

PlayStation GAMES

8/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider



MISSION: IMPOSSIBLE

Die Bombe tickt:
Spionageknüller made in Germany

TEST

SILENT HILL

Fall gelöst: Horror-Lösung und
Mega-Test auf insgesamt 15 Seiten

EXTRA

PLAYSTATION CLASSICS

Teil 6: Alles, was man über
Sportspiele wissen sollte

NEWS

DINO CRISIS

Resident Evil meets Jurassic Park:
Rettet die schöne Regina vor den
blutrünstigen Raptoren!

THE X-FILES

Alarmstufe Rot in Washington:
Befreit Scully und Mulder aus den
Fängen der Aliens!

TRIX

Driver, Ape Escape, Bugs Bunny Lost in Time,
NBA Live '99, Warzone 2100, Bomberman,
Anna Kournikova Smash Court Tennis u.v.m.



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

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!

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



Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01



www.v-rally.com

HEIßE NÄCHTE UND KÜHLE SCHÄCHTE

Während der Sommermonate herrscht in den Videospielmagazin-Redaktionen gedämpfte Stimmung. Zum einen hängt es an der allzu knappen Software-dosierung und zum anderen an der (das könnt ihr sicher nachvollziehen) anhaltenden und bedrückenden Hitze. Zu allem Überfluss liegen unsere Redaktionsräume in den oberen Stockwerken, so dass es zu ständigen Ventilatoren-Engpässen und Streitereien am Getränkeautomat kommt. Neben diesen spärlichen Abkühlungsmöglichkeiten lagern in unserem Tiefkühlfach Unmengen von bis auf den Gefrierpunkt versteinerten Mix-Max-Schokotörtchen, deren übermäßiger Verzehr bereits für das ein oder andere Völlegefühl gesorgt hat. Für Aufregung der ganz anderen Art sorgten binnen zweier Tage die Verkehrsunfälle von Uwe und Udo, die scheinbar beide nicht ganz mit den Abmaßen der Redaktionseinfahrt zurechtkamen

und sich den nötigen Platz an „gegnerischen“ Boliden verschaffen wollten. Verletzt wurde niemand – bis auf Udos Ka-Tür, die selbst nach einer sechsstündigen OP und künstlichem Koma nicht gerettet werden konnte. Ebenfalls nicht zu retten waren die Besucher der Würzburger Disco „Das Boot“, die sich die DJ-Künste von unserem Layouter Peta (übrigens unbeschadet vom Star-Wars-Amerika-Trip zurückgekehrt) und „uns Uwe“ bis in die frühen Morgenstunden antun mussten. Unsere Rechtschreibungsbeauftragte Claudia berichtete von unbeschreiblichen und herzerreißenden Szenen. Nun aber genug der Redaktionsinterna. Kommen wir zu dem, was euer Herz begehrt: Spiele! Unser Highlight des Monats ist diesmal Konamis Horror-Spektakel Silent Hill, mit

dem sich unser Redaktionsfrischling Tom bis ins ein oder andere Morgengrauen (im wahren Sinne des Wortes) beschäftigte. Um diese ewigen Sessions zu überstehen, schraubte Tom natürlich seinen persönlichen Chips- und Kaffee-Konsum in bisher ungeahnte Höhen. Leider konnte er dabei seine zitterigen Hände nicht mehr vollständig unter Kontrolle halten und verschüttete eine Ladung Bohnensaft über sein Telefon - Pech! Trotz dieser Strapazen hat er einen umfangreichen Testbericht und eine Komplettlösung abgeliefert, die wir euch, neben allerlei anderen Artikeln, wärmstens ans Herz legen. Besonders Fans der Agenten Scully und Mulder sollten aufhorchen! Der Vorbericht zu The X-Files: The Truth Is Out There wird sicher nicht nur eingefleischte Akte-X-Anhänger in seinen Bann ziehen. Zum Schluss noch eine kleine Anmerkung

zum Heft-Layout. Stammlesern wird sicherlich schon aufgefallen sein, dass wir bei der Präsentation unserer Berichte eine kleine Veränderung vorgenommen haben. Zum leichteren Verständnis sowie zur besseren Übersicht werden wir ab sofort alle Texte in Gameplay, Technik und Fazit (bei Previews) unterteilen. Wir hoffen, dass diese unwesentliche Änderung in eurem Interesse ist, und wünschen euch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der PlayStation Games.

Euer PlayStation-Games-Team

P.S.: An dieser Stelle möchte sich die gesamte PSG-Redaktion vom Mitglied der ersten Stunde Ulf Schneider verabschieden, der uns nach rund anderthalb Jahren verlässt, um sich beruflich umzuorientieren. Wir wünschen ihm dabei viel Erfolg und alles Gute!



Das spielen wir ...

	Udo	Tom	Peter	Uwe
Silent Hill	○ ○ ○	× × ×	△ △	□ □
Croc 2	○	× ×	△ △ △	□
Dino Crisis	○ ○ ○	× × ×	△ △ △	□ □ □
Castrol Honda SB Racing	○ ○	× ×	△	□

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



KILLER LOOP

Killer Loop - ein Name, der verpflichtet! Ob der futuristische Racer tatsächlich ein solch spektakulärer Titel ist, wie es der Name verspricht, oder ob lediglich ein weiterer WipEout-Klon vor der Tür steht, zeigen wir euch in einem ausführlichen Preview. Darüber hinaus stand uns das überaus sympathische deutsche Entwickler-Team während eines Besuches bereitwillig Rede und Antwort.



32

THE X-FILES

Alarmstufe Rot in Washington! Die beiden Superagenten Scully und Mulder sind auf mysteriöse Art und Weise verschwunden. Ihr schlüpft nun bei SCEs neuem Point&Click-Adventure in die Rolle eines FBI-Grünshabers, der die beiden Serienstars wiederfinden muss. Dabei präsentiert The X-Files optisch eine edle Mischung aus Full-Motion-Video-Sequenzen und digitalisierten Einzelbildern.



16

SILENT HILL

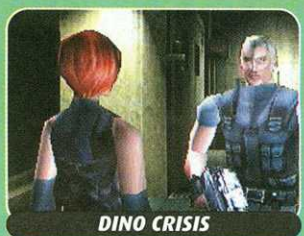
Schwerpunkt-Thema dieses Heftes ist ganz klar der Horror-Schocker Silent Hill. Zum einen erfahrt ihr in unserem Mega-Test alles über die Stärken und Schwächen des Grusel-Abenteuers der Edelschmiede Konami. Zum anderen bieten wir all jenen, die Probleme beim Lösen des Adventures haben, eine zehnteilige Komplettlösung, die euch lückenlos über die rätselhaften Geschehnisse aufklärt, die sich im Dorf Silent Hill abspielen.



42 und 110

NEWS

- Ace Combat 322
Ridge Racer in den Lüften.
- Aironauts20
Die virtuelle Running-Man-Show.
- Dino Crisis26
Resident Evil 1 meets Jurassic Park.
- Gungage24
Neuer Ballerspaß von Psygnosis.
- Killer Loop32
Mehr als nur ein WipEout-Klon.
- Lunar Silver Star30
Interessante RPG-Neuauflage des Mega-CD-Klassikers.
- Metal Gear Solid VR Missions14
Nachschub für den Hobby-Agenten.
- Mission: Impossible8
Infogrames N64-Hit betritt die PlayStation-Bühne.
- Plane Crazy21
Flugakrobatik auf der PlayStation.
- Rat Attack25
Mindscape lädt euch zu einer witzigen Rattenjagd ein.
- Shadow Madness31
Gutes RPG mit altbackener Grafik-Engine.
- The X-Files16
Findet die Superagenten Scully und Mulder!
- Tombil! 236
3D-Hüpfer der Extraklasse.
- Wächter der Schatten36
Ein Mönch spielt Sherlock Holmes.



DINO CRISIS



KILLER LOOP



MGS VR MISSIONS

EXTRA

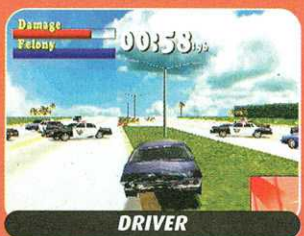
- Coming Up128
- Gamemail124
- Favoriten102
- Highscore127
- Impressum130

- Inserentenverzeichnis130
- Leserbefragung130
- Select4
- So werten wir41
- Start3
- Worldwide38

TRIX

- Actua Soccer105
- Actua Soccer 2105
- All Star Tennis '99104
- Anna Kournikova
- Smash Court Tennis107
- Ape Escape105
- Bombberman108
- Bombberman Fantasy Race ...107
- Bombberman World105
- Bugs Bunny Lost in Time ...107
- Civilization 2104
- DexDrive108
- Driver104, 106, 107, 122
- Duke Nukem: Time to Kill ...106
- Everybody's Golf107
- FIFA '96108
- FIFA '99105
- FIFA '99107
- FIFA -
- Die WM-Qualifikation '98...104
- Frankreich '98108
- International Track & Field...104
- K1 Arena Fighters104
- Kagero Deception 2105
- Libero Grande108
- Madden '97105
- Madden '98105
- Madden NFL '99107
- Monster Trucks104
- Nascar '98107
- NBA Live '98105
- NBA Live '99108
- NFL Xtreme105
- NHL '98106
- NHL Breakaway '98104
- NHL Faceoff '99108

- Pitball104
- Powerboat Racing104
- Premier Manager '98108
- Rampage World Tour108
- Risiko107
- Sampras Extreme Tennis 104, 108
- Shadow Master105
- Silent Hill110
- Snow Racer '98105
- Steel Reign104
- Trap Runner107
- V Tennis105
- VMX Racing106
- Warzone 2100108



DRIVER



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

HIGHLIGHTS

Croc 2 Test	50
Dino Crisis News	26
Killer Loop News	32
Mission: Impossible News	8
Omega Boost Test	94
Silent Hill Test	42
The X-Files News	16

TEST

36092
Auf Hoverbikes durch eine beklemmende futuristische Szenerie.

Bombberman49
Fulminante Rückkehr eines Klassikers.

Bombberman Fantasy Race93
Im Trend der Zeit: Ein weiterer Fun-Racer.

Castrol Honda Superb. Rac.90
THQ gibt mit der neuen Motorrad-Simulation Vollgas!

Chocobo Racing98
Squares Maskottchen auf Abwegen.

Croc 250
Gelungenes Comeback eines erfolgreichen Hüpfers?

Das Grab des Pharao87
Mittelmäßige Grafik-Adventure-Kost.

Evil Zone48
Virtuelles Prügeln für Anfänger.

Legend of Kartia100
Interessanter Genre-Mischling.

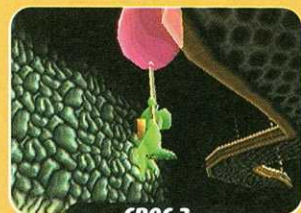
Omega Boost94
Genialer Shooter der Gran-Turismo-Macher.

Puma Street Soccer89
Pünktlich zur bundesligalosen Zeit veröffentlicht Infogrames ein Fußballspiel.

Rampage 288
Die totale Zerstörungssorgie.

Silent Hill42
Konami gibt dem Grauen einen Namen.

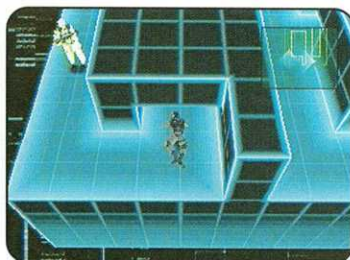
Virus86
Das Spiel zum Film.



CROC 2



OMEGA BOOST



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Vor allem für Metal-Gear-Solid-Fanatiker Udo war es ein Freudentag, als eines morgens Nachschub für Konamis Agententhiller auf seinem Schreibtisch lag.

Dabei sorgen mehr als 300 Trainingsmissionen für lange anhaltenden Spielspaß. Interessanterweise wird der Silberling eine Stand-alone-Version sein, die auch die Spieler nutzen dürfen, die den "Vorgänger" nicht besitzen.

14



INDEX

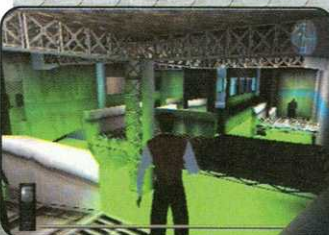
360	92
Ace Combat 3	22
Actua Soccer	105
Actua Soccer 2	105
Aironauts	20
All Star Tennis '99	104
Anna Kournikova Sm. C. Tennis	107
Ape Escape	105
Bombberman	108
Bombberman	49
Bombberman Fantasy Race	107
Bombberman Fantasy Race	93
Bombberman World	105
Bugs Bunny Lost in Time	107
Castrol Honda Superbike Racing	90
Chocobo Racing	98
Civilization 2	104
Croc 2	50
Das Grab des Pharao	87
DexDrive	108
Dino Crisis	26
Driver	104, 106, 107, 122
Duke Nukem: Time to Kill	106
Everybody's Golf	107
Evil Zone	48
FIFA '96	108
FIFA '99	105
FIFA '99	107
FIFA - Die WM-Qualifikation '98	104
Frankreich '98	108
Gungage	24
International Track & Field	104
K1 Arena Fighters	104
Kagero Deception 2	105
Killer Loop	32
Legend of Kartia	100
Libero Grande	108
Lunar Silver Star	30

Madden '97	105
Madden '98	105
Madden NFL '99	107
Metal Gear Solid VR Missions	14
Mission: Impossible	8
Monster Trucks	104
Nascar '98	107
NBA Live '98	105
NBA Live '99	108
NFL Xtreme	105
NHL '98	106
NHL Breakaway '98	104
NHL Faceoff '99	108
Omega Boost	94
Pitball	104
Plane Crazy	21
Powerboat Racing	104
Premier Manager '98	108
Puma Street Soccer	89
Rampage 2	88
Rampage World Tour	108
Rat Attack	25
Risiko	107
Sampras Extreme Tennis	104, 108
Shadow Madness	31
Shadow Master	105
Silent Hill	110
Silent Hill	42
Snow Racer '98	105
Steel Reign	104
Tomb! 2	36
The X-Files	16
Trap Runner	107
V Tennis	105
Virus	86
VMX Racing	106
Wächter der Schatten	36
Warzone 2100	108

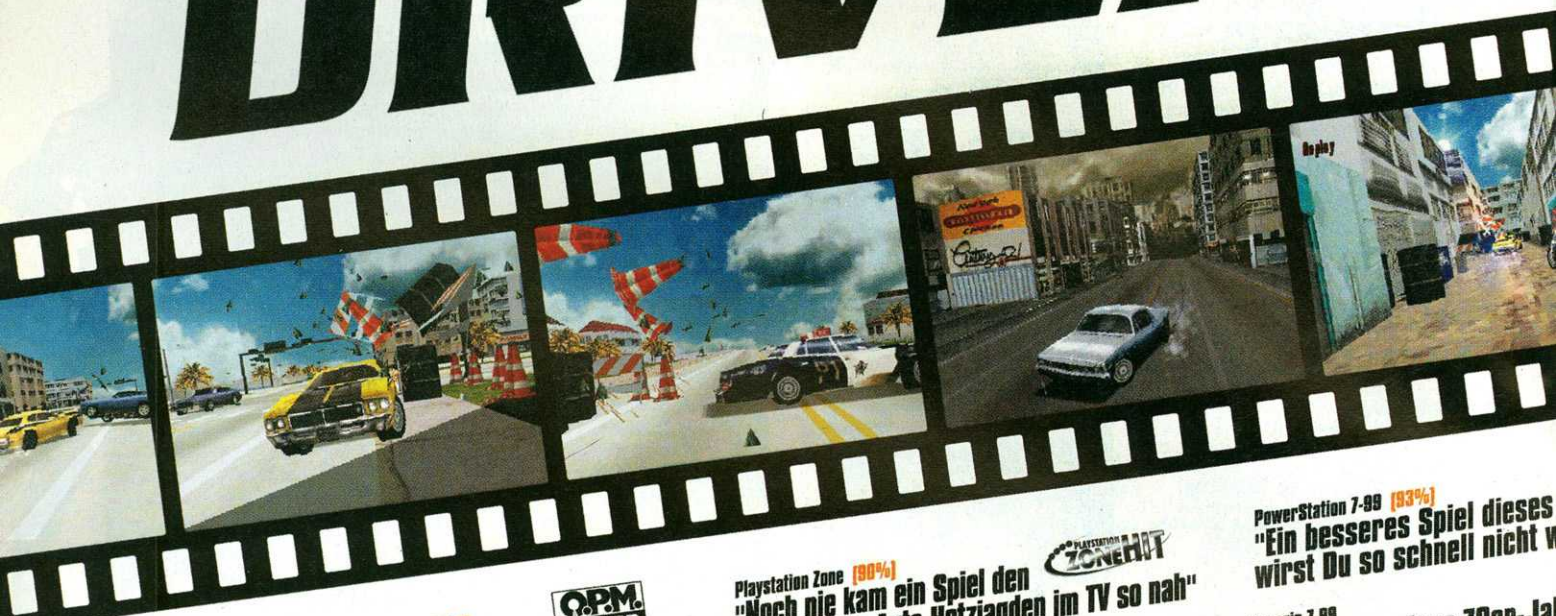
MISSION: IMPOSSIBLE

Bereits auf Nintendos Modul-Schlucker sorgte das Spiel zum Film im letzten Jahr für Furore. Bald dürfen sich auch PlayStation-Besitzer zumindest virtuell mit den Abenteuern des Filmhelden Ethan Hunt beschäftigen. Unser rasender Reporter Tom nutzte einen Firmenbesuch beim deutschen Entwicklerteam X-Ample, die sich für die Umsetzung des Adventures verantwortlich zeigen, um alles über den nahenden Action-Hit für euch in Erfahrung zu bringen.

8



DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)
**"Hervorragendes Fahrverhalten...
 Brillante Renn-Action im Gangster-Ambiente"**



Playstation Games 3-99

**"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
 "Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."**

MCV KW09

"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

PC Games 3-99

**"Reflections...führt damit das Genre
 der Rennspiele in ein neues Zeitalter."**

Games And More 9-99

**"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält,
 der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch
 ein toller Action-Film kaum bieten."**

Playstation Zone (90%)

**"Noch nie kam ein Spiel den
 aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"**



Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."

Play Playstation 6-99

**"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,
 das steht außer Frage"**



PowerStation 7-99 (93%)

**"Ein besseres Spiel dieses
 wirst Du so schnell nicht v"**

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

**"Driver ist der spielgewordene 70er-Ja
 Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedin"**

Playstation Games 4-99

"...potentieller Anwärter auf eine"

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games
- "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
 Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio.
 Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
 Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark
 and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
 All other trademarks are the property of their respective owners.



res
er finden."

Streifen.
zugreifen!"

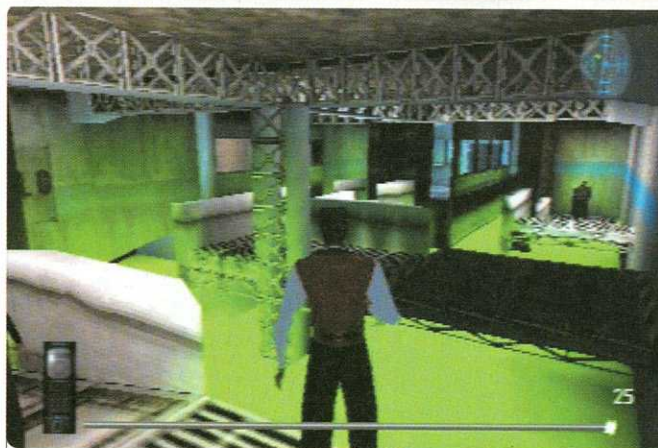
r Wertung..."

MISSION: IMPOSSIBLE

Seit zirka einem Dreivierteljahr befindet sich die **Nintendo-Anhängerschaft** bereits im Genuss ihres **Spionage-Dramas**. Nun ist es auch für Sony soweit, denn die **Umsetzung** ist nahezu komplett **abgeschlossen**.



Die spannende Szene aus dem Blockbuster-Movie ist vielen noch in Erinnerung. Ethan hangelt sich an einem Seil vorbei an Lasersperren zum Zentralcomputer.



Wer da wohl am Ende des Ganges lauert? Mit ziemlicher Sicherheit kein Freund, also besser die Waffe im Anschlag und langsam angepörscht.

Neun Monate sind nicht nur in der Videospielbranche eine sehr lange Zeit. Das deutsche Entwicklerteam X-Ample Architectures hat bereits im Juli '99 damit begonnen, die auf dem Nintendo-Modulschlucker nicht gerade mit Lobeshymnen überschüttete Fassung komplett zu überarbeiten. Hauptkritikpunkt war vor allem die Grafik. Trotz sehr langer Entwicklungsphase ist es den Programmierern damals scheinbar nicht gelungen, auf unliebsame Nebenerscheinungen, wie Nebel, schwache Animationen und farbarne Texturen, zu verzichten. Hinzu kam der überaus hohe Schwierigkeitsgrad der Missionen. Der Grund lag vor allem darin, dass es während der einzelnen Aufgaben keine Speichermöglichkeiten gab und ihr bei dem kleinsten Missgeschick erneut beginnen musstet. X-Ample Architectures hat sich zur Aufgabe gemacht, diese Mängel zu beheben und eine eigenständi-



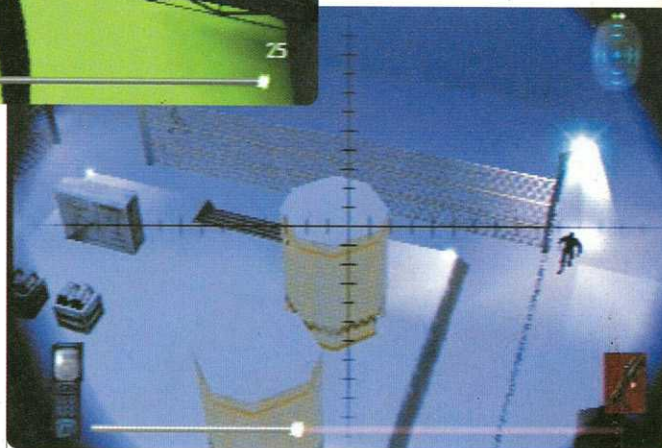
Über das Walkie-Talkie werdet ihr ständig mit den neusten Infos versorgt. Hier teilt euch Candice mit, dass der Scharfschütze nur auf seinen Einsatz wartet.



Mit diesem Kettenfahrzeug entkommt ihr aus dem Tunnel. Eines der Missionsziele ist somit erreicht.



Bei der Zielerfassung schaltet die Sicht in einen Ego-Modus um. Die Actionszenen erhalten hierdurch noch mehr Attraktivität.



