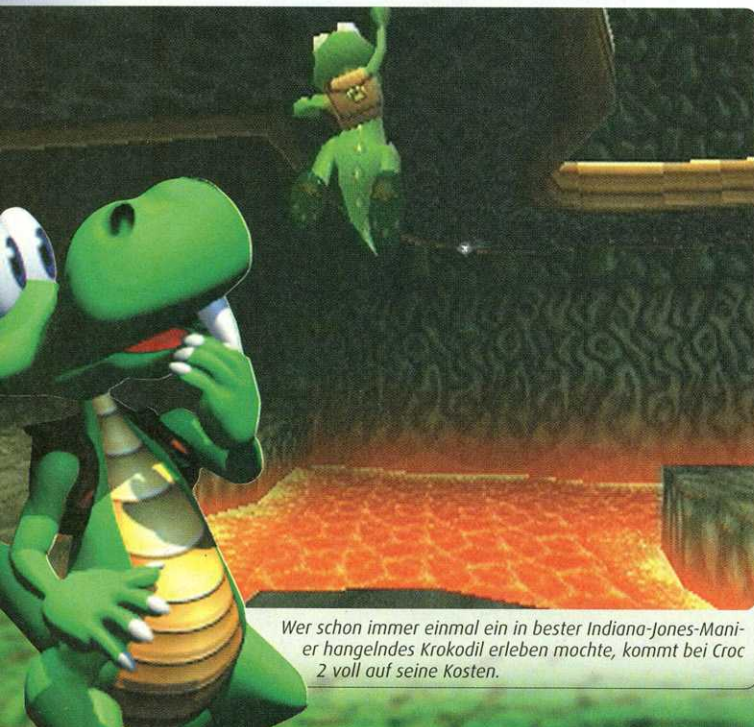
satz magischer Mittel aus der Paralleldimension zurückzuholen. Dabei entführen diese natürlich einige eurer Gobbo-Kumpels. Da ein echter Held dies nicht so einfach auf sich sitzen lassen kann, macht ihr euch auf den Weg, um die niedlichen Gobbos aus ihrer Gefangenschaft zu retten. Ihr steuert euren kleinen Freund, der "leichte" Ähnlichkeit mit dem TV-Star Grisu aufweist, in der genretypischen 3D-Verfolgerperspektive durch die umfangreichen komplett in 3D-Polygonoptik gehaltenen Levels. Ihr begegnet auf dieser Reise insgesamt vier verschiedenen Gobbo-Stämmen. Darunter der Seemann-, der Kosaken-, der Urzeit- und der Inka-Stamm. Diese Stämme unterscheiden sich nicht nur in Aussehen und Kleidung, sondern auch in ihrem gesamten Lebensraum und

dem dazugehörigen optischen Erscheinungsbild. Bei den Seemann-Gobbos bewegt ihr euch hauptsächlich in Meeresnähe, während euer Aktionsbereich im späteren Verlauf auch einmal eine ausgedehnte Eiswelt darstellt. Unterwegs sammelt ihr herumliegende Kristalle auf. Diese Edelsteine versorgen euch mit notwendiger Energie. Berührt ihr nun einen Gegner, fliegen diese in alle Himmelsrichtungen davon. Ihr seid dann wieder verwundbar und könnt dem nur entgegenwirken, wenn erneut Kristalle gefunden werden. Meist sind Kristalle leicht erreichbar, oft müssen jedoch auch kleinere Kraftakte, wie das Fliegen mit **Luftballons** unternommen werden, um an die entfernteren Klunkern zu kommen. Andere wiederum werden in speziellen Kisten gefunden. Jeder Stamm setzt sich aus fünf Levels und zwei Boss-Levels zusam-

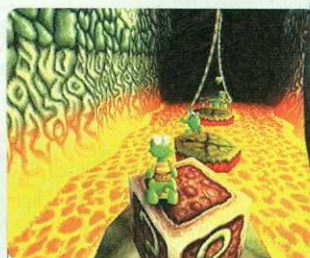


Den schwebenden **Luftballons** sollte in jedem Fall Beachtung geschenkt werden, da sie euch über knifflige Passagen transportieren.

men, in denen insgesamt je 100 Kristalle gefunden werden können, die dann sogleich alle eure vormals vorhandenen Leben wiederherstellen. Zusätzlich gibt es noch pro Welt je fünf farbige Kristalle, für deren Auffinden man euch mit einer goldenen Gobbo-Statue belohnt. Mit deren Hilfe öffnet ihr wiederum einen Secret-Level (zu erkennen an der goldenen Gobbo-Tür). Dort wartet ein geheimer Gegenstand darauf, von euch gefunden zu wer-



Wer schon immer einmal ein in bester Indiana-Jones-Manier hangelndes Krokodil erleben mochte, kommt bei Croc 2 voll auf seine Kosten.

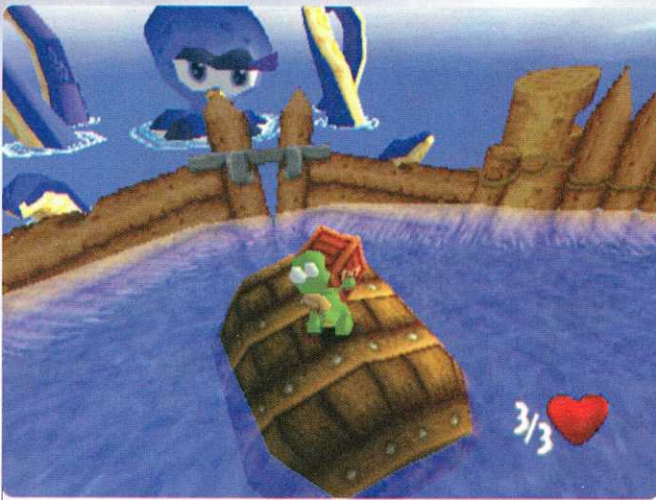


Heiße Hüpfelagen erwarten euch in den Lava-Levels. Ein Fehlsprung bedeutet das sichere Verhängnis.

"Der **Omni-Play-Mode** bietet dem Liebhaber gepflegter **Hüpfereien** völlig neue Möglichkeiten"







Die Endgegner, wie dieses Krakenungetüm, wurden schön modelliert und sind nur durch gewieftes Handeln zu knacken. Am besten wendet ihr hier die Knalltherapie mittels Dynamit an.

## "Neue Bewegungsarten sorgen neben Innovationen im Sprungbereich für Kurzweil"

den. Befinden sich alle vier Items aus den Geheimlevels in eurem Besitz, werden die Lost Levels spielbar, mit denen ihr die Komplettlösung hinter euch gebracht habt. Doch bis dahin ist es ein langer und beschwerlicher Weg, denn die einzelnen Welten sind verglichen mit dem Vorgänger ungleich größer geworden. Parallel dazu hat sich auch eure Fortbewegungsgeschwindigkeit erhöht, dass niemand Angst haben muss, das Ende nicht vor dem Sprießen der ersten grauen Haare zu erreichen. In diesem Zusammenhang verdient es noch Erwähnung,

dass die Sichtweite des grünen Rackers ebenfalls vergrößert wurde und man jetzt einen genaueren Blick auf entferntere Passagen hat. Mittels eines Fernglases kostet ihr diese Verbesserung noch besser aus. Mit Hilfe nützlicher Tipps, die euch von Gobbos gegeben werden, ist es nun möglich, neue Sprünge und Attacken auszuführen. Daneben kann der süße Held schwimmen (das sollte ein Krokodil ja auch beherrschen). Im Laufe der ausgedehnten Bemühungen, die kleinen Fellwesen zu retten, implementierte das Team von Argonaut unter anderem kurzerhand einige kurzweilige und abwechslungsreiche Bonusspiele. Hier darf nach Herzenslust der Fun-Racer-Fan in euch rausgekehrt werden. Die dortigen Aktionen, wie etwa ein Bootrennen mit den Dantinis oder eine

Zahlreiche Gegner, hier der fantasievolle lila Ochse, harren nur darauf, euch immer und überall zu belästigen.



In den Eiswelten wird die Steuerung des grünen Glubschauges besonders problematisch, da ihr dort über die glatten Flächen schlidder.



Mm, da steht ihr vor einem Problem. Ihr könnt die Plattform und den Edelstein dort nicht auf herkömmliche Weise erreichen.



Abhilfe bietet nur der Gobbo in eurem Rucksack. Mit einem gezielten Wurf befördert ihr den kleinen Racker über die Schlucht.

Lorenfahrt im Bergwerk, sorgen für eine Auflockerung bei eurer spannenden Suche nach den Gobbos und der Jagd nach den Kristallen. Zusätzlich stehen in puncto Bonus-Events unter anderem ein Kartrennen und ein halbschwerer "Ritt" auf einem rollenden Schneeball auf dem Programm. In der endgültigen Fassung sollen noch weitere Spielchen eingebaut sein. Daneben wurde das eigentliche Spielprinzip jetzt deutlich umfangreicher gestaltet. Außer den eigentlichen Zielen jeder Mission, die euch separat vor dem jeweiligen Level genannt werden, sind in Croc 2 erneut Rätsleinlagen eingebaut. Auch die mehr als witzig zu nennenden Unterhaltungen mit den knuffigen Gobbos bringen neben nützlichen Tipps und Hilfestellungen weitere zu lösende Aufgaben mit sich. Hinsichtlich der Technik ist vor allem, abgesehen von der Verbesserung der grafischen Darstellung, die starke Verkürzung der Ladezeiten lobenswert. Wirklich merkliches Nachladen geschieht in Kingdom of the Gobbos nur zwischen den Welten, und anders als im Prequel nicht beim Wechseln der einzelnen Unterabschnitte. Zusätzlich baute Argonaut ein witziges neues Feature ein, den so genannten Omni-Play-Modus. Der Titel ist etwas verwirrend, da es sich nicht um einen Mehrspieler-Modus im herkömmlichen Sinne handelt. Vielmehr könnt ihr mit Hilfe von zwei einge-

steckten Pads je nach Einstellung im zugehörigen Menü verschiedene Aktionen getrennt voneinander bzw. gemeinsam mit unterschiedlichen Controllern ausführen. Dies klingt zwar auf den ersten Blick sehr kompliziert, bietet aber gerade dann, wenn ihr beispielsweise einem Freund die Steuerung näherbringen wollt, erhebliche Vorteile. Der andere Vorteil ist folgender: Beherrschen beide Spieler die Steuerung, könnt ihr eure Aufgaben getrennt gemeinsam vorher festlegen und in die gemeinsame Hatz einsteigen. So kann sich etwa nur ein Spieler um Attacken und Ausweichmanöver kümmern, während die Aufgabe des anderen im regulären Umherlaufen und -springen besteht. Mit Hilfe der genannten Änderungen und Verbesserungen bringen die Entwickler aus dem Team von Argonaut frischen Wind in die Jump&Run-Welt des kleinen grünen Krokodils. Einem Erfolg im Stile des Vorgängers bzw. einem Überbieten desselben dürfte nun wohl nichts mehr im Wege stehen, so dass sich die Anhängerschaft der springenden Fraktion auf einen heißen Titel einstellen darf.

(Tom S.)



Lara Croft beim Schwimmen zuzuschauen kann nicht entspannender sein als Crocs Swim-Style zu betrachten.



Lustige Zwischenspiele, wie etwa das Bootrennen gegen drei Dantinis, warten darauf, von euch entdeckt zu werden. Zusätzliche Juwelen könnt ihr während der Fahrt sammeln.

INFC

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
Juni  
ERSTER EINDRUCK  
sehr gut

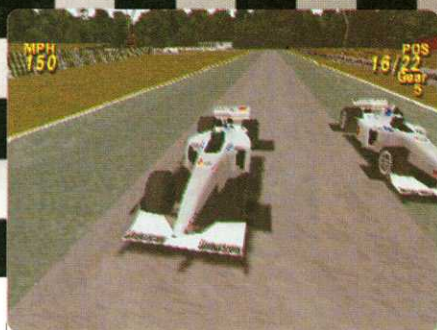
CROC 2: KINGDOM OF THE GOBBOS

Entwickler/Vertrieb: Argonaut/Electronic Arts  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 45+



"Jump & Run mit einer gehörigen Portion Innovation"





Die Silberpfeile gehören auch bei der Videospiel-Simulation zu den besten Boliden.



Häkkinen vor Häkkinen? Keine Panik, diesen Fauxpas wird es bei der fertigen Version natürlich nicht geben.



Zahlreiche Einblendungen im TV-Stil sorgen für den nötigen Informationsfluss.

# FORMEL 1 '99

Auf ein Neues! Mit einem bewährten Team möchte **Psygnosis** die **Formel-1-Schlappe** des vergangenen Jahres wieder wettmachen.

Das Ergebnis war eindeutig: Mit einem großen Vorsprung vor dem zweitplatzierten Titel wählten die Leser unseres Schwestermagazins Formel 1 '98 zu den größten Software-Enttäuschungen des letzten Jahres. Zahlreiche wutentbrannte Briefe trudelten auch in unser Büro ein. Vor allem eklatante technische Schwächen sowie mangelnder Feinschliff beim Gameplay sorgen für viele unzufriedene Käufer, die vereinzelt sogar ihr Geld zurückforderten. Psygnosis war natürlich nicht blind und erkannte ebenfalls, dass die dritte Formel-1-Auflage wahrlich nicht das Gelbe vom Ei ist. Die aus der Sicht der Firma verständliche Entschuldigung: Die teure Lizenz machte einen Titel pro Jahr erforderlich, damit es sich für Psygnosis überhaupt rechnet. Terminverschiebungen aus qualitativen Gründen sind daher nur bedingt möglich. Ein weiterer und wohl auch entscheidender Grund war laut Psygnosis das falsch gewählte Team, und das hatte natürlich Konsequenzen. Die

Firma aus Liverpool trennte sich von Visual Science und beauftragte mit dem bewährten Programmierern von Studio 33 das mittlerweile dritte Team (das geht ja zu wie bei einem Fußballverein) mit der überaus verantwortungsvollen Aufgabe. Psygnosis ist voll überzeugt, dass die 99er-Auflage die Pleite des Vorgängers vergessen lässt, und dafür sprechen zwei Dinge: Im Gegensatz zu Visual Science (Kommentar eines Psygnosis-Mitarbeiters: "Die interessieren sich überhaupt nicht für Formel 1.") handelt es sich bei den Jungs von Studio 33 allesamt um ausgesprochene Rennspielfans. Um die neue Sepang-F1-Strecke von Malaysia möglichst authentisch einzufangen, liefen die Grafiker mit einem Camcorder bewaffnet mehrfach die komplette Strecke ab, um sie dann digital umzusetzen. Außerdem arbeiteten die findigen Coder am Original-Formel-1 mit und zeichneten sich für die US-Variante Newman Haas Racing verantwortlich – an F1-Erfahrungen



Dem individuellen Konfigurieren des Fahrwerks kommt eine noch größere Bedeutung zu.



Die eingeblendete Streckenübersicht stellt eine lebenswichtige Orientierungshilfe dar.

mangelt es somit nicht. Die Basis für eine tolle Simulation ist damit geschaffen, zumal dank eines umfassenden Lizenz-Paketes sämtliche Fahrer, Teams und Regeländerungen der aktuellen Saison enthalten sind. Als zusätzliches Feature wurde (wie immer) eine verbesserte künstliche Intelligenz seitens der CPU-Fahrer angekündigt. Außerdem: Eine deutlich verbesserte Grafik (schlechter kann sie ja nicht mehr werden), Vierspieler-Spaß via Splitscreen und Link-Kabel sowie ein völlig überarbeiteter Arcade-Modus und noch mehr Tuningmöglichkeiten. Vollmundige Ankündigungen, die wir auch schon bei allen Vorgängern gehört haben und stets nicht im vollen Umfang erfüllt wurden. Vor allem bei der künstlichen Intelligenz und der grafischen Qualität haperte es bislang immer, so dass eine Portion Skepsis von unserer Seite aus erlaubt sei, zumal es bis auf ein kurzes Videoband noch nichts auf der E3-Messe



Erstmals gehört auch offiziell Villeneuve als Fahrer dazu.

zu sehen gab. Immerhin: In keiner Phase des Demos gab es einen Grafikaufbau zu erkennen. Man darf sich daher berechnete Hoffnungen machen, dass Formel 1 '99 endlich einmal eine rundum gelungene Simulation darstellt, verdient hätten die PlayStation-User es. (Ulf S.)



**INFC**

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

**GEPLANT FÜR**  
 3. Quartal

**ERSTER EINDRUCK**  
 nicht möglich

**FORMEL 1 '99**

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/SCED  
 Schwierigkeitsgrad: k.A.  
 Levels: 16+ Strecken

**1-4**

"Mit dem erfahrenen Team könnte Formel 1 '99 endlich den hohen Hoffnungen gerecht werden"

Psygnosis verspricht erstmals CPU-Wagen, die sich der jeweiligen Situation und ihren Möglichkeiten entsprechend intelligent verhalten.





**UNSER  
SERVICE  
IHR  
VORTEIL**

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

## KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT: **KOMPLETT-DEUTSCH**

- |                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Abe's Odyssey         | Kings F          |
| Akuji - The Heartless | Legacy           |
| Alien Trilogy         | MDK              |
| Alundra               | Medi Evil        |
| Alone in the Dark 1-3 | Men in Black     |
| Ark of Time           | Nightmare Creat. |
| Atlantis              | One              |
| Baphomets Fluch 1+2   | Pax Corpus       |
| Blatman & Robin       | Rayman&Gex3D     |
| Blazing Dragons       | Resident Evil 1  |
| Blaze & Blade         | Riven            |
| Breath of Fire 3      | Spawn            |
| Casper                | Silent Hill*     |
| Chron. o.t. Sword     | Suikoden         |
| Clock Tower           | Syndicate Wars   |
| D                     | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Deathrap Dungeon      | The Note         |
| Diablo                | The Last Report  |
| Discworld 1+2         | Tomb Raider 1    |
| Excalibur             | Tomb Raider 2    |
| Final Fantasy 7       | Tomb Raider 3    |
| G-Police              | Turok            |
| Gex 3D & Rayman       | Turok 2          |
| Granstream Saga       | Vandal Hearts    |
| Hard Edge             | Wild Arms        |
| Heart of Darkness     | Warhammer: Dark  |
| Herc's Adventure      | X-Com: Terror... |
| Guardians Crusade     | Zelda 64 uvm.    |

## LÖSUNGSBÜCHER

- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| Abe's Exodus (19,95)     | Tomb Raider 2 (19,95)        |
| Colony Wars 2 (24,99)    | Tomb Raider 3 (19,95)        |
| Com. & Conq. 1+2 (19,95) | Resident Evil kompl. (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95)  | Ridge Racer 4 (24,99)        |
| Tekken 3 (24,99)         | Zelda 64 (24,80)             |
| Tomb Raider 1 (19,95)    | Komplettliste anfordern!     |

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag, oder erfragen Sie unsere Kontoverbindung.

### PORTOKOSTEN:

- Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
- Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
- Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

# POWERWARE

## BOOTMASTER IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Der BOOTMASTER ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen

OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken Sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!



Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber->

**BOOT  
MASTER  
INSIDE**

**49,99 DM**

## TRANSPARENT CASE



Der Hammer für Ihre PlayStation  
Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!



Bei uns MIT bebildelter Anleitung!

**49,99 DM**

## CONTROLLER



**DUAL TWIN  
SHOCK**

**29,99 DM**



**SONY DUAL  
SHOCK**

**44,99 DM**



**STANDARD  
JOYPAD**

**9,99 DM**

## KNALLERPREISE

### RGB KABEL

-> **8,99 DM**

### RGB+AUDIO

-> **11,99 DM**

### LINK KABEL

-> **8,99 DM**

### PAD VERL.

-> **8,99 DM**

### PANTHER

-> **39,99 DM**



### GLOVE

-> **99,00 DM**

### SCORPION GUN

-> **59,00 DM**

### 3 IN 1 GUN

-> **59,00 DM**

### DEX DRIVE

-> **79,99 DM**

### PLAYSTATION

-> **239,00 DM**

### MAUS

-> **29,99 DM**

### LENKRAD+R.

-> **99,00 DM**

### RF-UNIT

-> **24,99 DM**

### 4-SPIELER AD.

-> **54,99 DM**

### BLAZE KOFFER

-> **69,00 DM**

### INFRAROT PADS

-> **59,00 DM**

### EQUALIZER

-> **59,00 DM**

### GB DELUXE

-> **99,00 DM**

### X-PLÖDER

-> **79,00 DM**

### LINKKABEL

-> **8,99 DM**

### PAL-BOOSTER

-> **29,99 DM**

### CYBERSHOCK P.

-> **54,99 DM**

### CD-LEERHÜLLE

-> **1,99 DM**

## MODCHIP



**128000 IQ TECH**

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder

**TOP PREIS: 10,00 DM**

**AB 5 STK. 7,90 DM**

**AB 15 STK. 5,50 DM**

**AB 50 STK. 4,90 DM**

## MODPLATINE



Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

**4,99 DM**

## X-PLÖDER PRO



Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!

Bei uns mit Codesammlung!

**139,00 DM**

## MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen

zu **TOP PREISEN:**

**1MB 5,00 DM**

**8MB 24,99 DM**

**24MB 39,99 DM**

**72MB 74,99 DM**

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

**2MB 19,99 DM**

**4MB 29,99 DM**

**8MB 39,99 DM**



## ACTION FIGUREN

- + verschiedene Serien
- + Katalog anfordern
- + Links: Metal Gear Solid

**34,99 DM JE FIGUR**

**04131 / 850610**

www.GameCentral.de CPC-Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 850 620

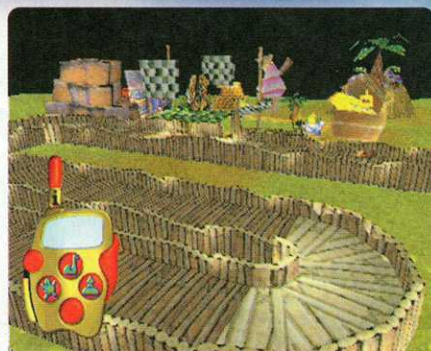




Liebe zum Detail: Die zumeist jungen Besucher laufen in anderen Klamotten herum, wenn sie in einem T-Shirt-Geschäft eingekauft haben.



Hunger, Langeweile, Glücksgefühle? Anhand von kleinen Gedankenblasen erfährt ihr etwas über die Wünsche und den Gefühlszustand der Besucher.



Bei der Planung des Freizeitparks muss man sehr vorausschauend agieren, da Fehler im Konzept ansonsten kostspielige Umbaumaßnahmen nach sich ziehen.

# THEME PARK WORLD

Schlechte Hamburger, kaputte Fahrgeschäfte, brechende Kinder – das Geschäft mit den Vergnügungsparks ist hart, wie uns diese **geniale Simulation** beweist.



Die Designer waren bei der Gestaltung der mitunter tollkühnen Fahrgeschäfte sehr kreativ.

Die Wirtschaftssimulation Theme Park aus der Feder des französischen Starprogrammierers Peter Molyneux (er erfand u.a. auch Populous und Diablo) gilt als ein absoluter Klassiker seines Faches und wurde 1995 für alle relevanten Systeme umgesetzt. Interessanterweise gehört diese Simulation zu den wenigen Genre-Vetretern, die sich nicht nur auf dem PC sehr gut verkauft haben, sondern auch auf der PlayStation erfolgreich waren. Grund genug also, eine Fortsetzung nachzuschieben, die zwar spielerisch direkt am Original anknüpft, jedoch in vielfacher Hinsicht deutliche Verbesserungen

bietet. Für alle Unwissenden zunächst aber eine kleine Spielbeschreibung. Als allmächtiger Manager versucht ihr einen möglichst profitablen Freizeitpark zu erschaffen, um die gesamte Konkurrenz auszusteichen. Euer Aufgabenfeld ist dabei wie in der Realität sehr breit gefächert. Ihr errichtet und entwickelt immer modernere Fahrgeschäfte, sorgt für genügend Imbissbuden und andere lukrative Läden, stellt fachkundiges Personal ein, bestimmt die Preise und wertet permanent Statistiken aus, um zu überprüfen, ob euer Vergnügungsviertel überhaupt rentabel ist. Klingt einfach, ist es aber beileibe nicht, da tausend Kleinigkeiten zu beachten sind. So sollte man es beispielsweise vermeiden, eine stinkende Frittenbude neben einem Karussell zu platzieren, da es heftige Übelkeitsattacken bei den Besuchern auslösen kann. Außerdem sollte man nicht am Reinigungspersonal sparen, da der Park ansonsten im Müll erstickt. Erst im Laufe eurer Managerkarriere bemerkt ihr, wie viele strategische Gesichtspunkte man

beachten muss, und vor allem, wie schwer es ist, die verwöhnten Besucher bei Laune zu halten. Glücklicherweise erfährt ihr durch Gedankenblasen etwas über den Gemütszustand eures zumeist jungen Klientels und ein Ratgeber gibt euch ständig Hinweise, wo man Verbesserungen vornehmen sollte. Kommen wir zu den bereits erwähnten Verbesserungen. Da zwischen beiden Teilen gute vier Jahre liegen, gibt es natürlich im technischen Bereich deutliche Veränderungen. Im Gegensatz zum Vorgänger basiert das Szenario zu 100 % auf einer dreidimensionalen Polyongrafik in HiRes. Angesichts einer Grafik, die sehr viele Details bietet, ein nicht zu unterschätzendes Feature, zumal dieser Grafikstil variable einstellbare Kamerawinkel ermöglicht und dadurch eine bessere Übersicht gewährt. Der Produzent Simon Harris von Climax (sie zeichneten sich auch für die Umsetzung von Diablo verantwortlich) betonte in diesem

Zusammenhang, dass man den PC-



Es gibt insgesamt vier unterschiedliche Grafikthemen, die jeweils völlig andere Einrichtungen bieten.



Wenn ein Fahrgeschäft schlapp macht, treten tüchtige Mechaniker im "Blaumann" auf den Plan.

Titel für die PlayStation von Grund auf neu programmiert hat, um das Optimum aus der Hardware zu kitzeln. Gleiches gilt auch für die Steuerung. Durch eine intuitive Tastenbelegung und den Analogstick leitet ihr mit ein bisschen Übung ohne Probleme die Geschicke eures Freizeitparks. Ob der Titel auch die Maus unterstützt, ist derzeit aber noch ungewiss. Zu den spielerischen Ver-



"Die spielerischen Möglichkeiten sind nahezu unerschöpflich"

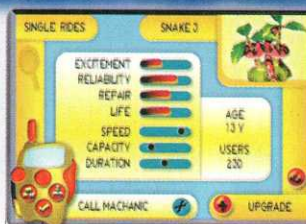




Sehr hilfreich: Da ihr den Kamerawinkel manuell verstellen könnt, seid ihr stets optimal im Bilde.

besserungen: Die Entwickler versprachen mehr Interaktion und mehr Freiräume, so dass der spielerische Tiefgang noch einmal deutlich erhöht wird. Außerdem soll der Hobby-Manager zu jeder Zeit das Gefühl bekommen, welche Auswirkungen seine Tätigkeiten auf den Freizeitpark haben. Feedback ist dabei ein wichtiges Stichwort. Euer Ratgeber kritisiert euch nicht nur ständig mit den gleichen Phrasen wie beim Original, er zollt euch auch Lob, wenn euer Park gut läuft. Apro-

pos Lob, für herausragende Leistungen, z.B. der 200ste Besucher durchquert euren Park, gibt es unterschiedliche Belohnungen. Die wichtigste stellt die goldene Eintrittskarte dar, die ihr unterschiedlich einsetzen könnt. Mit dieser speziellen Karte stellt ihr zum Beispiel einen besonders leistungsstarken Mechaniker ein oder öffnet einen neuen Freizeitpark. Letzteres deutet auf die neu gestaltete Dramaturgie hin. Theme Park World bietet drei große Inseln, auf denen sich ins-



Durch übersichtlich gestaltete Untermenüs erfahrt ihr zu jedem Fahrgeschäft alle wichtigen Angaben.

gesamt acht verschiedene Freizeitparks befinden. Anfangs habt ihr nur Zutritt zu maximal zwei Vergnügungsvierteln. Erst durch das Erwerben von goldenen Tickets dürft ihr nach und nach auch die Geschicke der anderen Parks leiten. Damit die Abwechslung nicht zu kurz kommt, gibt es außerdem vier grafische Themen: Lost Kingdom, Halloween, Fantasy und Space. Da jedes Thema unzählige Fahrgeschäfte und Buden enthält, könnt ihr euch selbst ausmalen, wie viel grafische Abwechslung geboten wird. (Ulf S.)



Besonders aufwändige Attraktionen, wie diese Wasserrutsche, kosten viel Geld und stehen erst nach intensiven Forschungen zur Verfügung.



Eine Szene aus dem Intro: Dem Gesichtsausdruck zufolge war die letzte Karussellfahrt wohl zuviel.

### INFC

Action: 1  
Strategie: 2  
Abenteuer: 3  
Geschick: 4  
Simulation: 5

**GEPLANT FÜR**  
November  
**ERSTER EINDRUCK**  
nicht möglich

### THEME PARK WORLD

Hersteller/Vertrieb: Climax/Bullfrog/Electronic Arts  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 8 Parks, vier Themen

**"Ungemein motivierende Wirtschaftssimulation, mit der nötigen Prise Humor versehen!"**

**Okaysoft Am Graben 2 92557 Weiding**  
www.okaysoft.de eMail: okaysoft@t-online.de

| DRIVER 85.90 WWF ATTITUDE 79.90 CARMAGEDDON 2 81.90 |           |                            |           |
|-----------------------------------------------------|-----------|----------------------------|-----------|
| 360°                                                | DV 85,90  | Hard Edge                  | DV 87,90  |
| Abe's Exodus                                        | DV 83,90  | Hogs of War                | DV 82,90  |
| Ace Combat 3                                        | DA i.V.   | Hugo 2                     | DV 85,90  |
| ACA 1918                                            | DA i.V.   | Indiana Jones 5            | DV 81,90  |
| Actua Icehockey 2                                   | DV 78,90  | Kagera Desapion 2          | DA 84,90  |
| Actua NHL '99                                       | DV 83,90  | Kaiser: Sacred Fist        | DA 84,90  |
| Alien Resurrection                                  | DV 85,90  | Kingsley                   | DV 87,90  |
| Alien vs. Predator                                  | DA 76,90  | KKND: Krossfire            | DV 81,90  |
| Army Men 3D                                         | US 112,90 | Kurushi Final              | i.V.      |
| Atlantis                                            | DV 85,90  | La Mans 24                 | DV 87,90  |
| Attack o.1. Saurcorman                              | DV 83,90  | Legend of Legaia           | DA 80,90  |
| Baphomets Fluch 2                                   | DV 82,90  | Legend of Legaia           | DA i.V.   |
| Bass Landing                                        | DA 84,90  | Live Wire                  | DV 65,90  |
| Billard Nights                                      | DA 75,90  | Machines                   | DA 78,90  |
| Bleifuss 2                                          | DV 74,90  | Mageslayer                 | DA 79,90  |
| Bloody Road 2                                       | 82,90     | Marvel Super H.v.s.Street  | 82,90     |
| Bombberman                                          | 74,90     | Master of Monsters         | 92,90     |
| Bombman Fantasy Race                                | 82,90     | MediEvil                   | DV 82,90  |
| Box Champions                                       | DV 85,90  | Megaman Battle & Chase     | DV 80,90  |
| Breath of Fire 3                                    | DV 87,90  | Metal Gear Solid           | DV 91,90  |
| Bugs Bunny Zeitreise                                | DV 86,90  | Premium Pack               | DV 145,90 |
| Bust a Move 4                                       | DA 67,90  | Monkey Hero                | DA 89,90  |
| C+C 2: Gegenschlag                                  | DV 83,90  | Monopoly                   | DV 82,90  |
| Capcom Generations 1                                | DV 82,90  | Mulan Story                | DA i.V.   |
| CART World Series                                   | DV 74,90  | Music                      | DA 85,90  |
| Castr: Honda Superbike                              | DA 84,90  | Nascar '99                 | DV 85,90  |
| Centipede                                           | DA 76,90  | NBA Live '99               | DV 85,90  |
| Chessmaster Millennium                              | DV 83,90  | Need for Speed 4           | DV 84,90  |
| Chokobo                                             | i.V.      | NHL '99                    | DV 83,90  |
| Civilization 2                                      | DV 85,90  | Omega Boost                | 85,90     |
| Colin McRae Rally                                   | DV 89,90  | Pandemonium 3              | i.V.      |
| Colony Wars: Vengeance                              | DA 83,90  | Perihelion                 | 83,90     |
| Cool Boarders 3                                     | DV 85,90  | Pharos, das Grab des       | DV 89,90  |
| Croc 2                                              | DV 85,90  | Player Manager             | DV 83,90  |
| Croc 2                                              | DV 85,90  | Point Blank 2 + GunCon     | US 152,90 |
| Demonstration Racer                                 | DA i.V.   | Populous 3                 | DV 84,90  |
| Discworld Noir                                      | DV 85,90  | Pro Pinball - Big Race USA | 85,90     |
| Diverts Dream                                       | DV 85,90  | Puma Street Soccer         | DV 87,90  |
| Driver                                              | DV 85,90  | R-Type Delta               | DA 77,90  |
| Dungeon Keeper 2                                    | DA i.V.   | Racing Simulation 2        | DV 81,90  |
| Ehrgeiz                                             | US 118,90 | Rainbow Six                | 89,90     |
| Evil Zone                                           | DA 82,90  | Rallymasters               | DV 81,90  |
| Fifa '99                                            | DV 82,90  | Rampage 2 Univ. Tour       | DA 83,90  |
| Final Fantasy VIII                                  | DV 82,90  | Rat Attack                 | DA 81,90  |
| Flottenmanöver                                      | DV 82,90  | Rayman 2                   | DV 85,90  |
| G-Police 2                                          | DV 85,90  | RC Stunt Cop               | DV 69,90  |
| Gex 3 Deep Cover Gecko                              | DV 91,90  | Republic                   | DV 78,90  |
| Gran Turismo 2                                      | i.V.      | Resident Evil Dir. Cut     | DV 79,90  |
| GTA Doublepack                                      | DV 69,90  | Revolt                     | DA 85,90  |
| Guardians Crusade                                   | DV 81,90  | Ridge Racer Type 4         | DA 85,90  |
|                                                     |           | Riven: Sequel to Myst      | DA 49,90  |
|                                                     |           | Rollage                    | DA 84,90  |
|                                                     |           | Rugrats                    | DV 84,90  |
|                                                     |           | Saboteur                   | DA 83,90  |
|                                                     |           | Shadowman                  | DV 85,90  |
|                                                     |           | Shanghai: True Valour      | DA 81,90  |
|                                                     |           | Silent Hill                | DV 89,90  |
|                                                     |           | South Park                 | DA 81,90  |
|                                                     |           | Speed Freaks               | DV 85,90  |
|                                                     |           | Sports Car GT              | DV 85,90  |
|                                                     |           | Spyro: The Dragon          | DV 83,90  |
|                                                     |           | Star Wars: Episode I       | US 125,90 |
|                                                     |           | - Racer                    | DV 88,90  |
|                                                     |           | - Dunkle Bedrohung         | DV 88,90  |
|                                                     |           | Streets of Rage 3          | US 111,90 |
|                                                     |           | Streets of Rage 3          | DA 82,90  |
|                                                     |           | Streets of Rage 3          | DV 75,90  |
|                                                     |           | Swing                      | DV 76,90  |
|                                                     |           | Syphon Filter              | US 113,90 |
|                                                     |           | Tantrix                    | DA 82,90  |
|                                                     |           | Tekken 3                   | DV 89,90  |
|                                                     |           | Tekken Tag Tournament      | i.V.      |
|                                                     |           | Tetris Plus                | DA 75,90  |
|                                                     |           | The Granstream Saga        | DV 76,90  |
|                                                     |           | Theme Hospital             | DV 83,90  |
|                                                     |           | Tiny Tank                  | DV 86,90  |
|                                                     |           | TOCA 2                     | DV 87,90  |
|                                                     |           | Tomb Raider 3              | DV 94,90  |
|                                                     |           | Trap Runner                | DV 83,90  |
|                                                     |           | Triple Play Baseball 2000  | EV 85,90  |
|                                                     |           | Tunguska                   | DA 83,90  |
|                                                     |           | UEFA Champ. L. 98/99       | DV 92,90  |
|                                                     |           | Y-Rally 2                  | DV 89,90  |
|                                                     |           | Versailles                 | DV 89,90  |
|                                                     |           | Virus                      | DA 85,90  |
|                                                     |           | VR Baseball '99            | DA 82,90  |
|                                                     |           | Warzone 2100               | DV 85,90  |
|                                                     |           | Wild Arms                  | DV 76,90  |
|                                                     |           | WWF Attitude               | DA 79,90  |
|                                                     |           | X-Files                    | DA i.V.   |
|                                                     |           | Xena - Warrior Princess    | US 116,90 |
|                                                     |           | Xena Gears                 | i.V.      |
|                                                     |           | Xenogears                  | i.V.      |
|                                                     |           | Xgates Pro Boarder         | DA 87,90  |
|                                                     |           | Yamblood                   | DA 83,90  |
|                                                     |           | Asterix                    | DV 79,90  |
|                                                     |           | Ayr. Senna Kart Duel 2     | DV 69,90  |
|                                                     |           | Formel 1 '98               | DV 69,90  |
|                                                     |           | G.Darius                   | DA 59,90  |
|                                                     |           | Need for Speed 3           | DV 69,90  |
|                                                     |           | V3 Racing Wheel, Rumble    | 99,90     |

**SONDERPREISE:**  
Asterix DV 79,90  
Ayr. Senna Kart Duel 2 DV 69,90  
Formel 1 '98 DV 69,90  
G.Darius DA 59,90  
Need for Speed 3 DV 69,90  
V3 Racing Wheel, Rumble 99,90

**OKAY SOFT** Spiele Versand

#### HARDWARE:

Konsolen: 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  
Mouse - BLAZE 46,90  
Multi Tap 62,90

**Multinorm Set 29,90**  
Boothip® & RGB/Scart Kabel  
**Boot Chip® 18,90**  
inkl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

**Lenkrod & Pedale:**

ACT RF Wheel 169,00  
Fanatic Speedster 165,00  
TM Formula Race Pro 135,90  
Mad Catz FFB Racing Wh. 129,90  
Ultra Racer - Mini Lenkrod 69,90  
G-Con 45 Lightgun 76,90  
Scorpion Lightgun 52,90  
Eraser Lightgun 19,90  
Memory Cards: IMEG 29,00  
15 Blöcke SONY 29,00  
120 Blöcke 49,00  
360 Blöcke 49,00  
720 Blöcke 63,90  
1080 Blöcke 75,90  
60 Speicherplätze BLAZE 45,90  
Game Buster dekuxe 79,90  
RGB-Kabel / Link Kabel je 14,90  
X-Tender (Verlängerung) 12,90  
Link Kabel 12,90  
Leerhülle (einfach, schwarz) 2,85  
Pro Carry Case BLAZE 64,90  
CD Sammelbox f. 70 Cd's 37,90  
Space Station 44,90  
Remote Station (Infrarot) 65,90

#### TOP TITEL:

Civilization 2 85,90  
Das Grab des Pharao 89,90  
Fifa '99 82,90  
Guardians Crusade 81,90  
Hard Edge 87,90  
KKND Krossfire 87,90  
Metal Gear Solid 91,90  
Monkey Hero 89,90  
Need for Speed 4 84,90  
Racing Simulation 2 81,90  
Resident Evil Dir.Cut 79,90  
Ridge Racer Type 4 85,90  
Rollage 84,90  
Silent Hill US 118,90  
Syphon Filter US 113,90  
SWING 76,90  
TOCA 2 87,90  
UEFA 98/99 92,90  
Warzone 2100 85,90

#### COMING SOON:

Ace Combat 3 i.V.  
Carmageddon 2 81,90  
Discworld Noir 85,90  
Driver 85,90  
Ehrgeiz i.V.  
Final Fantasy 8 i.V.  
Flottenmanöver 82,90  
Gran Turismo 2 i.V.  
GTA Doublepack 69,90  
Indiana Jones 5 i.V.  
Le Mans 24 87,90  
Legacy o.Kain Soul. 91,90  
Rainbow Six 89,90  
Silent Hill DV 89,90  
Street. Alpha 3 82,90  
V-Rally 2 89,90  
WWF Attitude 79,90  
X-Files i.V.