In den Bereich der Zäune solltet ihr eigentlich gelangen. Da es dort vor Wachen nur so wimmelt, bietet der Sniper-Modus eine schnelle Beseitigung der Probleme.

ge (sofern man davon reden kann, denn die **Missionsziele** wurden fast 1:1 übernommen) Version für die PlayStation anzufertigen. Einigen unter euch ist die Filmhandlung eventuell noch im Gedächtnis geblieben. Für alle, die mit der Story nicht vertraut sind, hier ein kleiner Umriss.

GAMEPLAY: Ihr schlüpft in die Rolle des Topspions Ethan Hunt. Zwar gibt es einige Änderungen im Vergleich zum Plot des Hollywood-Vorbilds, doch im Grunde lehnt sich die Handlung des Spiels stark an der des Films an. Das Leben und Schaffen eines Spions ist prinzipiell ein recht abwechslungsreiches. Remember James Bond? Ein bisschen Action und viele scharfe Kätzchen als schmückendes Beiwerk. Was will der abgebrühte virtuelle Spion eigentlich mehr? Nun ja, wie

*"Das **Clipping** und der **Nebel** der N64-Version gehören der **Vergangenheit** an"*

gesagt, einige Unwägbarkeiten schmücken halt das Leben jedes Agenten, so dass auch der Tom-Cruise-Verschnitt nicht davon verschont bleibt. Ethan Hunt wird urplötzlich in den eigenen Reihen verdächtigt, seine Geheimorganisation als "Maulwurf" zu untergraben. Dies sind also nicht gerade die besten Arbeitsbedingungen, und mit einer derartigen Form des Mobbings fertigzuwerden ist ungleich schwieriger als in der normalen Arbeitswelt. Ihr beginnt eure Tätigkeiten in Norwegen. Jim Phelps, der Mastermind eures Teams und euer langjähriger Freund, beordert euch nach



Aus der Luft kommt auch mal was Gutes. Hier werfen eure Jungs etwas Futter für eure Waffen ab, so dass eurer Gegenwehr nichts mehr im Wege steht.



Ethan ist mit Hilfe des **Gesichts-imitators** sehr flexibel und ein wahres Multitalent. Einmal ergreift er als Wachposten, das andere Mal als Spion die Initiative.



Im **Sniper-Modus** gelingt sogar dem schlechtesten Schützen die besten Fangschüsse. Unbemerkt vom Feind macht ihr euch den Weg frei.



Dem Pianisten kommt eine entscheidende Rolle zu. Er hat die Ehre, ein gestohlenes Notenblatt zu spielen, um den Attaché anzulocken.

"Mission: Impossible könnte es schaffen, in der virtuellen Spionageszene für neuen Wind zu sorgen"

Skandinavien. Dort soll ein Deal mit Atomwaffen verhindert werden. Ihr steuert euren Recken in der Verfolgerperspektive durch die weitläufigen Areale. Dabei habt ihr je nach Mission unterschiedliche Ziele zu erfüllen. So gilt es in Norwegen, möglichst unbemerkt von den kriminellen Schergen durchs Gelände der Basis zu schleichen, um den Deal zum Platzen zu bringen. Dass es in einem solch heiklen Umfeld von Fieslingen nur so wimmelt, versteht sich von selbst. Suchscheinwerfer behindern euer Vorhaben und Wachpersonal ist an nahezu jeder prekären Position bereit, Eindringlingen den Garaus zu machen. Doch glücklicherweise seid ihr über alle Maßen mit Ausrüstungsgegenständen vollgepackt. Neben einer "normalen" Pistole (mit Schalldämpfer) und einem

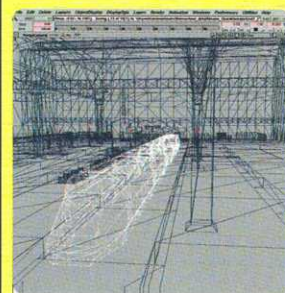
anwählbaren **Sniper-Modus**, mit dem sich auch entfernte "Hindernisse" leichter aus der Welt schaffen lassen, sind im späteren Verlauf weitere Waffen anwählbar. So zum Beispiel die Uzi, eine schnellfeuernde Maschinenpistole, leider nur mit begrenztem Munitionsvorrat. Zielt ihr im normalen Modus auf einen Fiesling, wird euer Held transparent und das Erfassen des Ziels erleichtert. Einen weiteren direkten Vorteil gegenüber der N64-Version bietet die Auto-Zielerfassung, die es jedem vereinfacht, einen Feind zu eliminieren. Nachteil hierbei ist aber, dass ihr mehr Treffer landen müsst als beim normalen Zielen. Nach dieser Warm-up-Mission geht es gleich ans Eingemachte. Einem Agenten der Gegenseite ist es auf unerklärlichem Weg gelungen, einen Teil der so genannten NOC-Liste in die Hände zu bekommen. Diese Liste enthält die Namen aller CIA-Agenten, einschließlich der Tarnnamen. Zur vollständigen Dechiffrierung benötigt der Agent jedoch zwei Listen. Deshalb wurde kurzerhand die Com-



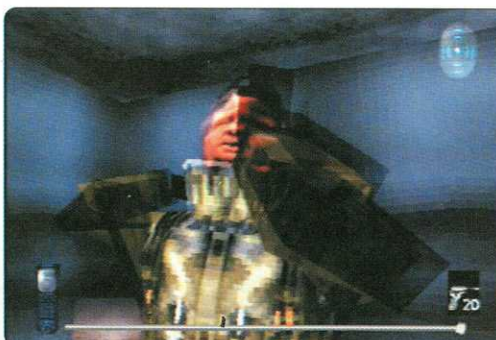
Die Umwandlung des Spions wird mit tollem **Morphing** optisch effektiv in Szene gesetzt.

viel Aufsehen zu erregen durch die örtlichen Gegebenheiten zu laufen. Schusswechsel lassen sich zwar auch hier manchmal, wenn es besonders eng wird, nicht vermeiden, aber meist ist es in einer unmöglich erscheinenden Mission besser, unbemerkt durch die dicht gestaffelten Reihen zu schleichen. In der Botschaft selbst sind mehrere Aufgaben zu erfüllen. Waffentaktik ist hier nicht angesagt, denn mit der Wumme erhaltet ihr erst gar keinen Einlass. Die erste Teilaufgabe ist es nun, den russischen Attaché mit einem geschickt eingefädelten Manöver zu überlisten, um dessen Identität anzunehmen. Um den nicht storykundigen an dieser Stelle einiges zu erklären: Ethan Hunt hat die Möglichkeit, mittels eines **Gesichts-imitators** die Identität einer beliebigen Person anzunehmen und die daraus entstehenden Vorteile zu nutzen. Ihr verwickelt den Botschafter erst in ein Ge-

Hinter den Kulissen



Die Bahnhofsszene ist sehr beeindruckend umgesetzt. Im Gegensatz zu einigen Statisten auf der N64-Version tummeln sich auf der PlayStation-Variante bis zu 15 animierte Charaktere gleichzeitig. Diese sind jedoch in dem Gittermodell der Bahnhofshalle noch nicht integriert worden.



Hier imitiert Ethan eine gegnerische Wache, um unbemerkt feindliches Territorium auszuspiionieren.



Auch ein Taser kommt wie in jedem Agentendrama zum Einsatz, lautloses Eliminieren inklusive.



Hier sieht eine der schwierigsten Passagen des Titels. Ethan darf keinen der Laserstrahlen berühren, da ansonsten gegnerische Wachposten euer Abenteuer beenden.

sprach, um ihm schließlich einen von euch präparierten Drink zu kredenzen. Der Diplomat stürzt danach mit verdorbenem Magen zur Toilette, sich zu übergeben. Diesen Moment nutzt ihr geschickt aus, um ihm eins überzubraten und seine Identität anzunehmen. Es geht aber in diesem Stil Schlag auf Schlag weiter. Ihr

müsst nun den im ersten Stock gut bewachten Diplomaten nach unten locken. Am besten drückt ihr hierzu dem Klavierspieler ein Notenblatt mit der Hymne der Heimatstadt des Attachés in die Hand, wobei die Noten zuerst noch „organisiert“ werden müssen. Da ihr unbewaffnet seid, muss schon relativ früh die richtige Fluchtstrategie ausgearbeitet werden. Die Lüftungsschächte bieten den besten Ansatzpunkt: Einige geschickt im Inneren platzierte Rauchbomben, und der Flucht (als Feuerwehrmann-Klon) steht fast nichts im Wege. Natürlich gibt es noch weitere Missionen, die bekannte Aktion an den Seilen hängend im CIA-Hauptgebäude eingeschlossen. Doch dazu mehr im Härtetest.

TECHNIK: Mission: Impossible kann auf Anhieb überzeugen. Der Grund ist nicht alleine, dass man im Vergleich zu Nintendos eher mäßiger Version allerhand Trümpfe ausspielt, sondern liegt schlicht und einfach im Gesamtbild. Die Grafik macht bereits in dem jetzigen Stadium einen sehr guten Eindruck, immerhin wird das Spiel ja erst im September erscheinen. Den Grafikern ist es gelungen, die Randobjekte mit sehr schönen Texturierungen zu bepflanzen. Felsen sind hier nicht nur als Felsen zu erahnen, sondern man hat wirklich den Eindruck, vor einer realen Felswand zu stehen. Clipping-Probleme wurden gekonnt umgangen. Zudem versuchte man, über umständliche Routinen herauszufinden, wie sich am meisten Speicher sparen lässt, um trotzdem eine hohe Polygonanzahl zu be-



Der Schlipsträger hat nichts Gutes im Sinn. In solchen Situationen muss die rohe Waffengewalt walten.



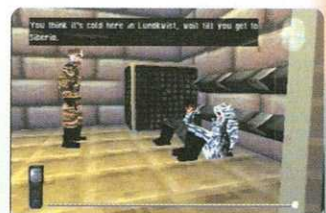
Gut verkleidet: Ethan hat sich in eine andere Garderobe geworfen, um listig an Wachen vorbeizuschleichen.

nutzen. Man kam schließlich auf die rettende Idee, möglichst oft so genannte nicht-planare Vierecke zu verwenden, anstelle der üblichen „normalen“ Polygone. Dies brachte im Endeffekt eine Speichersparnis von bis zu 80%. Der Aufwand hat sich also gelohnt, zudem auch die animierten Personen sehr real wirken. Auf vordererendete FMV-Sequenzen hat man fast gänzlich verzichtet. Das Beispiel von Metal Gear Solid hat bereits eindringlich gezeigt, dass dieses Vorhaben auch funktioniert. Die interessanteste Änderung gegenüber dem N64-Original ist die Möglichkeit, per so genanntem Quick-Save an jeder Stelle des gesamten Spiels abzuspeichern. Dies beugt verständlicherweise aufkommen- den Frustrationen bereits im Vorfeld vor.

FAZIT: Der erste Eindruck der Abenteuer rund um Ethan Hunt beweist nachdrücklich, dass den deutschen Programmierern hier der große Wurf gelingen könnte. Den Vorteil der Jungs von X-ample Architectures mag hier auch vielleicht die in diesem Genre eher unterbesetzte Konkurrenz darstellen. Gut, Metal Gear Solid ist und bleibt das Spiel der Spiele. Dies könnte die große Chance in sich bergen, einen Über-

raschungstreffer zu landen. Am Potential des Titels wird dies zumindest nicht scheitern. (Tom S.)

„Ein vielversprechender Titel endlich einmal aus deutscher Feder“



Tolle Aussichten! Von den Wachen überrumpelt und dann noch die Androhung, nach Sibirien deportiert zu werden.



Vor hell beleuchteten Stellen muss sich jeder Hobby-Agent in Acht nehmen. Wachposten entdecken euch dort erfahrungsgemäß leichter.

INFC		MISSION: IMPOSSIBLE	
Aktion	○○○	Hersteller/Vertrieb: X-ample Architectures	
Strategie	○○○	Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer	
Abenteuer	○○○	Levels: k.A.	
Geschick	○○○		
Simulation	○○○		
GEPLANT FÜR			
September			
ERSTER EINDRUCK			
sehr gut		„Die Konvertierung überzeugt neben der Grafik vor allem auch in puncto Spielspaß“	

"ICH WARTE GESPANNT AUF DIE PLAYSTATION 2"

Der Chef-Programmierer von *Mission: Impossible*, **Michael Büttner**, über die **Probleme** einer N64-Konvertierung und die mögliche **Konsolenzukunft**.

PlayStation Games: Was sind genau deine Aufgaben bei X-Ample Architectures?

Michael Büttner: Ich bin zuständig für die Engine und die Tools. Die verwendete Engine stammt ursprünglich aus VIPER, einem früheren Projekt. Diese wurde noch um einige Elemente aus der Infogrames-Engine erweitert. Weitere Aufgaben bestehen in der Organisation und Planung.

PSG: Seit wann beschäftigst du dich mit dem Bereich der Spiele? Und was waren deine Projekte im Einzelnen?

MB: Mit der Programmierung beschäftige ich mich seit nunmehr 15 Jahren. Anfangs nur auf dem C64, später auf dem Amiga (Pipe Panic, Kelogs). Vor ca. acht Jahren arbeitete ich mit einem sehr kleinen Team an einem Jump & Run auf Amiga, der Hauptcharakter war ein Eichhörnchen. Wir stellten das Spiel auf der ECTS unter anderem der Firma Ocean vor. Sie waren sofort an dem Projekt interessiert, da sie zur gleichen Zeit ein Jump & Run für SNES entwickelten und ihr Hauptdarsteller dem unseren sehr ähnlich war. Also boten sie uns an, dass wir die Amiga-Version fertigstellen und gleichzeitig das Spiel auf dem Sega MegaDrive entwickeln. So entstand unser erstes gemeinsames Projekt mit Ocean: „Mr. Nutz“. Seitdem arbeite ich für Ocean bzw. Infogrames, da sie mir immer neue Projekte anboten und mir immer die Möglichkeiten ga-

ben, meine Ideen zu verwirklichen. Den professionellen Einstieg bildete erst Mr. Nutz für Amiga und das MegaDrive, beide unter der Regie von Ocean. Die bekanntesten Spiele dürften jedoch Tunnel B1 (PlayStation/PC/Saturn) und VIPER (PlayStation) darstellen.

PSG: Wie ging euer Weg nach Mr. Nutz weiter?

MB: Nach Beendigung von Mr. Nutz gründeten wir die Neon Software GmbH. Ein paar Jahre später, im Frühjahr 1997, entschied ich mich zusammen mit Thomas Heinrich, Isabell Weidemann und Michael Endres, mich von Neon zu trennen. Wir arbeiteten damals an dem Spiel Viper auf PlayStation/PC. Also richteten wir uns ein kleines Büro in Manchester bei Ocean ein, um das Projekt fertigzustellen. Einige Wochen später konnten wir als weiteren Grafiker Michael Detert gewinnen.

PSG: Wie kommt man eigentlich auf den Namen X-Ample Architectures?

MB: Auf der Suche nach einem neuen Firmennamen lag es nahe, den alten Firmennamen „X-Ample



„Die **geringeren Hardware-möglichkeiten** hätten natürlich unweigerlich dazu geführt, dass der Speicher aus allen **Nähten geplatzt** wäre. Deshalb musste eine **kompaktere Lösung** her.“



Hier sieht ihr einen Grafiker bei der Arbeit. Ivo Herzog kümmerte sich vor allem um die Render-Engine in *Mission: Impossible*.

Architectures“ der beiden Grafiker zu benutzen. XAP wurde bereits 1986 gegründet und es erschienen mehrere Titel auf den damalig gängigen Maschinen, wie dem C64 und Amiga, sowie etwas später dem PC (Stone Age, Leonardo, Blue Angel 69, Ugh, Eskimo Games, Neuronics, um einige zu nennen). Im Laufe der Jahre trennten sich die Wege der XAP-Gründer und lediglich Thomas Heinrich als auch Michael Detert blieben der Industrie erhalten.

PSG: Was genau war das Hauptproblem bei der PlayStation-Umsetzung von *Mission: Impossible*?

MB: Da die Grundstrukturen der Räumlichkeiten sowohl bei N64 als auch bei der Sony-Umsetzung identisch sind, hatten wir vor allem mit einem Speicherproblem zu kämpfen. Für einen Zaun beispielsweise im Skandinavien-Level benötigte das N64 durch die Möglichkeit des Texture-Tiling gerade einmal ein Polygon. Wir hat-

PSG: Zum Abschluss noch die unausweichliche Frage nach deinen Erwartungen für die Zukunft. Welcher Next-Generation-Konsole räumst du persönlich die größten Chancen ein?

MB: Ich warte gespannt auf die PlayStation 2, da sie höchstwahrscheinlich die Konsole der Zukunft sein wird.

PSG: Was macht dich in deiner Einschätzung so sicher?

MB: Obwohl weder die neue Konsole von Sony noch Nintendos Gegenstück greifbar ist, glaube ich, dass Sony schon alleine deshalb das Rennen machen wird, da die Company das größte Vertrauen der Kunden genießt. Nintendo haftet trotz möglichen Übertrumpfs von Sonys neuer Hardware immer noch der Ruf des Produzenten von Kinderspielen an.

PSG: Werdet ihr also die PS 2 unterstützen?

MB: Da wir bereits auf der jetzigen Hardware eingearbeitet sind, sicherlich, da die Veränderungen eventuell nicht so gravierend sein werden.

PSG: Was habt ihr nach *Mission: Impossible* in Planung? Eventuell eine Fortsetzung?

MB: Mmh, ja. Sicher ist jedoch noch nicht, ob mit oder ohne Filmlizenz, da Tom Cruise als Producer die Rechte an dem Titel hat. Geplant sind Versionen für PlayStation (1+2), Dreamcast, N64 und GBC.

PSG: Vielen Dank für das Interview.

ten jedoch dafür 1000 Polygone verwendet. Die geringeren Hardwaremöglichkeiten hätten natürlich unweigerlich dazu geführt, dass der Speicher aus allen Nähten geplatzt wäre. Deshalb musste eine kompaktere Lösung her. So kamen wir nach langen Überlegungen zur rettenden Idee mit den nicht-planaren Vierecken. Dies reduzierte die verwendete Polygonanzahl auf ein Minimum.

PSG: Was sind deine Lieblingsspiele?

MB: Mario und Banjo Kazooie (beide N64).



Das Entwicklerteam (v.l.n.r.): I. Herzog, R. Laemmle, T. Heinrich, M. Endres, M. Detert, M. Büttner, M. Krehan.

ICH MACH DICH KRANKENHAUS



BLOODY ROAR 2

BRINGER OF THE NEW AGE

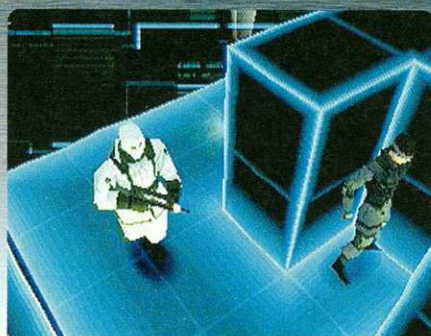


DAS HÄRTESTE 3D-BEAT'EM-UP, DAS ES JE GAB !

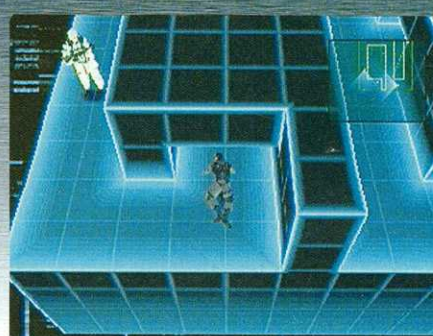




Der Kegel im Radarschirm gibt die Sichtweite des Gegners an.



Die Wachposten sind wieder mit ihren Sturmgewehren bewaffnet.



Um den Wachmännern zu entkommen, kriecht ihr einfach unter den Hindernissen entlang zum Zielpunkt.

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Ein knappes halbes Jahr nach dem Release eines der **erfolgreichsten PlayStation-Titel** aller Zeiten gibt es bereits **Nachschub** für virtuelle Agenten in Form einer **Mission-CD**.

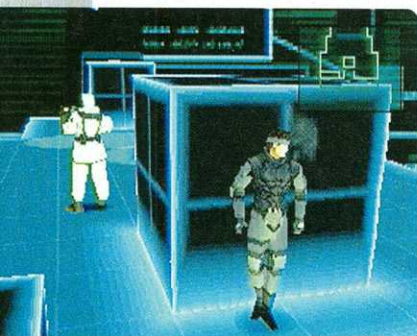
Kaum ein Spiel hat im Vorfeld der Veröffentlichung für so viel Furore gesorgt wie Konamis Metal Gear Solid. Die Story des Geheimagenten zog weltweit Millionen von Spielern in ihren Bann. Eine Lagerhalle im fernen Alaska wird von einer skrupellosen Terror-Organisation namens FOXHOUD besetzt gehalten. Pikanterweise werden dort vom amerikanischen Militär Raketen deponiert, die mit einem atomaren Sprengkopf ausgestattet sind. Die Aggressoren drohen

nun mit einem weltweiten Terroranschlag, wenn deren Forderungen nicht binnen 24 Stunden erfüllt werden. Die US-Regierung entscheidet daher, ihren besten Agenten, Solid Snake, an den Ort des Geschehens zu entsenden. Er soll unerkannt in das Gebäude eindringen und die fünf Oberfließen samt Metal Gear Rex, einem monströsen Battle-Mech, auslöschen. So schlüpft ihr in die Rolle des mutigen Snake, der Dank einer enormen Menge unterschiedlicher Aktionsmöglichkeiten und einer großen Anzahl todbringender Waffen das Abenteuer erfolgreich besteht.

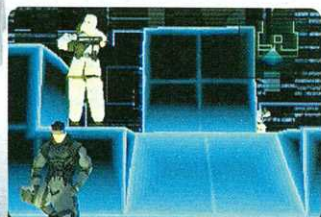
GAMEPLAY: Neben dem eigentlichen Adventure standen dem virtuellen Agenten in MGS zahlreiche Trainingsmissionen zur Verfügung, durch die er mit den Fähigkeiten Solid Snakes vertraut gemacht wurde. Diese Spieloption steht nun im Mittelpunkt der Metal Gear Solid VR Missions, die interessanterweise als Stand-alone-Version ohne die Original-CDs auf der PlayStation läuft. Sage und schreibe 300 Missionen muss der Top-Spion in Konamis neuestem Titel meistern. In futuristisch anmutenden Räumlichkeiten gilt

es für Solid Snake ein transparentes Dreieck an einer entlegenen Ecke der Stage zu erreichen. Dabei solltet ihr natürlich extrem vorsichtig zur Sache gehen, um eine Entdeckung und somit das vorzeitige Ende der Mission zu verhindern. Ihr müsst also genau wie im Hauptspiel den Agenten an Wände pressen, um somit die Kamera in den hinter euch liegenden Gang schwenken zu lassen. Auf diese Weise gelingt es euch, die dort

„Anfänger und Profis werden gleichsam durch den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad gefordert“



Hier gilt es, im richtigen Augenblick am Gegner vorbeizuschleichen.

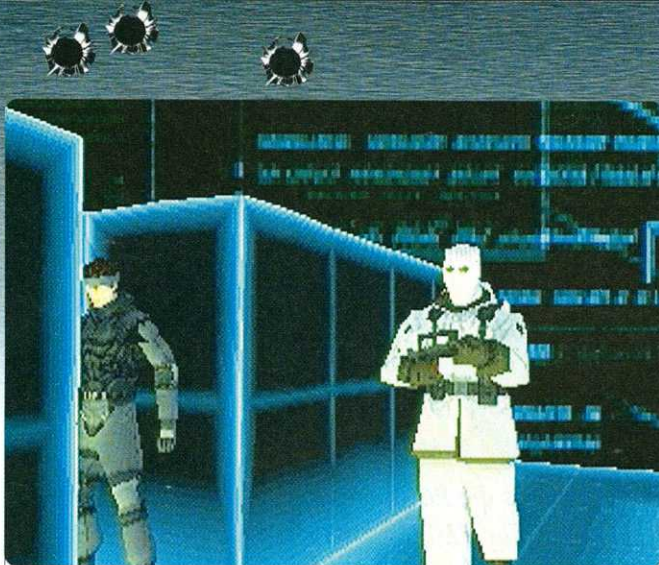


Wie im Original sollte man sich auch in VR Missions sehr ruhig verhalten.



Der C4-Sprengstoff, der sich gerade entzündet, scheint dem Wachmann irgendwie nicht zu bekommen.





Wie im Hauptspiel habt ihr auch in VR Missions die Möglichkeit, euch vor euren Feinden zu verstecken.

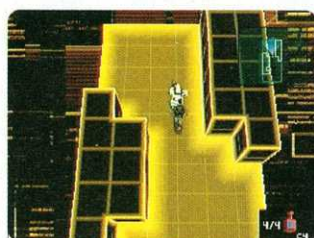
„Mehr als 300 Missionen sorgen für großen Langzeitpaß“

postierten Wachmänner unerkannt zu beobachten. Sind die Gegner für einen kurzen Zeitraum unaufmerksam, verlässt Snake sein Versteck und erreicht den Zielpunkt der Stage, ohne dass er entdeckt wurde. An anderen Stellen der Locations sind alle Hauptgänge von Gegnern versperrt. Hier solltet ihr nach einer Stelle Ausschau halten, an der es möglich ist, unter einem Hindernis hindurchzukriechen, das euch vor den aufmerksamen Blicken der Wachmänner schützt. Natürlich verlaufen nicht alle Missionen ohne Waffengewalt. Vor den Aufträgen habt ihr euch zu entscheiden, ob ihr euch unbewaffnet in das Abenteuer stürzt oder mit Hilfe eines Todbringers den folgenden Auftrag meistert. Dabei stehen euch alle Wummen des Originals zur Verfügung. Ferner lassen sich auch mit dem C4-Sprengstoff diese Fallen bauen, in die die ahnungslosen Gegner allzu häufig tapen.

TECHNIK: Grafisch und steuerungstechnisch wurde alles beim Alten belassen. Auch die musikalische Untermalung gleicht der

des Originals. Neu sind die Sequenzen, die teilweise freigespielt werden müssen. Wie im Original sind sie jedoch auch in VR Missions in Spielgrafik gehalten.

FAZIT: Die Aufträge gestalten sich bei VR Missions wesentlich abwechslungsreicher als im „Vorgänger“. Die teilweise extrem komplexen Szenarien fordern vor allem in späteren Missionen alles vom Wohnzimmer-Agenten ab, so dass auch auf lange Sicht für Spielspaß gesorgt ist. Festzuhalten bleibt jedoch, dass Konami nur für Nachschub im Bereich der Trainingsmissionen gesorgt hat, die das Hauptspiel nicht betreffen. Somit dürfte Metal Gear Solid VR Missions ein Must-buy-Titel für alle Solid-Snake-Fans werden. Alle anderen sollten zunächst ein Probespiel wagen. (Udo L.)



Langsam schleicht sich der virtuelle Agent an den Gegner heran, um ihn im gleichen Moment am Hals zu packen.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

**GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
sehr gut**

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Hersteller/Vertrieb: Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 300+ Trainingsmissionen



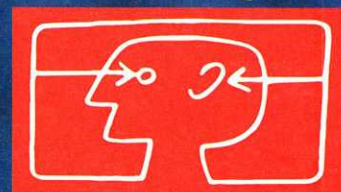
„Umfangreicher Nachschub für Hobby-Agenten“

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.

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

Veranstalter:

gfu

Organisation:

Messe Berlin

X-FILES

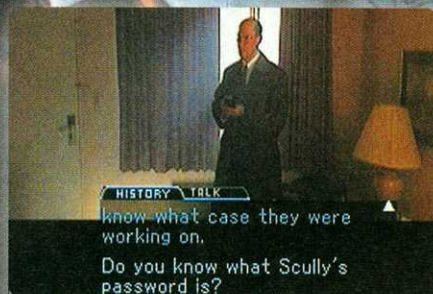
THE TRUTH IS OUT THERE

Auch wenn es fast **ein Jahr länger** als die PC-Version gedauert hat, können sich nun alle Fans der **Kultserie Akte X** auf das **lang ersehnte** Videospiel zur erfolgreichen Serie **freuen**.

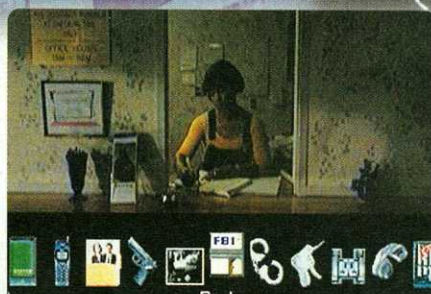
INTRO



THE X-FILES™



Habt ihr im Gespräch einen Punkt nicht richtig geschnitten, dann bekommt ihr ihn per History noch einmal vorgesetzt.



Viele Personen geben nur unter Zwang Antwort - das Vorzeigen eines FBI-Ausweises ist aber meist Grund genug.



Im Briefing beim Chef Shanks wird euch Skinner vorgestellt und die Sachlage geklärt.

Wer kennt eigentlich nicht die beiden FBI-Special-Agents Scully und Mulder, die jeden Montag zur besten Sendezeit über die Mattscheiben flimmern? Immer auf der Suche nach unerklärlichen Fällen der Behörde ist die Serie Akte X inzwischen zum Kult avanciert und fesselt allwöchentlich gut und gerne fünf Millionen Zuschauer vor dem Fernseher. Neben UFOs und Außerirdischen gibt es manchmal auch ganz banale Erklärungen für ein Mysterium. Für das

digitale Abenteuer ist Fox Interactive verantwortlich, eine Tochter von 20th Century Fox, der Produktionsfirma der Serie. Verständlicherweise gab es so keine Schwierigkeiten in Sachen Lizenzrechte und Schauspielerverträge. Im Spiel sind aber ausnahmsweise nicht Dana Scully und Fox Mulder die Helden (wer könnte es schon mit den beiden aufnehmen?), sondern ein Neuling namens Craig Willmore. Er gehört zu einer FBI-Spezial-Einheit in Seattle, in deren Umgebung Scully und Mulder operieren. Plötzlich verschwinden die beiden spurlos. Ein alter Bekannter taucht ziemlich bald in Seattle auf: Walter Skinner. Wie die Akte-X-Fans sicherlich wissen, ist er der Chef des erfolgreichen Teams. Willmore wird von seinem Vorgesetzten Shanks beauftragt, die Sache in die Hand zu nehmen. Dabei hat er alle Freiheiten. Er darf sogar die Fälle, die er bisher bearbeitet hat, seinem Kollegen und Freund Cook in die Hand drücken. Prinzipiell stünde Willmore vor einer ziemlich kniffligen Angelegenheit, würde ihm nicht Skinner anfangs mit Rat und Tat zur Seite stehen.

GAMEPLAY: The X-Files präsentiert sich als eine Art aufgepepp-

AKTE X - DIE SERIE

Die erfolgreiche **Mystery-Serie**, die der Privatsender Pro 7 mit großem Anklang ausstrahlt, wurde zum ersten Mal am 10. September 1993 im amerikanischen Fernsehsender Fox gesendet. Gerade in Amerika, wo viele Einwohner von Außerirdischen träumen, konnte die gut gemachte Serie des Autoren Chris Carter nichts anderes als ein Hit werden. Dieses Fieber hat sich inzwischen auch auf Deutschland übertragen. Nicht zuletzt kann man das auch den zwei Helden **Mulder und Scully** zuschreiben, die sehr überzeugend von David Duchovny und Gillian Anderson gespielt werden. Die zwei gelten inzwischen weltweit als Synonym für die mehr oder minder erfolgreiche Jagd nach Übernatürlichem und Unerklärlichem. Mit durchschnittlich 5 Millionen Zuschauern jeden Montag gehört **Akte X** zu den erfolgreichsten Sendungen im deutschen Fernsehen.

tes Myst-Plagiat. Ähnlich wie bei dem Grafik-Adventure-Klassiker klickt ihr euch durch eine Reihe aufeinander folgender Bilder, aus denen ein Territorium - sei es nun ein Raum oder ein ganzes Gebäude - zusammengesetzt wurde. Dieses altbekannte Spielprinzip wurde durch viele hochwertige **Full-Motion-Videos** ergänzt, so dass ihr das Gefühl habt, eine Folge der Serie nachzuspielen. Entsprechend sind die Handlung und die Aktionsweise aufgebaut.

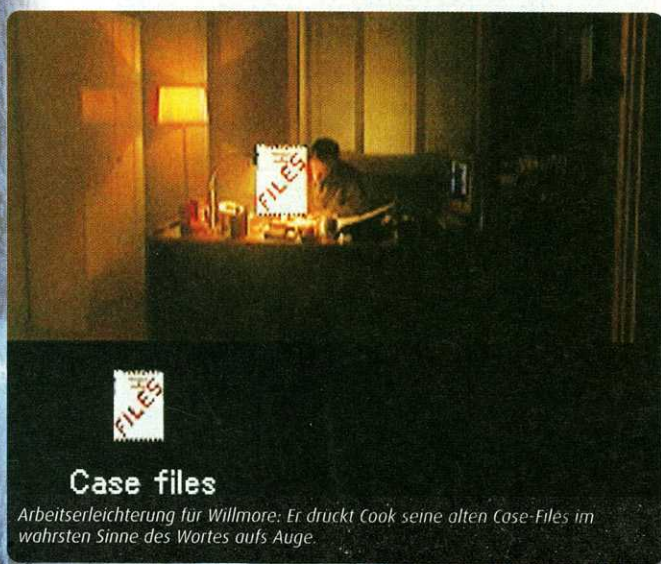
So marschiert Willmore nach dem ersten Gespräch mit Skinner in sein Büro und sackt dort erst einmal



Auf eurem Schreibtisch steht euer wichtiger Computer sowie das Telefon zum Chef.



Wenn ihr euch im Hauptquartier eurer Behörde nicht zurechtfindet, gibt es am Ausgang einen Fluchtplan.

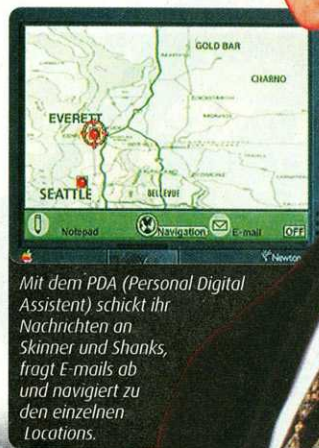


Case files

Arbeitserleichterung für Willmore: Er drückt Cook seine alten Case-Files im wahrsten Sinne des Wortes aufs Auge.



Ade Walter: Skinner wird nach Washington zurückgerufen.



Mit dem PDA (Personal Digital Assistant) schickt ihr Nachrichten an Skinner und Shanks, fragt E-mails ab und navigiert zu den einzelnen Locations.



AKTE X - DER KINOFILM

Nach dem riesigen Erfolg der Serie wollten die Schöpfer der **Akte-X-Serie** die Thematik auch zu einem Kinohit machen. Am 19. Juni 1998 war es dann endlich soweit: Die amerikanischen Fans durften zum ersten Mal **Scully und Mulder** auf der Leinwand bestaunen. Der Film mit dem Original-Titel "The X-Files: Fight the Future" kostete die Produktionsfirma 20th Century Fox insgesamt **65 Millionen US-Dollar** (im Vergleich: eine Folge der Serie ist mit ca. 2 Millionen US-Dollar abgedreht). Doch der Einsatz hat sich gelohnt. Der Kinofilm ist weltweit zum Kassenhit avanciert und die **Video-Edition** verkauft sich nach wie vor mit großem Erfolg.



Fight the Future" kostete die Produktionsfirma 20th Century Fox insgesamt **65 Millionen US-Dollar** (im Vergleich: eine Folge der Serie ist mit ca. 2 Millionen US-Dollar abgedreht). Doch der Einsatz hat sich gelohnt. Der Kinofilm ist weltweit zum Kassenhit avanciert und die **Video-Edition** verkauft sich nach wie vor mit großem Erfolg.



Wenn **Craig Willmore** gelangweilt an seinem Schreibtisch sitzt, greift er zum Klebestreifen, den er sich auf die Nase pappt.

"Grafik-Adventure mit **massig** gelungenen **Video-sequenzen**"



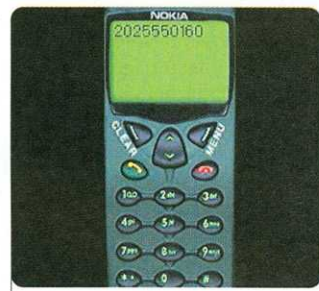
alles ein, was auf und in seinem **Schreibtisch** liegt. Wer weiß, wozu man eine Knarre und ein paar Handschellen noch gebrauchen kann. Auch der Konferenzraum beherbergt einige Dinge, die ein guter FBI-Agent benötigt. Anschließend wird noch der bedauernswerte Cook belästigt, der die anderen Fälle von Willmore zu lösen hat. Dass nebenbei noch ein kleines Schwätzchen gehalten wird, ist selbstverständlich. All diese Aktionen werden mit Hilfe eines beweglichen Cursors geführt, ein Überbleibsel der PC-Version, welche komplett mit Maus gesteuert wird. Leider verzichtet The X-Files großzügig auf dieses Eingabegerät. Stattdessen benutzt ihr das Digital- oder Analog-Pad, was die Suche nach versteckten Gegenständen in einem Bild nicht gerade erleichtert. Die gesamte Aktionsweise von Willmore ist ziemlich realistisch umgesetzt worden. Dabei dringt ihr notwendigerweise in die tiefsten Niederungen der Polizeiarbeit ein, wozu unter anderem ständiges Befragen aller verfügbaren Personen, Recherche am Computer und Spuren-



Schaltet ihr im Hotel der beiden Vermissten den Fernseher ein, bekommt ihr einen Ausschnitt eines alten Filmklassikers präsentiert.



In manchen **Gesprächen** seid ihr gefordert und müsst auf Fragen mit einer von drei Gemütslagen reagieren.



Nahezu das gesamte Spiel ist gespickt mit **Product-Placement**, einer Form von Werbung, die bisher nur in geringem Maße die Konsolen berührte.

sicherung gehören. Gerade die Spurensicherung ist dabei eine der aufwändigsten Aktionen. So wurden, wie uns das Intro zeigt, Scully und Mulder zuletzt in einem alten Lagerhaus gesehen. In ihm muss nun Willmore ein paar wenige Gegenstände einsammeln, die im Labor untersucht werden sollen. Zusammengesetzt aus zirka 20 Bildern, wird die Suche in dem Lagerhaus zur reinen Fusselarbeit. Ähnlich realistisch werden viele Aktionsmöglichkeiten nur möglich, wenn ihr sie mit einem bestimmten Gegenstand auslöst. So soll Willmore eine Tür öffnen, die zugeschlossen ist. Fahrt ihr mit dem normalen Cursor darüber, erhaltet ihr keinerlei Hinweis, wie sie zu öffnen ist. Erst mit einem Lockpick in der Hand leuchtet plötzlich eine Variante auf, wie das Problem zu lösen ist. Einige Gespräche lassen euch Handlungsfreiheit. Während ihr im

Normalfall selbst die Fragen stellt – bei jeder Befragung wird ein Katalog mit Fragen angezeigt – kann es ebenso gut passieren, dass ihr auf irgendetwas antworten müsst. Entweder sucht ihr euch dann eine Antwort aus oder ihr reagiert mit einer bestimmten Gemütslage. Das Paradebeispiel ist hierbei euer



Einige Gegenstände gehören zur Ausrüstung eines FBI-Agenten. Ihr findet sie in der Schreibtischschublade sowie im Konferenzraum.

ALL POINTS BULLETIN

TXT 0062 FBI ORPBIPDOO (54zu)

BOLO BOLO BE ON THE LOOK OUT BOLO BOLO

UPDATED INFO

MISSING PERSON

Missing: Mulder, Fox William.
 DOB: 10/13/61. Race: Caucasian.
 Eyes: Hazel. Hair: Brown. Height: 6'-0". Weight: 168 lbs. Sex: Male. Clean shaven, no distinguishing marks.

Send

ING

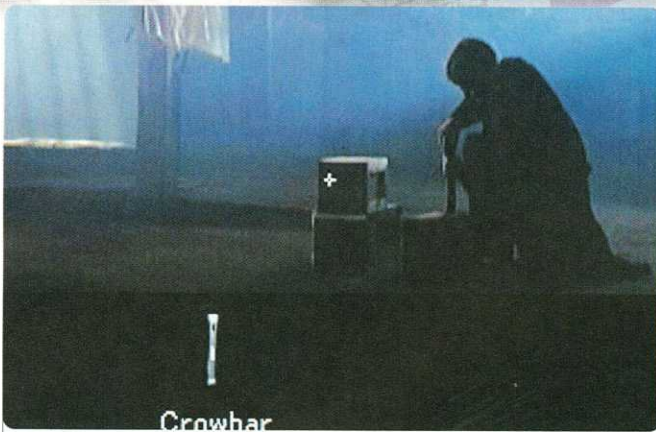
PHOTO

E-MAIL

APB

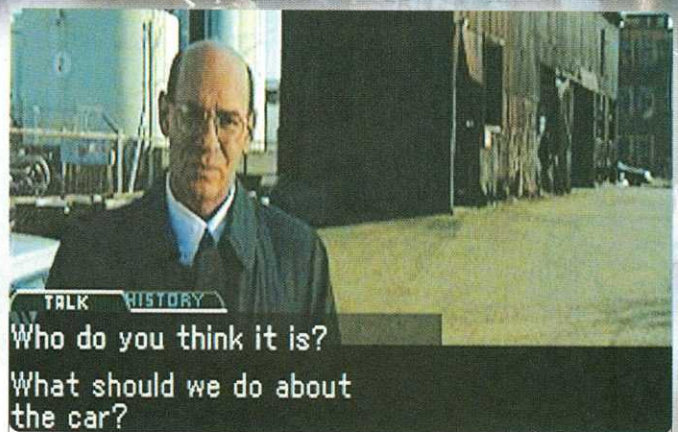
QUIT

Die Recherche am Computer gehört ebenso zur Polizeiarbeit wie die Spurensuche außerhalb des Büros.



Crowbar

In den Kisten ist ein schwarzes Pulver versteckt, wie Willmore feststellt, als er eine Kiste aufbricht.

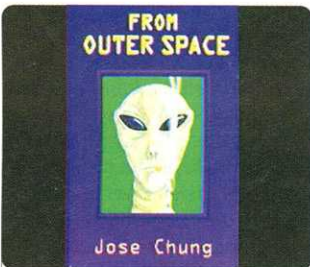


TALK HISTORY
Who do you think it is?
What should we do about the car?

Ein geheimnisvoller **schwarzer Wagen** beschattet Skinner und Willmore – am besten knipsen und den Fahrzeughalter ermitteln.



Diese Tür geht erst auf, wenn ihr das Schloss mit einem Lockpick öffnet.



Was sollte Mulder wohl sonst lesen außer einer solchen Lektüre?

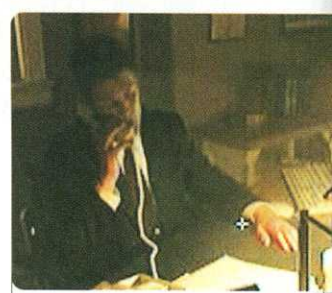
neugieriger Kollege Cook, den ihr mit freundlichen oder ernsten **Gesprächen** in eure Arbeit mit einbeziehen oder per mürrischem Gegrummel und nichtsagenden Antworten völlig aus dem Fall heraushalten könnt. In den meisten Situationen tendiert sogar die gesamte Story zu Alternativhandlungen. So beobachten euch ein paar geheimnisvolle Figuren aus einem **schwarzen Wagen**. Ihr habt nun die Wahl, entweder das Auto zu knipsen oder es unregistriert davonrasen zu lassen. Inwiefern sich solche Aktionen anschließend auf das Ergebnis eurer Tätigkeit auswirken, bleibt abzuwarten.

TECHNIK: The X-Files hinterlässt einen hervorragenden Eindruck. Gerade in puncto Grafik und Sound kann das mysteriöse Abenteuer den meisten anderen PS-Spielen den Rang ablaufen. Auch wenn die Videosequenzen nicht ganz die Qualität wie die der PC-Version haben, bleiben sie immer noch auf einem extrem hohen Niveau. Neben den Originalschauspielern, die zumindest für kurze Zeit dem überzeugend wirkenden Nachwuchs zur Seite stehen, werden in der deutschen Version auch die entsprechenden aus der Serie bekannten Synchronstimmen zur Verfügung stehen.



Typisch alleinstehender Kerl: Auf der Küchenablage stehen Bierflaschen herum.