**Tel. 09674-1279**  
**Fax - 1294 news - 8405**

**XPLODER** 76,90  
Xploder pro 119,00  
Offizielle Xploder Buch 25,90  
Avenger Lightgun 82,90  
Mem.Card 30 Speicherplätze 37,90

Ehrgeiz US 118,90  
Legend of Legaia US 118,90  
Parasite EVE US 122,90  
Point Blank 2 US 118,90  
Silent Hill US 118,90  
Syphon Filter US 113,90

**Gamebuster deluxe 79,90**  
**Duke Nukem**  
**time to kill 83,90**  
**Carmageddon 2 81,90**

**PLATINUM:**  
Abe's Odyssey 72,90  
Alien Trilogy 79,90  
Com. & Conq.1 82,90  
Constructors 62,90  
Caesars Palace 62,90  
Cool Boarders 2 62,90  
Crash Bandicoot 2 62,90  
Diablo 62,90  
Formel 1 97 62,90  
Forsaken 62,90  
GTA 62,90  
GTA-London 62,90  
G-Police 62,90  
Heart o. Darkness 62,90  
Lemmings 62,90  
O.D.T. 62,90  
Rayman 62,90  
Resident Evil 1 62,90  
Soul Blade 62,90  
Tomb Raider 2 62,90  
Vergessene Welt 62,90  
Vigilante 8 62,90  
Worms 62,90  
**Fifa 98 WM Qualifikation Je**  
**Final Fantasy VII 45.90**  
**Gran Turismo 49.90**  
**WWF WARZONE 49.90**  
**WWF in your House 39.90**  
NHL Breakaway '98, Space Jam 39.90

**PC TOP TITEL:**  
Star Wars 72,90  
Duke Nukem 4ever 79,90  
Kingpin 82,90  
Midtown Madness 62,90  
Mortal 79,90  
Quake 3 Arena 79,90  
Alien vs. Predator 72,90  
Duke Nukem 4ever 79,90  
Kingpin 82,90  
Midtown Madness 62,90  
Mortal 79,90  
Quake 3 Arena 79,90



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



Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Uhr  
Fr.-17.15, Sa. 9:00 - 13:00  
SPÄTSCHNITT:  
Mittwchs bis 20:00 Uhr

**SERVICE**  
**SEIT**  
**1989**



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



AS DM (Inland) **199** Lieferwert  
Vorauszahlung 0,-  
Nachnahme (+ 3,- Zahlkartengeb.) 4,98  
Auslandslieferungen ab 9,50





Per Knopfdruck wechselt ihr in die Ego-Perspektive, was das Zielen streckenweise um einiges erleichtert.



Um beim Ballern nicht den Überblick zu verlieren, wird der Bond-Charakter automatisch transparent dargestellt.



Bei den Passagen, in denen James Bond zu Fuß unterwegs ist, gehört das Abklappern von Räumen dazu. Hier entdeckt der berühmte Agent ein Medipack.

# TOMORROW NEVER DIES

Der **Agent** mit der Lizenz zum **Töten** feiert endlich auf der **PlayStation** ein vielversprechendes **Debüt**, das enorme **Abwechslung** bietet.

Gerade bei einem Titel wie Tomorrow Never Dies werden die Unterschiede zwischen der Videospiel- und Filmbranche offenkundig. Während in der Traumfabrik Hollywood der anvisierte Produktionszeitraum in der Regel immer eingehalten wird, gehören Verschiebungen im Videospielektor scheinbar zum guten Ton dazu. Die Adaption des James-Bond-Streifens "Der Morgen stirbt nie" wurde bereits auf der letzten E3-

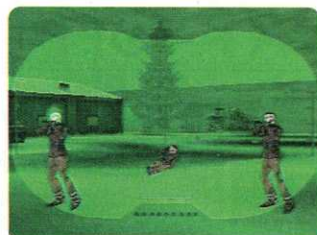
Messe mit viel Getöse angekündigt, ehe es auf einmal bedenklich still wurde um den ersten digitalen PlayStation-Auftritt des weltberühmten Geheimagenten. Unter den Fittichen des ungemein professionell arbeitenden und vergleichsweise pünktlichen Electronic-Arts-Konzerns dürfte das gründlich überarbeitete 007-Werk nun aber endlich in die Gänge kommen. Wie der Name bereits ausdrückt, handelt es sich bei "Der Morgen stirbt nie" um die Videospielumsetzung des aktuellen James-Bond-Streifens (der neueste Teil kommt im November in die

deutschen Kinos). Wie in der Filmvorlage gilt es, in der Rolle des smarten Agenten sowie des weiblichen Gegenstücks aus China Wai Lin dem größenwahnsinnigen Medienmogul Elliot Carver das Handwerk zu legen. Inspiriert durch die Zelluloid-Vorlage gibt es insgesamt 14 Einzelspieler-Missionen, die euch zu den entlegensten Schauplätzen führen und in puncto Abwechslungsreichtum kaum Wünsche offen lassen. Mit von der Partie sind unter anderem eine knackige BMW-Hatz, Balleraction im Hotel Atlantik, eine gefährliche Skiabfahrt sowie eine spannende Fahrt in einem Tarnboot in Ha Long Bay. Außerdem erlebt ihr den fulminanten Auftakt bei den sibirischen Waffenhändlern hautnah mit und besteigt sogar wie im Film den Kampfjet. Das Gros der aktionsgeladenen Mixtur bilden jedoch die Tomb-Raider-ähnlichen Levels, bei den Mr. "Gerührt und nicht geschüttelt" zu Fuß unterwegs ist. Nach einem knappen Briefing durchkämmt ihr in gewohnter Manier das mit zahlreichen Terroristen verseuchte Areal, entledigt euch

per Waffengewalt der besagten Widersacher und setzt dabei die unterschiedlichsten Gegenstände aus Qs Trickkiste ein. Dazu zählen explodierende Manschetten, das Wunderhandy sowie ein modernes Nachtsichtgerät. Auffallend bei diesen Abschnitten ist die aufwändig gelöste Kameraführung. Normalerweise sorgt eine intelligente Verfolgerperspektive für den guten Überblick. Sobald ihr jedoch die Waffen sprechen lasst, wird der gute James Bond transparent dargestellt, damit ihr den anvisierten Schlimmling stets im Blickfeld habt. Außerdem könnt ihr auch jederzeit in die Ego-Perspektive wechseln und per Fadenkreuz die Lizenz zum Töten ausspielen. Neben den Einzelspieler-Missionen bietet der Titel auch einen Multiplayer-Modus, über den derzeit jedoch nicht allzu viel bekannt ist. Vermutlich liefern sich bis zu vier Personen gleichzeitig in einem Labyrinth aus Gängen und Korridoren hitzige Gefechte. Damit die Atmosphäre stilecht eingefangen wird, ertönt aus den Boxen nicht nur das bekannte James-Bond-Motiv, auch zahlreiche Video-Clips mit Original-Szenen aus dem Film werden zwischen den Levels eingeblendet. (Ulf S.)



Abwechslung pur! Wie im Film übernimmt 007 die Kontrolle über einen Kampfjet.



Aus Qs Trickkiste: Per Nachtsichtgerät haben die Schurken auch abends keine Chance.



Skiabfahrt mit Folgen: Auch auf den zwei Brettern stehend, muss sich 007 mit Widersachern auseinandersetzen.



Da hilft selbst das Feuern aus allen Rohren nichts mehr: Der Aggressor wurde per Fadenkreuz erfasst.



Die Videospiel-Adaption hält sich dicht an der Filmvorlage und bietet alle fremdländischen Schauplätze.

| INFC                        |      | TOMORROW NEVER DIES                                                                                      |                                 |
|-----------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Action                      | ●●●● | Hersteller/Vertrieb:                                                                                     | MGM Interactive/Electronic Arts |
| Strategie                   | ●●●● | Schwierigkeitsgrad:                                                                                      | K.A.                            |
| Abenteuer                   | ●●●● | Levels:                                                                                                  | 14+ Multiplayer                 |
| Geschick                    | ●●●● |                                                                                                          |                                 |
| Simulation                  | ●●●● |                                                                                                          |                                 |
| GEPLANT FÜR<br>September    |      |                                                                                                          |                                 |
| ERSTER EINDRUCK<br>sehr gut |      | <p>"Typisches James-Bond-Spektakel: actionreich, exotische Schauplätze und die neusten Geheimwaffen"</p> |                                 |



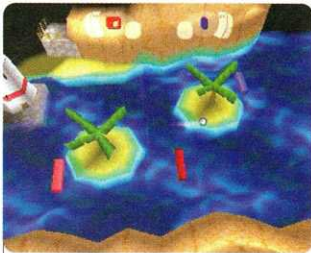
# PONG

Kaum zu glauben: Das **Ur-Videospiel** feiert ein eindrucksvolles **Comeback**.

Das simple Pong gilt allgemein als das erste Videospiel überhaupt (auch wenn das eigentlich nicht korrekt ist). Der erste aufgestellte Automat in einer kalifornischen Kneipe brachte 1972



In einigen Abschnitten müsst ihr auch in Flipper-Manier bestimmte Gegenstände treffen, ohne dass der Ball die Spielfläche verlässt.



Die individuellen Level-Szenarios wurden gekonnt mit in den Spielverlauf eingeflochten.

den Stein ins Rollen. Nach heutigen Ansprüchen kaum vorstellbar, schließlich ging es lediglich nur darum, einen weißen Punkt mit einem Schläger im Spiel zu halten, eine Art primitive Tennis-Simulation sozusagen. Die Spezialisten für die Wiederverwertung solcher Oldies, Hasbro Interactive, nahmen sich diesem Ur-Videospiel von Atari an und möbelten es in jeglicher Hinsicht kräftig auf. Das Ergebnis überrascht, denn Pong macht in der 99er-Version tatsächlich sehr viel Spaß. Zwar geht es erneut nur darum, einen Ball per Schläger im Spiel zu halten, doch durch zahlreiche neue Features kommt viel Laune auf. Da wäre zunächst



Pong gibt es auch grafisch umrahmt von einem Fußball-Umfeld.



Spielt ihr im Team zusammen, bewacht ihr mit zwei Schlägern eine Seite.

einmal die Vierspieler-Option, bei der die vier Akteure wahlweise alle gegeneinander antreten oder im Team arbeiten. Des Weiteren verschafft man sich durch das Aufsammeln von diversen Power-ups, wie beispielsweise einem Superschlag, deutliche Vorteile.

Außerdem waren die Designer beim Leveldesign sehr kreativ. Im Antarktis-Level sorgen zum Beispiel herumstreuende Pinguine für Hektik, während im Azteken-Szenario die gesamte Spielfläche ständig hin und her schaukelt. (Ulf S.)

## INFO

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GEPLANT FÜR  
September  
ERSTER EINDRUCK  
gut

## PONG

Hersteller/Vertrieb: Hasbro Int./Hasbro Int.  
Schwierigkeitsgrad: k.A.  
Levels: 14 Welten



"Der Videospielgrufti mousert sich im neuen Gewand zum ultimativen Partygame"

# Invasion des Mega- Sounds.

www.sennheiser.com

PC-Gaming

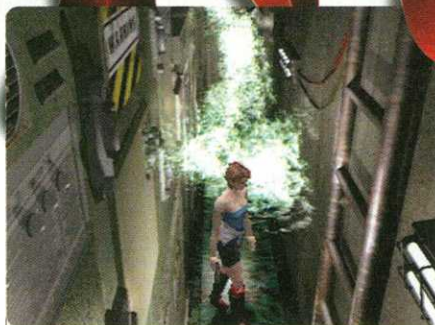
Home-Cinema

Video-Games

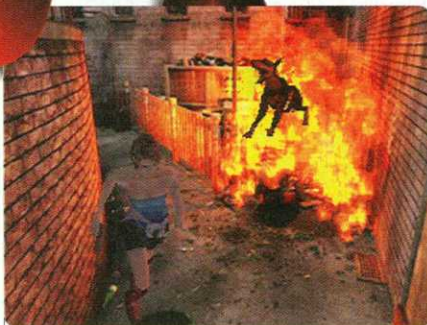
Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action - Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0180/5221539 oder unter [www.sennheiser.com](http://www.sennheiser.com)

**SENNHEISER**





Wasser marsch! Für Titanic-Feeling sorgt diese kleine Springflut in den Gewölben. Jetzt solltet ihr schleunigst die Beine in die Hand nehmen.



Fiese Feinde, wie dieser kleine Schoßhund, tauchen schier an jeder Ecke auf. Daneben trifft ihr noch auf einige bis dato unbekannte Kreaturen.



Allerlei Rätselkost wartet darauf, von der hübschen Jill geknackt zu werden. In diesem Büro befinden sich außerdem einige nützliche Gegenstände.

## RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Capcom schickt mit **Nemesis** einen weiteren Titel aus dem Umfeld der **mysteriösen Geschehnisse** rund um **Raccoon City** ins Rennen.

Viele Fans hatten bereits nach dem Vorgänger damit gerechnet, auf einen weiteren Auftritt auf der (noch aktuellen) Sony-Konsole verzichten zu müssen. Gerüchte um ein Sequel exklusiv für Segas neues Flaggschiff, den Dreamcast, erhärteten diese Spekulationen. Nun ist es um so wunderlicher, dass man im Hause Capcom letztendlich doch beschlossen hat, dem Fan eine Fortsetzung zu spendieren. Wobei an dieser Stelle angemerkt werden sollte, dass die Story genau zwischen beiden Vorgängern stattfindet. Die Geschichte um Claire und Leon wird somit trotz des offenen Endes (leider) noch nicht weitergesponnen. Daneben dürfte der Aspekt des immensen Erfolges (weltweit wurden mehr als neun Millionen Einheiten verkauft) auch

eine große Rolle spielen. Dies soll jedoch in keinsten Weise als Kritik zu sehen sein, da beide Titel nicht nur für Anhänger der härteren Gangart völlig zu Recht die unangefochtene Spitzenposition innehaben. Jill Valentine, Überlebende der dramatischen Ereignisse rund um den T-Virus in Resident Evil 1, stellt nun auch im dritten Teil der Saga die Hauptfigur dar. Die 23-jährige Schönheit, ihrerseits Mitglied bei S.T.A.R.S., einer Polizeieinheit, bereitet sich gerade auf ihre Abreise nach Europa vor, bevor sich seltsame Ereignisse zu entfalten beginnen. Jill wird schwer verwundet und bewusstlos geschlagen, doch glücklicherweise von Carlos Oliveira gerettet. Dieser 21-jährige temperamentvolle Südamikaner gehört auch zu den wenigen Überleben-



Jetzt kann Lara als imaginäres Wunsch-Babe einpacken! Wer schon auf Claire stand, der wird wohl auch mit Jill seine (optische) Freude haben.



Scheinbar werden in dieser Unterhaltung wichtige Geheimnisse gelüftet.

den. Allem Anschein nach ist das Grauen in irgendeiner Form nach Raccoon City zurückgekehrt bzw. es war dort nie richtig verschwunden. Diese Ereignisse wurden durch den Oberfiesling Nemesis ins Rollen gebracht. Um schließlich als Gewinner vom Platz zu gehen, müsst ihr für eure feurige Heroine ein Gegenmittel finden, da die arme Jill schwer angeschlagen ist. Doch dieses Unterfangen wird sich ähnlich wie in beiden Vorgängern nicht als Spaziergang erweisen, weil euch mehr als zehn unterschiedliche Zombietypen in die Quere kommen. Dies sind teils bekannte, teils jedoch auch neue Kreaturen, die auch nach dem von euch bereiteten "friedlichen Ableben" vereinzelt wieder auftauchen. Zahlreiche versteckte Waffen erleichtern dabei aber die Hatz durch Raccoon City. Neu wird die Möglichkeit sein, dass ihr Hintergrundgegenstände als Mittel zur Verteidigung einsetzen könnt. Zudem wird es einige neue Ausweichmöglichkeiten geben, um dem unliebsamen Gesindel rechtzeitig zu entkommen. Die interessanteste Neuerung dürfte aber Folgen des darstellen: Durch Handeln in Schlüsselszenen des Spiels bestimmt ihr den Ausgang selbst. Der Anteil der Rätsel ist im direkten Vergleich zum Prequel stark erhöht worden, so dass nun auch die Kno-

belfreunde vermehrt auf ihre Kosten kommen. Bei der grafischen Gestaltung setzt man nach wie vor auf die bereits bewährte **Render-Optik**. Die atmosphärische Musik und die beängstigenden Sounds werden erneut gehörig an euren Stahlnerven knabbern. In puncto Transparenzeffekte hat Capcom zudem ordentliche Arbeit geleistet und diese noch weiter verfeinert. Ohne ein Prophet sein zu müssen, wird RE Nemesis aufgrund der Innovationen mit Sicherheit für Furore sorgen. (Tom S.)



Mit Details wurde bei der erneut hervorragenden **Render-Optik** nicht gegeizt. Nemesis stellt im Vergleich mit den Vorgängern noch einen Schritt nach vorne dar.

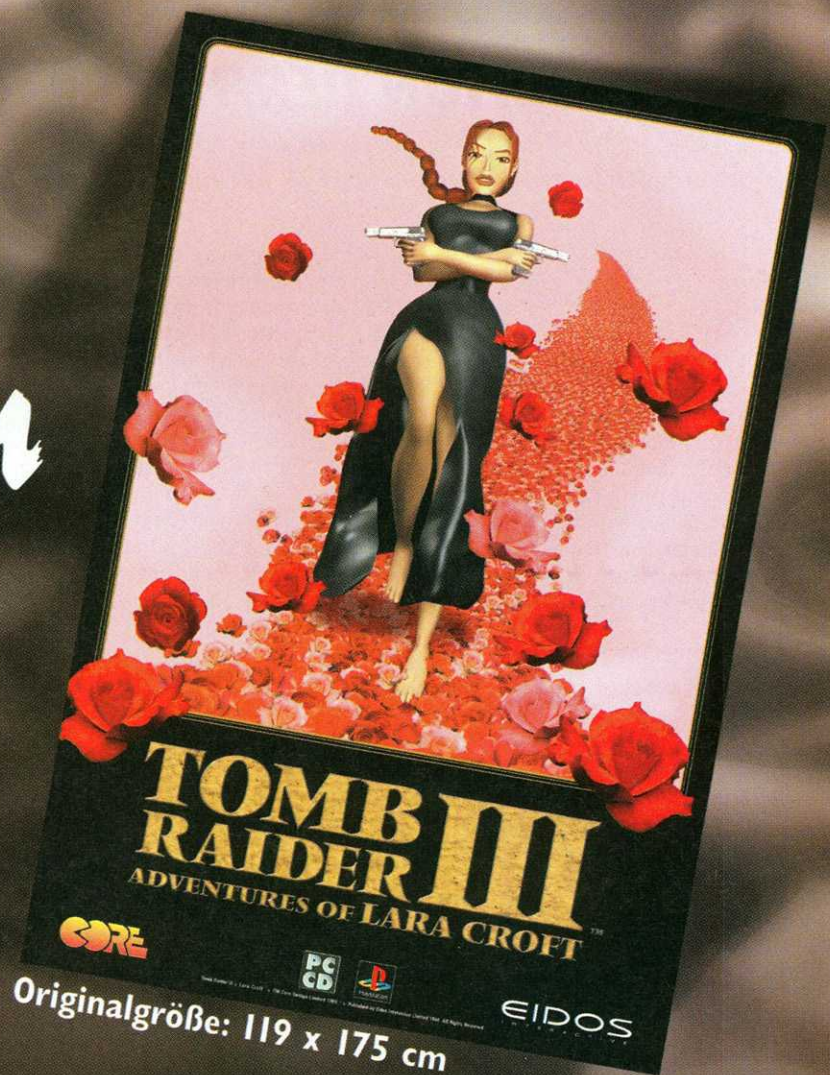


Hier gibt sich der Obermütz Nemesis persönlich die Ehre und packt euch am virtuellen Kragen.

| INFC            |      | RESIDENT EVIL 3 NEMESIS                                                                                    |              |
|-----------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Action          | ○○○○ | Hersteller/Vertrieb:                                                                                       | Capcom/Eidos |
| Strategie       | ○○○○ | Schwierigkeitsgrad:                                                                                        | k.A.         |
| Abenteuer       | ○○○○ | Levels:                                                                                                    | entfällt     |
| Geschick        | ○○○○ |                                                                                                            |              |
| Simulation      | ○○○○ |                                                                                                            |              |
| GEPLANT FÜR     |      |                                                                                                            |              |
| 4. Quartal      |      |                                                                                                            |              |
| ERSTER EINDRUCK |      |                                                                                                            |              |
| nicht möglich   |      | "Mit Resident Evil 3 Nemesis könnte uns bald ein Titel ins Haus stehen, der den Vorgänger vom Thron stößt" |              |



# Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

## 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



# DESTRUCTION DERBY 3

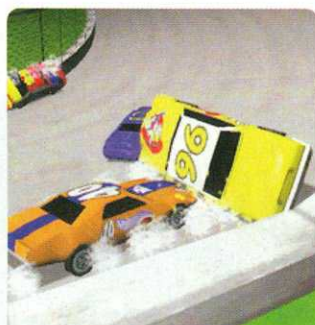
Nach längerer **Funkstille** meldet sich die **virtuelle Massenkarambolage** endlich wieder zurück.

Man muss seine Gehirnwindungen schon längere Zeit bemühen, möchte man sich an das letzte Destruction-Derby-Vergnügen erinnern. Ende '97 erschien der letzte erfolgreiche Teil, ehe das Wummern der Stockcars-Motoren für einige Zeit verstummte. Der Grund für die längere Abstinenz ist schnell erklärt. Das verantwortliche Team Reflections trennte sich von Psygnosis, um sich mit dem gerade getesteten Driver im Ver-

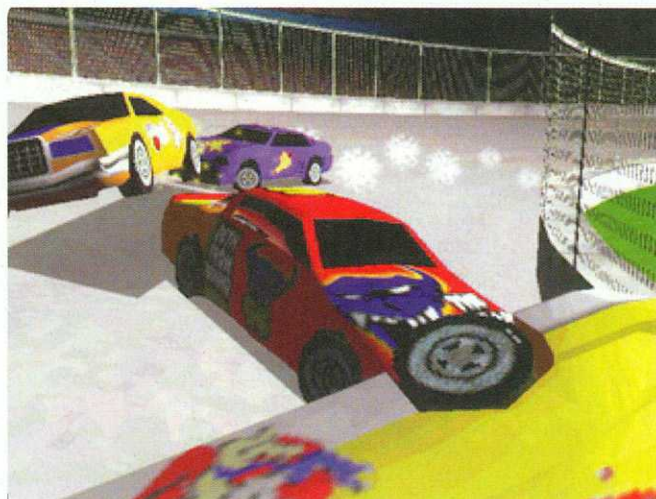
trieb von GT Interactive einer neuen Herausforderung zu stellen. Mit einem neuen Team meldet sich Destruction Derby nun aber wieder zurück. Wieder handelt es sich um ein äußerst rustikales Rennspielvergnügen, bei dem über 20 Stockcars gleichzeitig ohne Rücksicht auf Verluste über die Piste donnern. Das Spielprinzip wurde so angelegt, dass spektakuläre Crashes zur Tagesordnung gehören. Bei einigen Modi kommt es sogar einzig darauf an, möglichst viele Kontra-



Bei den abgefahrenen Crazy Tracks gibt es auch unterschiedliche Sprungschancen.



Derbe Crashes sind erneut kaum zu vermeiden, sie sollten aber nach Möglichkeit kontrolliert vollführt werden.



Typisch Destruction Derby: Nach einer Massenkarambolage verkeilen sich die beteiligten Wagen ineinander.

henten aus dem Verkehr zu rammen. Nach so einer langen Pause darf man vor allem in technischer Hinsicht eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger erwarten. Die detaillierte Grafik wird natürlich in HiRes

dargestellt, wodurch die optische Qualität erheblich gesteigert wird. Außerdem wird die Unfallorgie durch neuartige Crazy Tracks noch weiter auf die Spitze getrieben. (Ulf S.)

**INFC**  
 Action  
 Strategie  
 Abenteuer  
 Geschick  
 Simulation

●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●

**DESTRUCTION DERBY 3**  
 Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/SCED  
 Schwierigkeitsgrad: k.A.  
 Levels: k.A.  
 GEPLANT FÜR  
 1. Quartal 2000  
**ERSTER EINDRUCK**  
 nicht möglich

1-2  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●

"Noch verrückteres Stockcar-Rennen mit komplett überarbeiteter Grafik"

# ACTION MAN

Hasbro macht's möglich: Selbst die **Barbie-Puppe** für den Mann muss für ein **Videospiel** herhalten.

Jüngere Semester haben ihn vielleicht noch liebgewonnen und mit ihm so manches infantile Abenteuer im Kinderzimmer überstanden. Die Rede ist vom Action Man, der maskulinen Variante der Barbie-Puppe, der im Gegensatz zum schönen Ken auch gerne mal zulangt bzw. die

Waffen sprechen lässt. Insofern ist eine Videospieladaption nicht sonderlich abwegig. Die Programmierer des mächtigen Spielzeughauses Hasbro ließen sich dabei offenkundig von Metal Gear Solid inspirieren, ohne aber bewusst dessen Komplexität zu erreichen. Action Man stellt



Riesen-Mech in Anmarsch: Action Man trifft während des Abenteuers auf einige bekannte Spielzeug-Kollegen bzw. -Feinde.



Die intelligente Kamerafahrt zoomt bewusst des Öfteren in die Totale, um die best mögliche Übersicht zu erzielen.



Die Charaktere sehen trotz der digitalen Wandlung immer noch dem Spielzeug-Vorbild recht ähnlich.

zwar ein ausgereiftes Action-Adventure mit vielen einsetzbaren Gegenständen, gefährlichen Missionen und noch mehr Waffenaction dar, dank des vereinfachten Spielablaufes und der simplen Steuerung sollen aber auch weniger versierte Zocker mit dem Titel zurechtkommen. Die Steuerung wurde sogar recht interessant gelöst, da die Kamera automatisch in die Ego-Perspektive wechselt, sobald man eine Waffe einsetzt. Zumindest in der Vorabversion barg dieses technische Detail aber noch die Gefahr der



Sobald ihr eine Waffe zieht, wechselt das Geschehen in die Ego-Perspektive.

fehlenden Übersicht, da man während der Schussphase nicht mehr wahrnimmt, was um den Action Man herum passiert. (Ulf S.)

**INFC**  
 Action  
 Strategie  
 Abenteuer  
 Geschick  
 Simulation

●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●

**ACTION MAN**  
 Hersteller/Vertrieb: Hasbro Int./Hasbro Int.  
 Schwierigkeitsgrad: k.A.  
 Levels: 12+  
 GEPLANT FÜR  
 November  
**ERSTER EINDRUCK**  
 gut

1  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●

"Die weltbekannte Spielzeugpuppe in leichter Action-Adventure-Kost"





Als junger Tarzan ist noch eine Flugeinlage auf einem Geier möglich.

## TARZAN

Die **Videospielumsetzung** zu **Walt Disneys** neuestem abendfüllenden **Kinofilm**.

In über 43 Filmen schwang sich Edgar Rice Burroughs weltbekannter Dschungelheld bereits von Liane zu Liane. Nun hat Walt Disney den Klassiker aus dem Jahre 1912 für sich entdeckt und das Buch für einen typischen Zeichentrickfilm adaptiert (US-Kinostart war am 13. Juni). SCEI hat sich wie schon bei Hercules die Vertriebsrechte für die Videospielumsetzung gesichert, die Jump&Run-Spaß für die gesamte Familie garantiert. Da sich der Zeichentrickfilm relativ eng an die Buchvorlage hält, kommen viele Spielsequenzen bekannt vor. Das Dschungelabenteuer beginnt mit dem jungen Tarzan. Da er noch nicht sehr kampferprobt ist, helfen ihm noch zahlreiche Tiere bei seinen Taten. Beispielsweise schwebt er auf dem Rücken eines Geiers mit gezielten Manövern durch den Urwald. Ausgewachsen kommt ihn beim Kampf seine enorme Stärke zugute. Per pedes entkommt er

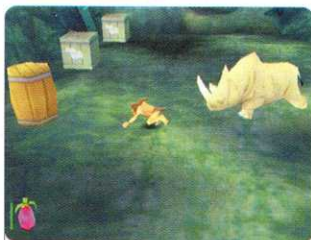
einer Horde von wild gewordenen Elefanten, rettet seine geliebte Jane aus den Klauen von gefährlichen Pavianen und stellt sich schließlich dem alles entscheidenden Kampf gegen den Tiger Sabor. Neben dem hohen Abwechslungsreichtum zeichnet sich der Titel durch liebevolle Animationen und eine tolle Comic-Kulisse aus, die dem Zeichentrickvorbild recht nahe kommen. (Ulf S.)



Die Grafiker kombinierten geschickt dreidimensionale Objekte mit 2D-Sprites.



Beim Kampf gegen den Tiger Sabor kommt Tarzan ein Speer zu Hilfe.



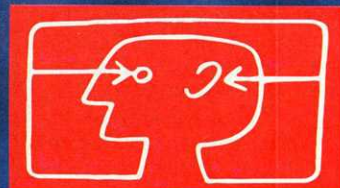
Zunächst stellen Tiere die größte Gefahr dar, erst später muss sich der Dschungelheld auch mit Menschen auseinander setzen.

# IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

TV/PC  
**Multimedia**  
Internet  
Edutainment  
Games

Internationale  
Funkausstellung 1999



Your world of  
consumer electronics



Die IFA auf dem  
Messegelände Berlin –  
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

Infos zur IFA '99: [www.ifa-berlin.de](http://www.ifa-berlin.de).

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin  
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: [ifa@messe-berlin.de](mailto:ifa@messe-berlin.de)

Veranstalter:

Organisation:

**gfu**

**Messe Berlin**

**INEC**  
 Action  
 Strategie  
 Abenteuer  
 Geschick  
 Simulation

●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●  
 ●●●●●

**GEPLANT FÜR**  
**Oktober**  
**ERSTER EINDRUCK**  
**sehr gut**

**TARZAN**  
 Hersteller/Vertrieb: **Walt Disney Int./SCED**  
 Schwierigkeitsgrad: **k.A.**  
 Levels: **16**  
 1

"Typischer Disney-Titel: liebevoll verpackt und mit viel Hüpfspaß vollgestopft"





Furby war gestern, AIBO heißt der neue Star im Bereich der Roboter-Tiere. Der Metall-Hund aus den Entwicklungsstudios von Sony verfügt über eine CCD-Kamera und andere High-Tech-Sensoren, so dass er beinahe wie sein lebendiges Vorbild sich in der Umwelt zurecht findet und zudem lernfähig ist. Einziger klitzekleiner Wermutstropfen: Der mechanische Kläffer kostet umgerechnet 3800 DM.

Der Spielhallenklassiker **Spy Hunter** von Midway soll in einer komplett neuen Version für Furore sorgen. Die actionreiche Autoverfolgungsjagd wird vermutlich für die PlayStation 2 umgesetzt und wird von Paradigm Entertainment programmiert.

Mindscape kündigt die PlayStation-Version von **Prince of Persia 3D** für das 1. Quartal 2000 an. Es handelt sich dabei um ein grafisch aufwändiges Action-Adventure mit spannender Story und viel Orient-Romantik.

PS 2, ein teurer Spaß? Fachleute berichten von Produktionskosten für die **Emotion Engine**, das Herzstück des PlayStation-Nachfolgers, über 130 Dollar. Sony müsste somit alleine 300 bis 400 Dollar Produktionskosten in eine PS2-Konsolen-Einheit stecken. Der Endpreis dürfte damit derzeit in einem Bereich liegen, der die meisten Brieftaschen überfordern würde. Bis zum Start in Deutschland ist man daher bemüht, die Kosten deutlich zu minimieren.

Ende dieses Jahres soll das preisgekrönte Strategiespiel **Dune 2000** die PlayStation beehren. Zur Information: Dune 2000 stammt von den Schöpfern der Command & Conquer-Reihe (Westwood Studios).

Activision und Fox Interactive vereinbarten einen exklusiven Distributionsvertrag über sämtliche Titel aus der **Fox-Sports-Reihe**. Damit kommt die gute Eishockey-Simulation **NHL Champion 2000** auch nach Deutschland.

## RESIDENT-EVIL-FILM OHNE GEORGE ROMERO



Während die ganze Welt rätselt, wer denn die Hauptrolle im Tomb-Raider-Film mimen wird, ist es um den Resident-Evil-Film bedenklich still geworden, und das obwohl bereits 1997 schon Superlative aufgefahren wurden. Der zombielerfahrene **George Romero** führt Regie, **Alan McElroy** (The Spawn) schreibt das Drehbuch und **Bruce Campbell** und **Jason Patric** spielen die Hauptrollen – doch Pustekuchen! Während der E3-Messe verlautbarte Capcoms Resident-Evil-Erfinder **Yoshiki Okamoto**, dass man bislang noch nichts Konkretes über das geplante Filmprojekt sagen könne, außer dass er irgendwann einmal kommen wird. Der Resident-Evil-Film wird dann allerdings ohne den Horror-Altmeister **George Romero** auskommen, da **Capcom** sein Script nicht gefiel und sie ihn daher feuerten. Das japanische Softwarehaus betonte in diesem Zusammenhang, dass es ihnen sehr wichtig sei, dass

der Film die Atmosphäre der Videospielvorlage möglichst dicht einfängt, und dafür lässt sich Capcom sehr viel Zeit. (Da **Lucio Fulci** leider nicht mehr unter uns weilt, schlagen wir doch einfach mal **Dario Argento** vor!)



## ALLE GUTEN DINGE SIND SECHS?

Kein Jahr ohne einen neuen Ableger der weltberühmten Test-Drive-Serie der US-Entwickler **Accolade**, die bekanntlich vor kurzem von Infogrames übernommen wurden. Dieser Firmenwechsel hat jedoch keinerlei Einfluss auf **Test Drive 6**, denn auch diese Asphalthatz wird von **Pitbull Syndicate** programmiert, die sich diesmal besonders viel vorgenommen haben. So bietet der Silberling ca. 30 Strecken, die den Fahrer um den gesamten Globus führen. Gespannt darf man ferner auf den neu gestalteten Fuhrpark sein, der erneut vollgestopft ist mit **Superschlitten** aus allen Herren Ländern. Die Anzahl an Polygon-Boliden beläuft sich auf rund 40 Stück, inklusive der versteckten Wagen. Wenn man die neuartigen **Tuningmöglichkeiten** und wählbare Lackierung dazu zählt, vervielfacht sich die Zahl sogar noch. Außerdem mischen in einem neuen Spielmodus noch **Polizeiautos** kräftig mit – **Need for Speed** lässt grüßen. In technischer Hinsicht darf man ebenfalls einiges erwarten. Interessanterweise besteht diesmal die Möglichkeit, Objekte am Wegesrand zu Schrott zu fahren. Des Weiteren wird die Optik noch durch diffuse Lichteffekte veredelt. Ab diesem Herbst soll der Rennspielspaß beginnen.



## KONKURRENZ FÜR RESIDENT

**Cryo Interactive** haben sich im PlayStation-Sektor bislang noch nicht mit Ruhm bekleckert. Mit der Filmumsetzung **Virus** könnten sie ihr Renommee allerdings erheblich verbessern, handelt es sich doch um einen Resident-Evil-1-Vertreter mit einer zwar nicht originellen, dafür aber sehr spannenden Hintergrundgeschichte. Ihr schlüpft in die Rolle der jungen Polizistin **Joan Averil**, die einen mysteriösen Virus entdeckt, der Menschen in maschinenartige Killerwesen verwandelt. Durch eine Außenkamera einfangen, durchquert ihr allerlei zumeist düstere Locations, wie eine Kanalisation oder ein Fabrikgelände, setzt euch mit einer ganzen Reihe von Gegenständen gegen die infizierte Brut zur Wehr und löst „nebenbei“ knifflige Rätsel. Mehr als 25 Levels sind zu absolvieren, ehe ihr dem Spuk endgültig ein Ende bereitet habt. Die recht saubere 3D-Grafik und das bewährte Spielkonzept versprechen ein unterhaltsames Action-Adventure mit Grusel-Touch.

## FARBENFROH

Rundum-Aufkleber für die PlayStation erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Die neuesten Motive stammen aus dem Hause **Promovideo**. Die insgesamt 15 Motive der **Graphic Kit Collection** sind allesamt besonders flippig und grell in der Farbauswahl. Außerdem wird auch die vordere Seitenfront komplett zugeklebt. 24,95 DM muss der modebewusste Zocker für die optische Kosmetik hinlegen, dafür verspricht der Hersteller einen Rundum-Aufkleber, der sich, ohne Spuren zu hinterlassen, wieder abziehen lässt. Den Vertrieb hat die Firma **Dynatex** aus Dortmund übernommen.



## Kurioses aus Japan

**Handy-Kosmetik à la Japan:** Man nehme eine spezielle Plastikfolie mit einem flippigen Design, lege sie auf das Handy drauf und erhitze sie mit einem Fön so lange, bis die Folie sich der Form des Handys anpasst - fertig ist das individuell gestylte Mobiltelefon.





Acclaim-Studios zusammen +++ Gerücht: Neue Software soll auf der PlayStation das Abspielen von MP3-Dateien ermöglichen +++

## EVIL 1?



## ChartBreaker



## Top 5 Deutschland

1. Metal Gear Solid
2. FIFA '99
3. Tomb Raider 3
4. Need for Speed IV
5. Crash Bandicoot 3: Warped



## Top 5 USA

1. Need for Speed IV
2. Triple Play 2000
3. Syphon Filter
4. MLB 2000
5. Army Men 3D



## Top 5 Japan

1. Dance Dance Revolution
2. Culdecept Expansion
3. World Stadium 3
4. Omega Boost
5. Simple 1500 Series Vol. 1

## FÜR DIE EWIGKEIT GESICHERT

Memory-Cards, die ohne Datenkompression auskommen und damit eine hohe Datensicherheit gewährleisten, sind mittlerweile gang und gäbe. Der Peripherie-Riese Interact hat ebenfalls zwei neue MCs mit zweifachem bzw. vierfachem Speicherplatz im Programm. Beide Speichereinheiten bieten einen Umschaltknopf sowie eine übersichtliche LED-Anzeige zur Orientierung, auf welcher Seite man sich gerade befindet. Beide Memory-Cards vom Hersteller Speed Link sind sehr preisgünstig. Die 2MB-MC kostet 29,99 DM und die 4MB-MC gerade einmal 49,99 DM.



## MICROSOFT STEIGT INS VIDEOSPIELGESCHÄFT EIN

Nachdem Microsoft bereits erfolgreich im Bereich der PC-Unterhaltungssoftware Fuß gefasst hat, möchte der Konzern rund um seinen Genius Bill Gates die Konsolen und somit auch die PlayStation erobern. Zu diesem Zweck vereinbarte die mächtige Firma mit dem Traditionshaus Konami ein wechselseitiges Entwicklungsabkommen. Dadurch werden in Zukunft nicht nur Microsoft-PC-Titel für alle namhaften Konsolen umgesetzt, sondern im Gegenzug auch Konami-Spiele für den Heimcomputer konvertiert. So wird es immer wahrscheinlicher, dass Metal Gear Solid das PC-Licht erblickt. Beide Firmen planen ferner eine enge Zusammenarbeit bei den Konvertierungen der Produkte und eine Koordination der Marketingaktivitäten. Erste spielbare Früchte dieser Kooperation sollen bereits dieses Jahr zu sehen sein.



## STAR-WARS-HYPE UND KEIN ENDE

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus: Noch bevor der mit Spannung erwartete erste Teil der Star-Wars-Saga in unseren Kinos anläuft, bringt der Dino Verlag monatlich die in den Staaten bereits sehr erfolgreiche Comic-Serie auf den Markt. Die Geschichten rund um Darth Vader & Co kosten pro Ausgabe 5,90 DM und sind nicht nur für Fans lesenswert.



## VIDEOSPIELKULT ALS COMIC

Dass Comic-Hefte und Videospiele sich wunderbar ergänzen, wissen wir spätestens, seit Acclaim einen Helden nach dem anderen aus ihrer firmeneigenen Comic-Abteilung zum digitalen Leben erweckt (unter anderem Shadow Man). Die Firma Gamix aus Rastatt macht sich diesen Trend ebenfalls zu Nutze und präsentiert in ihrer exklusiven Comic-Serie die aus Tomb Raider bekannte Schönheit Lara Croft. Sie erlebt in der bereits drei Teile umfassenden Geschichte mit der nicht minder attraktiven Polizistin Sarah Pezzini alias Witchblade haarsträubende Abenteuer. Im Juni erscheint schließlich der erste in Deutschland offiziell erhältliche Comicstrip zu den Helden aus dem Resident-Evil-1-Horror. Weitere Comic-Hefte, basierend auf Videospiel-Charakteren, erscheinen alle zwei Monate. Der Stückpreis für diese kleinen Sammlerstücke liegt bei 7,95 DM. Der Preis mag zwar angesichts des relativ niedrigen Heftumfangs hoch sein, doch dafür wird der Käufer mit anspruchsvoll gezeichneten Bildern und teilweise auch einigen netten Postern verwöhnt.



## PAD 2000

Die Peripherie-Innovation auf der diesjährigen E3-Messe stammt aus dem Hause Gamestar und sorgte bei den neugierigen Fachbesuchern für Verblüffung. Das Evolution Control System ist ein Tandem aus Steuerhandschuh und Mini-Joystick, das derart ungewöhnlich aussieht, als sei es direkt aus der Zukunft gekommen. Mittels der modernen G-Tilt-Technik reagiert der Handschuh auf jede Bewegung und ersetzt damit von der Funktion her die beiden Analogsticks. Zwei leistungsstarke Vibrationsmotoren im Handschuh sorgen außerdem für ein starkes Force-Feedback beim Zocken. Mit dem Mini-Stick in der anderen Hand kommen schließlich die Funktionstasten und das digitale Steuerkreuz zum Einsatz. Bei einigen Spielen, beispielsweise Ego-Shootern, empfiehlt es sich, beide Geräte in eine Hand zu nehmen, um ein neuartiges Spielgefühl zu erleben. Die Firma Vidis hat die Vertriebsrechte für dieses 149,- DM teure Gerät, das ab Ende August auch hier zu Lande erhältlich ist.







**Aufgeschnappt**  
Entgegen früherer Berichte wird **Squares Final Fantasy IX** nun doch auf der PlayStation und nicht dem Nachfolger erscheinen. Als Erscheinungstermin in Japan wird derzeit das 2. Quartal 2000 gehandelt.

Road-Rash-Titel waren schon immer bekannt für ihren rauen Soundtrack. **Road Rash Unchained** bildet da keine Ausnahme. Neben bekannten Rockbands gibt **EA** jedoch diesmal auch mehreren unbekannten **Independent Bands** die Chance, groß rauszukommen. Derzeit forschen **EAs** Talentsucher in Zusammenarbeit mit einem Fachmagazin noch nach den geeigneten Musikstücken.

Noch einmal **Electronic Arts**: Beim Spielkonzept des grandiosen Schneemobil-Spektakels **Sled Storm** wird es eine Änderung im Spielkonzept geben. Alle angekündigten interaktiven Spielelemente, wie Schneelawinen, Steinschläge oder herumstreuende Grislibären, werden ersatzlos gestrichen, da sie der Spielbarkeit mehr schaden als nutzen würden.

Das abgedrehte Geschicklichkeitsspiel **ToeJam & Earl** mit den beiden Hipp-Hopp-süchtigen Aliens in der Titelrolle soll für die **PlayStation 2** erscheinen.

Kein Weihnachten ohne **Tomb Raider**: Der vierte Teil der Erfolgsgeschichte rund um die schöne Lara wird mit 95% Wahrscheinlichkeit erneut pünktlich zum **Weihnachtsgeschäft** erhältlich sein. Erste Augenzeugen berichten von einer sauberen 3D-Grafik, die technische Schwächen des dritten Teils vergessen lassen.

Das Softwarehaus **Cryo Interactive** steigt verstärkt ins Konsolengeschäft ein. Neben dem Horror-Adventure **Virus** erscheinen noch in diesem Sommer das futuristische Rennvergnügen **360** sowie das märchenhafte Rollenspiel mit Management-Einschlag **Der Wächter der Schatten** hier zu Lande.

Vier Teenager aus **Werl** bzw. **Wickede** versuchten am 17. Juni den **Rekord** im PlayStation-Zocken aufzustellen. Anvisiert sind mindestens **60 Stunden** am Stück. Austragungsort war die Bürgerstube in Wickede. Wir berichten über den Ausgang in der nächsten Ausgabe.

## NEUE GOLF-REFERENZ?

SCEJ wertet gerade an der Fortsetzung der überaus erfolgreichen Golf-Simulation **Everybody's Golf**, das bei uns immer noch mit einem komfortablen Abstand den Referenz-Status inne hat. **Camelot**, die sich für den ersten Teil verantwortlich zeichneten, haben interessanterweise mit dem Sequel nichts mehr zu tun. Grund: Der Chefprogrammierer hat sich von der Firma getrennt, um mit einer eigenen Softwarefirma **Everybody's Golf 2** umzusetzen. Der zweite Teil bietet ebenfalls die gelungene Mischung aus Comic-Grafiken und ernsthafter Simulation, umrahmt von einem spannenden Karriere-Modus.



Eine aufwändigere und abwechslungsreichere Grafik mit mehr Oberflächenstrukturen, eine verbesserte Benutzerführung, neue Kurse sowie noch mehr Modi sollen den Titel in noch höhere Wertungssphären katapultieren. Der genaue Starttermin steht noch nicht fest.



## FUTURE-BIKES STARTEN WIEDER

Sonys Sportspezialisten von **989 Studio** (sie hatten auf der E3 sogar eine eigene Rezeption beim Sony-Stand) bereiten derzeit die dritte Attacke der Anti-Schwerkrafts-Motorräder vor. Bei **Jet Moto 3** verwendeten die Programmierer eine völlig neue **3D-Engine**, damit die futuristischen Motorräder noch flotter und sauberer über den Bildschirm flitzen. Als weitere Neuheit gibt es spezielle **Stunt-Strecken**, deren waghalsige Kursverläufe an eine Achterbahn erinnern. Der erste spielerische Eindruck lehnt sich jedoch wieder stark an die beiden Vorgänger an. Erneut düst bzw. fliegt ihr mit einem Affenzahn über die halbschwerkraftigen Pisten, setzt Turboschübe ein und klammert euch via Laserstrahl an speziellen Türmen fest, um selbst die derbsten Kurven mit hoher Geschwindigkeit zu meistern. Ab diesem **Herbst** kommen auch deutsche **Jet-Moto-Fans** wieder auf ihre Kosten.



## MEHR RPG-FUTTER

Der neueste **RPG-Hammer** aus Japan sitzt bereits in den Startlöchern. **Wild Arms 2 - Second Ignition** dürfte spielend einfach an den Erfolg des Vorgängers anschließen, der bei uns satte 89% abgestaubt hat. Die Handlung spielt diesmal in der Parallelwelt **Fargaia**, in der die Helden **Ashley**, **Lirka** und **Blood** ihr neuestes Abenteuer bestreiten. Die liebevolle Comic-Grafik wurde gründlich überarbeitet und bietet wesentlich mehr **3D-Objekte**. Des Weiteren wurde das Kampfsystem verbessert und dem Titel eine manuell verstellbare Kamera spendiert. Die zahlreichen Tugenden des Vorgängers, allen voran die spannende Story, bleiben selbstredend erhalten. Entwickelt wird die Fortsetzung übrigens von **MediaVision**. Der Releasetermin steht noch nicht fest.



## KRIEG DER WÜRMER

Den 29. Oktober sollten sich Strategiefans im Kalender rot anstreichen, denn an diesem Tag erscheint mit **Worms Armageddon** die Fortsetzung zum taktischen Geplänkel der kriegslüsteren Würmer. Die ersten PlayStation-Bilder verheißten bereits ein tolles Strategie-Erlebnis. Neben der detaillierten **HiRes-Grafik** stehen dem Würmer-Kommandeur über 60 unterschiedliche Waffen zur Auswahl, um die gegnerische Armee in den rundenweise ausgetragenen Kämpfen vernichtend zu schlagen. Während der Solist **48 Missionen** zu lösen hat, generiert der Zufallsgenerator über 4 **Millionen Levelkarten**, in denen sich bis zu vier Wurmtruppen gleichzeitig austoben. Ohne Zweifel ein Kandidat für den Referenzthron.



## SQUARESOFT AGAIN

Das größte japanische Softwarehaus **Square** liefert einen Rollenspielhit nach dem anderen ab. Neuester Streich: **Dew Prism**. Im Gegensatz zu ihrem Aushängeschild **Final Fantasy** handelt es sich mehr um ein Action-Adventure. Die Hauptrolle haben das Harlekinwesen **Lou** und die Prinzessin **Mint**, die durch eine zauberhafte 3D-Welt streifen, um neben erbitterten Kämpfen zahlreiche Puzzles zu lösen. Neben den eigenwilligen Charakteren versprechen die Designer ein ungewöhnliches Kampfsystem sowie zahlreiche schräge Gestalten. In Japan erscheint der Titel in diesem **Herbst**. Ein Deutschland-Release ist nach der Square-Niederlassung in Europa recht wahrscheinlich.



## FERNÖSTLICHES SCHWERTGEKLIRRE

Das Beat 'em Up Battle Arena Toshinden vom japanischen Hersteller **Takara** war einer der ersten PlayStation-Titel überhaupt. Zwar brachte der **3D-Klopfer** noch zwei Nachfolger auf die Waage, der große Durchbruch gelang dem virtuellen Rudel von Waffenmeistern dennoch nicht, was zum einen an spielerischen Mängeln, zum anderen an der allzu fernöstlichen Aufmachung lag. Nach längerer Pause will **Takara** es jedoch wieder wissen und gibt **Battle Arena Toshinden Sabaru** in Auftrag. Abgesehen von der Atmosphäre und dem grundsätzlichen Spielprinzip erinnert nicht mehr viel an den ersten Teil. Kein Wunder, schließlich haben die Programmierer den grafischen Rahmen und das komplette Kampfsystem von Grund auf neu erstellt. Dazu gehören unter anderem auch neue Aktionsmöglichkeiten, wie das Abblocken von Schlägen in der Luft oder Täuschungsmanöver. Da der Titel in Japan bereits im **August** erscheinen soll, werden wir schon recht bald wissen, wie sich der neue Toshinden schlagen wird.





# 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".

## Spielepaß

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

spaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation sowie Einfallreichtum. 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 PlayStation 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.



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



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



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



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



## REDAKTEUR-PROFILE



**Uwe:** „Uns Uwe“ hat sich nach mehr-tägigem Spiele-

entzug (er hat mit Udo ein paar Tage Urlaub in Holland gemacht) erst einmal in seine Wohnung verzogen und ist kaum noch von seinem Pad zu trennen. Ansonsten genießt der Chef die ersten schönen Tage in diversen Freibädern der Stadt.

### Spielt zur Zeit:

1. Soul Reaver: Legacy of Kain
2. Ape Escape
3. V-Rally 2



**Udo:** Udo erhält sich derzeit mit Soul Reaver: Legacy of Kain vom E3-Messe-

stress. Der mysteriöse Vampir scheint es ihm wirklich angetan zu haben, denn auch Udo hat seinen Schlafrhythmus ganz nach dem Vorbild der Untoten umgestellt, d.h., er macht die Nacht zum Tag.

### Spielt zur Zeit:

1. Soul Reaver: Legacy of Kain
2. V-Rally 2
3. Metal Gear Solid



**Ulf:** Er ärgert sich immer noch, dass er aufgrund eines (falschen)

Bombenalarms in L.A. den Kinostreifen „Die Mumie“ nur zur Hälfte sehen konnte. Ansonsten dürrstet es den reiselustigen Redakteur nach dem E3-Abenteuer schon wieder nach neuen Reisen.

### Spielt zur Zeit:

1. V-Rally 2
2. Soul Reaver: Legacy of Kain
3. Ape Escape



**Frank:** Nach dem atemberaubenden Katastrophenspiel der Bayern in Bar-

celona durften wir Frank einige Tage nicht mehr ansprechen. Mittlerweile hat sich der Franke jedoch wieder beruhigt und bereitet schon mal fleißig das nächste Heft im Heft (Thema: Sport-spiele) vor.

### Spielt zur Zeit:

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



**Raoul:** Mit dieser Ausgabe verabschiedet sich der snowboard-süchtige Raoul

leider aus unserem Redaktionsteam. Eine berufliche Neuorientierung zieht ihn ins ferne München. Wir drücken ihm hinsichtlich seiner Zukunft jedenfalls ganz fest die Daumen. (... und Raoulknauti, vergiss deinen Kopf nicht! Anm. Gunther →;0))

### Spielt zur Zeit:

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

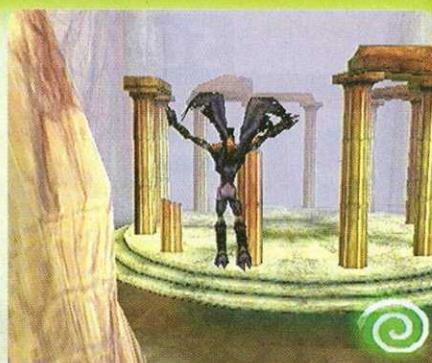




Burn, Baby, burn! Mit lauten Schreien verabschiedet sich ein Vampir von der Bildfläche.



Die automatische Kameraführung bietet euch den zu jeder Zeit besten Überblick über das Geschehen.



Ganz Nosgoth liegt unter einem mysteriösen Schleier, der es den Vampiren ermöglicht, auch am Tage an der Oberfläche zu überleben.

# SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Das Warten hat ein Ende! **Crystal Dynamics** entführt uns endlich in die **mysteriöse Welt Nosgoths**, in der der Tod regiert, dem ihr dank des **Vampirs Raziel** jedoch nicht ganz hilflos gegenübersteht.

Kaum zu glauben, aber wahr: Soul Reaver: Legacy of Kain ist da! Immer wieder wurde der Titel der amerikanischen Softwareschmiede Crystal Dynamics verschoben. Monat für Monat kündigten wir einen Monstertest des Abenteuers an und vor jedem Redaktionsschluss mussten wir traurig feststellen, dass es mal wieder

nicht geklappt hat. "Nein, Soul Reaver befindet sich noch in der Testphase", hieß es immer wieder. Ob sich die lange Wartezeit gelohnt hat und die Programmierer wirklich, wie versprochen, alles aus dem Action-Adventure herausgeholt haben, zeigt unser Mega-Test, den wir euch auf den folgenden Seiten präsentieren. Bevor wir jedoch zum eigentlichen Spiel kommen, wollen wir zunächst die Story des ungewöhnlichen Abenteuers, die euch in einer minutenlangen Rendersequenz gezeigt wird, einmal genauer beleuchten: Lord Kain hatte



Immer im Blick: Betätigt ihr während des Kampfes die R1-Taste, visiert Raziel seinen Gegner automatisch an.



Auch die Fackeln, die sich an den Wänden der alten Gemäuer befinden, lassen sich als Waffe einsetzen.

"Dank **düsterer Levelgestaltung** und **finsterem Soundtrack** wird eine **klaustrophobische Atmosphäre** geschaffen, die im Genre ihresgleichen sucht"



Habt ihr einen Gegner mehrmals getroffen, blutet der Widersacher für einen kurzen Zeitraum. Da er ein Vampirwesen ist, sind die Verletzungen jedoch nach wenigen Sekunden verheilt.





Um schnellstmöglich in einen anderen Teil Nosgoths zu gelangen, schreitet Raziel durch das Portalstor.

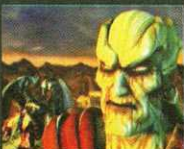


Einfach, aber effektiv: Dank der Fackel lassen sich fiese Vampire anzünden und vernichten.



Die ehemalige Vampir-Gottheit Raziel hat zu Beginn des Abenteuers all seine Kräfte verloren.

## Intro



*"Die insgesamt acht **Boss-Fights** verlangen auch taktisch **alles** vom Spieler ab"*

seinen Sitz vor Hunderten von Jahren in den Ruinen der Säulen von **Nosgoth** errichtet und versuchte, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um dieses Ziel zu verwirklichen, tauchte der Bösewicht in die Unterwelt ab, in der er sich sechs Seelen besorgte, aus denen er seine Stadthalter schuf. Auch sie tauchten ihrerseits ab in die Welt des Bösen und erschufen sechs Legionen der Verdammnis. Diese bestanden zu 100 Prozent aus niederträchtigen Vampiren, die die Oberwelt erobern sollten. Dieser Plan ging bereits nach wenigen Jahrhunderten auf. Nur ein kleiner Teil der Menschheit überlebte die Plage. Nun, nachdem alles Sterbliche kontrolliert wurde, veränderte Kain die Welt nach seinen düsteren Vorstellungen. Er baute Hochöfen, die dichte Rauchschwaden ausstießen. Somit war es der Vampirsbrut möglich, sich auch am helllichten Tage an der Oberfläche des Planeten aufzuhalten, da der dunkle Qualm

die Untoten vor den Sonnenstrahlen schützte. Kain und seine sechs Stadthalter lebten also von nun an glücklich und zufrieden im Land des Schreckens. Da alle sieben Charaktere Götter des Todes waren, entwickelten sie sich ständig weiter. Sie erhielten beispielsweise neue Fähigkeiten, die ihnen ihre Schreckensherrschaft erleichterten. Stets war Kain der erste **Vampir**, der eine neue Eigenschaft erwarb. Erst einige Jahre später erfolgte die Weiterentwicklung bei dessen sechs Zöglingen. Eines Tages jedoch änderte sich das Bild vollkommen. Raziel, der erstgeborene Stadthalter, bat um eine Audienz bei Lord Kain. Dort zeigte er dem dunklen Imperator und seinen fünf Brüdern eine Neuerung, die Kain noch nicht hatte. Raziel wuchs Flügel, die es ihm ermöglichten, wie eine Fledermaus umherzufliegen. Wütend vor Neid verdamnte Lord Kain seinen "Sohn" und ließ ihm die



Zu Beginn des Abenteuers wird Raziel in den See der toten Seelen geworfen.



An einige Gegner sollte sich Raziel heranschleichen, um dann überraschend anzugreifen.

## Aktionsmöglichkeiten eines Vampirs

Raziel hat durch den Sturz in den See der toten Seelen alle seine Fähigkeiten verloren, die ihm als Vampir-Gottheit zur Verfügung standen. Erst im Verlauf des Abenteuers erlangt er all diese besonderen Eigenschaften zurück. Dazu eröffnen sich ihm zwei Wege:

- Er erlernt seine Aktionsmöglichkeiten schlichtweg zurück.
- Er erhält besondere Eigenschaften durch den "Verzehr" von Stadthalter-Seelen.

### - Wände emporklettern

Dank dieser Aktionsmöglichkeit klettert eure Spielfigur steile Wände empor. Er rammt seine Klauen in den Felsblock und hievt seinen Körper nach oben. Leider ist es dem Vampir nicht an jeder Wand möglich, eine solche Aktion auszuführen.

### - durch Tore gehen

Ist Raziel im Besitz dieser Fähigkeit, benötigt er keinen Schlüssel mehr für verschlossene Türen, Gitter oder Tore der spektralen Welt. Er windet seinen Körper geschickt durch die Spalten der Hindernisse.

### - Telekenetisches Projektil

Erreicht eine solche Kugel einen Gegner, verletzt sie ihn nur indirekt. Erst wenn der Bösewicht an ein Hindernis (Mauer, Tor, etc.) prallt, kann eine solche Kugel für Schaden sorgen.

### - Energiefessel

Das Energieband bemächtigt euren Helden dazu, Feinde zu fesseln. Dieser Zauber wirkt sowohl in der materiellen als auch in der spektralen Welt. Gegnerische Vampire werden dank einer solchen Fessel betäubt.

### - Schwimmen

Vampire können nicht schwimmen, ihnen schadet das leuchtende Nass sogar. Somit ist es Raziel nicht möglich, an einige Stellen in der mysteriösen Welt von Nosgoth zu gelangen. Erst wenn er die Fähigkeit des Schwimmens erlangt, können auch solche Locations erreicht werden.

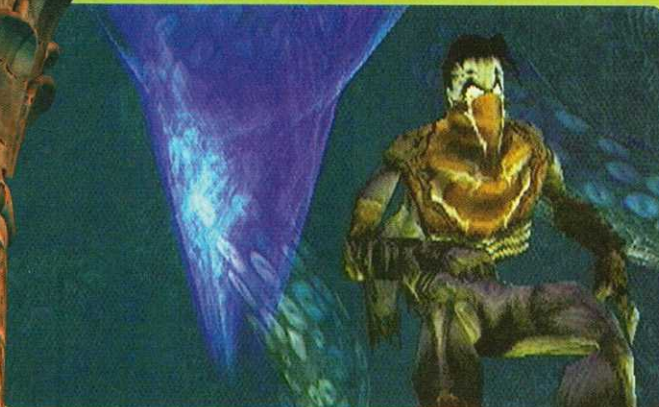


Nie waren die Locations gewaltiger als in Soul Reaver: Legacy of Kain.



Die gegnerischen Charaktere unterscheiden sich vor allem in ihrer Intelligenz voneinander.

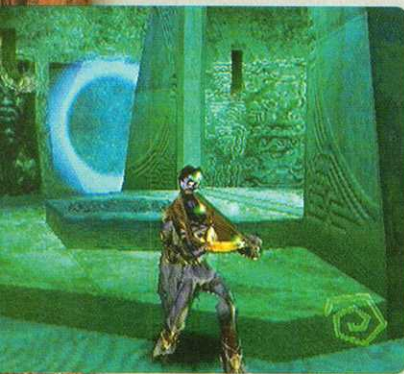




Raziel verlor durch den Sturz in den Vortex-See seinen Unterkiefer. Ein Tuch verdeckt die offene Wunde.

Flügel verstümmeln. Anschließend wurde Raziel in den **See der toten Seelen**, Vortex, geworfen und getötet. So jedenfalls glaubte es Lord Kain, denn Wasser ist neben Licht das tödlichste Element für Vampire. Raziel erlitt fürchterliche Qualen. Sein gesamter Unterkiefer wurde ihm weggerissen. Doch plötzlich ver-

nahm er eine Stimme. Diese bot ihm an, die Untaten, die an ihm begangen wurden, zu rächen. Er sollte Kain und seine Schergen vernichten und in die **Welt** der Lebenden zurückkehren. Raziel willigt ein und sinnt nun nach Rache. Herzlich willkommen im Land des Soul Reavers! Den Protagonisten Raziel steuert ihr in genreüblicher Manier. Ähnlich wie in Tomb Raider oder Akuji The Heartless folgt euch die Kamera und wählt automatisch die beste Einstellung,



Die Portale dienen dem Protagonisten als Teleporter.

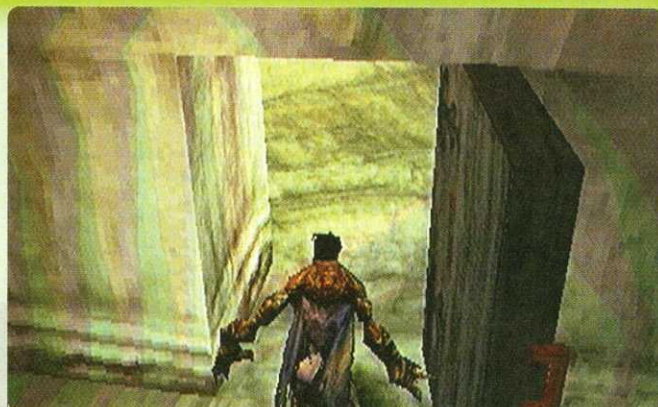


Nach wenigen Sekunden erholt sich der Gegner von seinen Verletzungen und strampelt sich frei.

## Die Glyphen

In Nosgoth sind sieben Glyph-Altäre aufbewahrt, die einen Element-Zauber (Glyph) verbergen. Raziel erhält diesen Zauber, wenn er ein bestimmtes Rätsel gelöst hat. Die Sprüche lassen sich dann im Menü Glyph-Zauber anwählen (Selecttaste). Glyphen beschwören mächtige Element-Zauber, die euch helfen, eure Feinde zu vernichten. Um einen solchen Spruch auszusprechen, bedarf es einer genügenden Menge an Glyph-Energie, die ihr in den Weiten Nosgoths findet. Folgende Glyphen stehen dem "fertigen" Vampir zur Verfügung:

- **Wechsel-Glyph** Dieser ermöglicht es dem Helden, jederzeit von der materiellen auf die spektrale Ebene zu wechseln. Der umgekehrte Weg setzt zusätzlich eine volle Energie-Leiste des Helden voraus.
- **Kraft-Glyph** Wellen telekenetischer Kraft strömen von Raziel aus und schleudern seine Feinde durch die Lüfte. Somit werden diese stark verletzt oder sogar getötet.
- **Stein-Glyph** Raziel verursacht ein starkes Beben, indem er seine Faust auf den Boden schmettert. Selbst Feinde, die sehr weit weg von Raziel postiert sind, werden durch diese Kraft betäubt.
- **Schall-Glyph** Raziel sendet vernichtende Schallwellen aus, die Vampire sogar auseinander reißen.
- **Wasser-Glyph** Durch diesen Zauber bricht ein Platzregen aus, der alle Vampire, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, schwer verletzt, jedoch nicht tötet.
- **Feuer-Glyph** Feuerige Ringe breiten sich um Raziel aus. Alle Gegner gehen in Flammen auf und finden schnell den Tod.
- **Sonnenlicht-Glyph** Spricht der Held diesen Spruch aus, so erhellt sich der Raum, in dem er sich befindet. Alle Feinde im Umkreis werden dadurch für mehrere Sekunden betäubt.



Nur in der materiellen Welt ist es dem Helden möglich, verschlossene Türen oder Tore zu öffnen.



Werft ihr den Gegner in das **Sonnenlicht**, bedeutet das automatisch seinen Tod.



Mit den Jungs ist nicht gut Kirschen-essen: Kommen mehrere Vampire auf euch zu, solltet ihr euch zurückziehen.

während ihr Raziel durch die riesigen 3D-Welten des düsteren Nosgoths steuert. Auf Wunsch lässt sich die Perspektive mit Hilfe der L2- und R2-Tasten nachjustieren. Betätigt ihr beide Schalter gleichzeitig, schaltet ihr in eine Art Ego-Ansicht um. Wählt diese Einstellung besser regelmäßig, um in den riesigen 3D-Arealen kein wichtiges Detail zu übersehen. Selten zuvor fühlte ich mich in einem Videospiel dabei so klein. Die mittelalterlichen Burgen, deren innere Gemäuer durchstreift werden müssen, bieten immer wieder riesige Seitenflügel, die mit einer schier verschwenderisch anmutenden Menge liebevoll gestalteter Details ausgeschmückt wurden. Inmitten der Hallen

ragen monströse Marmorsäulen, auf denen es feine Steinfresken zu bewundern gibt, in die Höhe. Doch auch außerhalb dieser Gemäuer gibt es einiges zu bestaunen. Ihr durchstreift gewaltige

**"Die materielle Welt als Paralleluniversum sorgt für vollkommen neue Spielaspekte"**



In der materiellen Welt nimmt die Lebensenergie des Helden stetig ab.





## Tanz der Vampire



Raziel durchläuft nicht nur mittelalterliche Gemäuer oder düstere Dungeons, auch die freie Oberfläche gehört zu den Schauplätzen des Abenteuers.



In der spektralen Welt trifft Raziel auf neue gegnerische Charaktere.

Diese Sequenz verdeutlicht, wie ihr einen gegnerischen Vampir ausschalten habt. Da Untote mit bloßer Faust nicht zu töten sind, solltet ihr euch schnellstens eine Waffe besorgen. Nachdem ihr den Gegner bewusstlos geschlagen habt, speißt ihr den Vampir auf und jagt ihm eure Waffe durch sein untotes Herz. Somit wird die Seele des Bösewichts freigesetzt, die ihr benötigt, um in der materiellen Welt zu bestehen.



Seine **Schwinger** nutzt der Protagonist, um tiefe Schluchten zu überwinden.



Eure Aufgabe besteht darin, eure Brüder und den mächtigen **Lord Kain** zu vernichten.



Dieser Gegner hat seine Zunge als Waffe. Er bewegt sich jedoch langsam, so dass ihr rechtzeitig ausweichen könnt.

Höhlenkomplexe, in denen es vor Abzweigungen und Verästelungen nur so wimmelt. Diese langen Wege werden per pedes vom Helden zurückgelegt, da ihm seine dämonischen

Flügel aufgrund der extremen Verstümmelungen keine große Hilfe mehr sind. Lediglich bei weiten Sprüngen über tiefe Abgründe können die Flügel zu Hilfe genommen werden. Seicht gleitet ihr dank der **Schwinger** über solche gefährlichen Locations. An manchen Stellen lassen sich durch die Flügel zusätzlich starke Aufwinde nutzen, um ein kleines Stück im Flug zurückzulegen. Die Entfernungen, die während des Abenteuers von Raziel zurückgelegt werden müs-

sen, sind sehr groß, da die virtuelle Welt Nosgoth nicht in verschiedene Levels unterteilt wurde. Um dem Helden eine Menge Laufarbeit zu ersparen, trefft ihr in regelmäßigen Abständen auf Portale, die ihr als eine Art Teleporter gebraucht, die euch ohne Zeitverlust von Punkt A zu Punkt B bringen. Vorbildlich auch die Speicherfunktion: Während ihr beispielsweise bei Akuji The Heartless erst nach jeder bestandenen Stage in einem Raum, der alle Levels miteinander verbindet, absaven durftet, habt ihr bei Soul

**"Der Polygon-Held wirkt dank der vielen Animationsphasen, die ihm beschert wurden, beinahe lebensecht"**



Interessanterweise läuft die Handlung nicht linear ab, sondern bietet dem Spieler einige überraschende Wendungen.





# Drei geniale 3D-Abenteuer im Vergleich:

|                                                   |  |  |  |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                   | Akuji The Heartless                                                               | Soul Reaver: Legacy of Kain                                                       | Tomb Raider III                                                                    |
| Anzahl der Levels                                 | 13                                                                                | eine riesige Welt mit zwei verschiedenen Ebenen                                   | 20                                                                                 |
| freie Levelanwahl                                 | nein                                                                              | nein                                                                              | zum Teil                                                                           |
| Speicherfunktion                                  | starr                                                                             | flexibel                                                                          | flexibel                                                                           |
| Outfits des Charakters                            | 2                                                                                 | 1                                                                                 | 5                                                                                  |
| Anzahl der Waffen                                 | 5                                                                                 | 7 Zauber (Glyphen) + Soul Reaver                                                  | ca. 8                                                                              |
| Anzahl der Vehikel, die ein Charakter nutzen darf | 0                                                                                 | 0                                                                                 | 4                                                                                  |
| Anzahl der Gegner                                 | 30 + 4 Endbosse                                                                   | ca. 20 + 6 Endbosse                                                               | ca. 30                                                                             |
| Anzahl der Fähigkeiten                            | ca. 7                                                                             | ca. 12                                                                            | ca. 15                                                                             |
| Rätsel-/Actionverhältnis                          | 10/90                                                                             | 30/70                                                                             | 50/50                                                                              |
| analoge Steuerung                                 | ja                                                                                | ja                                                                                | ja                                                                                 |
| Dual-Shock-Unterstützung                          | mittel                                                                            | gut bis sehr gut                                                                  | mittel bis gut                                                                     |
| Intelligenz der Gegner                            | mittel                                                                            | mittel                                                                            | mittel                                                                             |
| Detailreichtum der Levels                         | mittel                                                                            | hoch                                                                              | hoch                                                                               |
| Auflösung                                         | 512 x 240                                                                         | 512 x 240                                                                         | 512 x 240                                                                          |
| Spielspaß                                         | 84%                                                                               | 92%                                                                               | 90%                                                                                |

"Das Spielerauge ist mit: **Grafische Spielereien**, wie die **dynamischen Lichteffekte**, verwöhnen den **virtuellen Abenteuerer**"

Reaver: Legacy of Kain zu jeder Zeit die Möglichkeit, den Spielfortschritt auf eure Memory-Card zu bannen. Ladet ihr einen Spielstand, befindet ihr euch zwar zunächst im ersten Raum des Abenteuers, doch dank des im Nebenraum befindlichen Portals springt ihr einfach an die Stelle zurück, an der ihr euch beim letzten Absaven befunden habt. Während eures Abenteuers gilt es jedoch nicht nur lange Wege zurückzulegen, sondern auch diverse Rätsel zu lösen, die sich stark am Tomb-Raider-Vorbild orientieren. So bestehen die Denkaufgaben meist aus simplen Schalterrätseln oder

einfachem Kistenverschieben. Weitaus interessanter ist aber der Aspekt, dass sich Raziel in zwei parallel existierenden Universen aufhalten kann. Die spektrale Welt ist die Welt der Toten, in der sich der Held zu Beginn des Abenteuers befindet. Wechselt er in die materielle Welt (Welt der Lebenden), verändern sich die Räumlichkeiten mitsamt ihres Inventars. Somit erreicht Raziel in dieser Ebene Abschnitte, die er in der spektralen Welt niemals hätte betreten können. Doch Vorsicht! In der materiellen Welt verliert der Held ständig wichtige Lebensenergie. Ist der Vorrat auf ein Minimum abgefallen, wechselt ihr automatisch wieder in die



Um seine Gegner zu attackieren, nimmt Raziel auch schon mal einen Felsbrocken zur Hand.



Effektiver als die Faust: Attackiert ihr euren Gegner mit einem Stein, so ist ist dieser schneller bewusstlos.



Zumeist besteht die Denkarbeit aus simplen Schalterrätseln.



Eure Brüder sind meistens nur mit einer kniffligen Strategie zu besiegen.



Das Schwert Soul Reaver ist die mächtigste Waffe im Abenteuer.



Dank präziser Dual-Shock-Unterstützung bemerkt ihr genau den Zeitpunkt, an dem sich der gegnerische Charakter aus eurer Fessel löst.

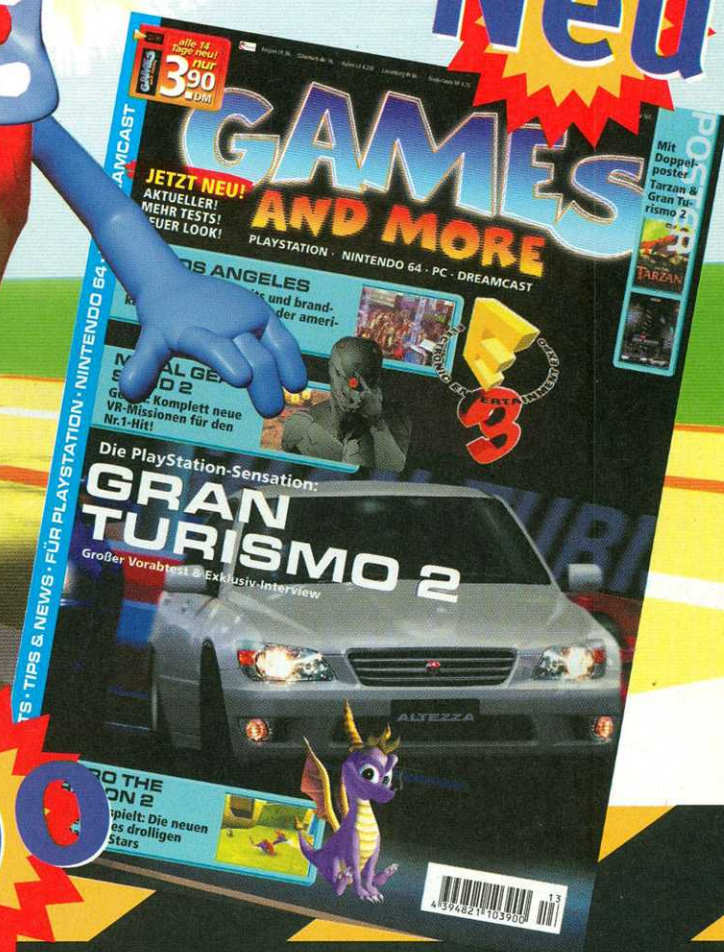




# Immer schneller

**Neu**

nur  
**3,90**



**Alle 14 Tage neu und aktuell!**

**PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast**

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

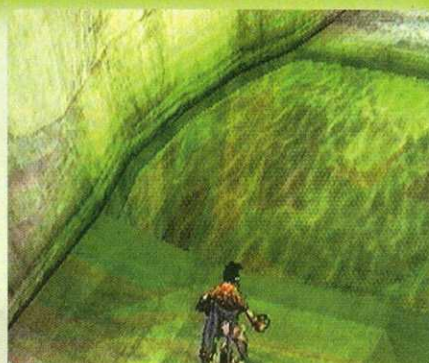




Zunächst sind eure Gegner unbewaffnet. Im Verlauf des Abenteuers greifen jedoch auch sie mit schweren Todbringern an.



Insgesamt acht Boss-Fights stehen dem tapferen Raziel bevor.