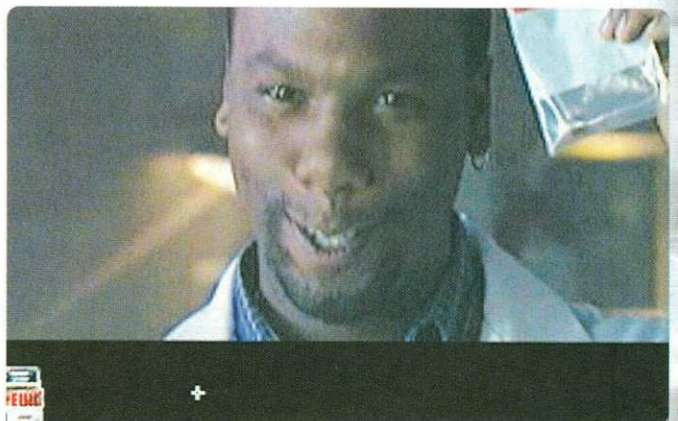
FAZIT: Auch wenn die meisten von euch, so wie ich, enttäuscht sein werden, dass die Traumfrau Gillian Anderson kaum zu sehen ist, werden Fans der Serie viel Spaß an dem außergewöhnlichen Abenteuer haben. Technisch auf sehr ansehnlichem Niveau angesiedelt, hinterlässt eigentlich nur die Bedienung einen leicht faden Nachgeschmack. Gute Schauspielerleistungen geben einen waschechten Mystery-Eindruck und vermitteln die für die ungeklärten Fälle nötige Atmosphäre. Mal ehrlich: Eine Akte-X-Folge zum Nachspielen würde doch auch bei minderer Qualität der Umsetzung ein Erfolg werden, oder? (Udo L.)



Überall im Spiel sind **Full-Motion-Videos** geschickt verteilt, so dass dieses Akte-X-Abenteuer mehr wie ein interaktiver Film wirkt.



Evidence kit
Das klinische Evidence Kit ist ein wichtiges Rüstzeug, da mit ihm die Spuren im Lagerhaus eingesammelt werden.



Der Typ vom Crime Lab ist ganz locker drauf und versucht Willmore in ein freundschaftliches Gespräch zu verwickeln.

INFO

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

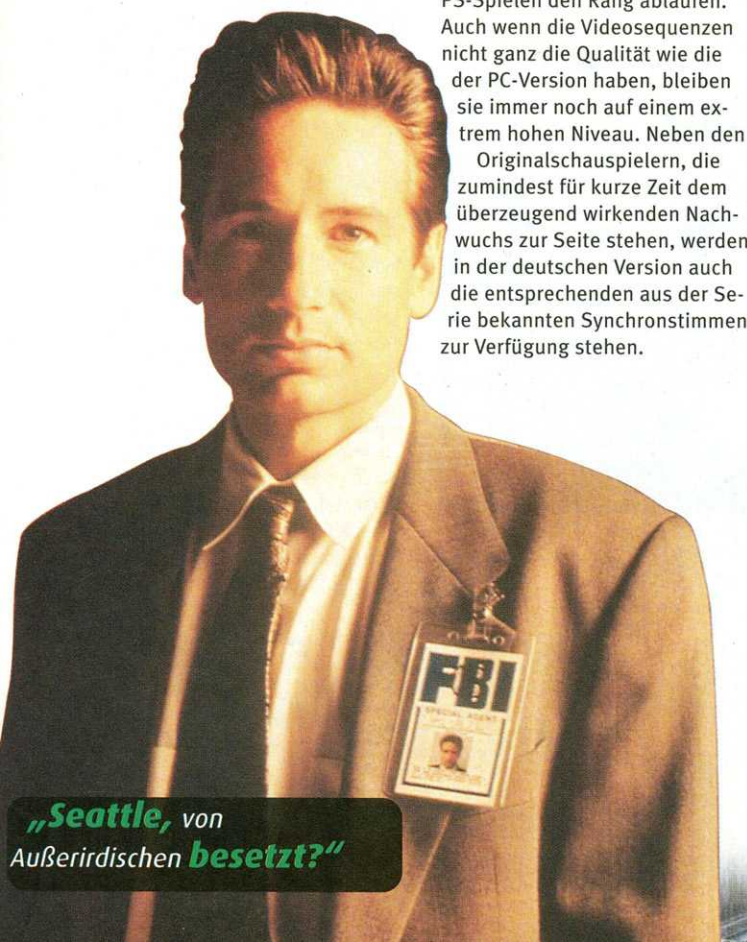
GEPLANT FÜR
22. September
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

THE X-FILES: THE TRUTH IS OUT THERE

Hersteller/Vertrieb: Fox Interactive/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt

1

„Interaktives Film-Abenteuer mit typischer Akte-X-Atmosphäre“



„Seattle, von Außerirdischen **besetzt?**“



Die abgegrenzten Locations sind nicht sonderlich groß, so dass genaue Flugmanöver erforderlich sind.



Bei Aironauts durchfliegt ihr oftmals gleich ganze Stafetten von Ringen, was sehr viel Übung erfordert.



Acht unterschiedliche Charaktere stehen zur Auswahl, die sich in den Attributen Schnelligkeit, Bewaffnung und Beweglichkeit unterscheiden.

AIRONAUTS

Ungewöhnliche **Flugaction** und eine abgedrehte **Comic-Grafik** zeichnen dieses luftige **Geschicklichkeitsspiel** aus.

Dass nicht nur beim Spielablauf, sondern auch bei der Hintergrundgeschichte gelegentlich Ideenklau betrieben wird, beweisen uns die Programmierer von Red Lemmon Studios. Die zugrunde liegende Story erinnert nämlich frappierend an den Actionstreifen Running Man. Wie beim Film schlüpft ihr in die Rolle eines Sträflings, der von der Regierung jedoch eine ultimative Chance erhält. Wenn er an der beliebtesten Abendshow des Landes namens Aironauts, die der Fernsehsender S.K.P.T.V. ausstrahlt, teilnimmt und alle Missionen erfolgreich besteht, darf er

wieder den Wind der Freiheit um seine Nase spüren. Natürlich handelt es sich bei diesem Unterhaltungsprogramm um ein Höllenkommando.

GAMEPLAY: Mittels eines bewaffneten Gleiters gilt es, in einem abgegrenzten runden Areal (Käseglocke) diverse Missionen zu erfüllen, beispielsweise sämtliche feindlichen Flugobjekte vom Himmel zu holen oder euren Knastbruder pixelgenau durch Ringe zu bugsieren. Zu Beginn eurer Mission habt ihr die Auswahl zwischen acht verschiedenen Charakteren, die sich in ihren Fähigkeiten deutlich voneinander unterscheiden. Blutigen Anfängern wird anschließend



Insgesamt bietet euch Take 2s neuester Streich 60 verschiedene Missionen, die für die nötige Langzeitmotivation sorgen.

in den zwölf Trainingsmissionen verdeutlicht, wie die Turbo-Gleiter zu steuern sind. Zusätzlich erlernt ihr hier den effektivsten Einsatz eurer Waffensysteme. Schauplätze der Show sind unter anderem verlassene Bohrsensel oder radioaktiv verseuchte Kernkraftwerke. Inge-

samt erlebt ihr die aufregenden Abenteuer in sieben verschiedenen Arealen, die unterschiedlicher nicht hätten sein können. Zusätzlich habt ihr dabei ständig ein ziemlich knapp bemessenes Zeitlimit von drei Minuten im Nacken. Der Umgang mit dem Gleiter erfordert ferner viel Fingerspitzengefühl, zumal ihr gleichzeitig Lotse und Kanonier spielt. Die mehr als 60 Missionen sorgen dafür, dass das Ballern so schnell nicht langweilig wird.

TECHNIK: Die 3D-Engine verrichtet bereits in der frühen Beta-Version brav und fast fehlerlos ihre Aufgabe und die Gleiter lassen sich allesamt präzise durch die Locations steuern. Zusätzlich verwöhnen tolle Explosionseffekte das Auge des Piloten.

FAZIT: Schließlich lässt sich feststellen, dass Aironauts mitsamt der hervorragenden grafischen Präsentation und dem spielerischen Witz ein potentieller Anwärter auf die 80er-Regionen ist. (Udo L.)



Die Missionen variieren abhängig von der Spielfigur, die ihr gewählt habt.



Innerhalb der Locations befinden sich Röhren, durch die der virtuelle Pilot fliegen kann.



Die Explosionseffekte verwöhnen das Auge des actionbesessenen Spielers.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
August
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

AIRONAUTS

Hersteller/Vertrieb: Red Lemmon Studios/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 60



„Ein nettes und farbenfrohe in Szene gesetztes Flugactionsspiel“



Das Hafengelände: In solch fliegerfeindlicher Umgebung ist die **Wendigkeit** eurer Maschine von enormer Wichtigkeit.

PLANE CRAZY

Tollkühne Männer in ihren fliegenden **Kisten**. Aber derart haarsträubende Rennen wie in Plane Crazy wären selbst hartgesottenen **Piloten** zu gefährlich.

Der Menschheits Traum vom Fliegen ist bekanntlich in Erfüllung gegangen. Also wo sind die nächsten Herausforderungen zu suchen? Glasklar: waghalsige und lebensgefährliche Manöver mit schnelleren Flugzeugen in einem Wettstreit mit anderen Verrückten zu meistern. Als erste Übungsstunden könnte Plane Crazy aus dem Hause Projekt Two Interactive herhalten, bei dem es sich tatsächlich um ein in Propellermaschinen ausgerüstetes Rennspiel handelt.

SPIELABLAUF: Nach Wahl des Flugzeugtyps, die sich besonders in puncto **Wendigkeit** und **Robustheit** unterscheiden, geht es in einer von sieben Rennstrecken zur Sache. Bei näherer Betrachtung der Szenerie wird die Betonung der oben erwähnten Attribute auch sofort deutlich, da es sich thematisch stets um sehr enge Schluchten handelt, die ferner im Tiefflug gemeistert werden müssen. Beim Manövrieren auf engstem Raum erweist sich ein weit-sichtiges Vorgehen mit situationsbedingten Brems- und Beschleunigungsphasen und gelegentlichem Waffeneinsatz gegen die Konkurrenz als erfolgsträchtig.

TECHNIK: Bei Rennspielen dieses Typs sollte neben einer guten Auflösung und netten Effekten besonderes Augenmerk auf das Gefühl von Geschwindigkeit gelegt werden. Letzteres scheint bei Plane Crazy trotz der etwas pixligen Grafik-Engine durchaus gelungen zu sein.



In den Abwasserkanälen der Stadt hilft die Mini-Karte ungemein, die überraschenden Biegungen vorherzusehen.



Der leichteste Weg ist nicht immer der schnellste, aber risikoreiche Abkürzungen, wie durch dieses Felsentor, enden oft tödlich.



Endlich am Ziel angekommen. Die bisher zu bestaunenden Strecken erforderten lange Zeit zum Durchfliegen.



Einfallsreiche Streckenführungen, wie durch Abwasserkanäle oder Belüftungsschächte, sorgen für Abwechslung.

FAZIT: Mit Plane Crazy könnte eine willkommene Abwechslung zur Masse der futuristisch angehauchten Racer vor der Tür stehen, sofern die Schwächen der Grafik-Engine ausgemerzt werden. (Uwe K.)

Nach jedem gewonnenen Rennen darf das gewählte Flugzeug in den Kategorien **Geschwindigkeit**, **Beschleunigung** und **Robustheit** verbessert werden.



INFO

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER SINDRUCK
gut

PLANE CRAZY

Hersteller/Vertrieb: Projekt Two Interactive/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 7+ Strecken

1 ● ● ● ● ●

„Die Steuerung könnte diesem vielversprechenden Racer zum Verhängnis werden“

tausendkugeln eisbitter

www.solero-shots.de

Langnese

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Der kriegerische Shooter **Ace Combat** der Edelschmiede **Namco** geht mit deutlich aufgebesselter **Grafik-Engine** in die dritte Runde.

Air Combat, das in Japan und den USA unter dem Titel Ace Combat erschien, erblickte 1995 das Licht der virtuellen PlayStation-Welt. Im Cockpit der modernsten Kampffjets der Welt mussten allerlei Missionen erfüllt werden, in denen Ziele zu Luft, Wasser und Land mit Missile-Schüssen zu vernichten waren.



Die teilweise schwindelerregenden Wiederholungen zeigen die Grafikpracht des Shooters am eindrucksvollsten.



Das rote Zielkreuz zeigt an, dass nun der Moment gekommen ist, die Rakete abzufeuern.

"Ace Combat 3 besticht vor allem durch seine fließende und detailreiche 3D-Engine"

So einfach sich das anhört, so einfach spielte sich auch diese actionlastige Flugsimulation. Der technische Rahmen war jedoch sehr fad und der bunte Grafik-Stil widersprach dem Charakter realer Flugsimulatoren. Zwei Jahre später erschien der zweite Teil der Saga, der besonders grafisch deutlich aufgebessert wurde. Der Pilot donnerte beispielsweise über schneebedeckte Berggipfel, durch enge Gebirgsschluchten oder über bewaldete Hochebenen. Die optischen Unterschiede der beiden Teile waren dabei genauso gravierend wie beim anderen wichtigen Inhouse-Produkt Ridge Racer (RR Revolution, Rage Racer). Spiele-



Im Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr eine Vielzahl unterschiedlicher Kampffjets, mit denen die Missionen bestritten werden.



Besonders gelungen sind die mit einer Vielzahl authentischer Details ausgeschmückten Landschaften.

risch hingegen änderten sich nur wenige Elemente. Lediglich die Flieger wurden aktualisiert, so dass ihr im Sequel beispielsweise den Eurofighter 2000 oder eine F 117 steuern dürft. Der aktuelle Teil der Trilogie, der mittlerweile in Japan erschienen ist, knüpft nahtlos an die Evolution der Vorgänger an. Dazu jedoch mehr im Technik-Teil.

GAMEPLAY: Am Spielverlauf wurde im Vergleich zu den Vorgängern im dritten Teil der Saga nicht viel verändert. Zu Beginn eurer Mission habt ihr zunächst die Wahl zwi-



Mittels des am oberen linken Bildschirmrand eingeblendeten Radar-Schirms lassen sich die Flugbahnen der Gegner bestens beobachten.



Nachbetrachtung: Bestandene Missionen sind als dynamische Replay-Sequenzen noch einmal anzusehen.

schen zwei verschiedenen Vögeln, mit denen ihr den Luftraum des Gegners unsicher macht. Im Verlauf des Krieges wird euer Hangar jedoch mit den neusten Kampffjets der internationalen Militärs aufgestockt. Ihr donnet beispielsweise mit einer MIG 33 oder einem Eurofighter 2000E Typhoon II durch die Lüfte. Die Steuerung der Flugge-



Bombastisch: Die zahlreichen Schmankerln, zum Beispiel die Explosionseffekte, wurden fulminant in Szene gesetzt.



Ansichtssache: Während der aufregenden Missionen stehen euch zwei verschiedene Kameraspektiven zur Verfügung.



Am unteren Bildschirmrand wird euch unter anderem der Schadensstatus eures Fliegers angezeigt.

fährte vollzieht sich nicht mehr ganz so arcadelastig (simpel) wie in den beiden Vorgängern. Mit Hilfe der R2- und L2-Tasten wird die Flugbahn des Jets leicht nach links bzw. rechts korrigiert. Die Reisegeschwindigkeit des Vogels regelt ihr mit den L1- bzw. R1-Buttons. Natürlich lässt sich die Kampfmaschine analog steuern und auch der Dual-Shock-Controller findet perfekte Unterstützung. Am Spielablauf hat sich nichts Wesentliches verändert. Noch immer gilt es, gut gesicherte Bodeninstallationen, gegnerische Fluggeschwader oder Ziele zu Wasser, wie riesi-



Am Spielverlauf hat sich, verglichen mit den Vorgängern, nur sehr wenig getan. Noch immer wird großer Wert auf Seek&Destroy-Missionen gelegt.

ge Flugzeugträger, zu zerstören. In einigen Missionen hat sich der PlayStation-Pilot zudem mit einem engen Zeitlimit auseinander zu setzen. Manche Aufträge erlauben es euch sogar während des Fluges alternative Wege einzuschlagen. Diese werden mit einem Pfeil auf dem Bildschirm eingeblendet.

TECHNIK: Die Grafik dieser Flugsimulation ist einfach atemberaubend. Es scheint, als hätten sich die Coder der Ridge-Racer-Engine bedient und diese noch einmal aufgewertet, was die tollen Explosions- oder Lens-Flare-Effekte eindrucksvoll zeigen. Zusätzlich wird der Spieler von einer schier verschwenderisch anmutenden Menge wunderschöner Anime-Sequenzen verwöhnt. Daher wird Ace Combat 3 letztlich auch auf zwei CDs ausgeliefert.

FAZIT: Die technische Seite gibt aufgrund der detailreichen 3D-Engine und der genialen Sequenzen keinen Grund zur Kritik. Ob jedoch auch ausreichender Langzeitspaß gewährt wird, zeigt erst die fertige Verkaufsversion, die im Herbst bei uns erhältlich sein soll. (Udo L.)



Die Missionsbeschreibungen werden aufwändig präsentiert.



Die witzigen Kommentare, die beim Abschuss des Gegners auf dem Bildschirm eingeblendet werden, wurden von den Vorgängern übernommen.

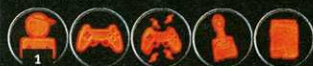
INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
gut

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

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



"Technisch herausragender Shooter"



AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE. ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS“ (PLAYSTATION ZONE 7/99)
„SIEG AUF GANZER LINIE“ (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR

△○×□
PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME

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. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Grafisch unspektakulär: Obwohl einige Insekten-Widersacher aufwändig in Szene gesetzt worden sind, wirken die meisten Szenarios recht schlicht.



Da sich der Held nicht sehr schnell um seine Achse drehen kann, passiert es häufig, dass man von der Feindesbrut umzingelt wird.



Da helfen auch keine Mottenkugeln mehr. Dieses fliegende Ungetüm verträgt gleich mehrere Magazine Munition.

GUNGAGE

Konami hat ein Herz für **Ballernaturen** und liefert ein **Action-Epos** ab, bei dem man getrost sein **Gehirn** auf Ruhezustand schalten darf.

Lang ist es her, da galt die Firma Konami als der Spezialist für actionbetonte Jump&Run-Spiele. Der Grund dafür lag im immensen Erfolg der Contra-Serie Mitte der 80er-Jahre, die hier zu Lande unter dem Namen Probotector bekannt wurde. Besondere Kennzeichen: stahlharte Burschen, futuristische Landschaften, biomechanoiden Aggressoren sowie Balleraction bis zum Abwinken. Leider nahm die Serie durch zwei höchst mittelmäßige und damit auch erfolglose Fortsetzungen ein unrühmliches Ende, so dass derzeit bezweifelt werden darf, ob Konami noch einmal Energie in den ehemaligen Klassiker steckt. Vielleicht ist es auch nicht mehr

nötig, denn mit Gungage hat das japanische Softwarehaus einen Art-erwandten in der Pipeline, der an den Contra-Erfolg der alten Tage anschließt.

GAMEPLAY: Wie immer gibt es eine simpel gestrickte Hintergrundgeschichte, die den einfachen Grund dafür liefert, warum sich ein einsamer Streiter mit einer scheinbar übermächtigen Armee an Aliens herumschlagen muss. In einer fernen Galaxie gibt es einen friedlichen Planeten, zu dem allerdings eine Parallelwelt existiert, deren insektenähnliche Einwohner leider nichts Gutes im Schilde führen. Eines Tages kommt es dann, wie es im Videospiel halt immer kommen muss: Den überdimensionalen Schädlingen gelingt der Sprung in die andere Dimension und schon beginnt der Trouble. Ihr schlüpft natürlich pflichtbewusst in die Rolle eines postmodernen Söldners, der es, lediglich von einer Lasergun unterstützt, mit den Riesen-Insekten aufnimmt. Spielerische Tiefen tun sich angesichts der dürfen

Thematik nicht auf. Stattdessen bietet Gungage eine rustikale Ballerorgie, bei der euer Finger nur selten vom Schussknopf geht. Durch eine recht intelligente Kameraführung eingefangen, hastet und springt ihr durch die 3D-Gefilde, um sämtlichen kosmischen Schergen via Laserkannone das Licht auszulöschen. Ein manuell verstellbares **Fadenkreuz** erleichtert eure Aufgabe dabei ungemein. Per aufsammlbarer Gegenstände dürft ihr ferner auf einen Superschuss und ein zeitlich begrenztes Schutzschild zurückgreifen. Apropos Gegenstände, überall liegen Diamanten herum, die ihr tunlichst einheimsen solltet, denn hundert Klunkern ergeben ein Freileben. Die hat man auch bitter nötig, denn die insektenartigen Widersacher sehen nicht nur scheußlich aus, sie gehen auch stets auf Tuchfühlung. Um einen schmerzhaften Kontakt zu vermeiden, solltet ihr daher öfters die **L- und R-Tasten** einsetzen. Mit ihnen nimmt der Held nämlich nicht nur die Beine in die Hand, er behält das anvisierte Opfer auch weiterhin im Blickfeld.

TECHNIK: Die Steuerung wurde somit recht gut gelöst, hat aber auch eine deutliche Schwäche. Der Kämpfer ist zwar recht flott, tut sich aber schwer, wenn er sich um seine eigene Achse

drehen soll. Es passiert daher oft, dass ihr hinterrücks attackiert werdet, ohne dass ihr schnell reagieren könnt. Wenn die Macher diese Schwäche noch bis zum Release ausbügeln, dürfen wir uns auf ein gut designtes Jump&Shoot-Fest freuen, das alle bewährten Zutaten auf die Waage bringt: Furcht erregende Endgegner, Daueraction sowie ein solider technischer Rahmen. (Uwe K.)



Mit den L- und R-Tasten lauft ihr um den Feind herum, ohne ihn aus dem Visier zu verlieren.



Beim Anvisieren der Aggressoren hilft ein Fadenkreuz, das sich automatisch an einem Feindobjekt festklammert.



Mini-Level: Inmitten dieser Wüste gilt es lediglich eine Reihe von Panzern schrottreif zu ballern, damit gleich der nächste Level ruft.



Gut gelöst: Da sich die Insekten nicht immer auf der gleichen horizontalen Ebene wie ihr befinden, korrigiert ihr das Fadenkreuz manuell in einer speziellen Zoom-Perspektive.



INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
gut

GUNGAGE

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 8+



"Endlich darf mal wieder geballert werden, bis es kracht!"

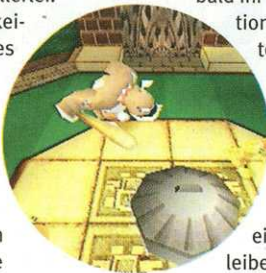


Einige **Ratten** führen Buchstaben mit sich. Gelingt euch das Kunststück, die fünf Buchstaben EXTRA einzusammeln, winkt ein Freileben.

RAT ATTACK

Eines der seltenen PlayStation-Lebenszeichen von **Mindscape** stellt euch vor die knifflige Aufgabe, als **Kater** einer Armee von **Ratten** Herr zu werden.