Wasser schadet eurem Charakter. Fällt Raziel in das feuchte Nass, verliert er wichtige Energie und kehrt in die spektrale Welt zurück.

spektrale Ebene zurück. Dort muss der Held erst wieder Lebenssaft sammeln (geschieht automatisch), bevor er zurück in die Welt der Lebenden darf. Leider habt ihr zunächst nur an wenigen Punkten der spektralen Welt die Möglichkeit, die Ebene zu wechseln. Erst im weiteren Spielverlauf erlernt Raziel die Fähigkeit des beliebigen Welten-tausches. Um in der materiellen Welt dauerhaft bestehen zu können, ist Raziel gezwungen, gegen-erische Vampire aufzusuchen und zu töten. Dazu stehen dem Helden vorerst lediglich die Fäus-te zur Verfügung, mit denen sich Untote natürlich nicht vernichten lassen. In der Welt Nosgoth findet ihr jedoch schnell einige Waf-fen, die euch helfen, die Satans-brut zu vernichten. Mit dem Speer beispielsweise prügelt ihr zu-nächst auf euren Gegner ein, wo-bei euch das gleichzeitige Betäti-gen der R1-Taste das Anpeilen des

Gegners abnimmt. Nach wenigen Schlägen steht der Bösewicht sichtlich benommen vor euch. Jetzt ist eure Chance gekommen, dem Aggressor eiskalt euer Mord-werkzeug in das nicht mehr arbei-tende Herz zu jagen. Lautlos sackt der Schurke zusammen und lässt bei seinem Ableben seine Seele frei, die Raziel unbedingt einsammeln muss. Betätigt dazu den Kreis-Button und eure Spiel-figur saugt genüsslich den Geist des Gegners ein. Somit gewinnt Raziel wieder an Lebensenergie und verlängert folglich auch die Verweildauer in der materiellen Ebene. Doch nicht nur Speere er-weisen sich als Vampirkiller, son-

dern auch Fackeln, die zur Be-leuchtung an den Wänden alter-tümlicher Gemäuer hängen, eigen-sich hervorragend dazu, den Untoten die Seele aus dem Leib zu treiben. Nachdem ihr den Geg-ner erneut besinnungslos ge-schlagen habt, werft ihr einfach die Fackel auf den Untoten, der

alsdann in Flammen aufgeht. Vampire hassen bekanntlich auch die Elemente **Sonnenlicht** und Wasser. So solltet ihr in den Loca-tions auch immer diese Elemen-tarkräfte nutzen, um die Gegner zu vernichten. Schlagt einen Vam-pir dazu einfach ohnmächtig und werft ihn anschließend in das



Erreicht Raziel die Kante der höher gelegenen Ebene mit seinen Hän-den, zieht sich der Held nach oben.



Während des Abenteuers lässt sich die Kameraperspektive mit Hilfe der L2- und R2-Taste jederzeit nach Belieben verändern.

**"Nie waren 3D-Welten so beeindruckend riesig wie bei Soul Reaver: Legacy of Kain"**



Technisch ist das 3D-Abenteuer über jeden Zweifel erhaben. So beglücken beispielsweise dynamische Lichteffekte das Spielerauge.

## Die spektrale und die materielle Welt

Raziel lebt in zwei unterschiedlichen Welten. Die materielle Welt ist das Universum der Lebenden, während die spektrale Welt vom Tod besiedelt wird. Nachdem der Held von Lord Kain in den Vortex verstoßen wurde, bewohnt Raziel hauptsächlich die spektrale Ebene. Dank einer göttlichen Eigenschaft besitzt er jedoch die Fähigkeit, in die Welt der Lebenden zurückzukehren. In jeder Welt muss sich Raziel mit verschiedenen Gegnern auseinandersetzen. Einige Übergegner, die Clan-Führer, verfügen zudem ebenfalls über die Fähigkeit, von einem in das andere Universum zu wechseln. Raziels Gabe, sich in beiden Welten aufhalten zu können, sollte geschickt genutzt werden.

### Die materielle Welt

In der materiellen Welt nimmt Raziels Lebensenergie beständig ab. Sie wird wieder aufgefrischt, indem der Held Seelen seiner Feinde aufnimmt. Wenn der Protagonist stark verletzt ist oder nicht genügend Seelen verschlingt, wird er in die spektrale Welt zurückgezogen. Mit allergrößter Vorsicht ist in der materiellen Ebene Wasser zu genießen. Für Raziel ist dieses Element tödlich, so dass er – einmal in das Nass gefallen – sofort wieder in die spektrale Welt zurückfällt.

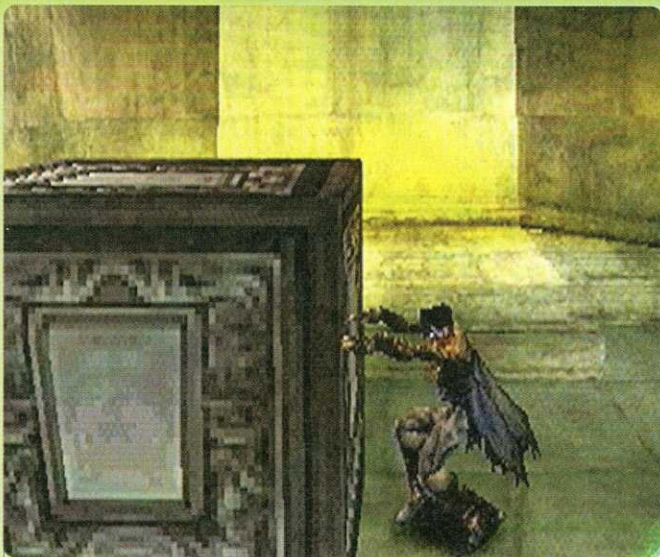


### Die spektrale Welt

Die spektrale Welt ist eine düstere, verworrene Version der materiellen Ebene. Wasser ist hier so dünn wie Luft, bietet also keinen Auftrieb oder Widerstand. Beim Übertritt von einem in das andere Universum verwandelt sich die Welt um Raziel. Locations und somit auch Gegenstände, die auf der einen Ebene nicht erreichbar sind, können auf der anderen problemlos beschritten werden. Zusätzlich steht die Zeit in der materiellen Welt still, wenn sich der Held in der spektralen Ebene aufhält.







Die Kraft der zwei Herzen: Kisten müssen verschoben werden, um eine höher gelegene Ebene zu erreichen.

kühle Nass bzw. das grelle Licht. Die "Killerelemente" Wasser und Licht sollten vor allem dann genutzt werden, wenn ihr keine Waffe zur Hand habt. Im Verlauf des Abenteuers trefft ihr innerhalb der beiden Ebenen auf etwa 20 unterschiedliche gegnerische Charaktere. Härteste Widersacher dabei sind die fünf Stadthalter, die sogar die Ebenen wechseln, um euch zu jagen. Besiegt ihr

einen solchen Obermوت, empfängt ihr aus dessen Seele nicht nur wichtige Lebensenergie, sondern Raziel erhält zusätzlich eine Fähigkeit zurück, die er vor dem Sturz in den See der Toten bereits beherrscht hat. Er erlernt beispielsweise das Klettern an steilen Wänden, wodurch euch neue Passagen der Welt Nosgoth eröffnet werden. Den gleichen Effekt erreicht ihr auch durch neue Aktionsmöglichkeiten, wie verschlos-



Auf ca. 20 unterschiedliche Gegner trefft ihr im Verlauf des Abenteuers.



Die Cutscenes werden euch in Spielgrafik präsentiert.



Die musikalische Untermalung passt sich jederzeit den unterschiedlichen Situationen an.



Gegner müssen oftmals vernichtet werden, damit sich verschlossene Tore öffnen.

sene Tore zu durchdringen, oder durch das Schwimmen, das euer Held ebenfalls zwischenzeitlich verlernt hat. Um jedoch all diese Fähigkeiten zu erhalten, müssen zunächst die Stadthalter (eure Brüder) vernichtet werden. Diese Burschen lassen sich aber nur mit ausgeklügelten Strategien vernichten, simple Waffen schaden der ungeliebten Blutsverwandtschaft nicht. Ein Bösewicht begegnet euch in einem riesigen Raum, an dessen Decke eine mächtige Betonplatte, aus der spitze Spieße ragen, befestigt ist. Eure Aufgabe besteht darin, den Schurken unter die Platte zu locken und diese durch

geschickten Einsatz eurer magischen Kräfte zu lösen. Mit einer gewaltigen Wucht knallt die tonnenschwere Last dann auf den Mittelboss und begräbt diesen für immer unter sich. Insgesamt stehen euch acht solcher Bosskämpfe in Crystal Dynamics' Action-Adventure bevor. Ihr trefft auf eure fünf missratenen Brüder sowie dreimal auf den mächtigen Lord Kain. Zur Technik: Grafisch präsentiert sich das Abenteuer in höchstmöglicher Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten. Detaillierte Texturüberzüge verdichten die klaustrophobische Atmosphäre in der Welt von Raziel, und fulminante



"Dank der neuen Fähigkeiten, die Raziel im Verlauf des Abenteuers erlernt, eröffnen sich euch immer wieder neue Passagen"

## Spiele-Historie: Crystal Dynamics



Die Jungs von Crystal Dynamics dürfen stolz auf eine vergleichsweise große Spiele-Historie zurückschauen, die mit Titeln für das 3DO ihren "Konsolenfeldzug" begann. Leider war der Erfolg der Spieleplattform nur sehr mäßig, so dass das Software-Unternehmen schon bald auf andere Konsolen, wie den Saturn oder die PlayStation, umstieg. Die Erfolge, die die amerikanische Software-Schmiede mit Highlights wie Gex 3D: Enter the Gecko, Pandemonium 2 oder Akuji The Heartless feierte, gibt ihnen Recht.

| Titel                     | Konsole    | Titel                      | Konsole |
|---------------------------|------------|----------------------------|---------|
| Crash'n Burn.....         | 3DO        | 3D Baseball.....           | SAT/PS  |
| Total Eclipse.....        | 3DO/PS     | Pandemonium.....           | PS/SAT  |
| Star Control 2.....       | 3DO        | Blood Omen.....            |         |
| Offworld Interceptor..... | 3DO/PS/SAT | Legacy of Kain.....        | PS      |
| The Horde.....            | 3DO/SAT    | Pandemonium 2.....         | PS      |
| Samurai Shodown.....      | 3DO        | Gex 3D:                    |         |
| GEX.....                  | 3DO/PS/SAT | Enter the Gecko.....       | PS/N64  |
| Slam'n Jam.....           | 3DO/PS/SAT | The Unholy War.....        | PS      |
| Blazing Dragons.....      | PS         | Akuji The Heartless.....   | PS      |
| Solar Eclipse.....        | SAT        | Gex: Deep Cover Gecko..... | PS      |



# Flammendes Inferno

Feuer ist bekanntlich eine Materie, die Vampire nicht sonderlich schätzen. Schlagt also einen Untoten bewusstlos und werft ihn anschließend in eine Feuerstelle. Der Bösewicht zerfällt sofort zu Staub und gibt unfreiwillig seine Seele frei.



Eure Brüder haben sich in den letzten Monaten zu mächtigen Monstern entwickelt.



In den ersten Räumen durchlauft ihr eine Art Trainings-Parcours, indem euch die Aktionsmöglichkeiten des Helden gelehrt werden.

grafische Feinessen, wie die dynamischen Lichteffekte oder wunderschöne Transparenzeffekte, untermauern den hohen technischen Anspruch, den sich die Programmierer vor der Entwicklung gesetzt hatten. Immer wieder wird der Spieler von minutenlangen Cutscenes, die in Spielgrafik gehalten wurden, verwöhnt. Vorbildlich sind auch die fehlenden Ladezeiten während des Abenteuers. Verantwortlich dafür zeigt sich ein neuartiges Ladeverfahren (Streaming-Technik).

Anders als bei vielen Genre-Kollegen wird nicht ein gesamter Level eingeladen, sondern nur der Raum, in dem sich der

Held befindet. Zusätzlich, ohne dass der Spieler etwas davon bemerkt, werden automatisch die benachbarten Locations eingeladen, so dass diese sofort präsent sind, wenn der Spieler sie betritt. Last but not least ein paar Worte zur stimmungsvollen Soundunter-

malung, die die dichte Atmosphäre des Action-Adventures nachhaltig unterstützt. Sie passt sich automatisch dem Spielgeschehen an. Die Beats ändern dabei ihre Frequenz je nach den Geschehnissen auf dem Bildschirm. (Udo L.)



In der spektralen Welt macht euch das Wasser nichts aus.



Die Soul-Reaver-Waffe steht euch nur bei voller Energieleiste zur Verfügung.

## Eidos' neuester 3D-Hammer übertrumpft sogar Lara



**Positiv:** Nur wenige Videospiele bauten bislang eine solche stimmungsvolle Atmosphäre auf wie Soul Reaver: Legacy of Kain. Bereits das geniale Render-Intro saugt den Spieler förmlich in die Welt des Helden Raziel. Die riesigen 3D-Areale wurden mit düsteren und sehr detaillierten Texturen überzogen. Zusätzlich treibt die mystische Sounduntermalung dem Spieler das ein oder andere Mal einen Schauer über den Rücken. Als spielerische Innovation überzeugen die beiden Universen, deren Eigenheiten optimal genutzt werden müssen, um das Adventure erfolgreich zu bestehen. Vorbildlich sind auch die präzise Analog-Steuerung und die automatische Kameraführung.

**Negativ:** Wirklichen Rätselfreunden dürfte die Kopfarbeit, die bei Soul Reaver: Legacy of Kain geleistet werden muss, etwas zu einfach ausgefallen sein. Lediglich der Aspekt der parallelen Welten und der daraus resultierenden räumlichen Veränderungen stellt eine echte Neuerung in diesem Bereich dar.



Euer Energievorrat lässt sich durch Aufsammeln von Seelen getöteter Gegner aufbessern.

## TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAPHIK SOUND/FX  
super sehr gut

MINUSPUNKTSPASS entfällt

SPIELSPASS

92%

## SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Entwickler/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer  
Levels: eine komplexe Welt  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16  
Testmuster: Eidos  
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli



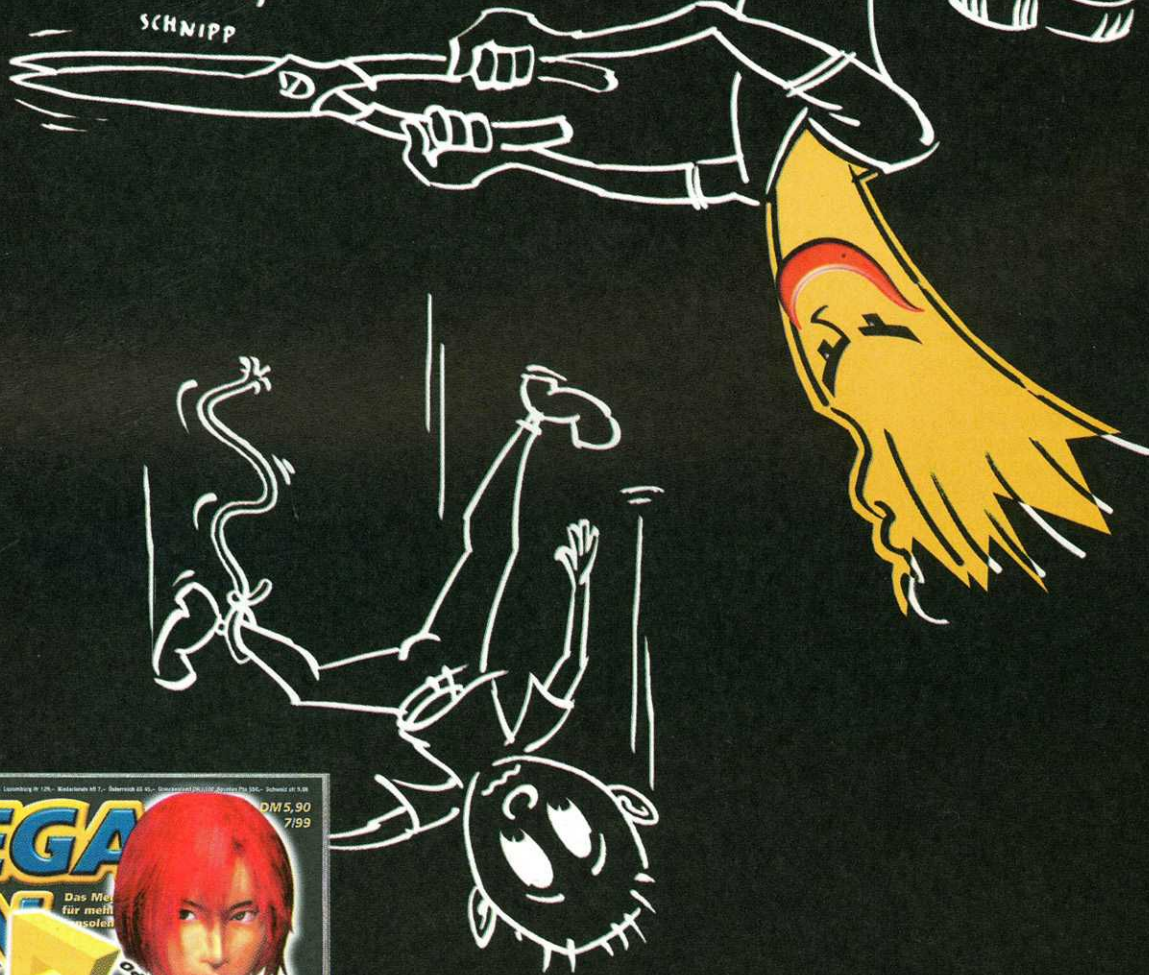
"Dank vorbildlicher Streaming-Technik fehlen störende Nachladezeiten gänzlich"



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

# Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

## Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!





Überwachungskameras, wohin das Auge blickt. Hier solltet ihr mit Vorsicht vorgehen.



Der gute Zunk muss von euch befreit werden. Dazu sind jedoch die Wachen erst auszuschalten.



In besonders wichtigen Passagen trifft ihr auf gut gesicherte und bewachte Türen.

# ATTACK OF THE SAUCERMAN

Das Team von **Fube Industries** ist selbst bei Insidern eher ein **unbeschriebenes Blatt**. Die Entwickler haben sich mit **A.O.T.S.** im **3D-Jump&Run-Genre** versucht.

Jump & Runs gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Doch gab es unseres Wissens zumindest auf der PlayStation noch kein vergleichbares Spiel mit solch erfrischend neuem Inhalt. Deshalb auch sofort ohne Atempause zur interessanten Background-Story rund um den außerirdischen Hauptcharakter Ed. Das kleine extraterrestrische Wesen kommt ursprünglich aus dem Grimloid Empire. Euer Boss namens Egghead hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Universum mit Hilfe der Grimloid Protection League (GPL) zu beschützen. Doch wie in jeder Story gibt es auch hier eine Macht, der dies gar nicht in den Kram passt. Diese kriegerischen Schergen, unter

der Führung eines gewissen Big Bubba, sind in der NEDCO zusammengeschlossen. Zur Machtvergrößerung ist den Widersachern der Grimloids jedes Mittel recht, sprich es wird sogar über Alien-Leichen gegangen. Die Hauptquelle der Wirtschaft sind die kleinen Neds. Diese sehen auf den ersten Blick aus wie gelbe Pilze, jedoch mit Armen und Beinen! Neds dienen den Grimloids als Nahrungs- und Einnahmequelle. Dies stellt wohl auch den Grund dar, wieso die Zuchtfarmen der possierlichen Gesellen die produktivsten im ganzen Universum sind. Mit diesem Wissen im Hinterkopf schmiedet die NEDCO einen teuflischen Plan. Man will ferne unbewohnte Planeten kolonialisieren, um dort vermehrt Aufzucht und Verarbeitung der Neds zu betreiben. Doch irgendwann gehen die unbewohnten Planeten als Brut-

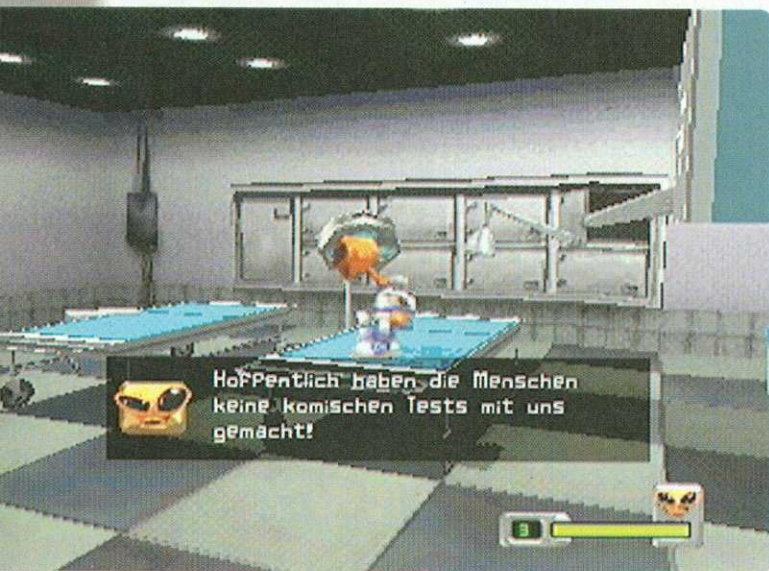
plätze aus und bewohnte sind an der Reihe, als Aufzuchtstationen zu dienen. Unglücklicherweise ist der erste bevölkerte Planet, den das Vorhaben betrifft, die Erde. Das führt uns nun direkt zum kleinen Helden Ed, der mit seinem Freund Zunk in einem Raumgleiter auf einer Umlaufbahn um die Erde patrouilliert. Einzige Beschäftigung des drolligen Aliens, der aussieht wie ein Mix aus E.T. und John Wayne, war es jahrelang irdische Actionserien am TV zu verfolgen. Bereits kurz nachdem euch eure Widersacher am Firmament entdeckt haben, werdet ihr auch schon abgeschossen und stürzt Richtung Erde. Wie es der Zufall in solch einer Situation so will, fällt das Raumschiff nicht irgendwo hin, sondern stürzt direkt über der **Area 51** ab. Das kann für einen gestandenen

Alien nur ein Alptraum sein, denn um dieses Hochsicherheitsareal ranken sich seit fast 50 Jahren nicht gerade die erfreulichsten Gerüchte, für Außerirdische zumindest nicht. Dies ist der Punkt, an dem ihr ins Spielgeschehen eingreift. Ihr wacht auf einem Seziertisch in besagter Area 51 auf, doch von Zunk ist keine Spur zu sehen. Deshalb macht ihr euch sogleich daran, den Bordmechaniker zu suchen. Bevor ihr jedoch durchstarten könnt, hängt sich noch euer P.O.D. an euch dran. Das P.O.D. ist eine Art mobiles Gehirn, mit dessen Hilfe ihr allerlei Items und Waffen aufnehmt. Daneben könnt ihr die putzigen Neds, nachdem ihr auf diese geschossen habt, in Blasenform mit



Hier seht ihr - unglaublich, aber wahr - die Lieblingsbeschäftigung eines waschechten Außerirdischen.

**"Attack of the Saucerman bietet perfekte Unterhaltung für Freunde trashiger Kost"**



Hoffentlich haben die Menschen keine komischen Tests mit uns gemacht!

Dieser tiefgründigen Frage muss nichts hinzugefügt werden.



Die armen kleinen Neds werden in Käfigen eingesperrt. Legehennenbatterien sind dagegen gar nichts.



Das Extraleben wurde ganz im Stile des Humors als „eingelegetes“ Alien dargestellt.



Den Level-Rücksetzpunkt stellt eine fliegende Untertasse in grob pixeliger Form dar.



Im Kernkraftwerk gibt es ordentlich Bonusgegenstände und Power-ups, die manchmal aber erst nach wilden Sprüngen zu erreichen sind.





Im Laufe der Wanderungen durch Area 51 trifft ihr auf so manchen fanatischen Professor.

**"Auffallend sind der äußerst ungewöhnliche Grafikstil und die passende Sounduntermalung"**

dem Gerät einsammeln. Ihr bewegt euch in der Verfolgerperspektive durch die weitläufigen Räumlichkeiten der Militärstation. Nach kurzer Zeit habt ihr euren Freund gefunden und befreit, wobei sich einige Wachposten als hinderlich erweisen. Doch ihr habt ja dankbarerweise eine Laserpistole im Gepäck, um den Wächtern damit den Garau zu machen. Wer jetzt glaubt, das Leiden hätte ein Ende, wird schon bald eines Besseren belehrt. Die sofortige Flucht aus der Basis ist unmöglich, da sich einige übereifrige Wissenschaftler bereits mehrere Ersatzteile von eurem Gleiter abgeschraubt haben. Von Zunk bekommt ihr dann auch gleich die Anweisung, welche Teile ihr zu finden habt.

Euer Radar erweist sich dabei als sehr hilfreich, da es die Position der Teile sowie den Aufenthalt der aggressiven Wachen genau anzeigt. Bei der anstrengenden Suche sorgen diverse Power-ups und Extraleben für Auffrischung der Energiereserven. Manche Gegenstände sind jedoch erst nach beherzten Sprungeinlagen zu erreichen. Zusätzlich könnt ihr neue Waffen, wie etwa die Love Bomb oder Smart Bomb, finden und sogleich euren Widersachern vor deren virtuellen Latz knallen. Neben dem Wachdienst erweisen sich auch die Wissenschaftler als äußerst angriffslustige "Mitbürger", da diese nicht mal davor zurückschrecken, euch mit radioaktiven Brennstäben zu bewerfen. Da dies enorm an eurem



Was geht hier in der Area 51 wohl vor? Etwa Alienversuche? Doch der Rächer naht bereits in Gestalt von Ed.



Noch springt der scheinbar gutgelaunte kleine Racker in die Höhe, doch der nächste Wärter steht schon bereit.



Das Innere eines Kernkraftwerks ist eher kein Spielplatz für ein Alien.



Auch in aussichtslosen Situationen hat Ed immer einen lustigen Gruß auf Lager.



Schwebend hinter euch befindet sich euer P.O.D., das mobile kugelförmige Gehirn.



Euer Kumpel Zunk hält die Stellung, während ihr die Drecksarbeit leistet.

Energievorrat nagt, solltet ihr diesen Attacken besser mit einem beherzten Sprung oder dem Side-Step ausweichen. Bevor ihr nun auch diese Aufgabe erfolgreich beendet habt, sind noch die Tore des Hangars zu öffnen, ehe ihr endlich wieder den Duft der Freiheit um eure platte Nase verspürt. Neben diesen Missionen gibt es insgesamt 20 weitere Levels, die zudem noch in unterschiedlichen Zeitzonen angesiedelt sind. Nun ein paar Worte zur Technik. Man kann Attack of the Saucerman wirklich nur mit dem Wort „ungewöhnlich“ umschreiben. Grund dieser Aussage ist vor allem der äußerst gewagte Grafikstil. Die von der Cartoonwelt angehauchten Charaktere werden als Sprites dargestellt, während die Hintergrundszenerien aus reinrassigen Polygonkonstruktionen bestehen. Je näher die Kamera an den Aliens heranzoomt, desto pixeliger erscheint der kleine Held. Durch diese technische „Spielerei“ wird der B-Movie-Stil zum Höhepunkt getrieben. Passend zum Comic-Flair

rund um den kleinen Saucerman ist auch die Musik. Quälende Synthie-Melodien der Marke Mars Attacks. Wer den Film kennt, weiß, was gemeint ist. Allen anderen sei gesagt, dass es undefinierbar ist. (Tom S.)

#### Der nötige Feinschliff am Gameplay fehlt

**Positiv:** A.O.T.S. strahlt ein authentisches Alien-Feeling aus. Unterstützt wird dies durch die zugegebenermaßen ungewöhnliche Grafikdarstellung und die schmissige Musikuntermalung. Die witzigen Dialoge und die Story setzen dem Spiel die Krone auf. Der Trash-Faktor sucht definitiv seinesgleichen.

**Negativ:** Auf Dauer kann selbst die erfrischendste und witzigste Story im B-Movie-Stil nicht von unübersehbaren Schwächen im Gameplay ablenken. Die Aufgaben sind zu monoton gestrickt, um wirklich langfristig zu motivieren. Echt schade, denn aus diesen Ideen hätte mehr gemacht werden können.

TEST

#### ATTACK OF THE SAUCERMAN

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GRAFIK SOUND/FX  
dürftig mittel

MEINSPIELERSPASS  
entfällt

SPIELSPASS  
65%

Entwickler/Vertrieb: Fube Industries/SCED  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 21  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./entfällt  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: SCED  
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli





# NBA PRO '99

Gutes Timing: Die **NBA-Playoff-Serie** befindet sich gerade in der **heißen Phase**, als **Konami** ihre neueste **Korbwerferei** veröffentlicht.

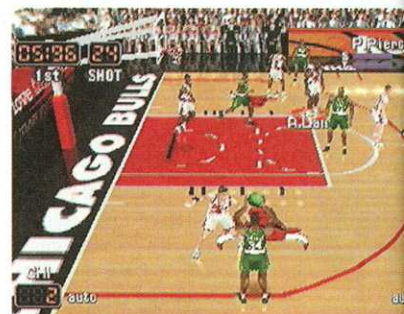
Die Chicago-Bulls-Domäne der letzten Jahre scheint vorbei zu sein: Als drittletztes Team von allen NBA-Mannschaften schnitt die ehemalige Basketballmacht in dieser Saison katastrophal schlecht ab. Kein Wunder, schließlich fehlen mit Pippen, Rodman und vor allem Jordan alle wichtigen Leistungsträger der letzten Saison. Obwohl viele Fachleute nach dem Abgang der Basketball-Koryphäe einen Einbruch der NBA-Popularität vorhergesagt hatten, trat interessanterweise genau das Gegenteil ein, da es nun eine Reihe von gleich starken Teams gibt und der Titelkampf somit wieder spannend geworden ist. Gute Chancen also, dass auch Konamis Simulation von diesem Hype profitieren wird, auch wenn sich das Konzept nicht sonderlich von der Konkurrenz abhebt. Nach einem stimmungsvollen Intro, bestehend aus packenden NBA-Spielszenen, wühlt ihr euch zunächst ein-

mal durch ein recht üppig ausgestattetes Hauptmenü. Neben den gängigen Spielmodi (Freundschaftsspiel, Saison, Playoff) wartet der Titel noch mit dem Schmankerl All-Star-Game auf, bei dem sich die Crème de la Crème der NBA in der alljährlichen Begegnung East Conference vs West Conference gegenübersteht. Außerdem gibt es noch den bekannten 3-Punkte-Wettbewerb sowie den neuartigen Dunk-Contest. Letztere Spielvariante ist allerdings mehr ein netter Gag als eine spielerisch gehaltvolle Bereicherung, da es nur darum geht, vorgegebene Tastenkombinationen exakt zu wiederholen, damit euer Recke einen spektakulären Dunk hinlegt. In puncto Konfigurationsmöglichkeiten bietet der Silberling den gehobenen Standard. Witzigerweise dürft ihr sogar die **Farbe des Balles** bestimmen oder wie in der Realität den Heimvorteil genießen. Können werden sich auf dem gewieneren Court sicherlich schnell zu rechtfinden, denn von den Akti-



Bewährt: Auf Wunsch werden die schönsten Dunks noch einmal in der verlangsamtsten Wiederholung präsentiert.

onsmöglichkeiten werden alle relevanten Techniken aus der hohen NBA-Schule dargeboten, inklusive die Spezialtaste, die je nach Spielsituation für andere Bewegungsabläufe bei dem virtuellen Akteur sorgt (in der Regel raffinierte Dribbeltechniken). Apropos Bewegungsabläufe, die Grafiker leisteten ganze Arbeit, um den langen Kerlen Leben einzuhauchen, denn die Animationen sind sehr vielfältig ausgefallen. Angefangen bei einer energiegelichen Manndeckung, über kraftvolle Pässe und eine längere Distanz, bis hin zu einer Entschuldigungsgeste nach einem offensichtlichen Foul scheinen die Polygon-Athleten ihren lebendigen Vorbildern in nichts nachzustehen. (Ulf S.)



Welche Farbe des Balles darf es denn sein? Selbst Giftgrün steht zur Auswahl.

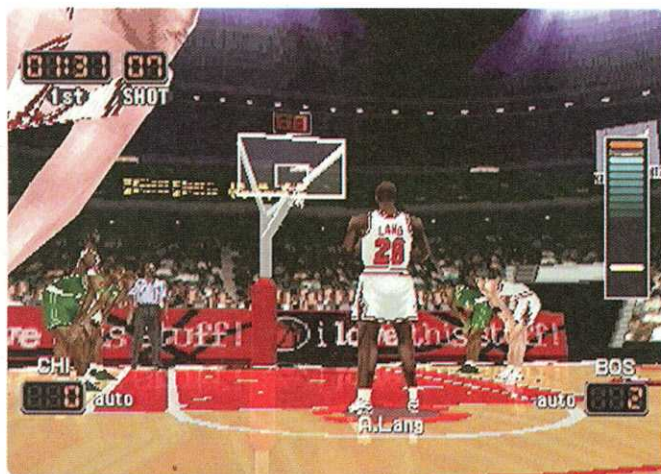
## Viel Simulation, wenig Spieltempo

**Positiv:** Das Prädikat Simulation hat dieser Titel durchaus verdient. Der Spielverlauf mutet sehr authentisch an, zumal die NBA-Recken über abwechslungsreiche Animationen verfügen, die stets optimal zur jeweiligen Situation passen. Darüber hinaus spielen die CPU-Teams erfreulich stark. Bereits bei der mittleren Intelligenz muss man sich schon heftig konzentrieren, um nicht eine blamable Niederlage einzustecken.

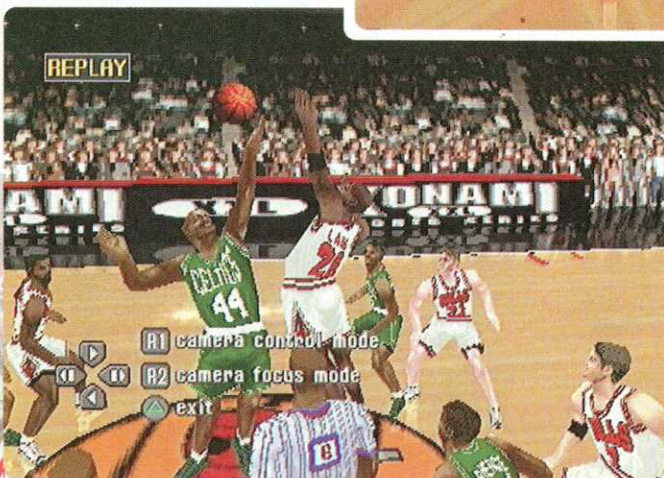
**Negativ:** Während mir persönlich viele Eishockey-Simulationen zu hektisch sind, hätte NBA Pro '99 ruhig ein paar PS mehr vertragen. So mag das Spieltempo zwar realistisch sein, die Dynamik ist dafür aber nicht gerade das hervorsteckendste Kennzeichen dieser Korbwerferei. Ärgerlich sind außerdem die Schiedsrichterentscheidungen, der ca. 80% aller Steal-Versuche als Foul bewerten.



Beim 3-Punkte-Wettbewerb steht euch für die insgesamt 25 Würfe nur sehr wenig Zeit zur Verfügung.



Strafwürfe erfordern ein gutes Timing, das jedoch schnell erlernt sein dürfte.



Das Tip-off im Replay: Die einzige Spielszene, in der ihr den Unparteiischen auch optisch wahrnehmt.

## TEST

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GRAFIK SOUND/FX  
gut gut

MEHRSPIELERSPASS  
78%

SPIELSPASS  
78%

## NBA PRO '99

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer  
Levels: alle NBA-Teams + All Star  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: Konami  
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 549 PS-Games.  
**First Aid -** Tips &  
Tricks-Data-Base zu  
290 PS-Games.  
**High Score -** mit  
den Save Games  
und der Memory  
Card in unentdeckte  
Level vordringen:  
Ridge Racer Type 4,  
Need For Speed IV,  
Gex 3, Soul Blade...  
**Alles einfach und  
bequem von der CD  
On-screen abrufbar!**

## Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare  
Demos zu aktuellen  
Hits und Neuheiten:**  
Racing Simulation 2,  
Tony Hawk  
Skateboarding, GTA,  
SCARS, Vigilante 8.  
**Hit-Tip -** die rasan-  
testen Newcomer  
des Monats im  
Überblick:  
Civilization II, UEFA  
Champions League,  
Warzone 2100...

## Herzflimmern!

**Die Top-Games  
des Monats im  
Video-Überblick -**  
atemberaubende  
Trailer und  
Filmsequenzen zu:  
Rayman 2, GTA  
London, Rainbow  
Six, Army Men  
3D, Monkey Hero

## 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.**



# DRIVER

Das britische Softwarehaus **Reflections** erlangte vor allem durch **Softwareperlen** wie **Destruction Derby 1 und 2** Berühmtheit. Nach einer schöpferischen Pause folgt nun mit **Driver** ebenfalls ein **ungemein actionlastiges** Rennspiel.

**R**elections' neuester Titel namens **Driver** ist kein Rennspiel im herkömmlichen Sinne. Es steht eher in der Tradition von **Destruction Derby**. Es kommt demnach vor allem darauf an, ein bestimmtes Ziel mit einem möglichst unversehrten Auto zu erreichen. Dabei wird jedoch völlig auf im Rennspielgenre üblichen "unnötigen Schnickschnack", wie etwa Tachometer und Drehzahlmesser, verzichtet. In **Driver** übernehmt ihr nicht etwa die Rolle eines Rennfahrers, sondern die des Ex-Cops **Tanner**. Der ehemalige Polizist hat seine Polizeimarke an den Nagel gehängt, um von nun an als ver-

deckter Ermittler seinem Ex-Boss bei der Polizei Informationen zuzuspielen. Ziel der Ermittlungen ist der Verbrecherboss **Castaldi**, der mit seinen kriminellen Ma-



Lens-Flare-Effekte fügen sich wie hier in den Miami-Missionen hervorragend in das Gesamtbild ein.

chenschaften geradezu ein gefundenes Fressen für einen **Undercover-Ermittler** darstellt. Ihr erhaltet somit umgehend den Auftrag, euch zunächst nach Miami zu begeben, um dort weitere Nachforschun-

gen anzustellen. Dort angekommen, findet ihr euch in einem verlassenem Parkhaus wieder. Eine Stimme instruiert euch, dass vor dem Einstieg ins Gangsterleben zuerst eine Prüfung zu absolvieren ist. Ihr steigt also in euren 70er-Jahre-Schlitten, um euer Können auf dem Parkdeck unter Beweis zu stellen. Bei diesem Test dreht sich alles darum, innerhalb eines eng abgesteckten Zeitlimits diverse Teilaufgaben in beliebiger Reihenfolge zu bestehen. Die Vorgaben sieht ihr anhand eines rechts eingeblendeten Blattes, welches die einzelnen Aufgaben enthält: Legt eine komplette Runde auf dem Parkdeck zurück, ein Burnout mit Speedtest und Bremsenhärtetest steht ebenfalls auf der Tagesordnung. Dazu kommt noch ein möglichst flott ausgeführter 360er bzw. ein 180er. Hier kann die Handbremse mal so richtig auf Funktionsfähigkeit überprüft werden. Ein Slalom durch die Pfeilerreihe und ein Reverse 180 komplettieren den Test. Nicht nur die Zeit allein ist hierbei euer Gegner, sondern auch die Parkhauswände. Ihr dürft nämlich nicht zu oft daran schrammen, sonst ist euer Auto nur noch Schrott. Doch zum Glück für alle Führerscheinneulinge oder Möchtegern-Schumis gibt es den integrierten Demonstrationsmodus, der euch Hilfestellungen mittels Padanzeige am oberen Bildschirmrand gibt. Aber wer etwas auf sich hält, der sucht sein Glück natürlich in den eigenen Fähigkeiten. Learning by doing sozusagen, denn im harten Straßenalltag ist man bekanntlich auch auf sich und das eigene Können gestellt. Endlich voll-



"Ihr fühlt euch direkt in einen Streifen der Marke **Blues Brothers** meets **Starsky & Hutch** versetzt"



Die implementierten Cut-Scenes bringen Klarheit in die intriganten Machenschaften der Unterwelt.



Mit eurem PS-Monster stellen solch lächerliche Kleinigkeiten wie Ölfässer keinen Ausweichgrund dar!



An den Effekten bei Nachtfahrten wurde nicht gespart. Hier sind noch nicht mal andere Autos zu sehen!

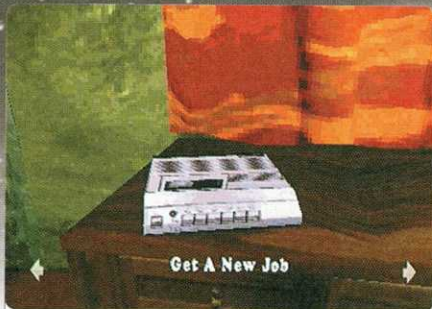


Nicht zur Nachahmung empfohlen ist dieses Verhalten: Fahren gegen die Fahrtrichtung gibt jedoch in **Driver** keine Punkte.



Fahrt ihr zu rasant in die Kurven, dann legt sich euer Bolide schon mal in die Schildkrötenstellung.





Der **Anrufbeantworter** in eurer schäbigen Behausung ist der "Ansprechpartner", um Aufträge anzunehmen.



Die **Cops** lassen dummerweise manchmal eine Lücke bei den Blockaden frei. Diese sollte von euch ausgenutzt werden.



Aufträge, wie das mutwillige Zerstören von mehreren Restaurants, bereichern das Missionsangebot.



**Detailverliebtheit**, aber nicht immer realistisch: Die Restaurantgäste lassen sich überhaupt nicht beeindrucken, während um sie herum Splitter gegen die Wand prallen.

bracht, findet ihr euch nach diesem Test in einer total heruntergekommenen Bruchbude wieder, die von nun an den Ausgangspunkt eures Schaffens darstellt. Ihr könnt nun entweder sofort per Abhören der Nachrichten auf eurem **Anrufbeantworter** Aufträge annehmen oder erst eine gepflegte Runde mit eurem "Schiff" durch Miami schippern. Jede der insgesamt vier Städte wurde nahezu bis ins kleinste Detail nachgebildet. Man hat sich die Mühe gemacht, in Miami, L.A., San Francisco und New York umgerechnet

je 50 Kilometer Fahrtstrecke zu implementieren und dabei sage und schreibe pro Stadt 150.000 Einzelgebäude einzubauen. Innerhalb dieses Straßennetzes sind eurer Bewegungsfreiheit keine Grenzen gesetzt. Die **Detailverliebtheit** am Beispiel San Francisco verdeutlicht dies: Von der befahrbaren Golden Gate Bridge über die Cable Cars, die MUNI (örtliche Straßenbahn) bis hin zur Transamerica-Pyramide und dem Militärviertel Presidio, nicht zu vergessen Chinatown, Alcatraz und die weltberühmte Fisherman's Wharf, ist alles vorhanden, was man aus seinem letzten USA-Urlaub kennt. Doch nun wird es Zeit, die virtuelle Ganovenkarriere zu beginnen. Ihr hört den Anrufbeantworter ab und nehmt den angebotenen Auftrag sogleich an. Des Öfteren kann es vorkommen, dass



So schnell war der entflohene Sträfling seit seinem letzten Coup nicht mehr. Bringt ihn jetzt noch sicher ans Ziel!

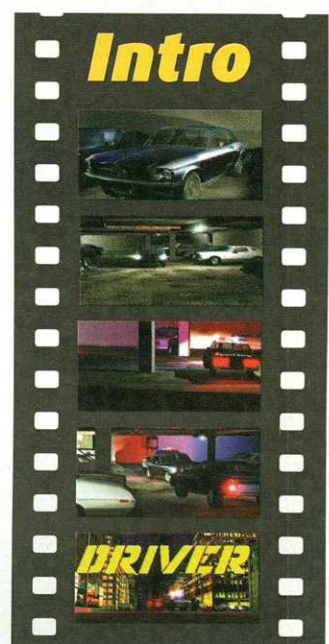


Die anzufahrenden Zielpunkte sind sinnigerweise mit einem roten Pfeil markiert.



Ein Häftling (im Polizeiauto) wartet darauf, von euch befreit zu werden, doch dazu müsst ihr die Karre erst mal kräftig rammen.

mehrere Aufträge gleichzeitig vorliegen. Dann habt ihr natürlich die Qual der Wahl, doch meist sind die Angebote vom Schwierigkeitsgrad her gesehen ähnlich angesiedelt. Zu Beginn eurer Laufbahn im Kriminellenmilieu sind die Aufträge noch von einfacher Natur. Ihr müsst "nur" einigen Bankräubern als Fluchthelfer dienen oder Gegenstände, wie Koffer voller Geld, abliefern. Doch im späteren Verlauf sind die Missionen mehr und mehr komplexer Art. Dann gilt es so "spaßige" Dienste zu verrichten wie etwa das Eintreiben von Schutzgeldern, indem ihr mehrere in der Stadt verteilte Restaurants durch Hineinfahren in die Frontverglasung verwüstet. Je nach Missionswahl stehen euch insgesamt 14 verschiedene fahrbare Untersätze zur Verfügung. So kommt es auch einmal vor, dass



ihr am Steuer eines Taxis sitzt, um durch tollkühne Fahreinlagen den Fahrgast (ein Feind eures Bosses) an den Rand des Herzinfarktes zu bringen. Später erhaltet ihr beispielsweise in einer Mission die Aufgabe, mit einem gestohlenen Polizeiwagen zu fliehen - mit Blaulicht, versteht sich, oder Gangsterautos durch Rammen zu zerstören und gestohle-



"In keinem Titel wurde bislang das Flair der 70er-Jahre so genial umgesetzt"



## Die Cars im 70er-Style



Diese kleine Auswahl an **Muscle-Cars** und anderen Boliden stellt nur ca. die Hälfte der fahrbaren Untersätze dar, die ihr in **Driver** fahren dürft. Insgesamt stehen 14 "Geschosse" startklar bereit. Auf Lizenzen der Hersteller muss leider verzichtet werden.

ne "Kisten" zum Hehler zu bringen. Die Polizei ist natürlich von solch gesetzeswidrigem Handeln nicht gerade sonderlich begeistert und versucht euch mit allen Mitteln, wie etwa Rammen eures Autos bzw. dem Errichten von Straßensperren, aufzuhalten. Ihr solltet deswegen immer darauf achten, die Aufmerksamkeit der Cops nicht übermäßig auf euch zu ziehen. Dies ließe sich am ehesten verhindern, hätte man unendlich Zeit, um so vorschriftsmäßig durch die Straßen zu fahren. Doch das Zeitlimit macht euch einen Strich durch die Rechnung und verdammt euch gerade dazu,

Verstöße am laufenden Band zu begehen. Rote Ampeln überfahren, Gärten niedermähen und Passanten bei Fahrten über den Gehsteig zu verschrecken gehört nicht zur feinen englischen Art und wird von den Gesetzeshütern sofort schonungslos geahndet. Die so genannte **Felony-Leiste** unter eurer **Damage-Anzeige** spiegelt exakt diesen Wert wider, denn je mehr Verstöße gegen das Verkehrsrecht ihr begeht, desto aggressiver wird das Verhalten der Ordnungshüter. Auf dem Radarscreen beobachtet ihr die Polizisten, wenn diese sich in eurer näheren

Umgebung aufhalten. Anhand der Lichtkegel seht ihr genau deren Sichtfeld, so dass ihr, genügend Restzeit vorausgesetzt, notfalls kleinere Umwege in Kauf nehmen solltet, um dem Auge des Gesetzes zu entkommen. Doch ihr könnt in der Regel davon ausgehen, dass die **Cops** euch spätestens nach richtig kriminellen Aktionen, wie Fluchthilfe oder Beihilfe zu Straftaten, massiv verfolgen werden. Dann lautet die Devise nur noch: So schnell wie möglich das Ziel erreichen, welches auf dem Radar separat dargestellt wird. Sollte euch auf diesem Weg eine Sperre im Weg sein, macht es einfach wie in den Verfolgungsjagden in Filmen à la **Blues Brothers** oder **Bullitt**: Augen zu und ab durch die Mitte. Da ihr mit Höllenspeed anrollt, geben die im Weg stehenden Autos spielend nach. Dabei darf die Schadensanzeige nie aus den Augen gelassen werden, denn sonst droht dem schrottreifen Vehikel das vorzeitige Aus. Neben den normalen Missionen können noch



Diese Szenerie erinnert den **Insider** fräppierend an eine vergleichbare Passage aus **Pulp Fiction**.

einige Mini-Spielchen, wie etwa an **Destruction Derby** angelehnte Verschrottungsorgien, betrieben werden. Abschließend noch ein Blick auf die technische Seite. **Driver** strotzt geradezu vor Details und sehr gut gemachten Effekten. Für einen optischen Augenschmaus sorgt die sehr detailgetreue Nachbildung der einzelnen Stadtbilder.

Nahezu alle markanten Straßenzüge wie auch bekannte Gebäude und spezifische "Eigenheiten", zum Beispiel die **Cable Car** in



In heiklen Situationen, bei blitzartigen Fahrbahnwechseln etwa, fliegen euch die **Polygonfetzen** der Absperrungen um die Ohren.



Straßensperren halten einen **Undercover-Ermittler** unnötig auf. Abhilfe schafft hier das Fahren durch die goldene Mitte.

"Überragend: In Sachen **Detailtreue** integrierte **Reflections** pro City ca. **150.000** authentische Einzelgebäude"





In dieser Schräglage reißt ihr nicht mehr viel, bevor euch die Cops die virtuell letzte Ölung erteilen.

San Francisco, fügen sich hervorragend in das optische Gesamtbild ein. Dem stehen die Effekte in nichts nach. Atemberaubende Lens-Flare-Effekte und beeindruckende Lichtspielereien, vor allem bei den Nachtfahrten, in denen mehrere Lichtquellen gleichzeitig dargestellt werden, sorgen für eine authentische Optik. In diesem Zusammenhang sollten auch die sehr guten Spiegelungen bei Fahrten auf nasser Straße erwähnt werden. Die Detailverliebtheit der Programmierer nimmt auch in verschiedenen Witterungsverhältnissen, wie Sonne, Regen oder sogar Schneefall, noch kein Ende. Am eindrucksvollsten sind jedoch die **Muscle-Cars** der 70er-Jahre an sich: Die Modellierung der Polygonkarossen ist so gut gelungen, dass man am Beispiel des Autos bei der Parkhausprüfung lediglich das (Ford)-Mustang-Pferd auf dem Kühlergrill vermisst. Aus Lizenzgründen muss darauf leider verzichtet werden, doch dies tut dem Spielspaß nicht den geringsten Abbruch. Das Fahrverhalten der mit hohen Hubraumwerten und PS-Zahlen ausgestatteten Vehikel ist nahezu als perfekt anzusehen. Ihr bemerkt gerade bei den größeren Autos, wie schwer-

fällig sich diese an die höheren Drehzahlwerte heranarbeiten, bis sie selbst von Polizeibarrikaden kaum zu stoppen sind. In Kurven schaukeln sich die Boliden schon mal gehörig auf, können aber durch geschicktes Gegenlenken wieder abgefangen werden. Ihr solltet nur nicht zu rasant um Kurven brettern, denn sonst passiert es schon einmal, dass bei gleichzeitigem Überfahren eines Trottoirs die Kontrolle verloren geht und ihr euch schneller, als ihr euch verseht, in der Schildkrötenstellung, auf dem Fahrzeugdach liegend, befindet. Die verschiedenen Muscle-Cars unterscheiden sich demnach nicht nur in puncto Fahrverhalten und Handling, sondern auch in Beschleunigungswerten und Endgeschwindigkeiten. Die "coole" Musik setzt dem Gesamtbild schließlich noch die Krone auf. Denn selten gab es ein Game mit derart passend integrierter Sounduntermalung. Die komplet-



Hier bekommt euer Hausmechaniker was zu tun, da qualmt etwas extrem im Motorraum?!



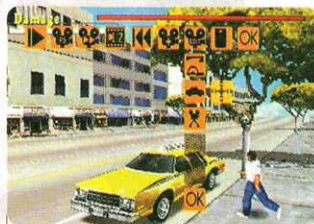
Fast jede einzelne Mission weist am Ende eine höhere Schrottquote auf, als im kompletten Blues-Brothers-Streifen zu bewundern war.

te Auswahl der Musikstücke scheint direkt aus der 70er-Disco-Ära zu stammen respektive aus Filmen à la Blues Brothers bzw. neueren Streifen, wie etwa Jackie Brown. Des Weiteren sind die Motoren Sounds der diversen Straßenkreuzer originalgetreu an den (vermeintlichen) Vorbildern angelehnt. Der V8-Sound wird hier absolut treffend eingesetzt. Das Sahnehäubchen

"Die knackigen Missionen stellen den Hobby-Ganoven vor immer neue Herausforderungen"



setzt man Driver mit dem integrierten Director-Modus auf. Wer hat nicht schon immer davon geträumt, seine rasantesten Car-Chases in einem Replay zu bewundern, welches ihr selbst im **virtuellen Schneideraum** bearbeiten dürft? Einem selbst kreierten Director's Cut steht somit nichts im Wege. (Tom S.)



Director's Cut gewünscht? Im **virtuellen Schneideraum** bearbeitet ihr die Blechorgien und speichert bis zu drei Minuten lange Filme.

#### Perfektes 70ies-Feeling

**Positiv:** An Driver besticht vor allem das Flair der authentisch umgesetzten 70er-Jahre. Vom Gameplay über hervorragende Effekte bis hin zu den aberwitzigsten Verfolgungsjagden in der Geschichte der PlayStation wird für Hobby-Ganoven alles geboten.

**Negativ:** ... sind die nervig langen Ladezeiten. Außerdem stören die häufigen Texturblitzer und der ruckartige Aufbau der Landschaften. Ansonsten gibt es bei Driver wirklich keinen (die Konkurrenz wird's ärgern) größeren Kritikansatz!



Brennende Autowracks und ein Bild der Verwüstung schmücken euren "Ritt" durch die Stadt.

TEST

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GRAFIK  
sehr gut

SOUND/MX  
super

MEHRSPIELERSPASS  
entfällt

SPIELSPASS  
88%

#### DRIVER

Entwickler/Vertrieb: Reflections/GT Interactive

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 44 Missionen

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,-

USK-Freigabe: ab 6

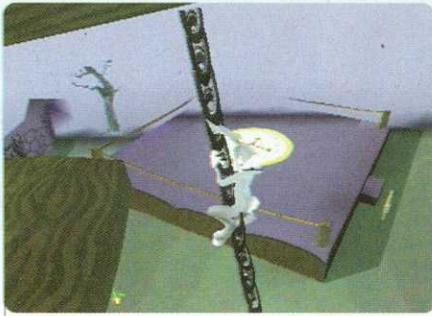
Testmuster: GT Interactive

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 25. Juni

Top  
Game  
PlayStation  
Kritik





Im Niemandsland wird Bugs von Merlin höchstpersönlich über einen Trainings-Parcours gejagt.



Sprungeinlagen sind zwar zuhauf vorhanden, von versierten Spielern jedoch eher leicht zu meistern.



Lara lässt grüßen. Mit Hilfe der Multifunktions-taste vollführt Bugs Bunny die unterschiedlichsten Fähigkeiten.

# BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

What's up, doc? **Bugs Bunny**, die coolste aller **Zeichentrickfiguren**, feiert seinen Einstand auf der PlayStation und beweist all sein Können in einem **abwechslungsreichen Jump&Run-Vergnügen**



Mittels der Dreieck-Taste schaltet ihr in eine Ego-Ansicht um, in der Bugs jedoch auch weiterhin beweglich bleibt.

Infogrames hat es schon wieder getan! Nach Lucky Luke und Asterix liegt nun mit „Bugs Bunny auf Zeitreise“ oder „Lost in Time“, wie der Titel im Englischen lautet, bereits die dritte Umsetzung einer weltbekannten Zeichentrickfigur in den Verkaufsregalen. Als Programmiertuppe für das vielversprechende Jump&Run-Projekt wurden die Jungs von Behaviour Interactive auserkoren, die mit dem Titel Jersey Devil im Jahre 1998 bereits einschlägige Erfahrungen gemacht haben. Als Hintergrundge-

schichte wurde hierfür eine sehr simple Ausgangssituation entworfen. Bugs Bunny gräbt sich, nichts Böses ahnend, auf dem Weg nach Hause durch Mutter Erde, gelangt so in einen verlassenen Holzschuppen, wo er eine Zeitmaschine entdeckt und sie in seiner Tollpatschigkeit auch aktiviert. Er findet sich im **Niemandsland**-Abschnitt wieder und erhält hier unerwartete Unterstützung von dem wohl mächtigsten Magier der Geschichte. **Merlin**, einst Hofzauberer am Palast von König Artus, scheint sich mit dem Phänomen der Zeitreise sehr gut auskennen und unterrichtet den Spieler auch in der Steuerung eures tierischen Helden. Diese hat nämlich neben den Grundfunktionen Laufen und Springen einen kräftigen Fußtritt sowie eine Kampfroße und einen Schleich-Modus zu bieten. Ferner steht mit dem R1-Knopf eine **Multifunktions-taste** zur Anwahl, die eurer Spielfigur situationsbedingt noch wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten verleiht. So dürfen zum Beispiel Kisten geschoben oder versetzt, Schalter umgelegt, Schlagwaffen geschwungen oder Schneebälle geworfen werden. Nach erfolgreichem Absolvieren des Trainings-Parcours setzt sich dann



Der Beginn einer verrückten Reise. Rein zufällig trifft unser Held auf die sagenumwobene Zeitmaschine und aktiviert sie natürlich versehentlich.

Bugs Reise zurück in die Gegenwart durch fünf verschiedene Zeitperioden fort, als da wären die Steinzeit, das Mittelalter, die Freibeuter-Ära, die 30er-Jahre sowie die Zukunft. Sämtliche Abschnitte weisen ganz im Stile von Crash Bandicoot einen zentralen Kontrollraum auf, von dem die jeweiligen Einzellevels - dargestellt als Zeitportale in typischer Kaninchenbauweise am Boden - gentert werden dürfen. Überraschenderweise unterscheidet sich der Spielablauf bei Infogrames' neuestem Produkt von Level zu Level erheblich. Durchstreift man in einem Fall noch ein weitläufiges 3D-Areal auf der Suche nach den zur Zeitreise benötigten **Weckern**, findet man sich im nächsten Abschnitt bereits auf einem der Periode entsprechenden Vehikel wieder und muss im Kampf gegen die Uhr einen vor Hindernissen nur so strotzenden Parcours bewältigen. An fahrbaren Untersätzen erwarten euch dabei neben dem alt bekannten Auto und Motorrad auch so ausgefallene Gefährte wie eine Ziege, ein Tandem oder eine atemberaubende Fahrt in einer Minenbahn. Der Abwechslung nicht genug, stehen Bugs Heimkehr

**„Bugs Zeitreise bietet einen Cocktail aus klassischen 3D-Abschnitten sowie einigen Rennspiel-Einlagen“**



Lufthansa Marke Kreidezeit-alter. Nur wenn ihr an den Flugsauriern vorbeischießt, bleibt euch diese unkomfortable Reise erspart.



Einen besseren Führer für eine Reise durch die Zeit hätte sich Infogrames wohl kaum ausdenken können und stellt Bugs den legendären Zauberer **Merlin** zur Seite.



## Die Looney Tunes

Viele der bekannten Looney-Tunes-Figuren wurden in Bugs Zeitreiseabenteuer integriert und einigen wurde ein kompletter Abschnitt, zum Beispiel als Endgegner des jeweiligen Levels, gewidmet.



### Elmer Fudd

Nie ganz sicher, ob nun zur Zeit Enten- oder Hasensaison ist, treibt der Hobby-Jäger Elmer Fudd besonders im Steinzeitalter-Abschnitt sein Unwesen. Im Duell mit ihm hilft es folgende Taktik einzuschlagen: Verschwindet vor seinen Augen in einen Hasenbau, grabt einen Tunnel zu einem anderen Loch hinter seinem Rücken und pirscht euch zum finalen Tritt in seinen vorgebeugten Allerwertesten heran.



### Duffy Duck

Der ewige Verlierer im Duell mit dem schlauren Hasen hat auch im Spiel einen schweren Stand. Auf einem großen Feld, wo Bugs und Duffy von Elmer Fudd ins Visier genommen werden, gilt es, im Wettlauf gegen Duffy alle aufgestellten Jagdschilder durch einen geschickten Tritt von Hasen- auf Entensaison umzudrehen. Und stehen alle Zeichen erst einmal auf Entensaison, geht es dem schwarzgefederten Erpel auch sogleich an den Krallen.



### Yosemite Sam

Der rothaarige Pirat mit aufbrausendem Temperament ist Bugs Hauptgegner im Zeitalter der Freibeuter. Der abgedrehte Zweikampf mit ihm beginnt an Deck zweier Frigatten, wo ihr von Sam abgefeuerte Kanonenkugeln retournieren müsst, während die zweite Runde knapp über dem Meeresspiegel stattfindet und das gleiche Spielchen mit Sprengstofffässern ausgetragen wird.



### Marvin

Dieser kleine Blechkamerad begegnet uns vornehmlich im letzten und schwierigsten Abschnitt unserer Zeitreise, nämlich in der Zukunft, wo Bugs eine weitläufige Raumstation mit allerlei Teleportern und Energiebarrieren erwartet.

### Setzt in puncto Abwechslungsreichtum neue Maßstäbe



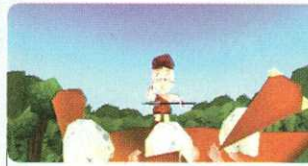
**Positiv:** In puncto Abwechslungsreichtum und aberwitzige Situationen muss sich Bugs Bunny keineswegs vor den Genrekollegen Gex oder Crash Bandicoot verstecken, da es neben konventionellen 3D-Levels auch viele unter Zeitdruck ausgetragene Wettlaufeinlagen und Rennspielabschnitte zu bieten hat. Ferner wurde mit der multifunktionalen Aktionstaste eine Möglichkeit ins Spiel integriert, noch zusätzliche Elemente wie Schalterrätsel und kleine Puzzleeinlagen hinzuzufügen. Zu guter Letzt darf man den Jungs von Behaviour bescheinigen, den einmaligen Humor der Looney-Tunes-Comicstrips auch im Spieleformat gut getroffen zu haben.

**Negativ:** Ich kann mir nicht helfen, aber man merkt Infogrames' Jump & Run vielleicht einfach zu sehr an, dass es für die Zielgruppe der Acht- bis Vierzehnjährigen konzipiert wurde. So fehlt es mir persönlich an wirklich haarsträubenden Sprungeinlagen oder am komplexeren Leveldesign im Stile von Crystal Dynamics' Spitzentitel Gex. Völlig objektiv betrachtet, muss man ferner sagen, dass Bugs in technischer Hinsicht von den Vorzeigehelden Crash und Gex deutlich abgehängt wird. Zu schnell verschwinden Felsvorsprünge und weiter entfernte Bereiche des Abschnitts in einem hässlichen Pseudonebel und trüben so die ansonsten gelungene Comic-Atmosphäre.

An skurrilen Einfällen, wie dieser Brontosaurier-Brücke, mangelte es den Programmierern zum Glück nicht.

Um einen neuen Zeitabschnitt betreten zu können, gilt es eine bestimmte Zahl an **Wekern** im aktuellen Level zu sammeln.

natürlich auch zahlreiche End- und Zwischengegner im Wege, die zu meist auf extrem witzige Art und Weise aus dem Verkehr gezogen werden müssen. Sei es nun der wutschraubende Stier, der von Bugs in Torero-Kluft mit dem roten Tuch zur Rutschpartie gegen die nächste Mauer verführt werden muss, oder einer seiner bekannten Looney-Tunes-Kollegen. Solche Kämpfe zehren natürlich an den Energievorräten unseres Helden, die artgemäß in Form dreier Mohrrüben angezeigt werden. In den einzelnen 3D-Arealen kommt deshalb der



Elmer und seine Nachwuchs-Jäger: Anhand eines kleinen Comic-Strips wird der Spieler auf jeden Abschnitt vernünftig eingestimmt.

Suche nach dem erfrischenden Gemüse und einer besonders wertvollen Variante, der goldenen Mohrrübe, besondere Bedeutung zu. Letztere bereiten nämlich den Zugang zu drei weiteren Bonuslevels zusätzlich zu den 19 Standardabschnitten. That's all, Folks. (Udo L.)

"Technisch hat Bugs im Vergleich zu seinen Genre-Kollegen leider das **Nachsehen**"

### BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

Action ☒  
Strategie ☐  
Abenteuer ☐  
Geschick ☒  
Simulation ☐

GRAFIK ☒ SOUND/FX ☒  
gut mittel

MENUSPIELERSPASS ☒

entfällt

SPIELSPASS ☒

75%

Entwickler/Vertrieb: Behaviour Interactive/Infogr.  
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel  
Levels: 19+  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: Infogrames  
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





# V-RALLY 2

Gran Turismo erwartet seinen **Kronerben** aus **Frankreich**. In Lyon werkten die **Eden Studios** bereits seit knapp **zwei Jahren** am V-Rally-Nachfolger. Gibt es also eine neue **PSG-Racer-Referenz**?



Sehr unsanft wird der Skoda Octavia durch die Straßenbarriere von 100 auf Null verzögert.

Es hat lange gedauert, sehr lange. Aber nach scheinbar unendlichen Tagen des Wartens trudelte die Rennspiel-Hoffnung schlechthin in den PSG-Redaktionsräumen ein. V-Rally 2 von den französischen Eden Studios könnte der Abräumer unter den Racern 1999 werden, auch wenn ein Gran Turismo 2 in Lauerposition liegt. Denn diesmal setzen die Programmierer aus Lyon eher auf den



Auf los geht's los: Ein animierter Streckenposten gibt euch das Startkommando.

Fun-Faktor als auf pure Simulation wie noch beim sehr schwierigen Vorgänger. Das soll aber nicht heißen, dass V-Rally 2 weder schwierig noch simulationslastig ist. Noch immer bietet der Rallye-Racer knallharte Kurse und eine ausgeklügelte Fahrphysik. Der Titel wurde nur dahingehend verändert, dass Anfänger nicht sofort frustriert das Pad in die Ecke feuern. Fangen wir aber von vorne an. Wie wir bereits in Ausgabe 4/99 berichteten, sollte V-Rally 2 nicht nur technisch, sondern auch durch bahnbrechende Features der Konkurrenz einen Schritt voraus sein. Leider wurde aus den Visionen von Edens Design-Produzent Stéphane Baudet wegen Unstimmigkeiten bei der Lizenzvergabe nichts. Sony sah es scheinbar nicht gerne,



In manchen Kurven lauern Fotografen auf euch. Erst im letzten Moment nehmen sie die Beine in die Hand.



Im Championship-Modus werden in jedem Land zwei Sonderprüfungen von euch verlangt.

dass ein Third-Party-Hersteller mit solch interessanten Ideen wie Add-on-CDs und Link-CD-Option daherkommt. So blieb Eden und Infogrames also nichts anderes übrig, als sich auf die verbleibenden (auch nicht zu verachtenden) Tugenden ihres Produktes zu beschränken. Zuerst ist da sicherlich das herausragendste Feature überhaupt zu nennen: der Streckeneditor. Wer unser letztes Preview gelesen hat, weiß, um was es geht. Für alle anderen noch einmal eine kurze Zusammenfassung: Mit dem Trackeditor lassen sich binnen weniger Minuten vollkom-

„Ein **neuer Stern leuchtet** mit **V-Rally 2** am PlayStation-Himmel der **Rennspiele**“



Nachts sind alle Schaulustigen grau. Sehr realistisch wirken die Zuschaueranimationen.



Animation, die Dritte: Mit unglaublichen Details, wie die Bewegungen der Piloten, setzte Eden den Rallyesport für die PlayStation um.





Alte V-Rally-Hasen werden sich vielleicht über den abgeschwächten Schwierigkeitsgrad brüskieren.



Natürlich erwarten euch wieder viele heiße Duelle mit den drei Computer-Konkurrenten.

men eigene Kurse mit individueller Kurvenführung, Sprüngen, Steigungen, Bodenbelägen usw. zusammenbauen. Wer noch ein wenig mehr Zeit investiert, kann wahre Meisterwerke für Fahrmeister erzeugen, in dem er uneinsichtige Spitzkehren auf Hügel platziert oder undankbare Bodenwellen in Kurvenanfahrriten anlegt. Während der Entwicklung lassen sich die Kurse selbstverständlich anspielen und auf Herz und Nieren überprüfen. Ist man schließlich mit seinem Werk zufrieden, wird es einfach auf Memory-Card abgespeichert. Auf einer Standard-Card mit 15 Blöcken passen nach neuesten Erhebungen (die Zahl schwankte von Preview-Version zur Test-Version) rund 100 Strecken. Zu guter Letzt lassen sich die selbstgeschnei-

erten Kurse auch in Meister-schaften oder Zeitläufen anwählen. Fazit für den **Strecken-editor**: Alleine dieses tolle Feature rechtfertigt den Kauf von V-Rally 2! Aber was bringt der bes-

te Editor, wenn der Rest vom Spiel nichts hergibt? Schauen wir uns also erst einmal die reinen Fakten an. 94 Strecken, 26 Fahrzeuge aus vier Kategorien (WR-Cars, 2l-Kit-Cars, 1.6l-Kit-Cars

*„V-Rally 2 bietet einen **unglaublichen** Umfang und eine nahezu **perfekte** technische Programmierung“*



Neben progressiven Schmutzeffekten auf der Karosserie erwarten euch auch sehr realistische Staub- und Bremseffekte. Führt ein Gegner direkt vor euch, kann dies wertvolle Zeit kosten.



## Service-Area



Die Championship-Variante gibt es in drei Schwierigkeitsklassen: Europa (acht Länder), Welt und Expert (jeweils zwölf Länder). In jedem Land wird auf zwei Stages, so genannten Sonderprüfungen, gefahren. Zwischen jeder Prüfung fährt ihr eine Service-Area an, wo ihr defekte Teile reparieren könnt. Dafür stehen euren Mechanikern 30 Minuten zur Verfügung, in denen sie defekte Teile des Motors, der Steuerung, Bremsen, Chassis, etc. austauschen. Mit einigen wenigen Padkommandos und einem überschaubaren Menü ist das kein Problem.



Was im Englischen schlicht „Branching“ heißt, bedeutet eine absolute Neuerung in V-Rally. Einige Strecken warten nämlich mit Abzweigungen bzw. Abkürzungen auf.



**Multiplayer-Funktion** einmal anders: V-Rally 2 zieht auch in diesem Punkt alle Register. Neben dem bereits bekannten Zweispieler-Mode dürfen nun auch drei oder vier Zocker gleichzeitig an einer PlayStation Platz nehmen.

## Demo-Impressionen

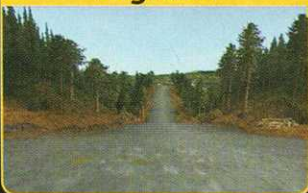




Schweden



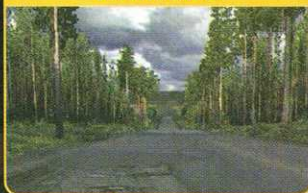
England



Monte Carlo



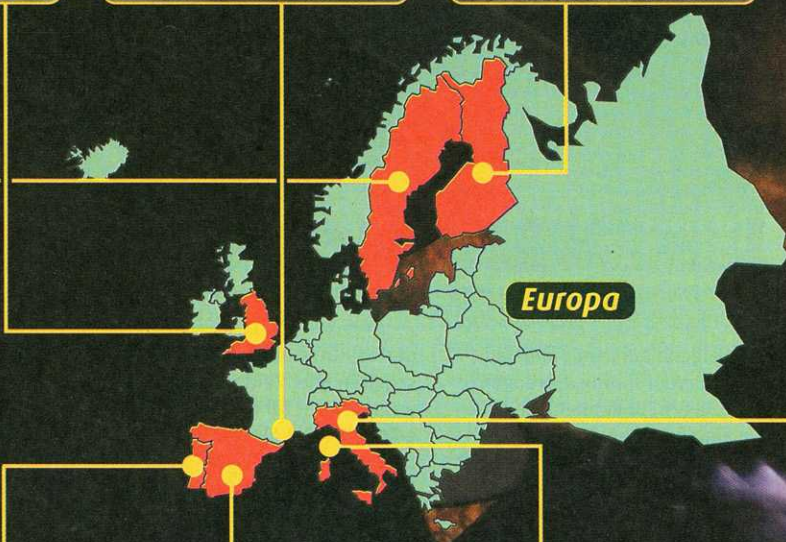
Finnland



Südamerika



Europa



Argentinien



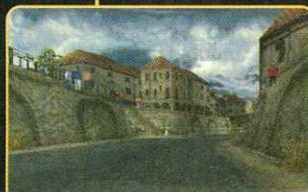
Portugal



Spanien



Korsika



- 1 IMPR2
- 2 ZYM
- 3 FOC
- 4 CORDI



„Abwechslung pur: In **zwölf** Ländern warten jeweils **sieben** knallharte Prüfungen auf **dich**“

und "Oldtimer"), vier vollkommen unterschiedliche Spielmodi und eine **Multiplayer-Funktion**, so wie sie noch nie auf der PlayStation zu sehen war. Erstmals in einem Simulationsracer dieser Güte können vier menschliche Gegner mittels Multitap gleichzeitig ran. Damit auf einem doppelt geteilten Bildschirm überhaupt noch etwas zu erkennen ist, schaltet Eden dazu in den 512er-HiRes-Modus. Natürlich müssen dann starke Detailreduzierungen hingenommen werden und die Engine wirkt nicht mehr ganz so flüssig wie in den Einzelspieler-Varianten. Aus technischer Sicht ist die Vierspieler-Lösung allerdings mehr als respektabel. Spielen übrigens nur zwei gegeneinander, ver-

bleibt V-Rally 2 in der Standard-Auflösung. Dann darf wie im Vorgänger ausgewählt werden, ob der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt werden soll. Trotz der interessanten Multiplayer-Fähigkeiten von V-Rally 2 ist und bleibt natürlich der Singleplayer-Modus das Wichtigste. In den Modi Time-Trial, Arcade, Trophy und Championship beweist der Spieler seine Fähigkeiten mit dem Dual-Shock-Pad. Wer auf Zeitstrafe geht, darf zuerst nur wenige Strecken der zwölf Länder auswählen. In jedem Land warten sieben Prüfungen auf euch. Teils Rundkurse, teils Start/Ziel-

LAP TIMES  
LAP1 1'36"53  
LAP2 0'19"60



Mit der R1-Taste gewährt man euch einen schnellen Blick in den „Rückspiegel“.



Revolution für zu Hause: der Streckeneditor.





Indonesien



Australien



Südostasien und Australien

Italien



Neuseeland



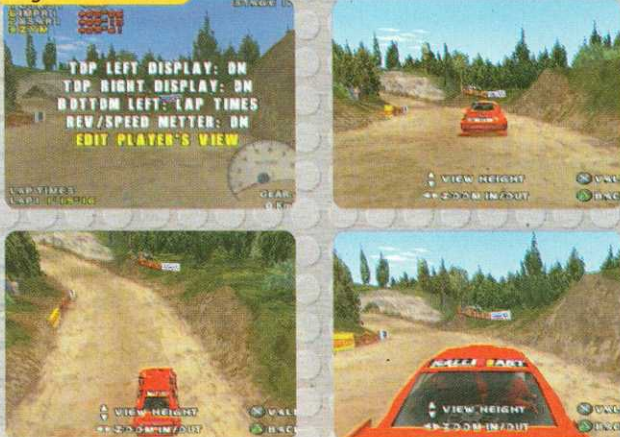
## Ansichtssache

### Standardansichten



V-Rally 2 bietet euch natürlich wie jeder moderne PlayStation-Racer die Möglichkeit, verschiedene Kameraperspektiven zu wählen. Um genau zu sein insgesamt fünf. Das wäre an für sich nicht der Rede wert, wenn die Eden-Studios-Entwickler nicht noch eine vom Benutzer einstellbare Ansicht eingeführt hätten. Die Handhabung ist kinderleicht: Während des Rennens einfach mit der Starttaste pausieren, entsprechende Option anwählen und mit dem Steuerkreuz die richtige Position finden (Zoom und Entfernung lassen sich stufenlos regeln). Mit dieser Einstellmöglichkeit lässt sich also ohne größeren Aufwand die aus V-Rally 1 bekannte, sehr übersichtliche Verfolgerperspektive einstellen, die sich leider in der aktuellen Version nicht wieder findet.

### Eigene Ansichten



# Er lebte länger als sein Schatten!



### Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
- Separates Reload / Action Pedal

DM 99.95\*



### XPLODER

- die ultimative Cheat Cartridge

DM 99.95\*



### CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95\*

### XPLODER Pro

- Funktionsumfang wie XPLODER
- LCD Display mit Steuer- und Funktions-tasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95\*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>  
e-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)





## Test Drive

Eine sehr interessante, wenn auch nur unscheinbare Option in V-Rally 2 ist die Testfahrt bei der Fahrzeugauswahl. Gefällt euch ein Wagen, aktiviert ihr einfach den letzten Menüpunkt und schon geht es ohne nachzuladen auf einen speziellen Testkurs. Sagt der Renner euch dann doch nicht zu, kein Problem! Andere Kiste auswählen und weiter ausprobieren. Diese Option sollte meiner Meinung nach zum Standard bei Rennspielen werden.



„Der **Streckeneditor** ist ohne Zweifel eine **Revolution** unter den **Rennspielen**“



Schneeverwehte Rundkurse erfordern viel Fingerspitzengefühl.



Quersteher sind zwar ärgerlich, aber lange nicht so nervig wie die Crashes des ersten Teils.

Etappen. Wobei sich alle Strecken nicht nur optisch, sondern auch von den fahrerischen Ansprüchen stark unterscheiden. In den Waldgebieten Englands geht es noch verhältnismäßig schnell und geschmeidig über die Asphaltstraßen, während Indonesien mit seinen engen Schikanen und Felsschluchten dem Piloten bereits alles abverlangt. Ein wahrer V-

Rally-Meister zeigt sich jedoch erst in den Nachtfahrten im schneeverwehten Schweden. Dort liegt die Schwierigkeit am schlüpfrigen Bodenbelag und den grellen Lichtverhältnissen. Eure Scheinwerfer bringen nämlich den Schnee vor euch optisch zum Glühen, so dass das Anfahren der nächsten Kurve zum Lotteriespiel wird. Je nach Bodenbelag unterscheidet sich ohnehin das Fahrverhalten eures Boliden. Asphalt, Matsch, Schotter, Wasser, Schnee und fiese **Übergänge** fordern euch alles ab. Generell wurde die Fahrphysik im direkten Vergleich zum Vorgänger erheblich verbessert. Jetzt hat man das Gefühl, dass der Wagen wirklich auf vier Reifen bzw. Stoßdämpfern ruht. Erwischt ihr beispielsweise auf der rechten Seite ein Schlagloch, taucht der Wagen auch rechts ein. Bei manchen sehr holprigen Strecken kann das Aufschaukeln für den Fahrer sehr unangenehm werden. Apropos Fahrer, diesmal wurde sehr penibel auf das Innenleben der Fahrzeuge geachtet. Durch die Scheiben erkennt man Ersatzreifen, Verstrebungen der Karosserie und die beiden **Piloten**. Bremsst ihr, fällt ihr Kopf nach vorne. Be-



Rasante Tunneldurchfahrt ohne Rücksicht auf Verluste!



## Siegerehrung

Zu Anfang des Spiels lassen sich nur die Anfänger-Strecken und -Championships anwählen. Nachdem man allerdings einen Spielabschnitt als Erster beendet hat, gibt es als Belohnung natürlich diverse Boni. So warten ganze zehn versteckte Wagen auf euch (darunter der legendäre Ford Escort WRC Allrad in der Edition V-

Rally und der Lancia Stratos Intecrale). Wer bis zum Schluss am Ball bleibt, darf sich auf insgesamt 94 Rennstrecken, mindestens zehn verschiedene Spielmodi und Schwierigkeitsgrade freuen. Leider konnten wir in unserer Test-Beta noch nicht alle Funktionen ausschöpfen und sind deshalb auf euch ein wenig neidisch!