Mindscape – nie gehört? Zumindest PlayStation-Besitzern dürfte das britische Traditionshaus eher unbekannt sein, da sich die Coder vornehmlich um den PC kümmern. Selten, aber mit schöner Regelmäßigkeit versorgt das Softwareunternehmen jedoch auch Sonys CD-Schleuder. Meistens handelt es sich dabei um eher ungewöhnliche Games, abseits vom Action-Allerlei. Rat Attack bildet da keine Ausnahme, stellt es doch eine pfiffige Variation des Rattenfänger-von-Hameln-Themas dar. Zur Story: Die beiden Mutantenratten Washington und Jefferson haben es auf die gute Mutter Erde abgesehen. Ehe sich die Einwohner versehen, wuseln Scharen von Ratten umher und legen so den gesamten Betrieb lahm. Die einzige Hoffnung auf erneute Ruhe stellen die natürlichen Feinde der Plagegeister dar: wagemutige Kater. Insgesamt acht dieser Katzen stehen euch im Laufe der Ratten-Odyssee



bereit, um es mit den Vierbeinern aufzunehmen. Der Spielverlauf Katze gegen Rattenarmee ist im Grunde recht simpel: Innerhalb eines kleinen Spielszenarios müsst ihr eine vorgegebene Anzahl dieser Nagetiere mittels einer Art Lasso einfangen. Dieses Fanglasso kann man am besten mit dem Gruppieren von Einheiten bei Command & Conquer vergleichen. Sobald ihr die entsprechende Aktionstaste gedrückt haltet, zieht ihr ein Fläche auf. Sobald ihr den Knopf loslasst, werden alle **Ratten**, die sich innerhalb dieser Zone befinden, dematerialisiert. Klingt einfach, ist es aber beileibe nicht, da es bei dieser Jagd auf die quirligen Kanalisationsbewohner einige Haken gibt. Ratten werden nur dann als komplett eliminiert definiert, wenn ihr sie an einem Checkpoint abliefern. Dass dieser runde Punkt nicht immer so leicht zu erreichen ist, muss wohl nicht erwähnt werden. Des Weiteren müsst ihr ständig aufpassen, dass die Nagetiere

nicht das komplette Inventar eines Levels zerstören, denn das kommt einem sofortigen Game-over gleich. Damit noch nicht genug: In die späteren Levels bauten die Programmierer einige Schikanen ein, die euch das Leben schwer machen. Die Palette umfasst unter anderem aggressive Bulldoggen oder ein **Lasergeschütz**. Die entscheidende Hürde ist aber der Umstand, dass ihr alle eingesammelten Ratten wieder verliert, sobald ihr mit einem Nager auf Tuchfühlung geht. Ihr solltet daher die Ratten immer wieder mit einer Wirbelattacke ausknocken, damit ihr sie unbeschadet einsammeln könnt. Angesichts dieser vielen Schikanen ist es klar, dass man gerade als Anfänger seine liebe Not hat, nicht in Panik zu verfallen, wenn gleich zehn Ratten gleichzeitig ihr Unwesen treiben, zumal sie

im Laufe des Spiels immer intelligenter werden. Um konkret zu werden: Rat Attack ist eine ziemlich harte Nuss und somit gerade das richtige für Joypad-Akrobaten mit Nerven wie Stahl. Selbst gelegentlich auftauchende Sonderwaffen ändern an diesem Prädikat nichts. (Tom S.)



Benommene Ratten können problemlos eingesammelt werden.

INFC		RAT ATTACK	
Action	○○○○	Hersteller/Vertrieb:	Pure Entertainment/Mindscape
Strategie	○○○○	Schwierigkeitsgrad:	schwer
Abenteuer	○○○○	Levels:	50, 12+ Multispieler
Geschick	○○○○		
Simulation	○○○○		
GEPLANT FÜR September			
ERSTER EINDRUCK gut		<i>"Ungewöhnliches und witziges Geschicklichkeitsspiel mit einem gepfefferten Schwierigkeitsgrad"</i>	



www.solero-shots.de



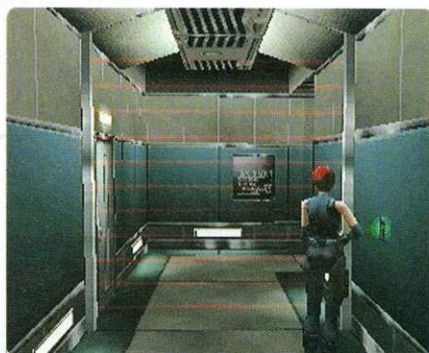
In den Weltraumlevels werdet ihr unter anderem von einem **Lasergeschütz** beharkt, das euch zielgenau anvisiert.

DINO CRISIS

Um die Wartezeit auf Capcoms **dritten Zombie-Überfall** auf die PlayStation zu überbrücken, werden die japanischen Zocker mit Dino Crisis seit dem 1. Juli auf eine **gefährliche Dinojagd** geschickt. Überaus **aggressive Raptoren**, knackige Rätsel und eine **packende Story** sorgen wieder einmal für erstklassigen Adventure-Spaß.



Nachdem ihr auf der Insel gelandet seid, wird die Lage sondiert. Danach verteilt der Teamleader Gil verschiedene Aufgaben und ihr trennt euch.



Solche Lasertore (rote Linien) verhindern sogar das Durchdringen von Raptoren. Jedoch müsst ihr zuerst die Tore im Kontrollraum aktivieren.



Überall im Gebäudekomplex sind Leichen verstreut. Hier lohnt sich immer eine Untersuchung, da das **Personal** meist Gegenstände in den Taschen hat.

Intro



Was passiert, wenn der Erfinder von Resident Evil sich mit der Thematik von Jurassic Park eingehend beschäftigt? Richtig. Die vor 65 Millionen Jahren ausgestorbenen Echten werden zum Leben erweckt, und da es sich um die fleischfressenden Vertreter der Dinos handelt, machen die Tiere natürlich Jagd auf die Spezie Mensch. Shinji Mikami schickt euch als weibliches Mitglied einer Spezialeinheit auf eine höchst mysteriöse und gefährliche Mission: Via Helikopter werdet ihr auf die Insel Ibis verfrachtet, wo Dr. Kirk, das Ziel eurer Geheimoperation, ein Forschungslabor, betreibt. Dort ist er auf eine neue Energiequelle gestoßen, die es nicht nur ermöglicht, die Energieprobleme der Menschheit zu lösen, sondern längst tot geglaubtes Leben reanimiert. Dadurch ist die friedliche Insel nun mit einer ganzen Horde blutrünstiger Dinosaurier verseucht, die die Forschungseinrichtungen des Doktors und dessen **Personal** ganz schön auseinander genommen haben. Nichts ahnend gelangt ihr durch den Hintereingang in das Gebäude

und steht erst einmal vor einer Reihe verschlossener Türen. Dank dem Lüftungsschachtsystem gelingt es eurem Team in die Steuerungszentrale vorzudringen, jedoch fehlt es an Strom. Daher wird Regina auf die Suche nach den Generatoren geschickt und ihr streift mit ihr durch die dunklen Gänge des verlassenen Gebäudekomplexes.

GAMEPLAY: Diejenigen unter euch, die schon mal mit Capcoms Horrorschocker in die Schlacht gegen Zombies und Mutanten gezogen sind, werden sich auch bei Dino Crisis ganz schnell auskennen. Denn auch hier wird die einfache Steuerung von Resident Evil beibehalten: Mit den Richtungstasten steuert ihr Regina durch die einzelnen Abschnitte, zusätzliches Drücken der X-Taste aktiviert den Rennmodus und mit der Aktionstaste untersucht sie gewisse Stellen bzw. löst eine Aktion aus. Wird die R1-Taste gedrückt, zieht die Heldin ihre Waffe und zielt selbstständig auf die Feinde, wenn sie in ihrem Blickfeld sind. Im Gegensatz zu RE könnt ihr euch

"Überaus **intelligente** Raptoren machen euch das **Leben** zur Hölle"



Fest zugebissen: Hat euch ein Raptor fest im Griff, hilft nur ein Schlag oder ein fester Tritt, um euch zu befreien.



Wenn sich die intelligenten Biester zaghaft nähern, ist höchste Vorsicht geboten.

Erstes Rätsel



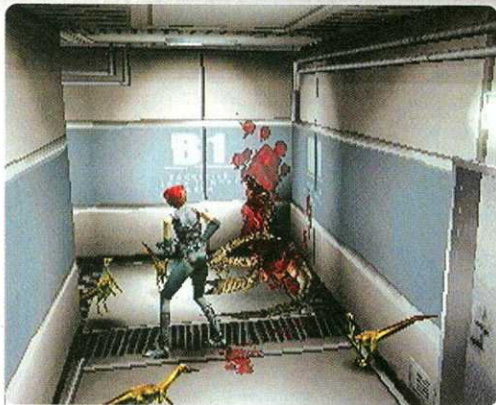
Um den ersten Generator zu aktivieren, müsst ihr die vier Sicherungen richtig platzieren.



Danach drückt ihr alle vier Hebel in der richtigen Reihenfolge nach unten.



Ist alles in der korrekten Reihenfolge abgelaufen, dann habt ihr wieder Strom in der Anlage.



Mit gezogener Wumme kämpft Regina gegen eine Horde von kleinen Dinosauriern.



Schon nach wenigen Metern findet ihr die ersten Leichen und merkt so ganz schnell, dass ihr um euer Leben bangen müsst.



nun auch mit **gezogener Wumme** bewegen und reagiert so besser auf einen überraschenden Angriff. Darüber hinaus belegt die R2-Taste eine adrette 180-Grad-Drehung, die euch eine schnelle Flucht ermöglicht. Auch beim Ausrüstungsmenü sieht man sofort, welches Game als Vorlage gedient hat: Im Item-Menü lassen sich zum Beispiel Erste-Hilfe-Pakete benutzen oder ihr betrachtet die einzelnen Gegenstände eingehender. Insgesamt kann Regina zehn Ausrüstungsgegenstände tragen, zu denen jedoch ID-Karten, Schlüssel oder ähnlicher Kleinkram nicht gehören. Darüber hinaus wählt ihr eure Waffe und die dazu mögliche Munition aus. Die Pump-Gun zum Beispiel wird neben Schrotmunition auch mit Betäubungspfeilen geladen. Entweder findet ihr diese Munition oder ihr mischt sie euch aus mitgenommenen Zutaten selbst zusammen. Um die richtige Dosis zu bekommen, konsultiert ihr Berichte, auf die ihr in einigen Räumen stoßt. Jedoch ist es auch möglich, eigene Chemie-Cocktails zu mischen, deren Wirkung von "gar nichts passiert" bis zu "extrem tödlich" reicht. Wird so ein Pfeil zum Beispiel auf einen Raptoren abgeschossen, legt er sich meist für einige Zeit schlafen. Während ihr durch die Gänge, Räume und Außenbereiche des

Forschungskomplexes streift, habt ihr zahlreiche Rätsel zu lösen. Dazu benötigt ihr zum Beispiel einzelne ID-Karten, Geheimnummern oder einfach nur euren Grips. Die erforderlichen Hinweise und Gegenstände liegen nicht einfach herum, sondern sind bei Leichen oder in diversen Einrichtungsgegenständen versteckt. Ferner müssen auch Apparaturen in Gang gesetzt werden, um so neue Räume zu öffnen. Zusätzlich werdet ihr von euren Kollegen unterstützt, die euch via Head-Set Informationen zuspielen, Türen öffnen oder euch vor einem angreifenden Raptoren retten. Bei eurer Suche hilft natürlich auch die elektronische **Map**, die automatisch mitgezeichnet wird, und euch immer anzeigt, welche Türen offen sind und wo ihr euch befindet. Dino Crisis wäre kein Produkt von Capcom, wenn knallharte und blu-



Mit dem Handlesegerät fälscht ihr ganz schnell ID-Karten.



Die Auftritte des T-Rex werden immer dramatisch in Szene gesetzt. Ihr müsst nur schnell weglaufen, da er euch sonst verschlingt.

Überraschung



Regina kommt aus dem Generatorraum zurück und vermisst ihren Kollegen Gil.



Plötzlich hört sie einen Schrei und sieht eine schattenhafte Bewegung in einem Lagerbereich.



Als der Unbekannte über die Container läuft, kann Regina die Richtung ausmachen, ...



... aus der die Geräusche kommen. Das Brechen von Knochen lässt unsere Heldin nervös werden.



Regina verfolgt mit gezückter Waffe eine Spur von Blut, die sich den Weg entlangschlingelt.



Plötzlich hört sie schnell näher kommende Schritte von der unbekannten Person, ...

"Dino Crisis ist mehr als nur ein **Lückenfüller** zwischen den **Zombieorgien** in Raccoon City"

Todeskampf



... die sich als angreifender Raptor entpuppt. Ohne große Verzögerung greift der Dino an.



Mit einer agilen Bewegung weicht sie dem ersten Angriff aus. Der Raptor umkreist Regina.



Ein blutiger Kampf entwickelt sich, in dem der Dino immer schneller die Oberhand gewinnt.



Durch einige direkte Angriffe verliert das Mädel zusehends an Blut und Kraft.



Noch einmal befreit sich Regina und leert ihr Magazin in Richtung Angreifer.



Jedoch nutzt das nichts mehr, denn der nächste Angriff kostet Regina das Leben.



Diese beiden Raptoren haben euch zwischen sich eingeschlossen. Um aus dieser prekären Lage lebend herauszukommen, schießt ihr einen nieder und rennt erstmal.

tige Kämpfe kein Hauptbestandteil des Abenteuers wären: Immer wieder tauchen Raptoren auf, die euch alleine oder zu zweit attackieren. Dabei sind ihre Angriffe so schnell und clever, dass ihr auch während des Kampfes in Bewegung bleiben müsst. Die Biester sind auch in der Lage, durch manche Türen zu gelangen, und verfolgen euch so durch die Gänge. Hat euch ein Gegner fest im Griff, müsst ihr ganz schnell auf die vier Aktionstasten drücken, um einen Handkantenschlag oder einen Tritt zu vollführen und euch aus der misslichen Lage zu befreien. Neben anderen Raptoren gibt es noch den gefräßigen T-Rex und ein paar andere Überraschungen aus dem Reich der Tierwelt, die euch nach dem Leben trachten.

TECHNIK: Dino Crisis bietet im Gegensatz zu RE keine gerenderten Hintergründe, sondern eine in Echtzeit berechnete Polygonlandschaft. Daher wirkt das ganze Szenario vielleicht nicht ganz so perfekt wie bei den Horror-Verwandten, jedoch entsteht ein ganz eigenes Flair. Die einzelnen Figuren und Dinosaurier hingegen sehen sehr realistisch aus. Dazu kommen noch authentische Bewegungsabläufe und ein sehr intelligentes Verhalten der KI (künstliche Intelligenz). Die stimmungsvollen Kamerafahrten und -positionen sorgen zusammen mit der spannenden Musik für ein astreines Action-Adventure.



Überraschung: Mit einem Sprung durch die Scheibe greift euch dieser Raptor an.



Die Map versorgt euch mit nützlichen Informationen.

FAZIT: Capcom versorgt uns wie immer mit astreiner Action-Adventure-Kost. Durch eine spannende Story, eine Adrenalin pushende Stimmung und knallharte Kämpfe wird das RE-Prinzip bestens umgesetzt. Vor allem die Kameraführung lässt die Spannungskurve extrem ansteigen. Wer mit dem Gedanken spielt, sich die japanische Version von Dino Crisis zuzulegen, der wird selbst ohne Kenntnisse der fernöstlichen Schriftzeichen durch das Abenteuer streifen. Jedoch wird man um ständiges Ausprobieren nicht herumkommen, da die Tipps, die man in Akten und Datenbanken findet, wegen der Sprachbarriere unbrauchbar sind. (Tom S.)



INEC

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
super

DINO CRISIS

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: entfällt



"Knallharte Action und Adrenalin steigende Stimmung, wie von Capcoms Schockern gewohnt"



Magie ist wie so oft die schlagkräftigste Waffe. Doch können die Manapunkte nur in Dörfern kostenlos wieder aufgefüllt werden.



Der geheimnisvolle Drachendiamant übersteigt die Finanzen des örtlichen Händlers, weshalb Alex, Ramus und Luna in die Hauptstadt reisen.



Wunderschön sind die zahlreichen Zeichentricksequenzen anzusehen, bei denen sich Game Arts sehr viel Mühe gegeben hat.

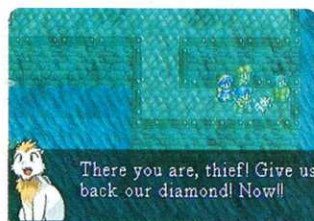
LUNAR SILVER STAR STORY

Aus **Alt** mach Neu: Das erfolgreiche **Mega-CD-Rollenspiel** wird neu aufgelegt.

Die Lunar-Schöpfer von Game Arts haben zusammen mit Working Design an einem Remake des Klassikers Lunar 1 gebastelt. Nun liegt uns das Ergebnis bereits in einer fertigen US-Version vor. Der erste Eindruck wirkt, ehrlich gesagt, so vernichtend, dass wir uns schon in damalige 16-Bitter-Zeiten zurückversetzt fühlten. Pixlige Grafik und das damals übliche Gedudel aus den Boxen erreichen, dass die Vorfreude ein ganzes Maß gedämpft wurde. Nur die Neugier trieb uns weiter. Und siehe da: Hinter dem Remake steckt mehr, als es den Anschein hatte. Doch zunächst ein kleiner Überblick über die Story. Alex ist ein Lausub wie viele andere auch. Zusammen mit seinem dicksten Kumpel Ramus und der sanften Luna, mit der Alex ein inniges Verhältnis verbindet, heckt er immer neue Streiche aus. So auch an diesem ihr Leben verändernden Tag. Die drei haben sich vorgenommen, die mysteriöse Drachenhöhle südlich ihres Dorfes zu besuchen. Dort soll es einen riesigen Diaman-

ten geben, der sie alle unsagbar reich macht. Doch sie finden außer dem Edelstein auch den friedfertigen Drachen, der ihnen offenbart, dass sie auf der riesigen Welt nach ihrer großen Bestimmung suchen sollen.

GAMEPLAY: In Begleitung der fliegenden Katze Nana, die zu Alex gehört, zieht das Trio los, um gegen die Monster und Fieslinge der Welt zu bestehen und ihren Platz in der Weltgeschichte einzunehmen. Zig Rätsel und Aufgaben begleiten sie auf ihrem Weg. Insgesamt ist die Story sehr kurzweilig, da regelmäßig ziemlich überraschende Wendungen eintreten. So verlässt Ramus nach einer Weile die Party, um sich als erfolgreicher Händler niederzulassen. Zur Auflockerung der vielen, teils sehr amüsanten Dialoge (vor allem durch die haarsträubenden Bemerkungen der fliegenden Katze) wurden regelmäßige Zeichentricksequenzen eingestreut. Ein Hauptaugenmerk liegt natürlich



Immer einen lockeren Spruch auf den Lippen hat die fliegende Katze Nana, die zur Auflockerung der eher ernsten Handlung dient.

auch auf den Kampfszenen. In den zahlreichen Dungeons seht ihr die Gegner herumlaufen, so dass ihr ihnen mit ein bisschen Geschick ausweichen könnt. Kommt es dennoch zum Kampf, habt ihr in einem Kampfménü die Wahl, die CPU für euch kämpfen zu lassen, die Charaktere selbst zu befehligen oder einen taktischen Kampf zu führen. Beauftragt ihr die CPU, so kämpft die künstliche Intelligenz mit allem, was sie zur Verfügung hat. Auf unnötigen Magieverbrauch nimmt sie keine Rücksicht. Steuert ihr eure Leute selbst, könnt ihr einen einzelnen Charakter ebenfalls an die CPU übergeben oder Anweisungen, wie Angriff, Verwenden von Magie, Verteidigen oder Verwenden eines Gegenstandes, selbst einstellen. Eine gute Alternative ist der taktische Kampf. Hier stellt ihr einen von drei möglichen Gruppenbefehlen ein. Gegen welchen Gegner die Party-



Im Kampfménü habt ihr die Wahl zwischen mehreren Angriffsstrategien. Faulpelze lassen die CPU für sich kämpfen.

mitglieder dann vorgehen, bleibt der CPU überlassen. Diese Shortcuts sind zwar nicht so effizient wie das einzelne Einstellen der Befehle, doch eine vernünftige Lösung im Kampf gegen einfache Monster.

TECHNIK: Eigentlich schreckt der erste Eindruck aufgrund der veralteten Grafik ab, aber im weiteren Spielverlauf relativiert sich dies durch die wunderschönen Zeichentricksequenzen und die intuitive Steuerung.

FAZIT: Das Lunar-Remake ist ein sehr tiefgehendes RPG mit einem hohen Motivationsfaktor. Das liegt nicht zuletzt an dem natürlich wirkenden Verhalten der Figuren. (Tom S.)



Der Wasserdrachen, den der hinterhältige Diamant-Dieb auf unsere Party hetzt, fordert das Team bis zum Letzten.



Mitten in der dreckigen Kanalisation der Hauptstadt finden die Helden den Betrüger, dem sie als Strafe seinen Laden abnehmen.



Die unschlüssige Luna ist der Meinung, auf der Heimatinsel bleiben zu müssen.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
tba.

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

LUNAR SILVER STAR STORY

Hersteller/Vertrieb: Game Arts/Working Design
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: k.A.



"Fantastisches Rollenspiel mit amüsanten kurzweiliger Story, aber leider mit antiquierter Grafik"

KILLER LOOP

Es tut sich endlich wieder etwas in der **deutschen Programmierszene**: Ein junges Team aus **Hamburg** werkelt an einem **futuristischen Racer**, der weitaus mehr ist als nur ein **WipEout-Klon**.

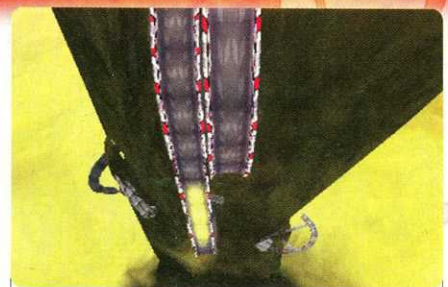




Das Fahren über eine transparente Strecke ist immer wieder ein beliebter Grafikeffekt.



Schade, dass diese Screenshots nicht das atemberaubende Geschwindigkeitsgefühl vermitteln können.



Die Strecke Felsnadel bietet den abgedrehtesten Kursverlauf mit zahlreichen Loops und Spiralen.