Die nahe gelegenen Häuser verstärken den Geschwindigkeitsrausch (schade, dass ihr das nicht erleben könnt).



Der vorbeifliegende Helikopter gehört zu den spektakulärsten Grafikobjekten in V-Rally 2.

schleunigt ihr hingegen, werden sie nach hinten geworfen. Zwar fällt dieser Effekt während der Action kaum auf, er zeigt aber, dass Eden einen sehr hohen Realismusanspruch für V-Rally 2 hat. Neben der Umsetzung von Fahrphysik und Streckenauthenzität muss man den Franzosen zudem bescheinigen, auch in technischer Hinsicht alle Register gezogen zu haben. Noch nie gab es einen Racer auf der PlayStation, der gleichzeitig ein irres Geschwindigkeitsgefühl, geniales Streckendesign und wahres Rennfahrerfeeling in sich vereinigte. So gibt es keine sichtbaren Aufbau Probleme, auch Polygonblitzer und Clipping sind minimal. Um so verwunderlicher ist es, wie viele Details und animierte Elemente an der Strecke sind. Wegrennende Zuschauer, Helikopter, Züge und vieles mehr. Neben den optischen Reizen präsentiert sich V-Rally 2 auch akustisch in Bestform. Vollkommen überarbeitete, sehr realistisch

wirkende Soundeffekte in Verbindung mit einer flotten Mucke der Newcomer-Band Sin (wir berichteten ausführlich in der letzten Ausgabe) machen das Spiel auch in diesem Sektor zu einer Referenz. So bleibt mir nur als Zei-

chen meiner uneingeschränkten Anerkennung beide Daumen nach oben zu strecken und euch daran zu erinnern, dass, wenn ihr diese Zeilen lest, V-Rally 2 bereits in den Regalen auf euch wartet. (Frank F.)



Solche Übergänge des Bodenbelags verändern sofort das Fahrverhalten.



Am Anfang des Rennens, wenn noch alle eng beieinander liegen, sollte man nicht zu deftig aufeinander krachen, sonst fliegt man in den Graben!

## Eine neue Rallye-Referenz ist geboren!



**Positiv:** Wo soll ich nur anfangen, all die positiven Dinge von V-Rally 2 aufzuzählen? Streckeneditor, Vierspieler-Modus, geniale technische Umsetzung. Aber alle diese Punkte zählen nicht, oder doch? Alleine der Spielspaß, den dieser Racer verbreitet, ist es nicht. Es ist vielmehr das gesamte Paket aus Technik und Gameplay, das Eden hier geschnürt hat. Einige Dinge möchte ich trotzdem hervorheben: Jedes Fahrzeug unterscheidet sich deutlich von anderen, weshalb ein Fuhrpark von 26 Wagen absolut ausreichend ist (was bringen mir Hunderte von Boliden, wenn ich keinen Unterschied wahrnehme). Ebenfalls bemerkenswert ist die geniale Musikuntermalung von Sin. Fazit: V-Rally 2 ist ein Muss für jeden Rennfan und für die, die es werden wollen.

**Negativ:** Ganz perfekt ist kein Spiel, obwohl V-Rally 2 nah dran ist. Ziehen wir den Vergleich zwischen Edens Edelrenner und Gran Turismo, so gibt es Punkte, die man bei V-Rally 2 hätte besser machen können. Zum Beispiel wirken die Replays nicht so hochauflösend und die gesamte Präsentation oder Fahrzeugvielfalt spricht eindeutig für Gran Turismo. Hier scheiden sich jedoch die Geister.

## V-RALLY 2

Entwickler/Vertrieb: Eden Studios/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 94 Strecken, 16+10 Fahrzeuge

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,-

USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Infogrames

Features: keine

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

GRAFIK

SOUND/FX

MEHRSPIELERSPASS

86%

SPIELSPASS

94%

ERSCHEINUNGSTERMIN Juni







Auf dem Rücken von **Nessie**: Einige Bananenvertilger lassen sich nur dann einfangen, wenn ihr tierische Beförderungsmittel nutzt.



Bereits bestandene Abschnitte lassen sich ohne Probleme wieder besuchen.

# APE ESCAPE

Sony Entertainment möchte **endlich** mit ihrem **neuen** Jump & Run die bislang **brachliegenden** Funktionen des **Analogpads** unterstützen.

Sonys Analog-Controller gibt es schon seit geraumer Zeit, ebenso das Dual-Shock-Pad. Doch kaum ein Spiel macht ausgiebig Gebrauch von ihren Funktionen. Fast alle Titel lassen dem Spieler

die Wahl, ob er mit den Analog-Sticks agieren will oder das Steuerkreuz bevorzugt. Grund: Die Hersteller wollen sicher gehen, dass ihr Produkt eine möglichst breite Käuferschicht anspricht. In vielen Genres, wie beispielsweise bei Rennspielen, ist diese Einstellung auch vorzuziehen, denn schließlich sind die Geschmäcker verschieden. Also gab es bisher keinen entscheidenden Kaufgrund für die analogen Pads, falls jemand noch die "alten" digitalen sein Eigen nennt und damit zufrieden ist (obwohl der Spielspaß mit dem Dual-Shock-Pad meines Erachtens stark ansteigt). Aus diesem Grund hat Sony nun ein neues Spielprojekt auf den Weg gebracht, dass ausschließlich mit Dual-Shock- bzw. Analog-Pad gespielt werden kann. Ape Escape (frei übersetzt:

Affen auf der Flucht) ist ein Jump & Run in der mittlerweile typischen 3D-Polygon-Umgebung. Ihr übernimmt die Kontrolle von Spike, dem jungen Wissenschaftlergehilfen und rechten Hand eines durchgeknallten Professors, dessen Forschungen sich hauptsächlich mit der Zeit beschäftigen. Die Arbeit des Profs an seiner revolutionären



Die Affen tragen zur besseren Fernerkennung **Blaulichter** auf dem Kopf. Zu allem Überflus wirkt das sehr **ulzig**.

Zeitmaschine neigt sich dem Ende entgegen und er glaubt sich schon als der sichere Gewinner des Nobelpreises. Doch wie so oft im Leben kommt es anders, als erwartet: Ein Versuchsaaffe des Professors findet in seinem Gehege



Der **Professor** und seine junge Assistentin verfolgen jeden deiner Schritte über Monitor.



Der erfinderische Professor schickt euch mittels **Teleportation** (nett anzusehen) durch Raum und Zeit.



Der große Saurier ist eines der schwierigeren "Affen-Einfang-Hindernisse". Auf seinem Schwanz sitzt einer der Primaten und wartet darauf, von Spike eingefangen zu werden.



Hat Spike einen Schimpansen in seinem **Zeitnetz**, wird er augenblicklich durch die Zeit geschleudert und zum Professor gebracht.

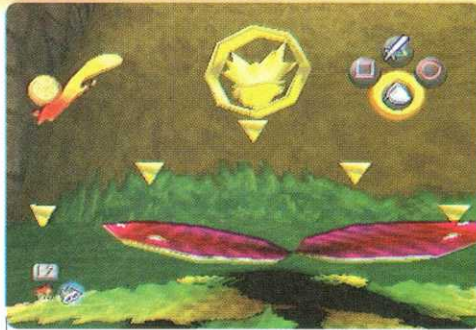


Vor Beginn jedes Abschnitts gibt es die kniffligsten Stellen, wie diesen Wasserfall, im Überblick.

"Die **Analogsteuerung** ist sehr **raffiniert** ins **Gameplay integriert** worden"



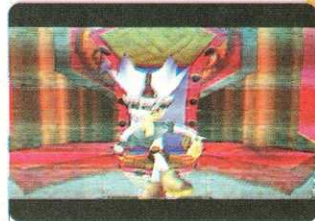
## Intro



Meistens werden die heißbegehrten Bonusspiel-Token im Dschungel-Level von fleischfressenden Pflanzen bewacht.

ein zurückgelassenes Gerät, das, falls es auf den Kopf gesetzt wird, eine erhebliche Intelligenzsteigerung bei Tieren bewirkt. So kommt es, dass dieser Primat anfängt zu sprechen und beschließt, seine Affenkollegen zu befreien, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Natürlich ist dieses Vorhaben leichter ausgesprochen als in die Tat umgesetzt. Deshalb beschließt Spector (selbstverliehener Name des Affenführers), sich die Arbeit des Professors zu Nutze zu machen und seine Freunde in die Vergangenheit zu schicken. Dort sollen die Affen die Evolutionsgeschichte entscheidend verändern, damit die Menschen davon abgehalten werden, die dominierende Rasse auf dem Planeten zu werden. Selbstverständlich kann der Professor dies nicht hinnehmen und beauftragt seinen jungen Angestellten Spike, der bei der Zeitmaschinenübernahme durch die Affen ebenfalls in die Vergangenheit geschleudert wurde, die gefährlichen Bananenfresser

wieder einzufangen. Damit ihm dies möglichst leicht fällt, spendiert der Professor seinem Schützling allerlei nützliche Dinge. Die beiden wichtigsten Items sind sein Betäubungslaserschwert (Star Wars lässt grüßen) und das Zeitnetz. Letzteres braucht Spike, um die Affen einzufangen und sofort wieder zurück in die Gegenwart zu befördern. Mit dem Schwert hält er sich hingen-



Bösewicht Spector meldet sich des Öfteren über Funk bei euch.

"Optisch sehr abwechslungsreich, jedoch technisch mit kleinen Fehlern"



Auf dem Rücken eines schnuckligen Dinos sitzt ein ausgebüchter Affe. Nur mit Erfindungsgeist kommt man an ihn heran.

# APE ESCAPE







Mit dem praktischen Unterwasser-Fangnetz lassen sich die fiesen Äffchen mit einem Spannetz einfangen.



Fühlt sich der Held nicht gefordert (immer dann, wenn ihr das Pad einige Sekunden nicht betätigt), vollführt er elegante Turnübungen.



Einige interessante, wenn auch simple, Puzzles warten darauf, von euch geknackt zu werden. Hier müsst ihr beispielsweise mit eurem Schwert das Rad drehen, um die Schleuse zu öffnen.



Die Affen hinterlassen auf ihrer Flucht vereinzelt Bananenschalen, auf denen ihr sofort ausrutscht.

dingen ungeliebte Monster der jeweiligen Epoche vom Hals. Sony verstand es, das Gameplay von Ape Escape nicht linear aufzubauen, sondern vielmehr muss man immer wieder Zeitsprünge in bereits besuchte Levels unternehmen, um dort weitere Extras und versteckte Symbole zu finden. Das ist aller-

**"Viele Ideen wurden direkt von Konkurrenzspielen à la Spyro, Sonic und Zelda geklaut"**



Einige Affen verstecken sich sogar in den Wipfeln der Palmen. Glücklicherweise stellt Klettern für Spike kein Problem dar.





Wäre ein Sommerhit, auch ohne Analogsteuerung

**Positiv:** Auf den ersten Blick scheint Ape Escape auf das jüngere PlayStation-Publikum zugeschnitten zu sein. Wer jedoch ein wenig länger den Affen nachstellt, wird schnell merken, dass mehr dahinter steckt als nur das Netz zu schwingen. Viele kleinere Rätsel müssen geknackt und schwierige Sprungpassagen überwunden werden, um in diesem Jump & Run zu bestehen. Des Weiteren haben mir die Einführungslevels nach Übernahme eines neuen Gegenstandes gefallen, die den Spieler auf die bevorstehende Aufgabe geschickt vorbereiten.

**Negativ:** Ape Escape fehlt es auf langer Sicht an Motivation. Zwar sind die Levels optisch sehr abwechslungsreich gestaltet worden, doch drängt sich einem von Level zu Level der Eindruck auf, dass die Abschnitte nur immer größer werden, jedoch wirklich neue Herausforderungen vermissen lassen. Aus technischer Sicht ist Sonys jüngstes Jump & Run sicher solide programmiert, muss sich aber klar hinter der Konkurrenz Crash Bandicoot und Spyro the Dragon einreihen.

decken sind, wird die Primatensuche mit zunehmender Spielzeit immer komplizierter und anspruchsvoller. Das Spiel baut dabei geschickt den Spannungsbogen auf und hebt die Anforderung an den Padkünstler von Abschnitt zu Abschnitt. Nur wer die Analogsteuerung von Grund auf beherrscht, meistert die höheren Levels. Leider wurde nach meinem Geschmack zu ausführlich von den Analogpad-Möglichkeiten Gebrauch gemacht, denn teilweise ist es ziemlich schwierig, gleichzeitig die Sticks gefühlvoll zu bewegen und herunterzudrücken (beispielsweise beim Tauchen). Ebenso unnötig kompliziert ist das Springen über die R1-Taste. Hat



Dieser Flugsaurier bewacht unbewusst einen der Affen, der sich unter den Eierschalen versteckt hält.



Mit der Schleuder lassen sich gläserne Wände mit einigen Steinen binnen weniger Sekunden durchbrechen. In diesem Fall verbirgt sich ein Schalter hinter der Wand.



man sich dann schließlich an die etwas eigenwillige Steuerung gewöhnt, lässt sich Spike recht exakt durch die Welten dirigieren, wovon es mindestens sechs verschiedene gibt. Alle wichtigen Zeitabschnitte der Menschheitsgeschichte müssen von Affen gesäubert werden. Darunter so skurrile Welten wie ein Dschungel mit fleischfressenden Pflanzen, ein prähistorischer

Dinosaurierabschnitt oder ein verwünschtes Schloss. Übergreifend gesehen, hat jede Welt viele versteckte Bereiche, Abkürzungen und Bonusitems, die teilweise erst dann zugänglich werden, wenn der Professor euch in höheren Levels weitere Gegenstände mit auf den Weg gibt. Mit dem Affenradar (einer der interessantesten Gegenstände der Videospielge-



Die Grafik-Engine bietet sehr viel Abwechslung in puncto Farbenvielfalt, Texturen und Animation.

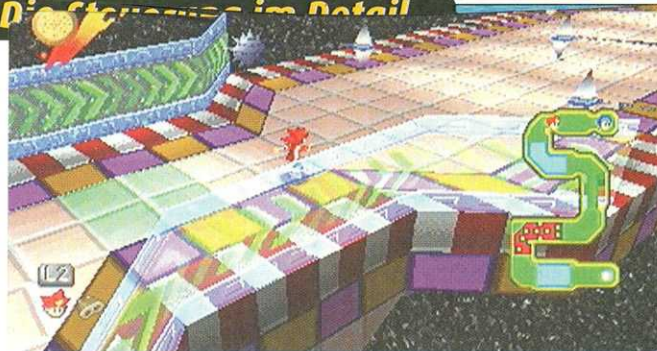


Die Hintergründe wurden wie das gesamte Spiel sehr comicartig gestaltet. Somit ist Ape Escape besonders für jüngere interessant.



Eine wunderschöne Aussicht präsentiert sich im Schlosslevel, wenn es euch gelingt, alle Kletter- und Sprungaktionen zu meistern.

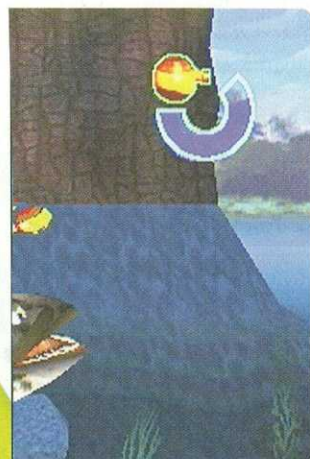
## Die Steuerung im Detail



Einer der Bonuslevels ist diese Verfolgungsjagd gegen Specter. Nur wer jeden Trick kennt, hat reelle Gewinnchancen.



Dieser nette Affe sitzt in einer fliegenden Untertasse, die man erst einmal mit dem Schwert treffen muss, bevor der Pilot eingefangen werden kann.



nmern lieber aus dem Wege gehen.

TEST

APE ESCAPE

Action  
Strategie  
Abenteuer  
Geschick  
Simulation

GRAFIK SOUND/FX  
gut gut

MEHRSPIELERSPASS  
entfällt

SPIELSPASS

81%

Entwickler/Vertrieb: SCEI/SCED  
Schwierigkeitsgrad: mittel  
Levels: 25+  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: Sony  
Features: reine Analog-Pad-Unterstützung

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli





# ACTUA ICE HOCKEY 2

**Gegensätze ziehen sich an? Eine Eishockey-Simulation aus Großbritannien.**

Wenn es nach der Herkunft der Programmierer geht, stehen die Zeichen für eine hochwertige Simulation nicht gerade gut, schließlich haftet der britischen

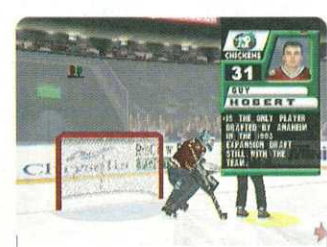
## Das gewisse Etwas und der nötige Feinschliff fehlen

**Positiv:** Eine Steigerung gegenüber dem Vorgänger ist deutlich erkennbar. AIH2 ist auf jeden Fall spielbar und bietet zudem eine gefällige HiRes-Optik und praktischerweise eingeblendete Hintergrundinfos zu den einzelnen Akteuren.

**Negativ:** Gegenüber dem Referenzprodukt aus dem Hause EA haben Gremlins Puckschubser keine Chance. Der Spielverlauf und die Steuerung vermitteln nicht den Eindruck einer Simulation dieser Sportart. In unrealistischer Manier wird der Puck hin und her gespielt und die Kollisionsabfrage bei Bodychecks sieht unfreiwillig komisch aus. Hinzu kommen lückenhafte Animationen und das Fehlen einer übersichtlichen Kameraperspektive.



Eishockey-Nationalmannschaft fast schon traditionsgemäß das Etikett der Bedeutungslosigkeit an. Doch wollen wir keine Vorurteile haben. Zumindest von der Aufmachung und dem Aufbau her gibt es so gut wie keine Unterschiede zu US-Produkten. Ein flotter Videoclip, der vorzugsweise derbe Keilereien präsentiert, stimmt euch auf die fröhliche Puckjagd ein. Danach bietet das Hauptmenü die gängigen Optionen. Euch obliegt die Wahl, ob ihr gleich eine komplette Saison absolviert oder zur Einstimmung ein Freundschaftsspiel initiiert. Die Konfigurationsmöglichkeiten liegen im gehobenen Bereich. Neben



Bei Spielunterbrechung werden gelegentlich Hintergrundinformationen zu einzelnen Akteuren eingeblendet.



Eine verwirrende Kamerafahrt vor dem Face-off erschwert das Timing der Puckannahme erheblich.

der grundsätzlichen Entscheidung Arcade- oder Simulation-Spielweise dürft ihr sogar die Größe des Pucks sowie die Strenge des Unparteiischen festlegen. Zum

Spielablauf gibt es nicht viel zu erzählen: Mit den Grundtechniken gilt es nach dem Face-off dem Regelwerk entsprechend Tore zu versenken. (Ulf S.)

**TEST**

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

GRAFIK: mittel  
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS: 56%

SPIELSPASS: 56%

**ACTUA ICE HOCKEY 2**

Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Acclaim  
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel  
Levels: alle NHL-Teams  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.  
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: Theo Kranz Versand 0931/3545222  
Features: keine

**ERSCHEINUNGSTERMIN** erhältlich

1-4

# DREAMS

Cryo versucht nach dem **missratenen Pax Corpus** nun mit **Dreams** im Jump&Run-Genre **Fuß zu fassen**.

Ein Priester hat es sich zur Aufgabe gemacht, durch Eindringen in die Träume der Menschen Kontrolle über die Erdlinge zu erlangen. Ihr habt nun die Qual der Wahl zwischen einem von drei Recken, um ihm ins

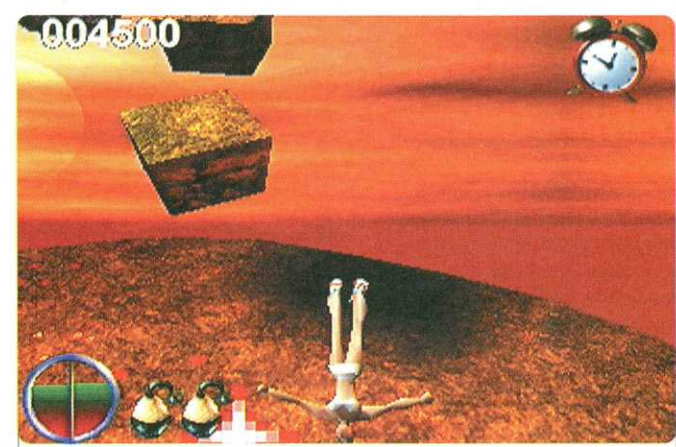
## Dreams wird euch Alpträume bescheren

**Positiv:** Das ist einzig und allein der prägnante Titel, doch käme ein "Nightmares" dem Ganzen wohl näher. Für Erlösung sorgt daneben der unaufhaltsam nervende Wecker, denn er ist wohl ein klares Zeichen, um die Scheibe zu wechseln. Danke für diesen akustischen Warnhinweis!

**Negativ:** Gezieltes Springen wird bei Dreams durch die schlechte Kameraführung und Grafik bereits im Ansatz unterbunden. Was will uns Cryo hiermit verklickern? Vielleicht den Ausblick auf die Next-Generation-Hüpfereien? Daneben sorgen die Proportionen der drei Helden eher für Gelächter und taugen allemal für das Kuriositätenkabinett. Dreams - nein danke!



Handwerk zu pfuschen. Zwischen den Akteuren, einer Amazone, einem blauen Fleischberg und einem seltsam gekleideten Mann (Freddie-Krueger-Pull-over?) kann bei Klingeln eines Weckers nahtlos hin- und hergeschaltet werden. Springend bewegt ihr euch zwischen den einzelnen trist angeordneten Plattformen in der Verfolgerperspektive. Sollten einige Gegner, wie etwa blaue Monsterraffen mit extrem langen Krallen, zu nahe kommen, sind diese mit gezielten Fausthieben oder durch eine Serie von Fußkicks bald Geschichte. Mit Hilfe von spärlich animierten Energieblitzen trifft ihr auch weiter entfernte Mutanten spielend einfach. Willkommen Abwechslung bieten **Flugeinlagen**, vorausgesetzt ihr springt in windigen Zonen in die Höhe. Damit könnt ihr waghalsige Manöver, wie Loopings oder Sturzflüge, vollführen, um auch entferntere Passagen zu erreichen. Um Energieverlusten zu entgegnen, sind zahlreiche "Spender", wie Riesen-Burger



Die Flugeinlagen lockern kurzzeitig das allzu langweilige Gameplay auf.

oder andere Items, zu denen auch Registrierkassen (!?) gehören, einzusammeln. Daneben stehen euch kleine, freundliche, abstrakt aussehende

Zwerge mit noch abstrakteren Hinweisen weniger hilfreich zur Seite, da diese des Öfteren unvollständig bzw. sehr allgemein gehalten wurden. (Tom S.)

**TEST**

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

GRAFIK: düffrig  
SOUND/FX: düffrig

MEHRSPIELERSPASS: entfällt

SPIELSPASS: 10%

**DREAMS**

Entwickler/Vertrieb: Cryo/Cryo  
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer  
Levels: 10+  
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-  
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung  
Testmuster: Theo Kranz Versand 0931/3545222  
Features: keine

**ERSCHEINUNGSTERMIN** erhältlich

1



TAUNUSSTEIN

1

1

MÜNCHEN

1 LACHO 55

2 AHMEDOV 40

3 BELKILIC 46

4 JANGINGAR 49

5 HOIB 69

6 SADER 39

7 MARGAROF 50

8 KETORNU 50

9 DIGA 48

10 WULZ 40

11 SARIDOG 56

1 EFFANBERG 58

2 KUFFARA 47

3 LIZAREZE 48

4 BUSLIR 55

5 HULMAR 45

6 METTHOUS 48

7 ELBUR 59

8 SCHELL 59

9 BUGIRA 69

10 DOEL 62

11 SALAHIMODZOC 52

LEISTUNG

ERSCHEINUNG

ARBEITSRATE

BETEILIGUNG

TAKTIKEN

ERSETZSPIELER

69:52

5 6 10 3

2 9 10 3

1 2 3 4 5 6 7

1 2 3 4 5 6 7

3 6 5 2

GESCHW. NORM. 1/2 1/4

SCHRIITWEISE SPIELN

GECH. NUMMERN

Nicht gerade realitätsnah ist das Ergebnis Bayern - Taunusstein im freundschaftlichen Gekicke.

# PLAYER MANAGER '99

Anco bietet euch die Möglichkeit, einmal als **virtueller Manager** die Fäden im geschäftlichen Bereich eines **Fußballclubs** zu ziehen.

Gerade im Bereich der Manager-Simulationen herrscht im PlayStation-Sektor ein Mangel an guten Titeln. Dies liegt meist daran, dass dem Großteil der Produkte schlichtweg die Spieltiefe fehlt. Mit dem **Player Manager '99** soll nun alles anders werden. Ihr nehmt auf eurem imaginären Managerstuhl entweder in Deutschland, den Niederlanden, England oder Italien Platz. Als Pauer sowie Manager greift ihr von der ersten bis zur vierten Liga ins Spiel mit den Dollars ein. Aus Lizenzgründen muss jedoch auf Spieler mit abgeänderten Namen zurückgegriffen werden. Von der **Stadionerweiterung**, um zusätzliche Kohle zu scheffeln, über Spielertransfers bis hin zu Freundschaftstouren habt ihr mannigfaltige Einstellmöglichkeiten. Ziel ist es natürlich, möglichst viel Geld zu verdienen und mit dem eigenen Team kräftig Titel abzuräumen. Das eine bedingt hier das andere, denn ohne Erfolg keine Kohle, ohne Geld kein Erfolg! Habt ihr eure Hausaufgaben auf dem geschäftlichen Sektor erfolgreich erledigt, geht's sogleich ans Eingemachte. In den Paarun-

gen wird jedem Spieler bzw. dem kompletten Team eine Marschroute in Bezug auf taktische Einstellungen verpasst. Die Matches können dann wahlweise im Kommentar-, Scanner- oder im Zuschauer-Modus verfolgt werden, wobei der Zuschauer-Modus den direktesten Einblick auf das Spielgeschehen bei Betrachtung durch die Actionkamera bietet. (Tom S.)

**Der Zufall regiert das Geschehen**

**Positiv:** Positiver Aspekt ist einzig und allein, dass der Titel nicht die schlechteste Manager-Simulation auf dem Markt ist. Dazu muss jedoch angemerkt werden, dass es auch kein gutes Game in diesem Bereich gibt!

**Negativ:** Selbst die große Bandbreite an Einstellmöglichkeiten bringt im direkten Spielgeschehen keine spürbaren Änderungen mit sich, da alle In-Game-Aktionen scheinbar nach dem bloßen Zufallsprinzip ablaufen. Es gibt zweifelsfrei unterhaltensameren Freizeitspaß!



## TEST

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

GRAFIK SOUND/FX  
dürftig dürftig

MEHRSPIELERSPASS  
entfällt

SPIELSPASS  
40%

PLAYER MANAGER '99

Entwickler/Vertrieb: Anco/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

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

Testmuster: Infogrames

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juni

Game It!

0180/522 5300

0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555

Internet: http://www.gameit.de

email: info@gameit.com

T-Online: ★Gameit#

Game It! - D-87488 Betzigau

Titel des Monats

Juni (PSX):

Driver

84,99 incl. Versand

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

1 Bust a Move 4

2 C & C 1

3 Carmageddon dt.\*

4 Driver\*

5 F1 98

6 GTA London

7 Heart of Darkness\*

8 Hugo 2\*

9 Metal Gear Solid dt.

10 Player Manager

64,99

49,99

79,99

89,99

79,99

49,99

89,99

84,99

89,99

84,99

1 Bust a Move 4

2 C & C 1

3 Carmageddon dt.\*

4 Driver\*

5 F1 98

6 GTA London

7 Heart of Darkness\*

8 Hugo 2\*

9 Metal Gear Solid dt.

10 Player Manager

64,99

49,99

79,99

89,99

79,99

49,99

89,99

84,99

89,99

84,99

SONY PSX

360° 84,99

5th Element 84,99

Abe's Oddysee 84,99

Actual Hokey 2\* 84,99

Actual Soccer 84,99

AK Tennis\* 79,99

Akuri 79,99

Alien Combat Plat. 49,99

Alien Resurrection\* 49,99

Alien Trilogy 49,99

Alundra 49,99

Apocalypse 49,99

Attack of the Saucerman\* 84,99

Azure Dreams 84,99

Baphomet's Fluch 2 99,99

Beast Wars 84,99

Blazing Race USA 84,99

Blaze & Blade 84,99

Good Line\* 84,99

Bloody Roar 2 84,99

Bomberman 74,99

Box Champions 84,99

Breath of Fire 3 84,99

Buto Special Ed. 102,99

Bugs Bunny 84,99

Bugs Life 84,99

Bust a Groove 79,99

Bust a Move 2 49,99

N64 HARDWARE

1 N64 + Mario

2 Controller grau

3 Controller Pak

4 Controller punt

5 Controller Mad Catz

6 Expansion Pak

7 Gamebuster

8 Linkmod Rumble

9 Memory Card 1MB

10 dtd. farbig

11 Powerflash

12 RF-Set (Nintendo)

13 RGB-Kabel

14 Rumble Pack (Nint)

15 Super Pak

16 256 K. Memory C.

17 Verlängerungskabel

249,99

54,99

54,99

57,99

54,99

67,99

89,99

104,99

19,99

84,99

49,99

16,99

39,99

29,99

19,99

Game It!

Hotlines

Konsolen-Spiele:

0190 / 873 268 24

PC-Spiele:

0190 / 873 268 25

Computer:

0190 / 882 419 33

Internet:

0190 / 882 418 84

täglich von 11-24 Uhr

3,63 DM / Min.

PSX HARDWARE

1 Adapter Gameboy

2 Analog Shock Pads

3 CD Case

4 Controller Sony

5 Dual Shock Sony

6 Gamebuster Pro

7 Gamebuster Pro + PC Link

8 Linkmod Mad Catz

9 Memory Cards

10 Memory Card 1MB

11 120 Slot

12 360 Slot

13 720 Slot

14 1080 Slot

15 30 Slot unkomprimiert

16 60 Slot unkomprimiert

17 30 Slot komprimiert

18 60 Slot komprimiert

19 Multi Tap Sony

20 NetPlay

21 PlayStation

22 PlayStation tasche Sony

23 Infrarot Sony

24 Infrarot Sony

25 Infrarot Sony

26 Infrarot Sony

27 Infrarot Sony

28 Infrarot Sony

29 Infrarot Sony

30 Infrarot Sony

84,99

29,99

29,99

29,99

29,99

79,99

119,99

19,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

29,99

Game It!

Hotlines

Konsolen-Spiele:

0190 / 873 268 24

PC-Spiele:

0190 / 873 268 25

Computer:

0190 / 882 419 33

Internet:

0190 / 882 418 84

täglich von 11-24 Uhr

3,63 DM / Min.

NINTENDO 64

1 All Star Baseball 2000

2 Bust a Move 3

3 Bust a Move 4

4 Bust a Move 5

5 Bust a Move 6

6 Bust a Move 7

7 Bust a Move 8

8 Bust a Move 9

9 Bust a Move 10

10 Bust a Move 11

11 Bust a Move 12

12 Bust a Move 13

13 Bust a Move 14

14 Bust a Move 15

15 Bust a Move 16

16 Bust a Move 17

17 Bust a Move 18

18 Bust a Move 19

19 Bust a Move 20

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

99,99

Silent Hill\*

Billig!!!

Tomb Raider 2

Tomb Raider 3

Tomb Raider 4

Tomb Raider 5

Tomb Raider 6

Tomb Raider 7

Tomb Raider 8

Tomb Raider 9

Tomb Raider 10

Tomb Raider 11

Tomb Raider 12

Tomb Raider 13

Tomb Raider 14

Tomb Raider 15

Tomb Raider 16

Tomb Raider 17

Tomb Raider 18

Tomb Raider 19

Tomb Raider 20

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

49,99

Konsolenartikel ab 50,-

versandkostenfrei!!

Ab DM 180,-: 3% Skonto





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 3/98 S. 81 ..... Fun 86%

#### KULA WORLD

Game Design/SCED 5/98 S. 102 ..... Fun 84%

#### SWING

Software 2000 4/99 S. 98 ..... Fun 80%

#### BUST A MOVE 2

Taito/Acclaim 6/98 S. 73 ..... Fun 80%

#### BUST A MOVE 4

Taito/Acclaim 1/99 S. 66 ..... Fun 75%

### Snowboard

#### PHAT AIR-EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47 ..... Fun 87%

#### COOL BOARDERS 3

989 Studios/SCED 12/98 S. 58 ..... Fun 85%

#### SNOW RACER 98

Laguna 5/98 S. 102 ..... Fun 79%

#### X-GAMES PRO BOARDER

Radical Entert./SCED 1/99 S. 75 ..... Fun 75%

#### COOL BOARDERS 2

UEP-System/SCED 2/98 S. 73 ..... Fun 72%

### Tennis

#### SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76 ..... Fun 86%

#### ANNA KOURNIKOVA TENNIS

Namco/SCED 6/99 S. 88 ..... Fun 79%

#### TENNIS ARENA

Ubi Soft 8/98 S. 76 ..... Fun 78%

#### DAVIS CUP TENNIS

Telstar 8/98 S. 76 ..... Fun 73%

#### ALL STAR TENNIS '99

Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68 ..... Fun 71%

### Eishockey

#### NHL '99

Electronic Arts 11/98 S. 39 ..... Fun 85%

#### NHL '98

Electronic Arts 8/98 S. 76 ..... Fun 83%

#### NHL BREAKAWAY

Acclaim 8/98 S. 76 ..... Fun 78%

#### NHL POWERPLAY '98

Virgin 4/98 S. 72 ..... Fun 78%

#### NHL FACE OFF '99

989 Sports/SCED 3/99 S. 64 ..... Fun 76%

### Strategie

#### WARCRAFT 2

EA/Blizzard 2/98 S. 55 ..... Fun 92%

#### WARZONE 2100

Eidos 6/99 S. 44 ..... Fun 90%

#### C&C 2: ALARMSTUFE ROT

Westwood/Virgin 2/98 S. 55 ..... Fun 89%

#### POPULOUS - THE BEGINNING

Electronic Arts 3/99 S. 44 ..... Fun 89%

#### C&C 2: GEGENSCHLAG

Westwood/Virgin 10/98 S. 82 ..... Fun 87%

#### C&C: TIBERIUMKONFLIKT

Westwood/Virgin 2/98 S. 55 ..... Fun 83%

#### CIVILIZATION II

Microprose/Activision 4/99 S. 100 ..... Fun 82%

#### WORMS

Team 17 6/98 S. 72 ..... Fun 82%

#### DARK OMEN

EA/Games Workshop 4/98 S. 74 ..... Fun 81%

#### KKND: KROSSFIRE

Infogrames 3/99 S. 66 ..... Fun 80%

### Fußball

#### FIFA 99

Electronic Arts 1/99 S. 56 ..... Fun 90%

#### FRANKREICH 98: DIE FUßBALL-WM

Electronic Arts 6/98 S. 52 ..... Fun 89%

#### ISS PRO 98

Konami 10/98 S. 74 ..... Fun 89%

#### FIFA 98 DIE WM-QUALIFIKATION

Electronic Arts 2/98 S. 60 ..... Fun 88%

#### UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE SOCCER

Eidos 4/99 S. 86 ..... Fun 81%

#### ACTUA SOCCER 3

Gremlin/Acclaim 12/98 S. 62 ..... Fun 78%

#### WORLD LEAGUE SOCCER '98

Eidos 6/98 S. 57 ..... Fun 78%

#### LIBERO GRANDE

Namco/SCED 12/98 S. 60 ..... Fun 76%

#### VIVA SOCCER

Interplay 5/99 S. 95 ..... Fun 74%

#### ACTUA SOCCER 2

Gremlin/Funsoft 2/98 S. 58 ..... Fun 68%



### Action-Adventure

#### METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52 ..... Fun 95%

#### SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92 ..... Fun 92%

#### TOMB RAIDER 3

Core Design/Eidos 1/99 S. 50 ..... Fun 90%

#### GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

Take 2 6/99 S. 84 ..... Fun 87%

#### Tomb Raider 2

Core Design/Eidos 8/98 S. 61 ..... Fun 87%

#### ALNDRA

Matrix/Psychosis 4/98 S. 64 ..... Fun 86%

#### AKUJI THE HEARTLESS

Crystal Dynamics/Eidos 2/99 S. 68 ..... Fun 84%

#### TOMB RAIDER 1

Core Design/Eidos 6/98 S. 74 ..... Fun 84%

#### HARD EDGE

Infogrames 4/99 S. 99 ..... Fun 83%

#### NINJA

Eidos 10/98 S. 60 ..... Fun 78%



### Jump & Run

#### ODDWORLD ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32 ..... Fun 89%

#### GEX: DEEP COVER GECKO

Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84 ..... Fun 89%

#### GEX 3D: ENTER THE GECKO

Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48 ..... Fun 88%

#### ABE'S ODYSSEE

GT Interactive 8/98 S. 53 ..... Fun 88%

#### CRASH BANDICOOT 3

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

#### MEDIEVIL

Millennium/SCED 10/98 S. 58 ..... Fun 88%

#### SPYRO THE DRAGON

Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48 ..... Fun 86%

#### HEART OF DARKNESS

Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52 ..... Fun 86%

#### WILD 9

Shiny/Acclaim 10/98 S. 70 ..... Fun 85%

#### APE ESCAPE

SCE/SCED 7/99 S. 118 ..... Fun 81%



### Beat 'em Up

#### TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53 ..... Fun 91%

#### BLOODY ROAR

Hudson/Virgin 2/98 S. 68 ..... Fun 87%

#### DEAD OR ALIVE

Teemo/SCED 7/98 S. 68 ..... Fun 86%

#### SOUL BLADE

Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 ..... Fun 85%

#### TEKKEN 2

Namco/SCED 4/98 S. 77 ..... Fun 85%

#### STREET FIGHTER ALPHA 3

Capcom/Virgin 5/99 S. 100 ..... Fun 82%

#### STAR GLADIATOR

Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1 ..... Fun 82%

#### RIVAL SCHOOLS

Capcom/Virgin 1/99 S. 60 ..... Fun 80%

#### BLOODY ROAR 2

Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96 ..... Fun 78%

#### FIGHTING FORCE

Core/Eidos 3/99 Classic Nr. 1 ..... Fun 78%



### Rennspiele

#### GRAN TURISMO

Polyphony Digital Inc./SCED 6/98 S. 48 ..... Fun 94%

#### V-RALLY 2

Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112 ..... Fun 94%

#### RIDGE RACER TYPE 4

Namco/SCED 4/99 S. 54 ..... Fun 91%

#### NEED FOR SPEED - BRENNENDER ASPHALT

Electronic Arts 5/99 S. 90 ..... Fun 89%

#### C3 RACING

Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70 ..... Fun 89%

#### DRIVER

GT Interactive 7/99 S. 106 ..... Fun 88%

#### TEST DRIVE 5

Accolade/EA 12/98 S. 74 ..... Fun 88%

#### TOCA 2

Codemasters 12/98 S. 80 ..... Fun 88%

#### WIPEOUT 2097 PLATINUM

Psychosis 8/98 S. 71 ..... Fun 87%

#### RAGE RACER

Namco 8/98 S. 71 ..... Fun 86%

### Shoot 'em Up

#### FORSAKEN

Acclaim 5/98 S. 72 ..... Fun 90%

#### COLONY WARS: VENGEANCE

Psychosis 12/98 S. 84 ..... Fun 89%

#### R-TYPES

Irem/Virgin 12/98 S. 93 ..... Fun 86%

#### ONE

ASC/Visual C./BMG Int. 2/98 S. 64 ..... Fun 85%

#### SOVIET STRIKE

Electronic Arts 6/98 S. 75 ..... Fun 83%

#### TREASURES OF THE DEEP

Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60 ..... Fun 83%

#### ALIEN TRILOGY

Acclaim 6/98 S. 74 ..... Fun 82%

#### CRIME KILLER

Interplay/Acclaim 7/98 S. 74 ..... Fun 82%

#### R-TYPE DELTA

Irem/SCED 4/99 S. 102 ..... Fun 81%

#### Future Cop L.A.P.D. 2100

Electronic Arts 10/98 S. 54 ..... Fun 81%

### Platinum-Spiele

#### ODDWORLD ABE'S ODYSSEE

GT Interactive ..... Fun 88%

#### FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION

Electronic Arts 2/98 S. 60 ..... Fun 88%

#### GRAND THEFT AUTO

Take 2 6/99 S. 84 ..... Fun 87%

#### WIPEOUT 2097

Psychosis 2/98 S. 68 ..... Fun 87%

#### TEKKEN 2

Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 ..... Fun 85%

#### V-RALLY

Eden Studios/Infogr. 4/99 Classic Nr. 2 ..... Fun 85%

#### SOUL BLADE

Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 ..... Fun 85%

#### RESIDENT EVIL 1

Capcom ..... Fun 85%

#### TOCA

Codemasters 4/99 Classic Nr. 2 ..... Fun 84%

#### TOMB RAIDER

Eidos ..... Fun 84%

### Basketball

#### NBA LIVE '99

Electronic Arts 1/99 S. 62 ..... Fun 88%

#### NBA FASTBREAK '98

Visual Concepts/GT Int. 3/98 S. 71 ..... Fun 86%

#### NBA PRO '98

Konami 4/98 S. 52 ..... Fun 85%

#### NBA LIVE '98

Electronic Arts 8/98 S. 76 ..... Fun 83%

#### NBA HANGTIME

Midway/GT Int. 8/98 S. 77 ..... Fun 78%

### Wrestling

#### WWF WARZONE

Iguana/Acclaim 9/98 S. 64 ..... Fun 87%

#### WCW NITRO

THQ/Konami 7/98 S. 76 ..... Fun 75%

#### WCW THUNDER

THQ/Konami 2/99 S. 72 ..... Fun 70%

#### WWF WRESTLEMANIA

Acclaim 7/98 S. 77 ..... Fun 70%

#### POWERMOVE PRO WRESTLING

Capcom 7/98 S. 77 ..... Fun 49%

### Rollenspiele

#### FINAL FANTASY VII



7/99

# Station GAMES

Tips &amp; Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

## GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Der Weg zum perfekten Verbrecher #316

## WARZONE 2100

Beta- &amp; Gamma-Missionen gelöst! #310

### Kleinzeug

|                       |                            |      |
|-----------------------|----------------------------|------|
| Akuji the Heartless   | Xploder-/Game-Buster-Codes | #306 |
| Asterix               | Tipp                       | #306 |
| Brian Lara's Cricket  | Passwörter                 | #308 |
| Broken Helix          | Cheats                     | #308 |
| Diablo                | Duplizieren                | #308 |
| Driver                | Tipp                       | #306 |
| Excalibur 2555 A.D.   | Xploder-/Game-Buster-Codes | #306 |
| Fighting Force        | Cheatmenü                  | #308 |
| Gex: Deep Cover Gecko | Tipp                       | #309 |
| Hard Edge             | Xploder-/Game-Buster-Codes | #306 |
| Heart of Darkness     | Levelcheat                 | #308 |
| Hugo 2                | Xploder-/Game-Buster-Codes | #308 |
| Nightmare Creatures   | Xploder-/Game-Buster-Codes | #306 |
| Nuclear Strike        | Passwörter                 | #308 |
| O.D.T.                | Cheats                     | #308 |
| Pax Corpus            | Passwörter                 | #308 |
| Rascal                | Levelwahl                  | #308 |
| Rebel Assault II      | Xploder-/Game-Buster-Codes | #309 |
| Resident Evil D.C.    | Advanced-Mode-Trick        | #308 |
| Resident Evil D.C.    | Xploder-/Game-Buster-Codes | #308 |
| Ridge Racer Type 4    | Tipps                      | #309 |
| Rollcage              | Passwörter                 | #308 |
| Sports Car GT         | Tipp                       | #306 |
| The Fifth Element     | Cheats                     | #308 |
| Time Commando         | Xploder-/Game-Buster-Codes | #306 |
| Tomb Raider II        | Cheats                     | #308 |
| Tomb Raider III       | Cheats                     | #308 |
| Tomb Raider III       | Xploder-/Game-Buster-Codes | #309 |
| WCW/NWO Thunder       | Tipp                       | #308 |

### 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!)



## Abenteuer, Abenteuer, Abenteuer!

Nachdem in unserer Beilage der PlayStation-Classic-Reihe das Thema Adventure herrscht, haben wir euch auf den folgenden Seiten zusätzlich noch einmal alles wissenswerte an TRIX herausgesucht. Viel Spaß beim Ausprobieren! Ansonsten dürft und sollt ihr weiterhin eure Tipps, Codes und TRIX an uns schicken! Auch sind wir brennend an eurer Meinung sowie an Lob und Kritik zu unseren TRIX interessiert. Also nicht lange warten, sondern folgende Adresse nutzen!