Mangelnde Ausbildungsmöglichkeiten, wenig Risikobereitschaft, zu wenig erfahrene Programmierer - die Liste der Gründe ist lang, wenn es um die Frage geht, warum Deutschland, eine der wichtigsten Industrienationen der Welt, über eine derart kleine Videospiel-Programmierszene verfügt. Erst seit gut einem Jahr ist ein Wandel zu spüren. Konami und Electronic Arts kündigten an, ein deutsches Entwicklungsstudio zu gründen, während kleine, aber feine Teams, wie X-Ample, Neon, Sunflowers oder Software 2000, erste rein germanische PlayStation-Titel beisteuern. Ein weiteres überaus vielversprechendes Team stammt aus Hamburg und trägt den Namen FEB (Free Electric Band). Es handelt sich dabei um einen eingeschworenen Haufen, wobei zwei Mitglieder vom ursprünglichen Neon-Team stammen. Seit 1996 haben es sich die insgesamt zehn Coder in den Kopf gesetzt, die deutsche PC- und Konsolen-Szene mit Vollpreisproduktionen zu bereichern. Auf der Suche nach einem finanzkräftigen Partner stießen sie kurioserweise nicht bei einem Dritthersteller auf offene Arme, sondern bei der bekannten Hamburger Video-Post-Production-Firma VCC (auf dem Gelände wurde unter anderem drei Jahre lang die Soap „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ gedreht). Ohne größere bürokratische Gespräche wurde dem Team nach amerikanischen Vorbild innerhalb einer Woche ein Büro mit allem nötigen High-Tech-Equipment eingerichtet. Als Vertriebspartner fand man mit dem Newcomer Crave Entertainment ebenfalls bald den idealen Partner, so dass die Mannen bereits vor ca.



Unter Beschuss! Um den Frustrationsfaktor zu dämpfen, verzichtete das Team bewusst auf eine Schadensanzeige, sprich nach einem Volltreffer geht das Rennen unvermindert weiter.

zwei Jahren ungestört ihrer ambitionierten Arbeit nachgehen konnten. Beim ersten Projekt, das lange Zeit den Arbeitstitel YARG trug, handelt es sich um einen lupenreinen futuristischen Racer im Stile von Psygnosis' Kulttitel WipeOut. Wenn nun der ein oder andere denkt, dass er den Namen Killer Loop schon einmal gehört hat, dann liegt er vollkommen richtig. Dieser Titel bezieht sich auf eine Firmenlizenz (Benetton ist übrigens zu 50% an diesem Unternehmen beteiligt), unter der die Firma auch Sonnenbrillen und Snowboardklamotten herstellt. Der aggressive Name und die Verbindung des coolen Outfits mit dem Videospiel erschien Crave ideal, um das Projekt trotz des unbekannten Backgrounds international zu vermarkten.

GAMEPLAY: Doch genug der Vorreden und gleich vorweg: Dachte man aufgrund der eher dünnen Vorabversion, die auf der E3-Messe präsentiert wurde, noch an einen mittelpfächtigen WipeOut-Abklatsch, wurde man durch das nahezu fertige Spiel eines Besseren belehrt. Killer Loop ist ohne Zweifel einer der interessantesten Future-Racer der



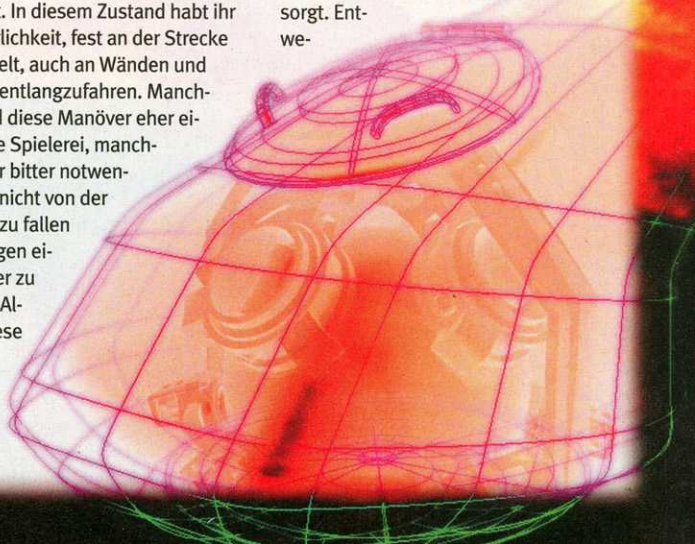
Der animierte Wasserfall bei der Hawaii-Strecke sieht schlichtweg klasse aus.

letzten Jahre und hat das Zeug dazu, WipeOut & Co Paroli zu bieten. Natürlich gibt es beim Spielablauf einige Parallelen zu bekannten Vertretern dieses Genres. Wie üblich stehen extraordinary Vehikel im Mittelpunkt, die sich auf waghalsigen Rundkursen auch unter der Zuhilfenahme von Waffensystemen um den Sieg streiten. In diesem Fall handelt es sich um so genannte Tripods. Diese Boliden gleiten in einem Affenzahn mittels Magnetkraft und drei Stahlkugeln über die Bahnen. Gesteuert wird in erster Linie nach dem WipeOut-Vorbild, da man mittels der beiden oberen Schultertasten in den Kurven nach links und rechts slidet. Die große Besonderheit von Killer Loop ist jedoch die Einbeziehung von Magnetkraft in den Rennverlauf. Durch gelbe Energiefelder tankt ihr eure Magnetenergie auf, die ihr dann per Knopfdruck aktiviert. In diesem Zustand habt ihr die Möglichkeit, fest an der Strecke verwurzelt, auch an Wänden und Decken entlangzufahren. Manchmal sind diese Manöver eher eine bloße Spielerei, manchmal aber bitter notwendig, um nicht von der Strecke zu fallen oder gegen eine Mauer zu stoßen. Alleine diese Idee ist einfach genial,

da sie nicht nur neuartig ist, sondern das gesamte Genre bereichert. Vor allem in **Tunnelpassagen** fügt sich dieses Feature optimal in den Spielverlauf ein, ohne als bloße Effekthascherei zu wirken. Neben den gelben gibt es auch grüne **Energiefelder**, die dafür sorgen, dass man die einmal erreichte Topgeschwindigkeit noch zusätzlich erhöht, solange der entsprechende Energiebalken gefüllt ist. Last but not least solltet ihr noch auf den Strecken Ausschau nach den lilafarbenen Symbolen halten. Hinter diesen verbergen sich die obligatorischen Waffen-Power-ups. Bei diesem Spielelement entschied sich das Team interessanterweise für das Motto "Weniger ist mehr" und unterteilte die Power-ups lediglich in die Kategorien offensive und defensive Waffe. Jedes Extra ist dafür in zwei Stufen ausbaubar, was durchaus für taktische Überlegungen sorgt. Entweder-



An Ideen mangelte es dem Team FEB nicht. Hier durchquert ihr gerade einen gläsernen Unterwassertunnel.





Unten links seht ihr das abstrakte Waffensymbol in der zweiten Ausbaustufe.



In Tunnelpassagen habt ihr wie bei MIB die Möglichkeit, per Magnetkraft an der Decke entlangzufahren.



Die bunten Energiefelder sind meistens recht groß und können daher ohne Probleme überfahren werden.



Das Hintergrundlayout und die Objekte am Straßenrand sehen für ein Rennspiel geradezu verschwenderisch gut aus.

der entscheidet man sich, das Extra sofort einzusetzen oder aber zu einer mächtigen Waffe, beispielsweise einer Lenkrakete, auszubauen. Witzigerweise kann man mit einem Spezialmanöver sogar die Verfolger ausschalten, indem man die L- und R-Taste gleichzeitig drückt und dadurch der Tripod sich um seine eigene Achse dreht, ohne an Tempo zu verlieren. Apropos Tripod, es gibt insgesamt drei Typen dieses High-Tech-Boliden, jeder mit unterschiedlichen Vorzügen und Nachteilen. Mit ihnen müsst ihr vier Rennklassen absolvieren, wobei jede Rennklasse eine andere Konstellation der insgesamt acht Rundkurse bietet. Ihr steigt erst dann in eine höhere Rennklasse auf, wenn ihr auf allen Circuits siegreich wart. Damit aber noch nicht genug der Dramaturgie. In jeder Rennklasse steht euch auch ein besserer Tripod zur Verfügung, allerdings nur der

jeweilige Typ, mit dem ihr zuvor das Rennen bestritten habt. Um also wirklich alle Boliden und Strecken zu sehen, müsst ihr mit allen drei Tripod-Vehikeln sämtliche Rennklassen erspielen. Natürlich gibt es für diese nicht gerade einfache Aufgabe Belohnungen. Da wäre zunächst einmal eine Bonusstrecke, die ein raffiniertes Sonderspiel beinhaltet. Außerdem steht euch nach dem Abschluss der vierten Rennklasse noch ein neuer Spielmodus zur Auswahl, bei dem ALLES 25% schneller abläuft. Diesen Modus müsst ihr einmal selbst erleben! Bereits das normale Spieltempo ist schon atemberaubend, doch diese Option bietet eine geradezu aberwitzige Geschwindigkeit, die bereits beim Zuschauen für Schweißperlen auf der Stirn sorgt, was auch am abenteuerlichen Design der Strecken und am Fehlen jeglicher Slow-downs liegt.

TECHNIK: Wer glaubt, dass ein so junges Team noch reichlich Lehrgeld zahlen muss, sieht sich gründlich getäuscht. Killer Loop sieht einfach blendend aus und bedient sich außerdem technischer Tricks, die es noch bei keinem anderen PlayStation-Titel zuvor zu sehen gab. Um eine noch nie zuvor gesehene Tiefenwirkung zu erzeugen, verwendeten die findigen Programmierer so genannte Fake-Polygone. Beispiel: Ihr seht am Horizont den weiteren Streckenverlauf. Da dieses Voraberechnen auf der PlayStation kaum möglich ist, ploppen entfernte Teilstücke der Strecke in einem Stück auf den Bildschirm. Aus diesem Grund vermeiden viele Programmierer durch die Verwendung von vielen

Kurven diese technisch heikle Weitsicht. Ganz anders ging jedoch FEB an die Sache heran. An die Stelle, wo der weitere Streckenverlauf liegt, platzierten sie ein optisch identisches Polygonstück, das erst Stück für Stück durch die echte Strecke wieder ersetzt wird. Durch diesen genial einfachen, einfach genialen Trick entsteht die perfekte Illusion, dass es während des Spielverlaufs keinen einzigen erkennbaren Grafikaufbau gibt. Respekt! Neben dieser unglaublichen Weitsicht der Strecken sind ferner der Abwechslungsreichtum und die Farbigkeit der acht Circuits herausragend. In der HiRes-Auflösung von 512 x 265 und bei einem sehr flüssigen Scrolling ziehen zum Teil stark beeindruckende Szenarien an euch vorbei, die euch dazu verleiten, unaufmerksam zu werden. In Hawaii beispielsweise erlebt ihr Achterbahngefühle, wenn ihr halsbrecherische Abhänge herunterrast, während rechts von euch ein elegant animierter Wasserfall herunterfällt. Voll animiert, höchst abstrakt und grafisch total verblüffend präsentiert sich ferner die Strecke Holodrom, die vom Design her an eine Virtual-Reality-Welt erinnert. Am Streckenrand türmen sich hier in einer hohen Geschwindigkeit bizarre Tentakel auf oder ihr fahrt vorbei an einer aufwendig animierten Mechanik, die an ein überdimensionales Uhrwerk erinnert. Es ist schon unglaublich, wie ein kleines Team aus Hamburg der gesamten Fachwelt vorführt, was noch technisch auf der PlayStation machbar ist. Da kann man nur vor Ehrfurcht den Hut ziehen. (Uwe K.)



Die verschiedenen Tripod-Vehikel weisen höchst unterschiedliche Fahreigenschaften auf. Dieses schnittige Modell ist eher für fortgeschrittene Fahrer geeignet.



Nahezu jede Strecke enthält Gabelungen und versteckte Abkürzungen.



Habt ihr eure Höchstgeschwindigkeit erreicht, schnellst euer Puls schon bald auf 180 hoch.

"IN DEUTSCHLAND GIBT ES VIEL POTENTIAL"

Florian Knappe, Game Designer und nebenberuflicher "Pressesprecher" von FEB, über die **deutsche Programmiererszene** und den **Racer Killer Loop**.

PlayStation Games: Könntest du dein Team und euren Werdegang einmal kurz beschreiben?

Florian Knappe: Vor zwei Jahren gründeten Peter Cukierski, Dirk Ohlerich, Thomas Mahlke und meine Wenigkeit das Programmiererteam FEB. Wir wollten von Anfang an ein selbstständiges Team schaffen, das Vollpreistitel für PC und PlayStation entwickelt. Wir fanden mit der Video-Post-Production-Firma VCC glücklicherweise ein Unternehmen, das das nötige Geld zur Verfügung stellte. Unser Ziel ist es, das Team von derzeit zehn auf 25 Mitarbeiter aufzustocken, damit wir in Zukunft auch an mehreren Projekten gleichzeitig arbeiten können.

PSG: Neon, X-Ample, Sunflowers oder Software 2000, mittlerweile tut sich etwas in der deutschen Videospielbranche. Denkst du, dass dieser positive Trend weiter anhält?

FK: Ich wünsche mir ehrlich gesagt nichts mehr, als dass es in Deutschland allmählich bergauf geht, da es hier viel unentdecktes Potential gibt. Derzeit sehen wir solche Teams wie Neon daher auch nicht als direkte Konkurrenz an, weil wir alle im gleichen Boot sitzen.

PSG: Und was hältst du von den Vorstößen von Electronic Arts und Eidos, die ein deutsches Entwicklungsstudio ins Leben rufen wollen?

FK: Das sehe ich derzeit etwas skeptisch, da es nicht so einfach ist, schnell gute Leute zu finden, die dann auch sofort gut zusammenarbeiten können. Ich finde es zudem schade, dass solch eine Initiative erst vom Ausland kommt.

PSG: Themawechsel: Wie kamt ihr eigentlich auf die Idee zu Killer Loop?

FK: Zunächst sind wir von FEB alle sehr große Rennspiel-Freaks. Unser Glück war es dann, dass VCC trotz des sicherlich schwierigen Vorhabens, denn immerhin gibt es in diesem Bereich sehr viel Konkurrenz, unserer Idee sofort zustimmte. Wir können somit unseren Traum eines futuristischen Racers endlich verwirklichen. Die besonderen Features von Killer Loop haben sich dann im Laufe der Zeit entwickelt.

PSG: Angenommen jemand würde zu dir sagen, dass ihr bloß einen weiteren WipEout-Vertreter programmiert hättet, was würdest du ihm entgegen?

FK: Dass er da komplett falsch liegt! Im direkten Vergleich geht unser Titel noch einen Schritt weiter als WipEout. Unsere Strecken sind die ersten, die wirklich dreidimensional sind, und der einschaltbare Magnet eröffnet völlig neue Möglichkeiten. Versuche doch einmal, eine Übersicht von unseren Strecken zu erstellen, das ist aufgrund der konsequenten 3D-Architektur schlichtweg unmöglich. Wir haben uns außerdem beim Fahrzeugkonzept sehr viele Gedanken gemacht und eine realistische Schwerkraftsphysik entwickelt.

PSG: Auffällig sind ferner die zahlreichen technischen Tricks, die ihr verwendet. Kannst du da ein paar Beispiele nennen?

FK: Wir haben so genannte Fake-Segmente verwendet, die die Sichttiefe simulieren. Sprich du denkst, dass das die Strecke ist, dabei handelt es sich um eine Art

"Die deutschen Nobodys müssen sich erst einmal beweisen. Da reicht es nicht, nur einmal gut zu sein."

Florian Knappe, Game Designer von Killer Loop

Platzhalter, der erst später zum optimalen Zeitpunkt gegen die richtige Strecke ausgetauscht wird. Wir sparen dadurch Rechenzeit, erhöhen die Sichttiefe und vermeiden einen erkennbaren Grafikaufbau. Nach unserem Wissen hat dieses Feature derzeit noch kein anderer PlayStation-Titel verwendet. Wie bei Ridge Racer Type 4 werden die Fahrzeuge immer undetaillierter dargestellt, je weiter sie sich entfernen, was aber für das bloße Auge kaum erkennbar ist. Durch diesen kleinen Trick sparen wir ebenfalls Rechenzeit ein.

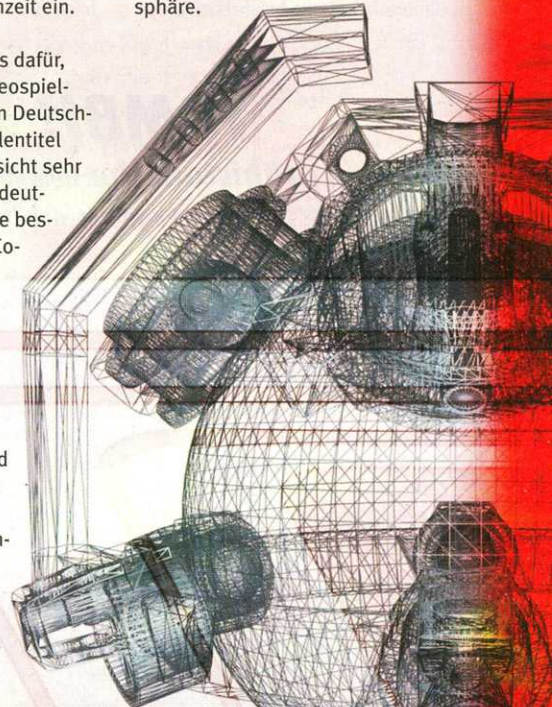
PSG: Ein weiterer Beweis dafür, dass trotz fehlender Videospiel-programmier-Tradition in Deutschland die wenigen Konsolentitel stets in technischer Hinsicht sehr innovativ sind. Sind die deutschen Programmierer die besseren bzw. kreativeren Coder?

FK: Ich denke, dass der Markt in den anderen Ländern schlichtweg übersättigt ist, sprich Programmierteams sprießen wie Pilze aus dem Boden, nur um Geld zu verdienen. Es hat daher oftmals nichts mit Unvermögen zu tun, sondern schlichtweg mit dem Denken im Kopf. Warum soll man so viel Zeit und Geld in ein Projekt stecken, wenn die

Leute es auch mit einer schlechteren 3D-Engine kaufen würden? Gerade bei bekannten Namen oder Filmlicenzen gibt es das sehr häufig. Die deutschen Nobodys hingegen müssen sich erst einmal beweisen. Da reicht es nicht, nur einmal gut zu sein.

PSG: Abschließend und unvermeidlich: Wie lautet dein derzeitiger Lieblingstitel?

FK: Driver, denn es bietet eine neue Idee, tolle Missionen, und ich mag die 70er-Jahre-Atmosphäre.



Gruppenbild mit PR-Manager Reza Abduali (rechts) und einem kleinen Teil des Killer-Loop-Teams.



Schleudersitz: Von Killer Loop gibt es sogar eine Automaten-Version mit cooler "Mir-wird-schlecht-Hydraulik".



Kein fauler Zauber: Bei den **Zaubersprüchen** müsst ihr eine Weile forschen, um die optimale Wirkung zu erzielen.

DER WÄCHTER DER SCHATTEN

Bei diesem **Action-Adventure** nimmt ein **Exorzisten-Mönch** die Ermittlungen auf.

Noch ein Action-Adventure aus dem Hause Cryo Interactive. Diesmal konfrontieren uns die Macher mit einer okkultistischen Hintergrundgeschichte. Schon seit Generationen – so belehrt uns die

Spielbeschreibung – fungieren Meister des hohen Wissens als Wächter des Schattens, jener Grenze zwischen Leben und Tod, die jeder Sterbliche einmal durchqueren muss. Diese Bruderschaft hat sich



Wie bitte? Keine Panik, die germanische Version bietet natürlich deutsche Bildschirmtex-te.



Die grafische Qualität der 3D-Engine kann als rundum solide bezeichnet werden, ohne aber zu begeistern.

den Namen „Das Portal“ gegeben. Nun drohen auch im Reich des Okkultismus immer wieder Gefahren, denen die Geheimorganisation allerdings mit Exorzisten-Mönchen begegnet. Diese mystischen James-Bond-Vertreter verfügen über mächtige magische Sprüche, die sie in der kalten Welt auch bitter nötig haben. Ihr mimt Ekna Kathar, eine Art Super-Mönch mit cooler Kutte und Glotze, der in insgesamt zehn Missionen seine magischen Fähigkeiten

unter Beweis stellt. Im Gegensatz zu Tomb Raider stehen bei diesem Action-Adventure weniger Geschicklichkeitstests und dafür mehr Dialoge und knifflige Rätsel im Vordergrund. Als Waffen dienen ferner religiöse Artefakte, wie Pentagramme oder das heilige Schwert. Neben der ungewöhnlichen Thematik macht vor allem das Herumexperimentieren mit den zahlreichen **Zaubersprüchen** den Hauptreiz dieses Adventures aus. (Frank F.)

INFO		DER WÄCHTER DER SCHATTEN	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Cryo Int./Ravensburger Int.
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad:	k.A.
Abenteuer	●●●●	Levels:	10
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR Juli		ERSTER EINDRUCK gut	
		"Denklastiges Action-Adventure mit sehr okkultistischer Atmosphäre"	

TOMBI! 2

Der **prähistorische** Held mit dem rosa **Wuschelhaar** meldet sich in **3D** zurück!

Tombi! von dem japanischen Programmiererteam Whoopee Camp war sicherlich eines der originellsten Action-Adventure des vergangenen Jahres. Die ungewöhnliche Verquickung von Jump&Run- und Rollenspiel-Elementen, eingefasst in ein zuckersüßes Comic-Outfit, hob den Titel aus dem Morast der Otto-Normal-Adventure hervor. Und

dann noch die Protagonisten! Ein Steinzeitmensch mit rosa Haaren, der sich mit einer Meute von hinterhältigen Schweinen auseinander setzen muss – einfach köstlich. Die fernöstlichen Erfinder werkeln glücklicherweise an einer Fortsetzung, die auf den ersten Blick allerdings nicht mehr so viel mit dem Vorgänger gemeinsam hat. Bot das Original noch eine flache



Beim Nachfolger setzt sich Tombi gegen die Feinde mittels eines Morgensterns zur Wehr.



Die dreidimensionalen Szenarios wurden sehr liebevoll in Szene gesetzt, ohne dabei den Comic-Charme des Vorgängers zu verlieren.

Bitmap-Grafik, macht sich das Polygonszenario die dritte Dimension derart exzessiv zu Nutze, dass man sich erst einmal durch einen Trainingslevel quälen muss, ehe man sich den eigentlichen Abenteuer stellt. Der Clou: Ihr lauft nicht nur auf flachen Pfaden entlang, sondern hüpfte an bestimmten Stellen quasi in die Tiefe des Bildschirms. Abgesehen von dieser neuen Optik bietet der Nachfolger aber erneut die kurzweilige Mischung aus fordernden Jump&Run-Passagen und Rollenspiel-Anleihen, so dass dieser Titel klare Hitqualitäten aufweist. (Udo L.)