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Codes

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: codes@playstationgames.de



## SPORTS CAR GT TIPP

Sascha Heib aus Weissach hat herausbekommen, wie man sich in Sports Car GT bereichern kann. Startet eine Saison und arbeitet euch zur GT3-Klasse hoch. Achtet darauf, mindestens 40.000,- DM zu besitzen. Kauft nun den grau-rosa Saleen SR Grand Touring. Dieser Kauf schlägt mit 39.000,- DM zu Buche. Allerdings lässt sich der Flitzer für stattliche 55.000,- DM wieder verkaufen! Dies bedeutet für jeden Transfer einen Gewinn von saftigen 16.000,- DM!!! Dieser Trick funktioniert nur in besagter Klasse bei besagtem Fahrzeug.

## ASTERIX TIPP

Zaubertrank erschummeln: Verteilt zuerst im Miraculix-Menü den Zaubertrank auf einige Territorien. Attackiert durch das Obelix-Menü ein Römerlager, bei welchem die PlayStation nachladen muss (Lager einnehmen oder Römer werfen). Greift möglichst ein Lager an, in dem sich eine Zutat versteckt. Versucht diesen Angriff zu verlieren. Greift auch immer nur mit einem Mann an. Wechselt, bevor ihr die anderen Angriffe setzen solltet, ins Asterix-Menü. Wechselt per Starttaste ins Save-Menü. Speichert und kehrt zur Karte zurück. Ruft per Starttaste erneut das Speichermenü auf und ladet den soeben gesicherten Spielstand ein. Mit etwas Glück verteilt der Druiden nun erneut den begehrten Zaubertrank und der schon verteilte befindet sich auch immer noch im Spiel.

## DRIVER TIPPS

Gesammelte Tipps zur Autohatz: Da die Zeitlimits sehr eng kalkuliert sind, solltet ihr euch vor Beginn jeder Mission die abgebildete Karte genau ansehen. So verschafft ihr euch einen genauen Überblick über die Lage des Zielpunkts, welchen ihr erreichen müsst.

Nicht immer ist der direkte Weg auch der kürzeste. Umfahrt ihr einen Block geschickt, könnt ihr so meist Konfrontationen mit den Cops aus dem Weg gehen (ihr seht auf dem Radarscreen unten rechts anhand der Lichtkegel der Polizeiwagen immer exakt, in welche Richtung sich diese gerade bewegen). Solltet ihr doch einmal keine Ausweichmöglichkeit besitzen, so empfiehlt es sich, mit Vollgas (dies ist sowieso fast immer eure Devise!) an den Gesetzeshürten vorbeizubrettern. Meist hängt ihr die Jungs dann nach einer gewissen Zeit ab und sie gucken in die Röhre. Kommen sie euch jedoch entgegen und euch bleibt keine Zeit, Umwege in Kauf zu nehmen, so achtet genau darauf, wie sich das Auto nähert. Falls es bereits auf euch zusteuert, ist eine Vollbremsung oder auch ein 360er ratsam. Dies verwirrt die Polizisten kurzzeitig und ihr habt die Möglichkeit, einen kleinen Vorsprung herauszufahren, ehe sich die Polizei erneut an eure Fersen heftet.

Rote Ampeln sollten euch in der Regel nicht stören (es gibt ja auch keine Fellburg-Punkte dafür!), aber ihr solltet euch dabei eine Besonderheit des amerikanischen Verkehrssystems vor Augen halten. In den USA ist es nämlich erlaubt, an roten Ampeln rechts abzubiegen. So kann es im Eifer der Raserei schon vorkommen, dass ihr euch auf einer einspurigen Straße befindet und eine Kreuzung bei Grün überquert, von rechts aber dennoch ein anderes Auto auf eure Spur einschert. In solchen Situationen ist schnelle Reaktion gefragt, denn bei Rammen des Fahrzeugs riskiert ihr ansonsten einen Zeitverlust, der euch das Beenden der Mission kosten könnte. Bei roten Ampeln müsst ihr natürlich darauf eingestellt sein, dass von beiden Seiten Verkehr ankommt. Auch konstantes Hupen hilft hier im Normalfall nicht weiter.

Haben euch die Cops in besonders heiklen Missionen arg aufs Korn genommen und Straßenblockaden errichtet, dann lautet das beste Rezept "Augen zu und durch". Also einfach die Mitte der Sperre fixieren und durchbrettern. In den meisten Fällen gelangt ihr dadurch relativ unbeschädigt (im Gegensatz zu den Polizeiwagen) durch die Sperre.

Viele Missionen sind zweigeteilt, das heißt, in der ersten Teilaufgabe ist ein bestimmter Punkt unter Einhaltung eines Zeitlimits anzufahren, während im zweiten Teil kein Countdown mitläuft. So solltet ihr zwar darauf bedacht sein, den ersten Teil zügig zu erledigen, dies jedoch ohne großartig die Aufmerksamkeit des Gesetzes auf euch zu ziehen. Begeht ihr nämlich Verstöße gegen die Verkehrsordnung, ist es selbstverständlich, dass die Cops aufmerksam werden und sich an euch heften. Die Gefahr, von den Hürten des Gesetzes verfolgt zu werden, erkennt ihr an der Felony-Anzeige. Je höher der Balken hier ist, desto prekärer wird eure Lage. So sind einige Kleinigkeiten tunlichst zu vermeiden:

- Geschwindigkeitsübertretungen
- Hilfe und Beihilfe bei der Begehung von Straftaten
- Überfahren einer roten Ampel
- Zerstörung öffentlichen Eigentums (zivile Fahrzeuge, Gebäude)
- Fahren auf Bürgersteigen, in Parkanlagen oder in Durchgängen
- Terrorisieren von Fußgängern
- gefährliches Fahren (Handbremsen-Turns)

Je weniger Verstöße ihr in der ersten Teilmission begangen habt, um so größer ist die Chance, ungeachtet des Auges des Gesetzes den zweiten Teil (ohne Limit) zu Ende zu bringen.



## TIME COMMANDO

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Gesundheit:

8009 788E 007E

Unendlich Zeit:

8009 1B90 57E4

## NIGHTMARE CREATURES

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Leben:

800C D7DA 0009

Unendlich Schädel:

800C D844 0009

Unendlich Sägeblätter:

800C D83E 0009

Unendlich Minen:

800C D830 0009

Unendlich Rauchzauber:

800C D832 0009

Unendlich Eiszauber:

800C D834 0009

Unendlich Blitze:

800C D838 0009

Unendlich Dynamit:

800C D836 0009

Unendlich Feuer:

800C D83A 0009

Unendlich Gewehr:

800C D846 0009

Unendlich mehrläufiges Gewehr:

800C D83C 0009

Unendlich Berserker:

800C D82E 0009

Unendlich rote Energiekugeln:

800C D840 0009

Unendlich goldene Energiekugeln:

800C D842 0009

Unendlich Adrenalin:

8005 7188 0000

## HARD EDGE

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Max. HP Michelle:

8009 8500 03E7

8009 8502 03E7

Max. HP Alex:

8009 8504 03E7

8009 8506 03E7

Max. HP Rachel:

8009 8508 03E7

8009 850A 03E7

Max. HP Burns:

8009 850C 03E7

8009 850E 03E7

Alle Waffen:

8013 A3D4 0101

8013 A3D8 0101

8013 A3DC 0101

## EXCALIBUR 2555 A.D.

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Master Code:

D002 8530 1023

Unendlich Gesundheit:

8002 8530 0000

## AKUJI THE HEARTLESS

XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Gesundheit:

8006 E0C2 2400

Unendlich Leben:

8008 56E2 2400



Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

kleine > Nichts für Mädchen!



### Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.



### Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Klopfer aus.



### Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Klopperei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

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.





## O.D.T. CHEATS

O.D.T. gehört zwar nicht gerade zu den Krönungen des PlayStation-Himmels, wird aber durch die Cheats ein wenig interessanter. **Zusätzliche Charaktere:** Gebt im Hauptmenü die folgenden Kombinationen ein. Karma, der Ex-Deviant: R1, R2, L2, L1. Sophia Hawkings (die unser aller Motto vertritt): L1, L2, R2, R1. **Cheats:** Gebt im Pausescreen die folgenden Kombinationen ein. Magie: ↓, Δ, Select, L1, R1, Select. Erfahrung: O, Δ, L1, L2, R1, Select. Waffe: R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

## BROKEN HELIX CHEATS

Pausiert ein Spiel und drückt Δ. In diesem Menü markiert ihr die Option „Hilfetext“. Nun haltet ihr L1 + R2 gedrückt und betätigt gleichzeitig Δ + X. Hierdurch wird der Munitionsvorrat aufgestockt. Um an mehr Lebensenergie zu gelangen, markiert ihr auch hier die Option „Hilfetext“ und haltet L1 + R2 gedrückt. Betätigt nun gleichzeitig X + O. Ein Jingle bestätigt und ihr erhaltet Schutz und Lebensenergie.



## THE FIFTH ELEMENT CHEATS

Gebt die Cheats im Hauptmenü mit den Optionen New Game, Load a Game, etc. ein. **Levelwahl:** R1, R1, R2, R2, L1, L2, L2, R1, L2, L1, R2, Select. **Alle Cheats:** L1, L2, R2, R1, Select.

## TOMB RAIDER II CHEATS

**Alle Waffen sowie 50 zusätzliche große und kleine Medi-Packs** erhaltet ihr folgendermaßen: In der Padbelegung mit der Steuerungsart 1: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und zusammen ↓ + □ + O drücken. Ihr müsst etwas Timing beweisen, aber mit Übung klappt es. Als Belohnung winken immerhin mehrere Waffen mit 5000 Schuss Munition, Medi-Packs und Fackeln. **Levelskip:** Funktioniert im Prinzip genauso wie der Waffenchest, nur muss Lara hier einen Vorwärtssprung mit Drehung machen. In der Steuerungsart 1 würde das folgendermaßen aussehen: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↓, ↑ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + O drücken. Wobei auch hier wieder das richtige Timing gefragt ist. **Explodierende Lara:** Etwas unsinnig, aber wem es Spaß macht, der kann Lara in die Luft gehen lassen. Allerdings ist das Spiel dann beendet. Dies funktioniert in der Steuerungsart 1 so: R2 gedrückt halten und ←, →, ←, ↑, ↓ eingeben. Dann dreimal drehen und ↑ + □ + O eingeben.



## TOMB RAIDER III CHEATS

Cheats, die einfach eingegeben werden, ohne dass pausiert werden muss (bei richtiger Eingabe schreit übrigens Lara auf): **Alle Waffen:** L2 R2 R2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2. **Levelskip:** L2 R2 L2 L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 R2 L2. **Alle Secrets:** L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2. **Energie auffüllen:** R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2. **Schlüssel für die Rennstrecke in Laras Haus:** R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2.

## DIABLO DUPLIZIEREN

Startet einen Charakter im Einzelspieler-Modus. Verdient etwas Gold. Speichert den Charakter ab. Startet dann ein Spiel im Zweispieler-Modus und werft das Gold eurem zweiten Charakter vor die Füße. Der zweite Charakter nimmt das Gold auf und wird gespeichert. (Nicht den ersten Charakter speichern!) Ladet ihr die beiden nun erneut ein, kann der zweite Charakter sein Gold wieder dem ersten geben. Nun speichert man den ersten Charakter. Wiederholt ihr das oft genug, könnt ihr euch ein richtiges Vermögen ergaunern. Mit vielen Gegenständen funktioniert dies auch.

## RASCAL LEVELANWAHL

Gebt als Passwort **HOUSE** ein und startet das Spiel. Rechts erscheint nun, nachdem die R-Tasten betätigt wurden, eine Zahlen- und Buchstabenkombination. Mit R1 und R2 kann nun der gewünschte Level angewählt werden. Haltet ihr längere Zeit die R1-Taste gedrückt, wird dieser eingeladen.

## NUCLEAR STRIKE PASSWÖRTER

Gebt als Passwort **LIGHTNING** ein und ihr dürft Lightning Strike spielen. Mit dem Passwort **EAGLEEYE** hingegen lassen die Feinde den penetranten Beschuss auf euren Heli. Und zu guter Letzt nochmal schnell die Missionspasswörter: **JUNGLEWAR, CUTTHROATS, COUNTDOWN, PLUTONIUM, PUSAN, MACARTHUR, ARMAGEDDON.** Und noch ein wenig Internetgeflüster, allerdings ohne Garantie: **WARRIOR, PHOENIX, MPG, AVENGER.**

## BRIAN LARA'S CRICKET PASSWÖRTER

Gebt die folgenden Codes ein, um den Effekt zu erzielen:

Classic Games: NOWAYEAS  
Immer gewinnen: GETBRIBE  
Helmansicht: CHRISREA  
Superman: SUPERMAN  
Stumps: SOLIDOAK

World XI Mode: PENSIONS  
Beach Ball: BIGBALLS  
Slick Balls: DROPBALL  
Beach Play: SUNSHINE

## ROLLCAGE PASSWÖRTER

**Mirror-Mode:** Erspielt den ersten Platz in sämtlichen Ligen. **Master-Passwort:** HHMPNEED. Außerdem solltet ihr folgende Passwörter ausprobieren: **MAXCHEAT, HHMPNEED, KKKJBCFA, HAFJEA, EEFNTEBA, EEFPHMBC, HEMPCMD, BESTLAPS, AIRHORNS, EADNCMAH, BDGENADM, EAFNLEAM.**

## RESIDENT EVIL D.C. XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Flammenwerfer: 800C8784 FF06  
Raketenwerfer: 800C9784 FFOA  
Unendlich Leben: 800C51AC 0060  
300C51AC 004C

## RESIDENT EVIL D.C. ADVANCED-MODE-TRICK

Markiert in der Spielartauswahl das Wort Advanced bzw. Fortgeschrittene und drückt auf dem Pad →, bis die Schrift sich grün verfärbt. Als Ergebnis erhaltet ihr im Spiel Items doppelt.

## FIGHTING FORCE CHEATMENÜ

Haltet in der Auswahl 1 - Spieler - Modus/Optionen die Tasten **R2 + L1 + ← + □** solange gedrückt, bis auf dem Screen die Meldung „Cheat Mode“ aufleuchtet. Jetzt schaut ihr in den Optionen nach. Hier können Unverwundbarkeit und Ziellevel ausgesucht werden. Stellt euch ein, was ihr wollt. Im Spiel solltet ihr allerdings darauf achten, keine Power-ups aufzunehmen, da die entsprechende Energie nun abgezogen anstatt hinzugefügt wird.

## PAX CORPUS PASSWÖRTER

The Prison: BIDEYE  
The Temple: KNUW  
The Spacelab: BENYO  
The Rocket-Silo: CODUZ  
Unendlich Freezes: HITT  
Unendlich Energie: NOHIT

## HEART OF DARKNESS LEVELCHEAT

Keine Angst vor der Dunkelheit! Und um in Heart of Darkness noch ein wenig schneller voranzukommen, dürft ihr euch den gewünschten Level sogar direkt anwählen. Stöpselt zwei Pads in eure PlayStation ein und haltet auf dem zweiten Controller alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt, während die PlayStation bootet und ihr das Startbild von Heart of Darkness zu sehen bekommt. Schaut dann unter Optionen/Speichern nach.

## WCW/NWO THUNDER TIPP

Startet ein Zweispieler-Match und begeben euch in einen Käfigkampf. Nun sollten sich beide Wrestler auf die obersten Ringpfosten begeben. Von hier aus wird per Drop-Kick manchmal ein Bug im Spiel aktiviert, der sich dahingehend auswirkt, dass ihr euch nun außerhalb des Ringes befindet.

## HUGO 2 XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Leben: 8003 8E42 2400  
Alle Filme: 800C 6340 0004



**TOMB RAIDER III****XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES****Unendlich Gesundheit:****Für Laras Anwesen:**

801B 907603E7

**Für Indien:**

8009 6478 03E7

801D 2FC203E7

801D B47E03E7

801D 3C3203E7

8017 B75603E7

**Für Südseeinseln:**

801D 6E8603E7

801D C78603E7

801D ABA203E7

8018 E0FA03E7

**Für Nevada:**

801D 659E03E7

801D F93E03E7

801D F66A03E7

**Für London:**

801E 1F8A03E7

801D 69BA03E7

801E 2662 03E7

8019 276A03E7

**Für Antarktis:**

801D 980E03E7

801D CB4A03E7

801D 89DA03E7

801A 5B3203E7

**Unendlich Speicherkristalle:**

8009 720A 0063

**Unendlich kleine Medipacks:**

8009 7208 0063

**Unendlich große Medipacks:**

8009 7206 0063

**Magnesiumfackeln:**

8009 7204 0063

**Unendlich Luft:**

8009 8E4E 0708

**Indra-Schlüssel:**

8009 728C000A

**Unendlich Munition (falls ihr die Waffe besitzt):****Harpune:**

8009 8F14 1388

**Granatwerfer:**

8009 8F1C 1388

**Raketenwerfer:**

8009 8F18 1388

**MP5:**

8009 8F20 1388

**Uzi:**

8009 8F0C 1388

**Desert-Eagle:**

8009 8F08 1388

**Gewehr:**

8009 8F100A90

**GEX: DEEP COVER GECKO****TIPP**

Reitet im Western-Kanal bis vor den letzten Anstieg zum Mineneingang. Steigt ab und springt durch den Wasserfall gegen die Wand. Von hier gelangt ihr in ein Hallenbad, in welchem sich vier Lebensfliegen befinden. Sackt diese ein und verlässt den Raum. Springt dann in die Tiefe, um zu sterben. Da ihr jetzt wieder zu dem Punkt zurückgebracht werdet, ergibt sich jedesmal die Rechnung: 1 Leben gegen vier Fliegen.

**REBEL ASSAULT II****XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES****Unendlich Schild/Energie:**

800B DEBC 1000

800B DECO 1000

**Unendlich Leben:**

800E 3240 0009

**RIDGE RACER TYPE 4 TIPPS**

Um die 320 Fahrzeuge am schnellsten zu erspielen, solltet ihr wie folgt vorgehen (dies gilt nur für eine einzige Fahrzeug-Motorenhersteller-Kombination):

|                           |                  |                       |
|---------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Qualifikationsrunde    | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen 2. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 3. Platz        | 2. Platz         |                       |
| 1. Qualifikationsrunde    | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen 1. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 3. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 1. Qualifikationsrunde    | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen 1. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 2. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 1. Qualifikationsrunde    | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen 1. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 1. Platz        | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen                 | 1. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen                 | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen                 | 2. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen                 | 1. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final Round Oval      |
| 1. Rennen                 | 1. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen                 | 1. Platz         | 3 x 1. Platz 1. Platz |

**Weitere Tipps:**

Es ist wichtig, die Platzierung im ersten Anlauf zu erreichen, um wirklich sicherzustellen, dass ihr die richtigen Autos freispielt!

**Macht** euch von Anfang an mit der Cockpit-Perspektive vertraut, denn bei Gripautos habt ihr ein besseres Gefühl zur Fahrbahn und ihr könnt in den Rückspiegel schauen.

**Um** alle 320 Autos zu erhalten, müsst ihr jeden Fahrzeughersteller mit jedem Motorenhersteller kombinieren. Die Platzierungen in der ersten und zweiten Qualifikation wirken sich auf euer Auto aus. Entweder erhaltet ihr einen Neuwagen oder das alte Fahrzeug wird "nur" upgegradet. Um alle Autos einer Fahrzeug-Motorenhersteller-Kombination zu erhalten, müsst ihr also alle möglichen Platzierungsvarianten erfahren. Das 320. Auto ist der Pac-Man.

**Habt** ihr den Grand-Prix-Modus erfolgreich absolviert, wartet der Extra-Trial auf euch. Hier müsst ihr auf unterschiedlichen Rennstrecken gegen das so genannte Devilcar antreten. Um es zu schlagen, gilt es wirklich perfekt zu fahren. Vor allem bei den höheren Schwierigkeitsgraden stellt diese Aufgabe ein nahezu unlösbares Problem dar. Aber nicht verzagen, es klappt! Weiterhin muss gesagt werden, dass die Endgeschwindigkeit der erspielten Devilcars vom jeweiligen Schwierigkeitsgrad abhängt.

**Im** Car-Select-Menü kann man mit L1 und R1 die Vorderräder des Boliden bewegen.

**Auch** Freunde von Grafik-Effekten kommen bei Ridge Racer Type 4 voll auf ihre Kosten, denn wenn während des Demos oder des Replays  $\Delta$  gedrückt wird, kann man dadurch den „Motion Blur Effect“ aktivieren. Ein wahrer Augenschmaus!

**Habt** ihr ein Time-Attack-Rennen hinter euch gebracht, könnt ihr im letzten Bildschirm eure Zeit als Passwort anzeigen lassen. Drückt dazu einfach nur  $\square + \Delta$  gleichzeitig.

**Achtung:** Ridge Racer Type 4 kann auch via Linkkabel zu viert genossen werden. Dies hat der Hersteller in seiner Bedienungsanleitung nicht erwähnt!

**Beim** Start solltet ihr die Motorendrehzahl zwischen 6000 und 7000 Umdrehungen halten, da ihr so den besten Grip habt. Bei Autos mit mehr Leistung die Drehzahl nur knapp über 6000 Umdrehungen halten, während bei Boliden mit geringerer PS-Zahl ruhig die 7000 Umdrehungsgrenze erreicht werden kann.

**Die** Computergegner fahren die Kurven extrem vorsichtig. Hier liegt eure Chance. Fahrt mit eurer Karre links oder rechts an den anderen vorbei. Auf Geraden gibt es auch einen Trick, wie ihr die Computerkonkurrenz ganz schön alt aussehen lassen könnt. Fahrt nah an den vorausfahrenden Boliden heran, täuscht dann links bzw. rechts an und fahrt dann auf der anderen Seite vorbei. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass euch die virtuellen Feinde nicht die Tür zumachen.

**Habt** ihr einen Gegner überholt, solltet ihr ihn mittels des Rückspiegels immer im Auge behalten. Will er mit einem geschickten Versuch kontern, so wisst ihr, wo er fährt, und könnt ihm den Weg versperren.

Pirscht ihr euch an einen Computergegner an, dann vermeidet, dass ihr von hinten auffahrt, denn der daraus resultierende Geschwindigkeitsverlust wirft euch wieder wertvolle Meter zurück, während der Konkurrent ohne Geschwindigkeitseinbußen weiterfahren kann.

**Drückt** auf der Rennstrecke "Heaven and Hell" während des Countdowns  $\leftarrow$ ,  $\rightarrow$ ,

$\rightarrow$ ,  $\rightarrow$  und schon fliegt ein Adler an euch vorbei, sobald ihr die Ziellinie passiert

habt. Dieser begleitet euch den ganzen Track. Um ihm folgen zu können, müsst

ihr schon einen flotten Fahrstil an den Tag legen, denn die

Rundenzeiten des gefiederten Freundes liegen bei

1:1200. Achtung: Funktioniert nur im

Grand-Prix-Modus!





# WARZONE 2100

Teil 2

**Hobby-Strategen** aufgepasst! Die Lösung zu Eidos' **Strategie-Kracher** geht in die letzte Runde. Somit sollte es für euch kein Problem mehr darstellen, **Nexus** vernichtend zu schlagen und den Planeten zu retten.

## Level 13

Zeitlimit: 60 min.



Eure neue Basis wird vom Feind stark unter Beschuss genommen. Verteidigt eure Bodeninstallationen und schlagt den Gegner in die Flucht (Bild 1). Anschließend rückt ihr mit einem größeren Trupp nach Norden vor und vernichtet die erste Basis des Kontrahenten (Bild 2). Rückt im Anschluss daran nach Nordosten vor und vernichtet das zweite Lager des Aggressors (Bild 3). Schickt abschließend ein paar Truppen Richtung Süden zur letzten Siedlung des Feindes (Bild 4). Glücklicherweise erhaltet ihr ständig Nachschub, der eure Aktionen etwas erleichtert. Sammelt das Artefakt ein und verteidigt euer Quartier gegen die Angriffswelle, die aus dem Norden kommt.



## Level 14

Zeitlimit: 30 min.

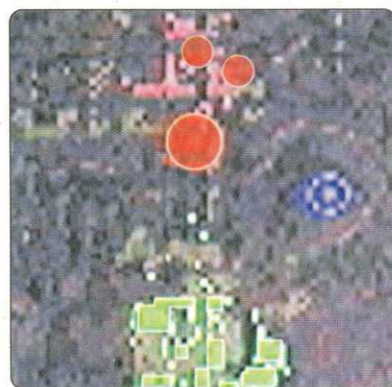


Bewegt eure Truppen zunächst ein Stück nach Osten, um dem starken Feind nicht in die Hände zu laufen. Seht euch auf der Karte zunächst genau an, an welcher Stelle ihr am besten die feindlichen Linien durchbricht (Bild 1). Stoßt dann zum Transporter vor (Bild 2) und achtet darauf, dass ihr euch nicht auf Feuergefechte einlasst, da euch der Gegner in allen Belangen stark überlegen ist.



## Level 15

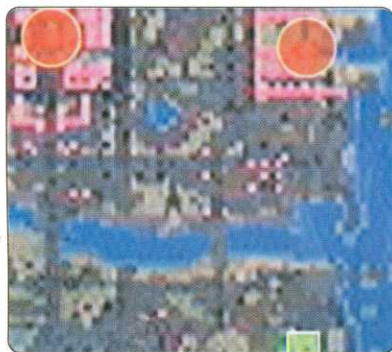
Zeitlimit: 120 min.



Baut zu Beginn der Mission möglichst viele Einheiten, da das Lager des Feindes im Norden sehr gut befestigt ist. Außerdem beharkt euch der Gegner schon zu Anfang des Levels mit Angriffen. Daher sollten einige Geschütztürme und Bunker gebaut werden. Stehen euch 30 Einheiten zur Verfügung, geht's nach Norden zum Quartier des Bösewichts (Bild 1). Schickt während des Kampfes immer wieder neu gebaute Truppen nach und zermüht auf diese Art den Aggressor. Ist das erste Lager zerschlagen, rückt ihr weiter nach Nordosten vor und zerstört die zweite Siedlung des Gegners (Bild 2). Anschließend sammelt ihr das Artefakt ein (Bild 3) und zieht weiter nach Westen. Dort erwartet euch noch einmal ein großes Aufgebot feindlicher Truppen, die nach einem zähen Kampf zerstört (Bild 4) werden. Zu guter Letzt holt ihr euch auch hier das Artefakt.







Nachdem ihr euren Transporter mit 10 Kampfeinheiten beladen habt, gelangt ihr in einen neuen Abschnitt. Hier verfügt der Feind über zwei Lager im Norden. Zwischen euch und diesen Basen befindet sich ein Fluss, der lediglich an zwei Stellen überquert werden kann. Zieht mit eurem Trupp nach Nordwesten und vernichtet die feindlichen Einheiten, die den Übergang besetzt halten (Bild 1). Anschließend rückt ihr nach Norden vor und nehmt euch das erste Quartier des Feindes vor (Bild 2). Da ihr bereits hier die wichtigen Informationen erhalten, die zum erfolgreichen Bestehen der Mission nötig sind, könnt ihr zur Landezone zurückkehren, ohne die zweite Basis im Nordwesten angreifen zu müssen.



Der Gegner verfügt über vier Basen, die sich alle westlich eures Hauptquartiers befinden. Greift zunächst den Stützpunkt im Nordwesten an (Bild 1) und zerstört ihn. Sammelt nun die zahlreichen Ölfässer ein und zieht weiter nach Nordwesten, wo ihr auf die zweite Festung des Feindes trefft. Auch diese wird dem Erdboden gleichgemacht (Bild 2). Danach geht's zum Flughafen des Gegners, der komplett zerstört werden muss (Bild 3). Zusätzlich müsst ihr natürlich alle Artefakte sowie alle Ölfässer einsammeln, die ihr auf dem Gelände findet. Im zweiten Teil der Mission gilt es die Zivilisten, die im Süden von den Aggressoren gefangen gehalten werden, zu befreien (Bild 4). Dann nehmt ihr euch die Landezone des Gegners im Osten vor (Bild 5).



Angekommen in der Landezone, werdet ihr umgehend von feindlichen Einheiten angegriffen. Daher solltet ihr den Transporter zuvor bereits mit schwerem Geschütz beladen haben. Baut dann ein Reparaturzentrum in die Nähe der Landezone, zu der ihr im Verlauf des Gefechtes angeschlagene Einheiten schickt. Im weiteren Verlauf der Mission wird eure Landezone immer ständig von feindlichen Kräften heimgesucht. Daher solltet ihr diesen Bereich nie unbeaufsichtigt lassen. Zieht nun nach Norden und überquert den Fluss. Vernichtet die gegnerischen Einheiten, die diesen Bereich sichern (Bild 1). Zieht anschließend nach Nordosten und zerstört die Festung des Gegners (Bild 3). Zuvor stoßt ihr jedoch noch auf eine Vielzahl gegnerischer Truppen, die euch den Zugang zur Basis erschweren (Bild 2). Im Lager angekommen, gilt es das Kraftwerk zu zerstören und die Artefakte einzusammeln (Bild 4). Kehrt dann zur Landezone zurück.





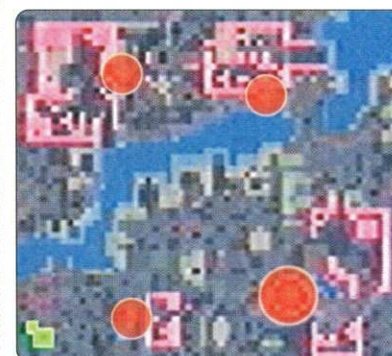
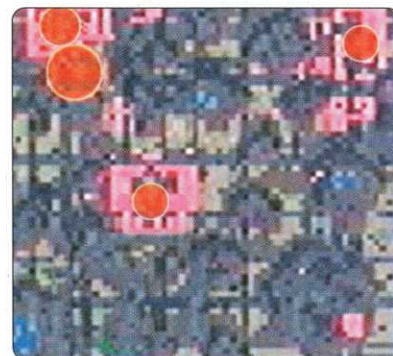


**Level 19**  
Zeitlimit: 75 min.



**Level 20**  
Zeitlimit: 60 min.

**Level 21**  
Zeitlimit: 90 min.



In dieser Mission müsst ihr verhindern, dass euer Erzfeind Nexus die Kontrolle über die verbliebene NASDA-Satellitenanlage erlangt. Dazu ladet ihr zunächst mindestens zwei LKWs sowie sehr erfahrene Kampfverbände in den Transporter (Bild 1). Angekommen an der Landezone, errichtet ihr sofort eine Reparaturreinrichtung und Verteidigungsstellungen. Zieht nach Nordosten und greift die erste Basis des Feindes an (Bild 2). Zieht nun weiter nach Nordosten und zerstört die zweite Basis des Gegners (Bild 3). Fordert immer wieder Verstärkungen aus eurer Heimatbasis an. Habt ihr die zweite Basis erreicht, solltet ihr die Satellitenanlage zerstören und die drei Artefakte einsammeln (Bild 4).

Euer Gegner hat eine Rakete gezündet, die eventuell mit einem nuklearen Sprengsatz bestückt ist. Daher solltet ihr schnellstmöglich eure Basis evakuieren und die sechs feindlichen Luftabwehrstellungen vernichten. Beladet dazu euren Transporter mit Kampferprobten Einheiten sowie einem LKW (Bild 1). Zieht anschließend nach Osten und zerstört die erste Stellung des Feindes (Bild 2). Baut dann mit eurem LKW einige Flak-Stellungen im Bereich der Landezone und fordert zusätzlich Verstärkungen an. Jetzt geht's weiter nach Osten, wo ihr auf die zweite Siedlung des Feindes trifft (Bild 3). Zerstört auch diese und rückt mit euren Truppen weiter nach Norden, wo die dritte Basis des Gegners vernich-



tet wird (Bild 4). Über den Landweg (Bild 5) geht es nun zum vierten Quartier des Feindes, das ebenfalls vollständig zerstört werden muss. Um den Gegner komplett zu vernichten, müsst ihr nun die Basis im Westen dem Erdboden gleichmachen (Bild 6).



## Level 22

Zeitlimit: 60 min.



Ladet zu Beginn der Mission erneut erfahrene Kampfeinheiten und einen LKW in den Transporter. Darüber hinaus sollte sichergestellt sein, dass die heimatliche Basis über genügend Verteidigungsanlagen verfügt. Startet nun den Transporter und errichtet in der Landezone unverzüglich Flak-Stellungen. Zieht eure Truppen nun nach Nordwesten, wo ihr auf die erste Stellung des Feindes trefft (Bild 1). Zieht weiter nach Norden, wo ihr euch um die nächste Einrichtung des Gegners kümmert (Bild 2) und sammelt die Artefakte ein. Zerstört nun im Osten die letzte Basis des Feindes (Bild 3) und sammelt das Artefakt ein.

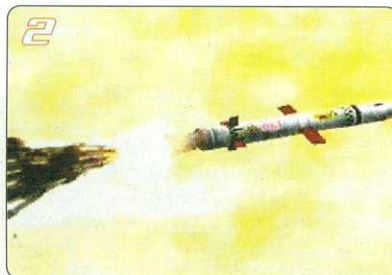


## Level 23

Zeitlimit: 30 min.



Ladet einen LKW und eure stärksten Einheiten in den Transporter. Diese Gefährte werden euch zu Beginn der nächsten Mission wieder zur Verfügung stehen. Sofort beginnen starke feindliche Luftangriffe, die durch neue errichtete Flak-Geschütze zerstört werden. Von Norden aus greifen euch anschließend feindliche Panzerverbände an (Bild 1). Nach vier Minuten kehrt der Transporter zurück und wird erneut beladen. Insgesamt 30 Minuten müsst ihr euch gegen die feindlichen Angriffe wehren. Jetzt schlägt die Bombe ein und die Mission ist bestanden (Bild 2).



## Level 24

Zeitlimit: 120 min.