Eine ulkige Biene ist der neue treue Wegbegleiter des Helden Tombi.



Zahlreiche Sprungpassagen erfordern ein sicheres räumliches Denkvermögen.

INFO		TOMBI! 2	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Whoopee Camp/SCED
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad:	k.A.
Abenteuer	●●●●	Levels:	entfällt
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 4. Quartal		ERSTER EINDRUCK nicht möglich	
		"Vielversprechendes Comeback in 3D mit der kurzweiligen Mischung aus Action und RPG"	



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 Oddysee | 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 |
| Batman & 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 | Syphon Filter* |
| 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 1 (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95) | Ridge Racer 4 (24,99) |
| Soul Reaver (19,95 DM) | Warzone 2100 (19,95 DM) |
| Tekken 3 (24,99) | Komplettliste anfordern! |
| Tomb Raider 1 (19,95) | |

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

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



CURSE OF THE SPAWN - JE FIGUR 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM



RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

TOP SECRET 2

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen.
Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.

14,80 DM

jazPiper

großes LCD Display
- zeigt Song & Spielzeit
- Digitalanzeige
- Telefonbuch
- Diktierfunktion

399,99 DM

Transparent Case

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

49,99 DM

X-PLORDER PRO

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

139,00 DM

X-PLORDER - DAS BUCH

Das offizielle X-Plorder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Plorder. **29,95 DM**

CONTROLLER

DUAL TWIN SHOCK	SONY DUAL SHOCK	STANDARD JOYPAD
29,99 DM	44,99 DM	9,99 DM

KNALERPREISE

RGB KABEL	RGB+AUDIO	LINK KABEL	PAD VERL.	PANTHER
-> 8,99 DM	-> 11,99 DM	-> 8,99 DM	-> 8,99 DM	-> 39,99 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

1MB 6,90 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

CHEATMODUL "MASTER"

- kompatibel zu allen MogeCodes
- einfach einstecken
- mit Feder
- komplett in Deutsch
- Deutsche Anleitung
- MIT SPEZIAL FUNKTION

49,99 DM

04131 / 200580

www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

+++ Warner Bros. gedenken einen Ego-Shooter zum Mega-Film The Matrix zu veröffentlichen +++ Hasbro kündigt



Mindscape wird die Simulation **Panzer General 3** auch für Sonys PlayStation auf den Markt bringen. Laut dem Produzenten des Titels, Rick White, wird das rundenbasierende **Strategiespiel** noch Anfang nächsten Jahres veröffentlicht.

Der Thriller **Alien Resurrection** von Fox Interactive wird voraussichtlich erst im kommenden Jahr erscheinen, da die Coder das Maximum aus der vielversprechenden **Lizenz** herausholen möchten.

Verzögerung, die zweite: Auch Eidos' E3-Überraschungstitel **Fear Factor** wird erst im nächsten Jahrtausend erscheinen.

Rages Shooter **Expandable**, der in Kürze für Sonys PlayStation erscheinen wird, soll Gerüchten zu Folge im kommenden Jahr auch für Sonys neues Flaggschiff veröffentlicht werden.

Flop: Die große **Star-Wars-Ausstellung**, die ursprünglich auch für mehrere Städte Deutschlands geplant war, wurde aufgrund mangelnden Interesses abgesagt.

Namco wird keine Version von Tekken für Segas Dreamcast oder Nintendos Modulschlucker entwickeln, so berichtet jedenfalls das Core Magazin. Mitte nächsten Jahres soll eine PS-Version von **Tekken Tag Tournament** erscheinen, und auch auf PlayStation-2-Basis ist bereits **Tekken 4** in Arbeit.

Der französische Spiele-Entwickler und -Publisher Titus hat bekannt gegeben, dass von MGM Home Entertainment eine exklusive **Lizenz** zur Herstellung von **Robocop-Titeln** erworben wurde.

Guillemont bietet mit dem Rayman Quadripack etwas Neues für Fans des Jump & Runs. Zu dem Bundle gehören das eigentliche **Rayman-Spiel**, ein Analog-Station-2-Gamepad, eine Sony-Memory-Card und ein Stift mit Rayman-Figur. Die Sammlung wird ca. 99 DM kosten und dürfte bereits im Handel erhältlich sein.

EINMAL QUARTERBACK SEIN

Kaum ist die jüngste NHL-Saison zu Ende (die Dallas Stars sicherten sich den Stanley Cup mit 4:2 Siegen gegen die Buffalo Sabres), wartet im September dieses Jahres eine weitere Simulation dieses rauen Sports auf uns. In erster Linie zeigt sich hierfür das Label FOX Sports verantwortlich, das kurzerhand das Programmerteam Radical gekauft hat. Radical wollte ursprünglich bereits letztes Jahr im Verbund mit Disney einen Eishockey-Knaller veröffentlichen (geplanter Titel: ESPN National Hockey Night), doch wurde daraus



nichts wegen interner Unstimmigkeiten. FOX taufte das bis dato auf Eis gelegte Projekt in NHL Championship 2000 um und gab dem Spiel den nötigen modernen Feinschliff. Damit sich der Titel auch von der Masse der Hockey-Simulationen abhebt, wird in erster Linie Wert auf ein authentisches Fernseh-Flair gelegt. Fox ist schließlich nicht ohne Grund einer der größten Sportsender in Amerika. Direkt aus diesen Reihen stammen auch die beiden Kommentatoren Kenny Albert und John Davidson, deren Fachsimeleien während des gesamten Spiels zu hören sein werden. Aber der eigentliche rasante Spielablauf soll nicht zu kurz kommen. Radical verspricht dynamische Kamerafahrten, realistische Animationen und eine mitreißende Zuschauerkulisse.

COOLE PERIPHERIE



Zubehör-Hersteller Innovation hat einige neuartige Peripherie-Geräte im Sortiment. Das **Cooling System** für 69,90 DM wird unter die PlayStation gesteckt und sorgt so durch einen Ventilator für ausreichende Kühlung. Per **Emulator Adapter** (79,90 DM) könnt ihr den Dual-Shock-Controller an eurem

PC anschließen und so emulierte PlayStation-Titel zocken, allerdings ohne jegliches Force-Feedback. Zusätzlich dürft ihr natürlich auch normale PC-Titel mit dem Adapter und dem daran angeschlossenen PlayStation-Pad daddeln. Das **X-Drive** für ca. 100 DM ist eine schnelle Kopierstation, mit der man mühelos und binnen kürzester Zeit Speicherstände von einer Memory-Card zur anderen überspielt. Ungewöhnlich ist auch das **Fighting Foot Pedal** (69,90 DM), das zwischen Pad und Konsole geschlossen wird, so dass man Rennspiele relativ preiswert mit zwei Pedalen genießen kann. Alle genannten Produkte sind im Vertrieb von The Next Generation und bei gut sortierten Fachhändlern erhältlich.



VIRTUELLER INSEKTENKILLER

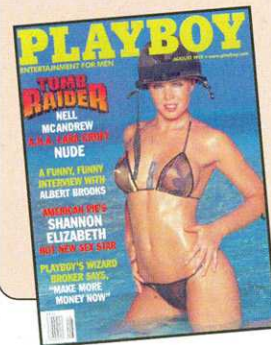
Einer der heißesten Titel außerhalb der PlayStation-Welt ist sicherlich **Turok** für Nintendos Modul-Toaster. Immer wieder erhalten wir Briefe oder Anrufe bezüglich einer Erscheinungswahrscheinlichkeit des Shooters auf unserer geliebten CD-Schleuder. Jedemal müssen wir leider die gleiche Antwort geben: Nein, Turok wird es wohl nie für Sonys PlayStation geben. Jedoch werkeln die **Acclaim Studios**, Schöpfer der Dino-Schlacht, gerade an einem artverwandten Ego-Shooter namens **Armored**. Die Story des



Abenteuers erinnert ein wenig an einen indizierten Kinofilm: Aliens, die ihren Heimatplaneten rostoffmäßig vollkommen ausgebeutet haben, befehlen die Erde und

LARA GOES PLAYBOY

Die ehemalige Lara-Croft-Darstellerin **Nell McAndrew** lässt die Hüllen fallen! So geschehen in der jüngsten Ausgabe des amerikanischen **Playboys** (08/99), die bereits seit dem 05. Juli erhältlich ist. Wer also schon immer einen anatomischen Vergleich zwischen dem Original und ihren Darstellerinnen ziehen wollte, sollte sich diese Ausgabe ruhig bestellen.



Kurioses aus Japan

Hoppe hoppe Reiter, wenn der Japaner fällt, dann schreit er ...



offiziell eine Sport-Division an +++ der deutsche Entwickler Blue Byte schließt seine englische Niederlassung +++

wollen die Herrschaft über den blauen Planeten erringen. Eine Spezial-Einheit, in der der Spieler natürlich auch tätig ist, versucht nun mit herber Waffengewalt die **Insekten-Aliens** zu vernichten. Interessanterweise wird der außergewöhnliche Shooter auch über einen Zweispieler-Splitscreen-Modus verfügen, in dem ihr eventuell sogar kooperativ in den virtuellen Insektenkrieg ziehen dürft. Ob der Shooter noch in diesem Jahr erscheinen wird, steht noch nicht fest. Bislang jedoch existieren noch keine Screenshots von der PlayStation-Variante. Daher präsentieren wir euch erste Bilder der N64-Version.



ChartBreaker



Top 5 Deutschland

1. Tomb Raider II - Platinum
2. Crash Bandicoot 2 - Platinum
3. Gran Turismo - Platinum
4. G-Police - Platinum
5. Grand Theft Auto - Platinum



Top 5 USA

1. Lunar: Silver Star
2. Jamjack: Summer '99
3. Ridge Racer Type 4
4. Syphon Filter
5. Triple Play 2000



Top 5 Japan

1. Omega Boost
2. Dance Dance Revolution
3. Simple 1500 Series Vol. 1
4. World Stadium
5. Bust A Move 2: Dance Tangoku Mix

FINAL-FANTASY-FILM MIT MEGA-BESETZUNG

Einige Hollywood-Stars leihen ihre prominenten Stimmen der US-Version des seit langem angekündigten Final-Fantasy-Films. Vom Hersteller Squaresoft bestätigt, wurden unter anderem James Woods (The Specialist), Donald Sutherland (Enthüllung), Alec Baldwin (Beetlejuice), Steve Busceni (Fargo, Desperado) und Ving Rhames (Pulp Fiction).



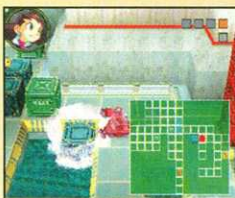
HORROR-ADVENTURE-NACHSCHUB

Wer auf Adventures mit dem gewissen Horror-Etwas steht, also von Spielen wie Resident Evil 1 und Silent Hill nicht genug bekommen kann, der darf sich schon einmal Echo Night von Agatec vormerken. Echo Night scheint nämlich ein Spiel zu werden, das die Amerikaner einen "Sleeper" nennen, ein Titel, dem man zu Anfang nicht zutraute, erfolgreich abschneiden zu können. Das liegt sicher auch daran, dass Agatec bisher nur Mittelmaß mit King Fields und Armored Core produzierte. Mit Echo Night, das aus der Ego-Perspektive gespielt wird, soll sich das aber ändern. Die Geschichte dreht sich um Richard Osmond, dessen Vater angeblich beim Brand des Familienhauses ums Leben gekommen sein soll. Richard kann daran nicht ganz glauben, da ein Leichnam nicht gefunden wurde. So macht er sich auf, dem Mysterium auf den Grund zu gehen. Allerdings, je tiefer er bohrt, um so abgedrehter und unglaublicher wird die Geschichte. Während Richards Reise besucht der Spieler mindestens zehn Locations. Darunter so einladende Levels wie ein Geisterschiff, eine verlassene Goldmine

oder ein Casino aus den 30er-Jahren. Um Echo Night die nötige Action zu verleihen, erwarten euch an jeder Ecke Geister und verlorene Seelen, die nur mit entsprechenden Argumenten zum Schweigen gebracht werden können. Technisch gesehen beeindruckt Echo Night besonders in Sachen Sprachausgabe. Glasklar und sehr abwechslungsreich wird jeder einzelne Charakter präsentiert. Die Grafik ist sehr atmosphärisch und spannend inszeniert und macht sogar den Referenzen Konkurrenz. Agatecs neuester Streich soll im September nach Japan kommen.



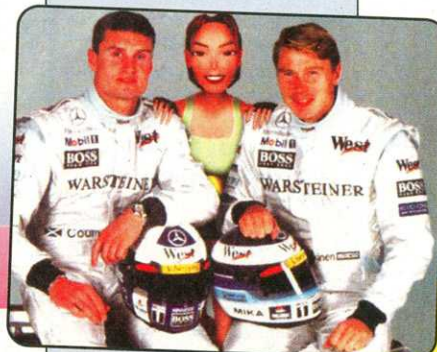
THE MISADVENTURES OF TRON BONNE



Capcom, berühmt für seine Street-Fighter- und RE-Serie, arbeitet zur Zeit intensiv an einer Parallelstory zu Mega Man Legends. Leider wurde das Projekt ins Jahr 2000 verschoben. Als Grund für die Verspätung von "The Misadventures of Tron Bonne" gaben die Programmierer den immensen Aufwand bei der Lokalisierung des Textes und der Sprachausgabe an. Zum Background des Spiels: Das actionlastige Rollenspiel basiert auf der Geschichte von Mega Man Legends. Damals agierte die Heldin Tron Bonne als Bösewicht. Im aktuellen Teil, der übrigens kein Nachfolger ist, sondern vielmehr den Umstand erklärt, warum Tron zur dunklen Seite überwechselte, übernimmt ihr die Kontrolle der zwielichtigen Frau. Das gesamte Szenario wird dabei aus der Third-Person-Sicht gezeigt, wie man es von anderen Titeln dieses Genres gewohnt ist. Die 3D-Polygon-Optik ist wie immer im typisch japanischen RPG-Stil gehalten und ähnelt Mega Man Legends stark. Der wichtigste Unterschied zum "Vorgänger": das Kampfsystem wurde überarbeitet. Nun ist es beispielsweise möglich, wie in den Klassikern Starcraft und Warcraft Gegner mit den Servbots (kleine mechanische Helfer von Tron) zu markieren und automatisch angreifen zu lassen. Das erleichtert und beschleunigt die Sache ungemein.

EIDOS GOES VOLLGAS!

Ihr solltet beim nächsten **Formel-1-Rennen**, wenn Kai Ebels sich durch die Boxengasse quetscht, mal genauer auf die Rennanzüge der McLaren-Mercedes-Fahrer Coulthard und Häkkinen achten. Auf den Ärmeln der beiden Piloten ragt nämlich seit neuestem ein **Eidos-Interactive-Schriftzug**. Seit dem großen Preis von Monaco darf sich der Publisher als offizieller Sponsor des Weltmeisters **West McLaren Mercedes** bezeichnen. Laut dem Handelsmagazin MCV dürfte dieser Deal dem erfolgreichen Unternehmen einen einstelligen Millionenbetrag gekostet haben. "Das High-Tech-Team verbindet man mit **Erfolg und Dynamik** - Attribute, die auch auf Eidos Interactive zutreffen", so der Eidos-Chef Rolf Duhnke. In der Pressemitteilung will Eidos gar Parallelen zwischen dem aktuellen Weltmeister und dem unglaublichen Erfolg der Archäologin entdeckt haben.





Ausgecheftet: Der neuen PlayStation-Reihe (SCPH-9002C), die seit Juni ausgeliefert wird, fehlt der parallele I/O-Port, so dass Zubehör von Drittherstellern (Game Buster, Xploder, etc.) nicht mehr angeschlossen werden kann. Die Firma The Next Generation aus Gelsenkirchen bietet jedoch für ca. 70 DM einen Umbau an, der diesen Mangel behebt. Darüber hinaus gewährt das Unternehmen noch ein Jahr Garantie auf den Umbau.

Aller Wahrscheinlichkeit nach verliert GT Interactive die **Abe's-Oddysee**-Macher Oddworld. Nach Informationen des unabhängigen Handelsmagazins MCV steht die Edelschmiede bereits mit mindestens sechs Publishern in Verhandlung.

Der englische Spiele-Publisher **Codemasters** hat die Restbestandteile des Entwicklers Sensible Software inklusive der entsprechenden Markenzeichen übernommen. Vielleicht dürfen wir schon in nächster Zeit Klassiker wie **Mega-Lo-Mania** auf der PlayStation zocken.

Konami veröffentlicht in Kürze eine 80th-Collection für die PlayStation. Ihr dürft dabei **Arcade-Hits** wie Gyruss, Time Pilot, Yia Ar Kung-Fu, Pooyan, Roc'n Rope, Scramble oder Super Cobra in Original-Qualität genießen. Ob und wann der Titel auch unsere Gefilde erreichen wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

Konami stellt nach einer Hausdurchsuchung **Straf-anzeige** gegen einen 32-jährigen Nürnberger, der bewiesenermaßen **Raubkopien** des Agententhillers in Umlauf brachte. Nach dem Urheberrechtsgesetz drohen dem Mann nun **Geldbuße**, die Beschlagnahmung seiner Hardware und im schlimmsten Fall sogar **Freiheitsentzug**.

GEBÜNDELTE MOGEL-POWER



Aus dem Hause des **Hartman Media Verlages** kommt eine neue Buchserie, die für alle PlayStation-Zocker gedacht ist, die schon mal gerne einen **Cheat** aktivieren, um ein Spiel komplett durchzuspielen. Insgesamt werden sechs Bücher auf den Markt kommen, die jeweils ein bis zwei unterschiedliche Genres abdecken.

Die Serie startete bereits im Mai mit **Racing & Fly**. Die unverbindliche Preisempfehlung für das praktische Nachschlagewerk liegt bei 14,80 DM. Darüber hinaus erscheint vom jeweiligen Buch eine **limitierte Ausgabe**, welche mit einer 1MB-Memory-Card versehen ist und 19,95 DM kostet. Die **Speicherkarte** ist randvoll mit Spielständen zu den besten Games des Genres gefüllt und die knapp 5 DM Aufpreis wirklich wert.

GT INTERACTIVE SPRICHT NEUE KÄUFERSCHICHTEN AN

Dass die ultimative Autohatz **Driver** nun mit absoluter Sicherheit auch im Verkaufsbereich einer der Top-Titel des Jahres werden wird, dafür sorgt nun auch Deutschlands auflagenstärkste Tageszeitung, die **Bild-Zeitung**. **GT Interactive** schloss nämlich kurzerhand eine **Kooperation** mit dem Blatt, das seinerseits eine groß angelegte Promotion-Tour ankündigt. Weiterhin wird in einem Preisausschreiben der Bild, das sich natürlich um den außergewöhnlichen Racer dreht, ein **Ford Mustang II**, eine Reise nach Miami sowie eine von Airbrush-Künstlern speziell aufbereitete PlayStation verlost. **GT Interactive** selbst steckt etwa **2,5 Millionen Mark** in die Werbung. Dass der Erfolg nicht lange auf sich warten lässt, zeigen erste Verkaufszahlen. Bereits 110.000 Exemplare des Renners wurden laut Hersteller vorverkauft. Alle Achtung!



MÖGE DER COMIC MIT DIR SEIN

Star Wars Episode I ist mit absoluter Sicherheit das **Filmereignis** des Jahres und dürfte außerdem einer der erfolgreichsten Streifen aller Zeiten werden. Bereits nach 13 Tagen hat George Lucas' Erfolgsstory **200 Millionen Dollar** eingespielt – schneller als jeder Film zuvor. Leider müssen wir uns noch bis **August** gedulden, bis der Blockbuster in unsere Kinos kommt. Bereits einen Monat zuvor wird der Dino Comics Verlag den offiziellen Bildband zum Film präsentieren. Dabei wird die **Comic-Adaption** in zwei Teilen zu je 112 Seiten erscheinen. Darüber hinaus präsentiert der Comics Verlag ab Mitte September in zwei weiteren Bildbänden die Stars des neuen **Star-Wars-Abenteuers**.



FF TACTICS NACHFOLGER UNTERWEGS

Immer wenn der Name **Square** fällt, leuchten die Augen von Rollenspiel-Fans. Es ist mittlerweile anderthalb Jahre her, dass **Final Fantasy Tactics** das Licht der PlayStation-Spielewelt erblickte. Federführend an diesem Projekt beteiligt war **Yasumi Matsuno**, der nun mit seinem neuesten Meisterstück **Vagrant Story** beschäftigt ist. In erster Linie geht es um Verrat und Intrigen in einem wunderschönen Grafikgewand. Dabei soll nicht nur auf gehobene Action Wert gelegt werden, sondern auch auf die realistische Darstellung des europäischen Mittelalters, in dessen Zeitalter **Vagrant Story** spielt. Der Spieler übernimmt die Rolle des gewieften Agenten **Ashley Riot**, dessen Frau und Kinder bei seinem letzten Auftrag ums Leben kamen. Trotz dieses Schicksalsschlages lässt er sich nicht aus der Ruhe bringen und nimmt wieder eine schwierige Mission entgegen. Wahrscheinlich nutzt **Vagrant Story** eine ähnliche Kampfbenuzführung wie das mit Spannung erwartete **FF VIII**. Waffen werden aus drei verschiedenen Einzelteilen zusammengestellt (Klinge, Griff und einer magischen Komponente). Dadurch ergeben sich unzählige Kombinationsmöglichkeiten. Selbstverständlich erwarten euch genre-typische, strategielastige Auseinandersetzungen, deren technische Umsetzung durchaus sehr gelungen scheint.



ENTWICKLUNGS-KATALYSATOR FÜR PLAYSTATION 2

Sony hat mit **Numerical Design Ltd. (NDL)** einen neuen leistungsstarken Partner. Dieser will für die **PlayStation 2** die **NetImmerse 3D-Game-Engine** entwickeln, die es den Programmierern erlauben wird, Spiele wesentlich schneller fertigzustellen, gleichzeitig jedoch die gesamte Leistung von Sonys neuestem Flaggschiff zu nutzen. Die **3D-Engine** soll für fast alle Genres nutzbar sein und nach **NDL-Angaben** sechs Monate Entwicklungszeit und die Kosten eines Ingenieurs für ein Jahr sparen. Neben **NDL** hat Sony bereits Partner wie **Criterion Software**, **Autodesk**, **Angel Studios** oder **Softimage** für **Entwicklungstools** gewinnen können.



SO WERTEN WIR

PlayStation GAMES

Grafik

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

Sound

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

Spielspaß

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

spaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation sowie 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-Konsolen können via Link-Kabel zusammengeschlossen werden.