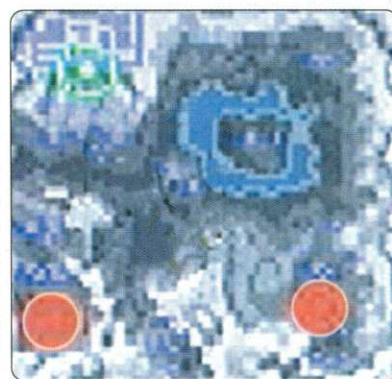
Angekommen in der Landezone, beginnt ihr gleich mit dem Bau einiger Geschütztürme (Bild 1). In dieser Mission trefft ihr auf äußerst flinke gegnerische Einheiten, die zudem sehr schnell erlittenen Schaden reparieren können. Nachdem



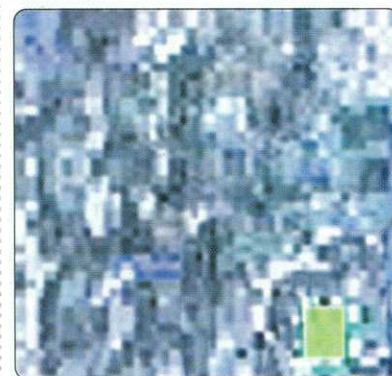
ihr die gegnerischen Angriffswellen abgewehrt habt, zieht ihr mit euren Truppen nach Norden, wo ihr auf die erste Basis des Gegners trifft (Bild 2). Zieht nun weiter nach Nordwesten und vernichtet eine weitere gegnerische Siedlung (Bild 3) inklusive die Abwehrstellungen, die euch auf dem Weg dorthin begegnen. Jetzt zieht ihr mit euren Einheiten nach Süden und zerstört die letzte gegnerische Stellung (Bild 4). Denkt daran, alle Artefakte einzusammeln, um die Mission erfolgreich zu beenden.



In dieser Mission müsst ihr die Raketensilos vernichten, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Beladet euren Transporter mit zehn eurer erfahrensten Einheiten (Bild 1). Befestigt die Landezone und zieht nach Westen, um die Basis des Feindes zu vernichten (Bild 2), die mit laser-gesteuerten Waffen gesichert ist. Zieht weiter nach Nordosten und zerstört alle feindlichen Stellungen.



Nachdem der Kontakt zu den befreundeten Gruppen abgerissen ist, befindet ihr euch wieder auf der heimatlichen Karte. Zieht mit einer schlagkräftigen Einheit nach Nordosten und zerstört das gegnerische Lager (Bild 1). Anschließend gilt es, die Siedlung im Südosten zu vernichten, die dank starker Abwehrgeschütze sehr gut befestigt ist (Bild 2). Denkt daran, das Artefakt einzusammeln und zieht dann nach Nordwesten. Zerstört das Gamma-Lager (Bild 3), das von Nexus beherrscht wird, und sammelt die fünf Artefakte ein.



Team Alpha, das aufgrund schwerer Luftangriffe einen verzweiferten Hilferuf losschickt, gilt es in dieser Mission zu retten. Wegen der massiven Luftangriffe, die vom Gegner ausgehen, solltet ihr viele Geschütztürme errichten. Schickt einen Trupp mit euren besten Einheiten in den Transporter, der euch zum Krisengebiet bringt. Dort angelangt, werdet ihr mit der Rettung der verbliebenen Truppen (Bild 1) beauftragt. Baut neben einem Reparaturgebäude und Flak-Kanonen vor allem Bunker, da diese den gegnerischen Luftattacken am besten standhalten. Fordert auf dem Weg zu den hilflosen Alpha-Einheiten immer wieder Verstärkungen an. Unterwegs trefft ihr ständig auf gegnerische Stellungen, die alle vernichtet werden müssen (Bild 2). Ebenso müssen alle Luftangriffe abgewehrt werden (Bild 3), damit das Missionsziel erreicht wird.





Deutschland kommen.

Adrian Gaidzik, Kusel

Deinem Standpunkt ist im Prinzip nichts mehr hinzuzufügen, nur eines interessiert mich: Wie kommst du denn darauf, dass einige Titel aufgrund der Softwarepiraterie nicht nach Deutschland kommen? Diese Annahme ist auf jeden Fall falsch.

### REALISMUS CONTRA SPIELSPAß

Ich möchte zum Thema Fußball etwas loswerden: Was zum Teufel finden alle so gut an FIFA '99? Okay, das gesamte Drumherum, sprich die Optionen, Modi und Lizenzen, sind kaum zu überbieten, aber der Spielablauf selber ist doch kaum realistisch, denn:

1. Der Spielablauf ist viel zu schnell.
  2. Es ist ein einziges Herumgerätsche.
  3. Man kann mit einem Spieler über den ganzen Platz rennen und ein Tor erzielen.
  4. Die Schussgeschwindigkeit liegt mitunter bei ca. 300 km/h.
- Meine persönlichen Top 3 sehen daher folgendermaßen aus:
1. ISS Pro '98
  2. UEFA Champions-League 98/99
  3. ISS Pro

Gex aus Großheide

Grundsätzlich lässt sich über Geschmack bekanntlich nicht streiten, du schneidest jedoch ein sehr interessantes Thema an. Es mag sein, dass FIFA '99 nicht so realistisch wie ISS Pro '98 ist, doch letztendlich zählt für uns der reine Spielspaß, und das hängt nicht unbedingt mit dem erzielten Realismus zusammen. Im Gegenteil: Oftmals wirkt sich ein erhöhter Realismus sogar negativ auf den Spielspaß aus. Bestes Beispiel ist die Spielgeschwindigkeit. Wenn die Polygon-Kicker in einem authentischen Tempo über den Rasen laufen würden, wäre das für die meisten Spieler gähnend langweilig. Die Programmierer wissen das ebenfalls und suchen daher zwischen Authentizität und Spielspaß, was im Falle von FIFA '99 un-

serer Meinung nach sehr gut gelungen ist. Aber wenn du es anders siehst: Die meisten Zocker wünschen sich mehr den actionbetonten Spielablauf (Arcade-Stil). Dieses Streitthema ist aber auf jeden Fall diskussionswürdig. Also, ich erwarte Zuschriften zu diesem Thema!

### PREISFRAGE

Stimmt es, dass die PlayStation 2 unter 1250 DM kosten wird oder ist es nur ein Gerücht? Nehmen wir an, das Gerät würde ca. 800 bis 1000 DM kosten. Würde die PS2 dann trotzdem ein Megaseiler werden? Was meint ihr, gelingt Sony erneut der ganz große Wurf?

Antonio Russo, Wil (Schweiz)

Zu deiner ersten Frage: Ja, die PlayStation 2 wird unter 1250 DM kosten und es handelt sich um ein Gerücht. Nein, ernsthaft: Diese utopische Zahl beruht auf der nicht ganz ernstgemeinten Antwort eines Sony-Mitarbeiters auf die Frage hin, wie viel der PS-Nachfolger denn kosten wird. Soll heißen: Er darf derzeit noch keine konkrete Zahl nennen. Aufgrund der bekannten technischen Daten gehen Experten jedoch von einem Preis zwischen ca. 700 und 800 DM aus. Da Sony jedoch einen Kampfpriß angekündigt hat, wären auch 600 DM durchaus denkbar. Die gesamte Branche geht des Weiteren von einem Erfolg des PlayStation-Nachfolgers aus, da Sony über exzellente Kontakte verfügt, sehr viel Macht und Geld hat und das Gerät zudem abwärtskompatibel ist. Über kurz oder lang wird das Gerät sicherlich so preiswert werden, dass es die PlayStation langsam, aber sich ablöst.

### GENRE-WIRRWARR

Ein kleiner Verbesserungsvorschlag zu eurem ansonsten wirklich guten Magazin: Könntet ihr nicht zu jedem Titel dazuschreiben, um welches Genre es sich handelt, denn anhand der Screenshots kann man nicht immer erkennen, um welche Spielgattung

# > Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



04/99



05/99



06/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:  
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

|                                                  |            |        |
|--------------------------------------------------|------------|--------|
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 04/99 | zu DM 5,99 |        |
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 05/99 | zu DM 5,99 |        |
| <input type="checkbox"/> PlayStation GAMES 06/99 | zu DM 5,99 |        |
| zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale         |            | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG                                     |            |        |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:  
(bitte ankreuzen)

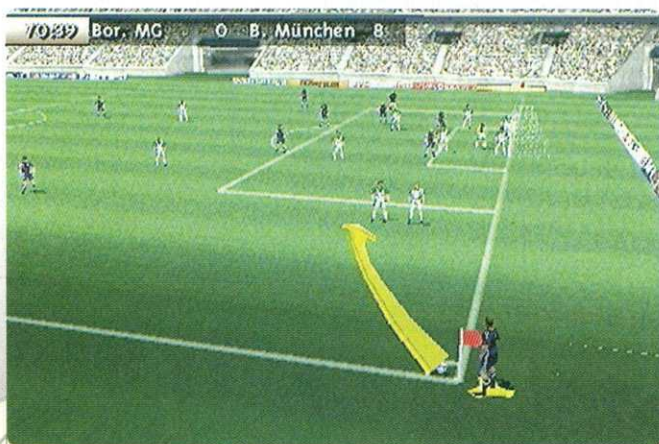
☐ Gegen Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug  
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!



Nicht 100%ig realistisch, aber viel Spielspaß: FIFA '99 bietet eine optimale Mischung aus Action und Simulation.



es sich handelt, so dass man im Text erst einmal herumsuchen muss. Außerdem verstehe ich eure Punkteverteilung nicht. Saboteur hat zwar drei Actionpunkte und zwei Geschicklichkeitspunkte erhalten, dafür aber keinen einzigen in den Kategorien Strategie und Simulation. Ist es nun ein gutes oder schlechtes Spiel?

Timo Kiefer, Wallerfangen

Die Gewichtungspunkte stellen keine Wertung dar, sondern sollen lediglich anschaulich erläutern, wie hoch beispielsweise der Actionanteil oder Strategieanteil des jeweiligen Titels ist. Bei Saboteur handelt es sich um einen sehr actionbetonten Titel und mit Sicherheit um kein Rollenspiel oder Strategiewerk à la C&C. Diese Gewichtungspunkte stellen also eine noch detailliertere Genreangabe dar und dürften als nützliche Orientierungshilfe sicherlich ausreichend sein.

### BPJS-INKOMPETENZ?

Sitzen bei der BPJS eigentlich nur inkompetente Mitarbeiter herum, die blind entscheiden, welcher Titel indiziert wird und welcher nicht? Warum kann man bitte schön Resident Evil 1 noch kaufen und den Nachfolger nicht, obwohl bei beiden Titeln auf Zombies geschossen wird? Wo liegt eigentlich die BPJS und kann man denen mal einen Besuch abstatten?

The Player aus Buren

Das ewige Thema BPJS, seufz... Tja, warum wurde der zweite Teil von RE indiziert und nicht der erste? Laut der BPJS liegt es zum einen daran, dass der Rätselanteil beim Erstlingswerk viel höher ist. Außerdem bietet der Nachfolger viel mehr Splattereffekte, bei denen auch Kinder gefressen werden, was die BPJS überhaupt nicht gerne sieht. Letztendlich musst du aber die psychologisch und pädagogisch geschulten Mitarbeiter der BPJS selber fragen, was ihre Kriterien waren. Diese Einrichtung hat ihren Sitz in Bonn. Da ich deinem

(entschärfen!) Brief entnehme, dass deine Besuchsabsicht nicht gerade freundlicher Natur ist, wäre deine Anwesenheit wohl eher nicht erwünscht. Einmal anrufen kann man natürlich jederzeit. Aber Vorsicht! Verärgerte Zocker leisten mitunter unfreiwillig Hilfe, indem sie sich beklagen, warum der Titel X nicht indiziert wurde, obwohl er mindestens so brutal sei wie der indizierte Titel Y.

### ZU ZYNISCH?

Beim Spiel Anarchy 2 habt ihr geschrieben: „Kämpft ihr in der U-Bahn, dann könnt ihr euren Kontrahenten gegen die vorbeifahrenden Züge schmeißen“. Genauso erging es vor kurzem einem jungen Mann in Köln. Der Täter wurde zwar gefasst, doch das Kind des Mannes wird seinen Vater nun nie wieder sehen. Mir kommen eure Spielebesprechungen nur noch zynisch vor. Bitte tragen Sie nicht zur Brutalisierung der Gesellschaft bei!

Claus Thies, Köln

Lieber Claus, natürlich ist das ein ernstes Thema, vor allem wenn man persönlich betroffen ist. Doch ein kausaler Zusammenhang zwischen der Tat und dem Artikel wäre schon sehr weit hergeholt. Wir finden unsere Artikel nicht übertrieben zynisch, sondern eher sachlich bis humorvoll (über Letzteres kann man sich bekanntlich streiten). Wir haben über dieses Anliegen intern bereits gesprochen und vermeiden daher eine übertrieben explizite Gewaltdarstellung bzw. -verherrlichung. Davon abgesehen sollte man nicht nur die Medien für die „Brutalisierung der Gesellschaft“ verantwortlich machen. Die Aggressivitätslehre ist ein sehr komplexes Feld, das von sehr vielen Faktoren beeinflusst wird. Es gab in der deutschen Rechtsgeschichte bislang nur einen einzigen Fall, bei dem ein direkter Zusammenhang zwischen Medienkonsum und einer Tat gerichtlich anerkannt wurde.

## LESERCHARTS TOP 10

- (1) 1. Metal Gear Solid
- (5) 2. Hard Edge
- (2) 3. Need for Speed 4: Brennender Asphalt
- (Neu) 4. Tekken 3
- (Neu) 5. FIFA 99
- (7) 6. Gran Turismo
- (Neu) 7. Final Fantasy VII
- (Neu) 8. Warzone 2100
- (Neu) 9. Civilization 2
- (Neu) 10. Command & Conquer 2: Gegenschlag

### MEHR WETTBEWERB

Ich hätte einen Tipp für euch, um mehr Action in das Heft zu bringen: Zieht eure Wettbewerbe viel größer auf, denn die mickrige Highscore-Rubrik ist viel zu klein. Ich sehe schon die Leute zum Kiosk laufen, um zu sehen, ob sie zum Beispiel noch unter der Top 39 bei V-Rally 2 sind. Für mich und meine Kumpels gäbe es nichts Besseres, als eine deutschlandweite Konkurrenz zu haben. Bitte denkt darüber mal nach!

Sebastian Goldberg

Die Highscore-Rubrik ist sicherlich eine nette Dreingabe, die bei einigen Lesern auf großes Interesse stößt. Sie aber zu einem zentralen Thema in jeder Ausgabe auszubauen, halten wir für nicht sinnvoll. Das Gros der Leser erwartet von einem guten Magazin in erster Linie eine gute und aktuelle Berichterstattung und keinen Wettbewerb à la Highscore, zumal der Aufwand, eine Videokassette einzusenden, viele abschreckt. Wenn wir noch mehr Titel mit einer Auflistung der Top 30 hätten, wäre zudem ein Redakteur alleine mit dieser Ausgabe fast vollständig ausgefüllt.

# 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 eilen.

**Allgemeine Regeln:**

- Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert. Bitte an die richtige Stelle spielen!
- Vergesst nicht, ein Placard mit euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
- Vermerkt bitte auf dem Karton den Namen des Spiels sowie die erzielte Bestzeit (WICHTIG!).
- Es werden nur PAL-Versionen gewertet und Cheats sind natürlich nicht erlaubt.
- Der Wettbewerb läuft bis zum 04. Juni 1999 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis zu diesem Datum muss eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit die Berücksichtigung wird. Wer zum Schluss oben auf dem Siegestreppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

**Schlüsselwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)**

Franz-Ludwig-Str. 9  
57072 Würzburg

| TEKKEN 3                                                  | FORMEL 1 '98                                    | TOCA 2                                        |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 1. 3.30.00 Minuten, André Dröppel, Pfaffenberg            | 1. 1.52.00 Sekunden, Michael Schindler, Neudorf | 1. 55.40 Sekunden, Hinko Katz, Kienastal      |
| 2. 1.41.00 Minuten, Michael Maser & Christian Urmay, Geln | 2. 1.57.25 Sekunden, Niki Buback, Freiburg      | 2. 56.45 Sekunden, Sebastian Gersmann, Welsch |
| 3. 1.40.00 Minuten, Robert Schaefer, Aulendorf            | 3. 1.59.00 Sekunden, Marc Siebert, Tübingen     | 3. 56.48 Sekunden, Andreas Birk, Thal         |

Wer knackt den Time-Attack-Modus (nicht Area Drift) von Schindler? Die Welt des Kampfes ist jetzt real!

Wer liegt im Arcade-Modus (kein Zeitrennen) die schnellste Rundezeit in Buenos Aires/Argentinien?

Die Bonus-Straße Kettl (Bayern) findet ihren allmächtigen Meister. Es gilt, die beste Rundezeit im Zeitrennen zu erzielen.

Mehr Wettbewerbe? Einige Leser würden es begrüßen, wenn die Highscore-Rubrik ausgebaut wird.

## KURZ & BÜNDIG

Gibt es eigentlich eine Eishockey-Simulation, bei der DEL-Teams mit von der Partie sind?  
**Nein.** Mit der NHL-Lizenz versprechen sich die Hersteller bessere Umsätze.

Warum habt ihr bei eurer Favoriten-Rubrik keine American-Football-Spiele aufgezählt?  
**Aus Platzgründen können wir nicht alle Sportarten auflisten.** Da AF-Simulationen in Deutschland nicht sehr populär sind, fiel die Sportart dem Rotstift zum Opfer.

Manchmal stehen in einer Ausgabe zwei unterschiedliche Veröffentlichungstermine eines Titels. Welchem kann man denn nun trauen?  
**Immer dem in der Coming-Up-Rubrik, denn diese Liste wurde erst kurz vor dem Abgabetermin erstellt und ist somit mitunter aktueller**

als die Angabe im Test.

Warum spielt Ulf denn noch Hugo 2?  
**Um seine masochistische Ader zu befriedigen.** Spaß beiseite: War nur ein kleiner Layoutfehler in der persönlichen Top-3-Liste.

Gibt es Warcraft II eigentlich als Platinum-Version? Und falls nicht, warum?  
**Leider nicht, da es sich im europäischen Raum nicht oft genug verkauft hat, um das Privileg einer Zweitvermarktung genießen zu dürfen.**

Woher bekommt ihr eigentlich die ganzen Informationen?  
**Meistens direkt vom Hersteller selbst, da wir auf deren Verteiler stehen. Außerdem lesen wir spezielle Händlermagazine und im Internet**

schnappen wir natürlich auch die ein oder andere Nachricht auf, wobei Letzteres immer mit Vorsicht zu genießen ist.

Wird Final Fantasy VIII eigentlich die Pocket-Station unterstützen?  
**Zumindest bei der japanischen Version ist das der Fall.**

Bildet ihr eigentlich eure Redakteure selber aus?  
**Natürlich. Frei nach dem Prinzip „Learning by Doing“ lernt ein frisch eingestellter Redakteur bei uns das Handwerk von der Pike auf.**

Kann man an die PS2 eigentlich ein Modem anschließen?  
**Mit Sicherheit ja.**



# HIGHSCORE

Was für ein Finish! Traditionsgemäß entschied sich der Wettbewerb mal wieder in den letzten Tagen. Besonders kurios ging es bei Tekken 3 zu. Bester Kämpfer war zwar diesmal unser Vertreter beim europäischen Tekken-3-Turnier in London, André Drépper, doch der Zweitplatzierte berichtete von einer noch besseren Zeit, die aber nicht zu 100 % auf Video festgehalten wurde, da der Videorekorder sich automatisch ausgeschaltet hat. Sorry Doan, aber die Regeln besagen, dass JEDER Rekordversuch komplett per Videoband dokumentiert werden muss. Ärgern dürfte sich auch Christian Drogoin, denn vom Siegertreppchen trennten ihn gerade einmal 3/100 Sekunden. Pech gehabt! Wesentlich eindeutiger fiel das Ergebnis bei TOCA 2 aus, das Dirk Matuszek für sich entscheiden konnte. Alle Verlierer sollten nicht den Kopf hängen lassen, denn in der nächsten Ausgabe gibt es wieder drei neue Titel, bei denen ihr euch messen könnt. Anmerkung oder Kritik? Dann schreibt uns:

PlayStation Games  
Stichwort: Highscore  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

## TEKKEN 3



1. 1.04.40 Minuten, André Drépper, Plettenberg
2. 1.07.64 Minuten, Doan Khoa, Schweinfurt
3. 1.21.98 Minuten, Michael Maier & Christian Uhma, Calw

## FORMEL 1 '98



1. 56.37 Sekunden, Martin Stephan, Osthevern
2. 56.39 Sekunden, Christian Drogoin, Eberswalde
3. 56.65 Sekunden, Nils Bubeck, Freiburg

## TOCA 2



1. 53.89 Sekunden, Dirk Matuszek, Castrop-Rauxel
2. 54.37 Sekunden, Pedda Maczula, Bielefeld
3. 55.01 Sekunden, Heiko Katz, Kreuztal



RGB Scart Kabel  
Spezial  
Playstation kompatibel  
2m lang  
CINCH-Ausgänge für  
die Stereo-Anlage  
Real Arcade Gun,  
G-Con Unterstützung



## 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

JOY  
TECH  
GERMANY

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  
ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen



Erhältlich bei

Theo  
KRANZ  
VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut  
sortiertem  
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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



Juni



## COMMAND & CONQUER 2 PlayStation™

Die Veröffentlichung eines Platinum-Titels sorgt immer für reges Interesse bei Sammlern. Da es sich im Juli um kein geringeres Strategie-Epos als um C&C: Alarmstufe Rot handelt, sollten nicht nur Fans von Echtzeitstrategiespielen bei diesem Angebot zugreifen. Command & Conquer zählt auch fast eineinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung immer noch zu den besten Produkten in diesem Genre. Wochenlanger Spielspaß ist garantiert, da die Missionen sehr umfangreich sind. Daneben präsentiert sich das Gameplay von der Sorte im Prinzip simpel, doch absolut fesselnd. Für diesen Preis ist C&C also fast schon ein Pflichtkauf.

|           |                                |             |                 |
|-----------|--------------------------------|-------------|-----------------|
| 4. Juni   | Formel 1 '98 (Platinum)        | 80% (11/98) | Psygnosis/SCED  |
| 10. Juni  | Player Manager '99             | 40% (7/99)  | Anco/Infogrames |
| 10. Juni  | Command & Conquer 2 (Platinum) |             | Electronic Arts |
| 18. Juni  | A.K. Smash Court Tennis        | 79% (6/99)  | Namco/SCED      |
| 18. Juni  | Bugs Bunny auf Zeitreise       | 71% (7/99)  | Infogrames      |
| 25. Juni  | V-Rally 2                      | 94% (7/99)  | Infogrames      |
| Juni      | Rampage: Universal Tour        |             | GT Interactive  |
| Juni      | Bloody Roar 2                  | 78% (5/99)  | Hudson/Virgin   |
| Juni      | Master of Monsters             |             | Konami          |
| Juni      | NHL Pro '99                    |             | Konami          |
| Juni      | Diver's Dream                  | 55% (6/99)  | Konami          |
| Juni      | Trap Runner                    | 70% (4/99)  | Konami          |
| Juni      | WWF Attitude                   |             | Acclaim         |
| Juni      | Virus                          |             | Cryo            |
| Juni      | Der Wächter der Schatten       |             | Cryo            |
| Juni      | 360                            |             | Cryo            |
| Ende Juni | Driver                         | 88% (7/99)  | GT Interactive  |

## STREET FIGHTER ALPHA 3

Die Beat'emUp-Anhängerschaft ist bekanntlich in zwei Lager gespalten. Auf der einen Seite die 3D-Fans der Marke Tekken 3 & Co, auf der anderen Seite die Old-School-Liebhaber, die auf das klassische zweidimensionale Outfit stehen. Für Freunde der 2D-Prügler ist Street Fighter Alpha 3 erste Wahl, da es unangefochten die Spitzenposition in diesem Genre einnimmt. Insgesamt stehen euch hier 35 Prügler zur Auswahl. In bester Comic-Manier kickt und schlägt ihr euch durch unterschiedliche Areale. Daneben kommen leichte Rollenspielelemente hinzu, da ihr durch gewonnene Kämpfe im Rahmen der World-Tour Erfahrungspunkte sammelt. Mit deren Hilfe werden zahlreiche neue Fähigkeiten, etwa automatisches Abblocken, erlernt.



Juli



## KAGERO DECEPTION 2

Virtuelle Fallenstellerei? Nicht alles, was sich auf den ersten Eindruck langweilig anhört, muss es auch sein. Tecmo verpackte das uralte Räuber-und-Gendarm-Prinzip neu und bastelte einen interessanten Fallenmodus drumherum. Wer schon immer mal seine fiese Seite ausleben wollte, bekommt durch eine Vielzahl an technischem Gerät die Möglichkeit dazu.

|           |                         |            |                    |
|-----------|-------------------------|------------|--------------------|
| 2. Juli   | Ape Escape              | 81% (7/99) | SCED               |
| 16. Juli  | Attack of the Saucerman | 65% (7/99) | Psygn./SCED        |
| 23. Juli  | Omega Boost             |            | SCED               |
| 23. Juli  | Croc 2                  |            | Fox/EA             |
| Juli      | Soul Reaver             | 92% (7/99) | Crystal Dyn./Eidos |
| Juli      | NBA Pro '99             | 78% (7/99) | Konami             |
| Juli      | Silent Hill             |            | Konami             |
| Juli      | Legend of Kartia        |            | Konami             |
| Juli      | Bomberman Fantasy Race  |            | Hudson/Virgin      |
| Juli      | Kagero Deception 2      |            | Tecmo/Virgin       |
| Juli      | Capcom Generations      |            | Capcom/Virgin      |
| Juli      | Baseball Edition 2000   |            | Virgin             |
| Juli      | Bomberman               |            | Virgin             |
| Ende Juli | Aeronauts               |            | BMG/Take 2         |
| Ende Juli | Castrol Honda Superbike |            | Int. Ent./THQ      |

## OMEGA BOOST

Polyphony Digital, dieser Name steht für Knaller der Marke Gran Turismo. Doch völlig abgehoben präsentiert sich der neueste Streich der japanischen Softwareschmiede. Statt auf dem Boden zu bleiben, befindet sich der Schauplatz des neuesten Spektakels in den unendlichen Weiten des Alls. Ihr steuert in diesem rasanten Shooter einen Mech, immer auf der Jagd nach gegnerischen Raumbasen und anderen fliegenden Kampfpiloten. Der Titel besticht vor allem durch bombastische Licht- und Explosionseffekte.





August



## UM JAMMER LAMMY

Am Vorgänger Parappa schieden sich bereits die Geister, da man das Prinzip des Button-drückens in der richtigen Reihenfolge entweder liebte oder hasste. Um Jammer Lammy schlägt in die gleiche Kerbe, lediglich die Thematik wurde verändert. Anstatt fröhliche Songs zu rappen, werden nun eure virtuellen Gitarrenkünste auf die Probe gestellt.

|            |                       |                 |
|------------|-----------------------|-----------------|
| 6. August  | Kurushi Final         | SCED            |
| 12. August | Bundesliga Stars 2000 | Electronic Arts |
| 27. August | Speed Freaks          | SCED            |
| 27. August | Um Jammer Lammy       | SCED            |
| 27. August | Point Blank 2         | SCED            |
| August     | RC Stunt Copter       | Virgin          |
| August     | South Park            | Acclaim         |
| August     | Star Wars Episode 1   | Lucas Arts/THQ  |

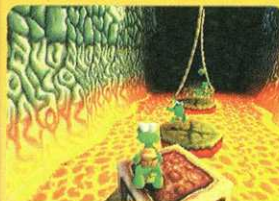
## SPEED FREAKS

Die Funracer-Thematik war bislang eigentlich eine Domäne von Nintendos Modulschlucker. Sony versucht nun, die Karten neu zu mischen und im extrem partytauglichen Renn-Genre auch ein Wörtchen mitzureden. Die Voraussetzungen, dass auf der heimischen PlayStation auch ein Gameplay der Marke Mario Kart möglich ist, sehen mehr als positiv aus. Lustige Charaktere und ein völlig neu konzipiertes Design der fahrbaren Untersätze weisen auf den ersten Blick schon darauf hin, dass man sich alleine optisch im Vorfeld von eventuellen Nachahmungsvorwürfen befreien will. Sehr detaillierte abwechslungsreiche Strecken, randvoll gefüllt mit Power-ups und anderen nützlichen Items, sorgen für Kurzweil.



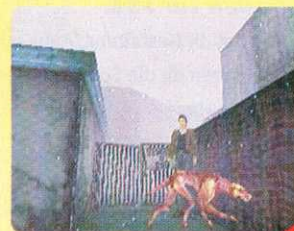
PSG 8/99

## Das lest ihr in der nächsten Ausgabe



## CROC 2

Die wandelnde Krokodilledertasche kehrt zurück! So oder ähnlich könnte die Headline des Tests in unserer nächsten Ausgabe lauten. Ohne den drolligen Kerl zu verunglimpfen, soll jedoch schon verraten werden, dass er dies eigentlich gar nicht verdient hat. Im direkten Vergleich zu seinem ersten Abenteuer hat CROC einen mächtigen Satz nach vorne getan. Die ersten Eindrücke versprechen bereits ein äußerst abwechslungsreiches Jump & Run. Langeweile wird in mehr als 20 Missionen garantiert nicht aufkommen, zumal ihr erneut die kleinen Fellknäuel namens Gobbos retten müsst.



## SILENT HILL

Der deutsche Fan musste sich lange gedulden, bis es im Hause Konami mit der Lokalisierung des heiß-ersehnten Horror-Schockers endlich geklappt hat. Bereits in der nächsten Ausgabe könnt ihr schwarz auf weiß nachlesen, wie das „Grusical“ im Test auf Herz und Nieren abschneidet. Ob eventuell sogar der Thron des übermächtig scheinenden Schockers aus Capcoms Ideenschmiede angegriffen wird, muss sich zeigen. Sicher ist jedoch eines: Die Atmosphäre in Silent Hill wird euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. Gespickt mit einer guten Story macht sie Lust auf mehr.

Ausgabe  
8/99  
erscheint  
am 21.  
Juli





WAS WIR SCHON IMMER WISSEN WOLLTEN ...

PLAYSTATION GAMES  
LESERBEFRAGUNG

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**.

Angaben zur Person:

- 1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? \_\_\_\_\_
- 2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? \_\_\_\_\_
- 3. Welche Genres interessieren dich am meisten? \_\_\_\_\_
- 4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? \_\_\_\_\_
- 5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
- 6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
- 7. Du bist \_\_\_\_\_ Jahre alt.
- 8. Welche anderen Magazine liest du noch? \_\_\_\_\_

Angaben zur PSG:

- 1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? \_\_\_\_\_
- 2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?  
Textlänge? ☐ kleiner ☐ größer  
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

07/99



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 [16431] Hruby

**Bildredaktion**  
K@rel Stumpf, Claudia Brose

**Freie Mitarbeiter**  
Frank Fischer, Raoul Birkhold (Bye, Kleiner!)

**Redaktion England**  
Derek dela Fuente

**Layout**  
K@rel Stumpf, Gunther Hruby, Björn  
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

**Konzeption und Gestaltung**  
Uwe Kraft

**Titel**  
Eidos/Crystal Dynamics

**Manuskripte und Programme**  
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht**  
Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

**Beilagen**  
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

**Zentrale Service-Nummer:**  
0911 / 2872-150

**Service-Fax:**  
0911 / 2872-250

**Zentrale Abo-Nummern:**  
Tel: 0180 / 5959506  
Fax: 0180 / 5959513  
e-Mail: computec.abo@dsb.net

**Anzeigenkontakt**  
Computec Media Services GmbH  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
Telefon: 0911 / 2872-143  
Telefax: 0911 / 2872-241  
e-mail: carudolph@computec.de  
Web: www.computec.de

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)**  
Thorsten Szameitat -141

**Assistenz der Anzeigenleitung**  
Claudia Rudolph -143

**Anzeigenberatung**  
Wolfgang Menne - 144  
Jens Klüver -348

**Anzeigenposition**  
Andreas Klopfer -140

**Online-Werbeflächen**  
Susanne Szameitat -142

**Anzeigenassistent**  
Ina Schubert -346

**Anzeigenpreise**  
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998

VERLAG

**Computec Media AG**  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg  
**Verlagsleiter**  
Roland Bollendorf,  
**Produktionsleitung**  
Martin Clossmann  
**Werbeabteilung**  
Martin Reimann (Leitung),  
Hans Fauth, Sandra Wendorf  
**Vertrieb**  
Gong Verlag GmbH  
**Vertriebsleitung**  
Klaus-Peter Ritter

**Abonnement**  
PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- ( Ausland DM 87,-).

**Abonnementbestellung Österreich**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277  
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: OS 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.

BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



INSERENTENVERZEICHNIS

|                         |                            |
|-------------------------|----------------------------|
| BauConTec.....          | 23                         |
| CDG.....                | 47                         |
| Computec Media.....     | 53, 97, 101, 105, 129, 141 |
| Cryo.....               | 31, 33                     |
| Dynatex.....            | 143                        |
| EMP.....                | 11                         |
| Fire International..... | 115                        |
| Game it!.....           | 125                        |
| Gpress.....             | 27                         |
| Infogrames.....         | U2                         |
| Langnese.....           | 7, 9, 13, 15, 17           |
| Messe Berlin.....       | 55                         |
| Okay Soft.....          | 49                         |
| SCED.....               | U4                         |
| Sennheiser.....         | 51                         |
| Softsale.....           | 41                         |
| Theo Kranz Versand..... | U3                         |





**SUNSTORE**

**SPRINGE**

BULLDOG GAMES  
VÖLKSNER STR 46  
31832 SPRINGE  
Tel: 05041 972010

**SUNSTORE**

**KASSEL**

GAME SHOP  
JUSSOW STR 3  
34125 KASSEL  
Tel: 0561 8709356

**SUNSTORE**

**DÜSSELDORF**

GAME COMPANY  
ACKERSTR 34  
40233 DÜSSELDORF  
Tel: 0211 353120

**SUNSTORE**

**HARSEWINKEL**

WP - COM  
CLARHOLZER STR 3  
33428 HARSEWINKEL  
Tel: 05247 407223

**SUNSTORE**

**BETZDORF**

FUN PROFI  
SCHULSTR 5  
57518 BETZDORF  
Tel: 02741 972041

**SUNSTORE**

**WIESLOCH**

HALL OF FAME  
HEIDELBERGERSTR 62  
69168 WIESLOCH  
Tel: 06222 380 223

**SUNSTORE**

**MÜNCHEN**

GAME TOWN  
KAPUZINER STR 25A  
80337 MÜNCHEN  
Tel: 089 54403481

**SUNSTORE**

**GOtha**

WORLD OF GAMES  
ERFURTERSTR 15  
99867 GOtha  
Tel: 03621 850300

**SUNSTORE**

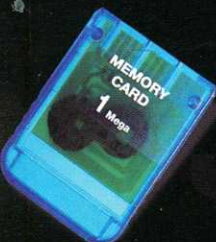
**EISENACH**

WORLD OF GAMES  
MARKSCHEFFELSHOF 8  
99817 EISENACH  
Tel: 03691 785296

# SUNFLEX

**ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70**

**ORDER FAXLINE : 02371 - 935 711**



**15 Block**

**Memory Card**

- Speicher 1meg/15Block
- Keine Kompression
- 5 verschiedene Farben lieferbar

**14,95 DM**



**30 Block**

**Memory Card**

- Speicher 2meg/30Block
- Keine Kompression
- 5 verschiedene Farben lieferbar

**29,95 DM**



**60 Block**

**Memory Card**

- Speicher 4meg/60Block
- Keine Kompression
- 5 verschiedene Farben lieferbar

**39,95 DM**



**Classic Pad**

- 2m Kabel
- 5 verschiedene Farben lieferbar

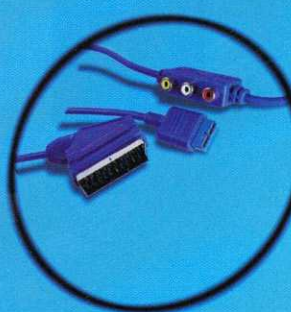
**19,95 DM**



**Game Hunter**

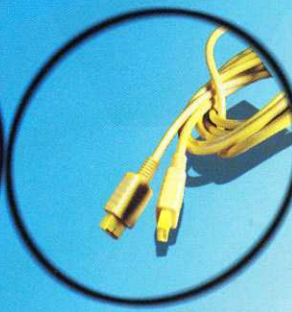
- Cheat Modul
- Importe ohne Bootchip

**39,95 DM**



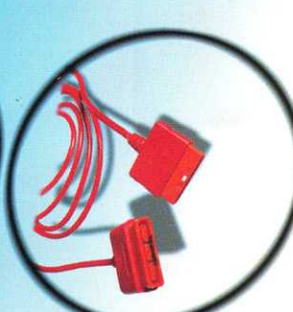
**RGB PRO AUDIO**  
Mit Audio + G Con  
5 verschiedene Farben  
lieferbar

**19,95 DM**



**LINK KABEL**  
5 verschiedene Farben  
lieferbar

**14,95 DM**



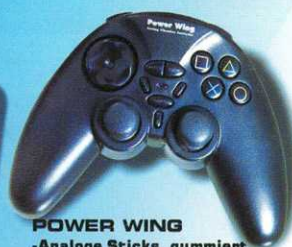
**EXTENSION KABEL**  
5 verschiedene Farben  
lieferbar

**14,95 DM**



**DOUBLE SHOCK**  
- Analoge Sticks, gummiert  
- Rumble Power  
- 5 verschiedene Farben  
lieferbar

**39,95 DM**



**POWER WING**  
- Analoge Sticks, gummiert  
- Rumble Power  
- 5 verschiedene Farben  
lieferbar

**49,95 DM**



**Mouse**  
- ca 2m Kabel  
- Inklusive Mousepad

**29,95 DM**



**120 - 1080 Block**  
**Memory Card**

- Speicher 8meg/24meg/72meg
- Led Display
- 5 verschiedene Farben  
lieferbar

**39,90 DM 120 BLOCK**

**49,95 DM 360 BLOCK**

**79,95 DM 1080 BLOCK**



**Remote Station**  
- Multifunktionale Infrarot  
Schnittstelle  
- Kompatibel zu allen gängigen  
Steuereinheiten  
- Reichweite 5 - 6 Meter

**79,95 DM**



auf 145m2 bieten wir alles rund um Videospiele, Pc Spiele und Sun! Hardware

**NEUERÖFFNUNG**  
**SUNFLEX THE STORE**

**HALL OF FAME**  
**HEIDELBERGERSTR 62**  
**69168 Wiesloch**



Dreamcast™

Software & Hardware bei uns erhältlich

**Get More**

INTERNET BESTELLUNG : [WWW.GETMORESUN.COM](http://WWW.GETMORESUN.COM)  
ODER

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES DIE IHNEN EINE GROSSE AUSWAHL AN SUN! HARDWARE BIETEN KÖNNEN

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex GmbH

**Ladenpreise können abweichen!**

**HÄNDLER ANFRAGEN**  
**ERWÜNSCHT**

Fax: 02352 953280



# LÜCKEN LOS MIT PLATINUM.

TBWA FRANKFURT

Nie war die Gelegenheit günstiger, die Lücken in Deiner PlayStation-Sammlung zu schließen, als jetzt – mit der neuen Platinum-Range. Drei neue Toptitel in der Platinum-Klasse der europaweit erfolgreichsten Spitzenspiele, neu aufgelegt als Platinum-Sonderedition für nur DM 49,95\*. Zubeißen!

PlayStation-Powerline:

01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)

[www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)

\*unverbindliche Preisempfehlung



DM 49,95

UNVERBINDLICHE  
PREISEMPFEHLUNG



IT'S NOT A GAME

PlayStation®  
PLATINUM

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

© 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All Rights Reserved. Final Fantasy™ VII

© 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.