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



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



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



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



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



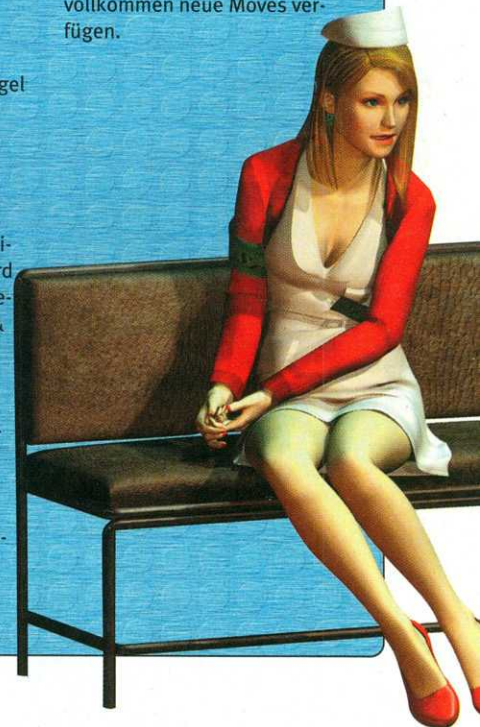
Dual-Shock-Controller: Durch ein heftiges Vibrieren werden beispielsweise bei Gran Turismo Karambolagen spürbar.



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Der Vinyl-Fan ist scheinbar auf die CD umgestiegen. Die Regale des „Hobby-DJs“ füllen sich nämlich derzeit immer mehr und mehr mit den Silberlingen. Der Grund dafür ist schnell erklärt: Uwe legt mittlerweile regelmäßig in einer zweiten Diskothek auf, wo es ihm leider nicht möglich ist, seine geliebten schwarzen Scheiben zu spielen.

Spielt zur Zeit:

1. Legacy of Kain: Soul Reaver
2. Dino Crisis
3. V-Rally 2



Udo: Der Ärmste ist momentan etwas genervt, da eine mächtige Hitzewelle anrollt, die Udo gar nicht mag. Es gibt für ihn nämlich nichts Schlimmeres, als bei einer Zimmertemperatur von mehr als 30 Grad in der Redaktion arbeiten zu müssen. Daher hat er sich bereits einen riesigen Ventilator zugelegt, der zumindest ein wenig für Kühlung sorgen soll.

Spielt zur Zeit:

1. Dino Crisis
2. Legacy of Kain: Soul Reaver
3. Driver



Tom: Alpträume nach dem Durchzocken des Grusel-Schokers Silent Hill lassen den Franken nicht in Ruhe. Immer wieder wacht er schweißgebadet auf und ist nur mit der weiblichen Ruhe seiner Freundin Heike wieder zu besänftigen. Auf seine Arbeitsleistung scheint das jedoch keine Auswirkungen zu haben, da der Novize uns täglich mit neuen Höchstleistungen überrascht.

Spielt zur Zeit:

1. Silent Hill
2. Driver
3. V-Rally 2



Frank: Wie in jedem Monat, so gibt es auch in dieser Ausgabe nicht allzu viel über den Bayern-München-Fan zu berichten, der noch immer vollkommen mit seinem Studium beschäftigt ist. Er ließ es sich jedoch nicht nehmen, den Fußball-Part in unserem aktuellen Heft im Heft zu gestalten.

Spielt zur Zeit:

1. FIFA '99
2. V-Rally 2
3. Need for Speed 4



Gunther: Unser Tipps&Tricks-Experte verzweifelt langsam aufgrund des Sommerlochs, das sich auch allmählich in seinem Bereich breit macht. Ansonsten sitzt der Ego-Shooter-Fanatiker nächtelang vor seinem heimischen PC und ballert zum großen Leid der Nachbarn bis in die frühen Morgenstunden aus allen Rohren.

Spielt zur Zeit:

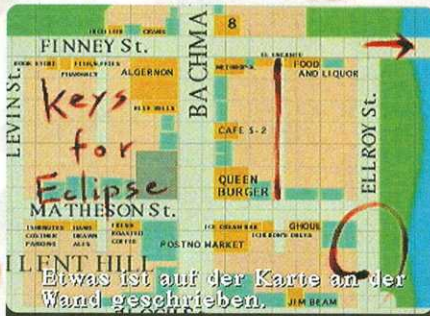
1. Indiziert
2. Indiziert
3. Indiziert

SILENT HILL



Für **Horrorspielfreunde** ist die Zeit des **endlos langen** Wartens endlich vorüber. Mit Erscheinen dieser Ausgabe dürfte Konamis **neuester Streich** auch endlich hier zu Lande erhältlich sein.

SILENT



Etwas ist auf der Karte an der Wand geschrieben.

Der Begriff Auto-Mapping wird hier endlich seinem Namen gerecht. Interessante Objekte werden sofort auf der Oberseite des Stadtplans notiert.



Ein für die Lösung des Spiels wichtiger Gegenstand ist blockiert. Ein Griff in die Trickkiste hilft euch hier weiter.



Forschungen zum Wohle der Menschheit? Wohl nicht. Dem Doc Gutes zu unterstellen, wäre zu viel des Guten.



Kamerafahrten vom Allerfeinsten. Die Einstellungen scheinen direkt von Horrorfilmen zu stammen.



Die Raupe Nimmersatt ist zäh und spuckt. Nach dem Verpuppungsstadium wirkt sie noch bedrohlicher.



Die von der Taschenlampe erzeugten Strahlen bekommt ihr per tollen Lens-Flare-Effekten zu Gesicht.

Konami, die japanische Softwarewarenschmiede, war bis vor einem Jahr noch nicht allzu berühmt-berühmt durch herausragende Softwareergüsse auf der heimischen PlayStation. Doch die Veröffentlichung eines der besten Games überhaupt, nämlich Metal Gear Solid, stellte bis dato, genauer gesagt bis zum heutigen Tag, im Genre der Action-Adventure alles in den Schatten. Der Zeitpunkt schien nun genau passend gewählt, um auch in der Abteilung Horror-Adventure Akzente zu setzen. Hier bekommt man es jedoch mit einem immer noch scheinbar übermächtigen Resident Evil bzw. dessen schon kurz nach dem Release indizierten Nachfolger zu tun. Konami hat sich also einiges vorgenommen, um in diese Phalanx (der dritte Teil rund um Raccoon City

erscheint hoffentlich noch '99) einzudringen. Gleich zu Beginn der Beschreibungen rund um Konamis Silent Hill soll jedoch die wichtige Information vorausgeschickt werden, dass das Hauptaugenmerk, anders als beispielsweise in Resident Evil, nicht auf reinen Splatter- und Gore-Einlagen liegt, sondern tiefer geht. Dies sollte aber jetzt nicht gleich eine Abschreckung für Fans des "gelegentlichen" Waffeneinsatzes darstellen. Auch Anhänger der härteren Gangart kommen zur Genüge auf ihre Kosten. Im Gegensatz zur eher leichten Rätselkost in Capcoms Vorzeigeprodukten wurde dem Rätselanteil bei Konami wesentlich mehr Gewichtung verliehen. Bei einigen kniffligen Passagen müsst ihr, vorausgesetzt ihr seid kein Über-Genie, eure kleinen grauen Zellen schon ein bisschen arbeiten lassen, um die Probleme zu lösen. Gerade mit dieser ausgeklügelten Mischung aus Rätselkost, die sich vom üblichen Einheitsbild abhebt, und den zusätzlich auflockernenden Fights mit allerlei Kreaturen öffnet sich das Tor

hinein in die Welt von Silent Hill. Zur Vorgeschichte: Der Protagonist des Spiels ist der Schriftsteller Harry Mason, der sich mit seiner kleinen Tochter eine Auszeit gönnen will, und legt deswegen ein paar Tage Urlaub mit der kleinen Cheryl ein. Nach dubiosen Ereignissen auf dem Weg nach Silent Hill, dem gewählten Ferienort, kommt der Wagen der Masons von der Straße ab. Nach dem Erwachen aus der Bewusstlosigkeit stellt Harry mit Entsetzen fest, dass sich seine Tochter nicht mehr auf ihrem Platz im Auto befindet, sondern vielmehr völlig vom

Erdboden verschwunden zu sein scheint. Der besorgte Familienvater rennt orientierungslos in die Schwärze der Nacht. In diesem Titel trifft diese Umschreibung wirklich zu, denn mit Ausnahme des Intros und Outros findet die komplette Handlung in einer vom Nebel völlig verhangenen Umgebung bzw. in der Nacht statt. Einen zusätzlichen Angstfaktor stellt die Tatsache dar, dass mitten im Sommer Schnee fällt. Ihr bewegt Harry einer schemenhaften Gestalt, die frappierende Ähnlichkeit mit Cheryl besitzt, hinterher, immer weiter hinein ins Unbekannte. Der Weg führt euch in eine enge Gasse, begleitet von dynamischen Kamera-

„Teils **schwere Rätsel-Einlagen** bereiten dem Zocker so manches Kopfzerbrechen“

Intro



Skulptur

Um an die gewünschte Plakette zu kommen, müsst ihr euer Kleinhirn arbeiten lassen.



Mit Lens-Flare-Effekten vom Feinsten wird das optische Erscheinungsbild garniert. Sie fügen sich herrlich in die Horror-Atmosphäre ein.

„Der **Sound** des Radios sorgt für **konstante Gänsehaut-Atmosphäre**“

fahrt, vorbei an merkwürdigen Objekten, wie etwa einem aufgehängten enthäuteten Körper. Sobald ihr das Ende der Sackgasse erreicht habt, werdet ihr von einer Horde obskurer Wesen attackiert und wacht erst wieder in einem Café auf. Euch gegenüber befindet sich die optisch recht ansehnliche Polizistin Cybil Bennett.

GAMEPLAY: Dies ist der Punkt, an dem ihr nun endgültig das Zepter in die Hand nehmt und mit der Suche beginnt, nachdem ihr euch kurz mit Cybil unterhalten habt. Glücklicherweise bekommt ihr noch eine kleine, aber feine Schusswaffe mit auf den Weg, so dass eure Investigationen endlich beginnen können. Im Café findet ihr noch ein wichtiges Item, welches euch im Laufe der Nachforschungen hilfreiche Dienste erweist, und zwar das Taschenradio. Auf den



Warum... Was erhält das Kind am Leben?

Ein Videoband verwirrt euch im ersten Augenblick mehr, als dass es Licht ins Dunkel um Silent Hill bringt.



An manchen Kameraeinstellungen hätte sogar Altmeister Hitchcock seine Freude gehabt.



Welcome to the Bates' Motel. Nun, nicht ganz, aber es kommt dem Motel-Flair ziemlich nahe.

nen ist in Bezug auf Harry die Tatsache, dass es sich bei ihm in keinsten Weise um den normalen Helden eines Videospiels handelt, sondern vielmehr um einen "gewöhnlichen" virtuellen Mitbürger ohne Superhelden-Attitüden. Im Normalfall ist die Ausgangsposition eher die umgekehrte, denn die Protagonisten sind fast ausschließlich Über-Menschen mit zumindest überdurchschnittlichen Kenntnissen im Umgang mit Waffen oder mit ähnlichem Spezialwissen. Trotz Zielfunktion ist die erreichte Trefferquote hier aber eher schlecht als recht. Dies verleiht dem Spieler eine größere Identifikationsmöglichkeit mit dem Akteur. Mit Hilfe des **Stadtplans** aus der Kneipe macht ihr euch daran, die Stadt zu erkunden und den Verbleib Cheryls herauszufinden. Der Weg wird euch allerdings alles andere als leicht gemacht, denn kuriose Mutantenscharen versuchen nahezu an jeder Ecke der Stadt und über die Stadtgrenzen hinaus euer Leben zur Hölle zu machen. Schon nach relativ kurzer Zeit wird euch, oftmals schmerzlich, klar,

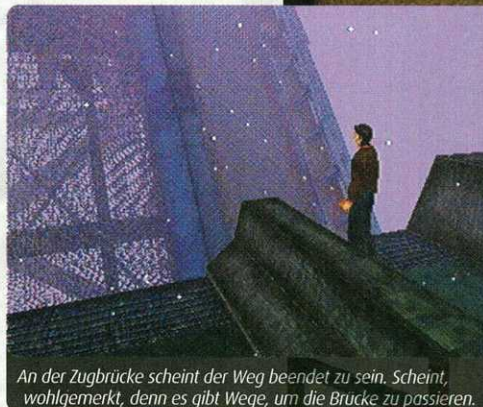


Der erste Endgegner sieht ein bisschen aus wie... Doch mit der richtigen Taktik ist er schnell hinüber.



Manche entdeckten Gegenstände enthalten offensichtliche Infos. In diesem Fall die per Hand gekritzelte Nummernfolge.

dass es in dem ehemals idyllischen Städtchen nur so von aggressiven Hunden, Riesenkakerlaken und den bereits bekannten Flutierchen wimmelt. In diesem Zusammenhang sollten die Kanalwesen, die mysteriösen schwarzen Wesen oder die affenähnlichen Angreifer ebenfalls Erwähnung finden. Früher oder später werdet ihr mit diesem Feindesvolk konfrontiert, von den riesigen Endgegnern ganz zu schweigen, die ihr euch besser selbst ansehen solltet, um euch ein Bild davon zu machen. Doch, Gott sei Dank, findet ihr, je weiter ihr vorstößt, wirksamere Waffen, wie eine Schrotflinte oder ein Jagdgewehr, aber auch Prügelinstrumente, so zum Beispiel das Stahlrohr. Diese sind jedoch noch schwieriger in der Handhabung. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werden dem eingefleischten „Capcomler“ unter euch einige Funktionen sehr bekannt erscheinen. Hierzu gehört die Aktion, wenn Harry seine Waffe anlegt, um diese schließlich abzufeuern. In puncto Abspeichermöglichkeiten ist man aber im Hause Konami besser bedient, denn ihr habt nicht eine begrenzte Möglichkeit zur Verfügung, sondern dürft überall an den Notizblöcken,

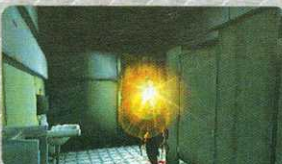


An der Zugbrücke scheint der Weg beendet zu sein. Scheint, wohlgeernt, denn es gibt Wege, um die Brücke zu passieren.

Charaktere



Ich weiß nicht, wer es
getötet hat, aber...



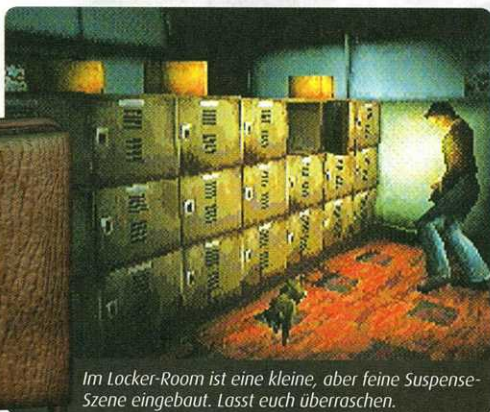
Auf dem Rummelplatz zeigt sich Cheryl von ihrer dunklen Seite und will euch ans Leder.

so oft ihr es für nötig haltet, save. Zu Beginn eurer Wanderschaft bekommt ihr es mit Schlüsselrätselfn zu tun. Das bedeutet, ihr sucht einen Schlüssel, um in vormals verborgene oder verschlossene Bereiche vorzustoßen. Dies kann aber auch zeitaufwändig sein. Die drei Schlüssel, die ihr beispielsweise finden müsst, um zum Schulgebäude vorzudringen, sind über die gesamte Fläche von Silent Hill verteilt. Aufgerissene Straßen, die keine Möglichkeit bieten, an dieser Stelle weiter vorzudringen, erschweren die Suche zusätzlich. Daneben habt ihr ständig das monoton anmutende Rauschen des Taschenradios in den Ohren und aufgrund der eingeschränkten Sichtverhältnisse nie Ahnung, wo sich Feinde vermuten lassen. Dies verleiht dem Titel einen gehörigen Thrill-Faktor, der sich wie ein roter Faden durch das komplette Game zieht. Auf der Hatz gibt es zahlreiche Items, wie Heil Drinks oder Munition für eure diversen Waffen, einzusammeln, die euch erneut eine Zeitlang beruhigter durchatmen lassen.

Nichtsdesto trotz solltet ihr anfangs nicht zu verschwenderisch mit der Munition umgehen, da diese außer in der leichtesten Spielstufe relativ stark begrenzt ist. Setzt also besser auch einmal die eine oder andere Schlagwaffe ein, um euch dem angriffslustigen Pack zu erwehren. In der Schule angelangt, müsst ihr euch mit dem heftigen Piano-Rätsel herumärgern. Ohne vorher genau die Hinweise, die meist in Gedichtform verfasst sind, zu studieren, werdet ihr alleine an diesem Rätsel sichtbar graue Haare kriegen. Mit einer Portion Kombinationsgabe sind aber alle Rätsel lösbar, das eine früher, das andere etwas später. Der Schwierigkeitsgrad ist, wie ihr eventuell bereits bemerkt haben dürft, höher angesiedelt als in RE und soll sicherlich keinen Nachteil für Konamis Grusical darstellen. Eben dieses war in RE Anlass der Kritik, denn gerade im zweiten Teil waren die Rätsel doch zu durchsichtig gestrickt. Da sich, wie bereits erwähnt, das Gros der Handlungen im Nebel

bzw. in der völligen Dunkelheit abspielt, hat man euch sinnigerweise eine kleine Taschenlampe spendiert. Das Lämpchen hat jedoch nur eine begrenzte Reichweite, die euch nicht allzu weit in die Nacht blicken lässt. Ausgeschaltet entdecken euch die Feinde zwar seltener, aber dafür seht ihr logischerweise auch herzlich wenig von den Geschehnissen. Gerade bei den Vergleichen zum Flaggschiff der Szene aus Capcoms Ideenschmiede sollte die interessante Auto-Mapping-Funktion nicht unerwähnt bleiben. Hier sparte man nicht mit Verbesserungen, denn auf der Karte werden sowohl bereits betretene Räume verzeichnet als auch per Fragezeichen, beispielsweise im Fall des Pianos, auf Rätsel hingewiesen. Das spannendste Element in Silent Hill, wie ihr nach einiger Zeit bemerken werdet, stellt die Tatsache dar, dass zu vielen Orten auch eine Alternativ-Version in einer Paralleldimension existiert. Diese Versionen unterscheiden sich alleine schon in ihrem optischen Erscheinungsbild. Räume, die vormals relativ normal aussahen, wandeln sich in karge, Furcht einflößende Räumlichkeiten. Der

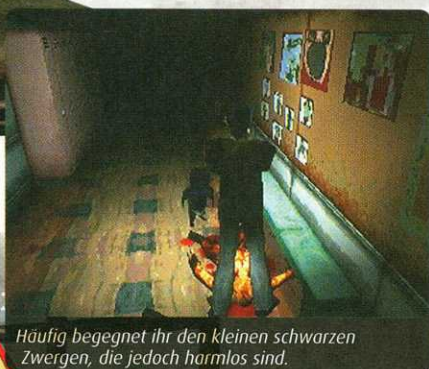
„Die **Kameraschwenks** und -fahrten stellen alles **Dage-wesene in den Schatten**“



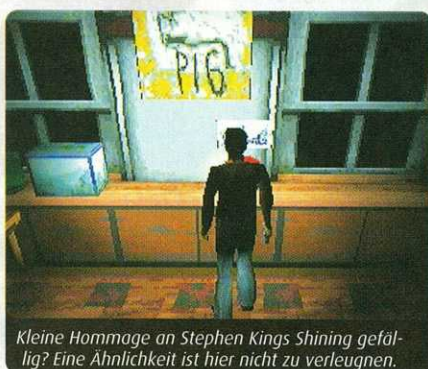
Im Locker-Room ist eine kleine, aber feine Suspense-Szene eingebaut. Lasst euch überraschen.



Aufgehängte Körper allerorten. Wer dies verbrochen hat, dem war wohl nicht nach einer Runde Halma.



Häufig begegnet ihr den kleinen schwarzen Zwergen, die jedoch harmlos sind.



Kleine Hommage an Stephen Kings Shining gefällig? Eine Ähnlichkeit ist hier nicht zu verleugnen.



Moore, Renaldo, Gordon... Das muß die Lehrerliste sein.

Die Lehrer der Schule sind Mitglieder der Noise-Rocker-Sonic-Youth. Nette Sache!



Der Detailreichtum ist wahrlich beeindruckend. Auf der Karte der USA könnt ihr jeden Staat erkennen.



Dieses Wesen macht zwar viel Getöse, aber über seine genaue Funktion ist nichts bekannt.

Boden besteht in der Parallelwelt aus rostigen Gittern, und Schmutz und Blut bedecken Decken und Wände. Doch es führt kein Weg um die Tatsache herum, dass ihr euch in beiden Dimensionen bewegen müsst, denn sowohl in der einen als auch in der anderen sind Aufgaben zu erledigen, ohne deren Absolvierung ihr irgendwann feststecken würdet. Angereichert wird das ohnehin bereits spannende Spektakel durch pfiffige Suspense-Effekte. Besonders erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist der Raum mit den klingelnden Telefonen und Cheryls weinerlicher, fast schon hilfloser Stimme. Vergesst auch nicht, euch den Kick im Locker-Room mit dem wackelnden Spind zu gönnen. Zur virtuellen Suche nach Cheryl gesellen sich einige mehr

oder weniger obskure Charaktere, deren Machenschaften sich jedoch erst am Schluss genau klären lassen. Für ausreichend Spannung bleibt also gesorgt, wollt ihr die Geheimnisse rund um Cheryls Verschwinden lüften.

TECHNIK: In technischer Hinsicht hat Konami einiges aufgeföhren, um den adrenalin-süchtigen Zocker bei der Stange zu halten. Anders als bei Resident Evil wird auf vorgerenderte Hintergründe verzichtet und vollständig auf in Echtzeit berechnete Polygonhintergründe gesetzt. Clipping-Probleme sind nicht vorhanden, da die ohnehin durch Nebel und Dunkelheit eingeschränkten

Locations solche geschickte verhindern. Dies sorgt jedoch trotzdem und gerade deshalb für eine selten erreichte Gesamtatmosphäre. Die beeindruckenden Kamerafahrten wissen den Horrorfan ebenfalls durch die dynamische Kameraführung zu begeistern. In diesem Kontext fehlt es nur noch, dass eine im Sam-Raimi-Style gehaltene Kameraschussfahrt durch ein ganzes Gebäude vorkommt. Sowieso ist eine beklemmende Gesamtatmosphäre geschaffen, die den passionierten Zocker völlig in ihren Bann zieht. Durch die einzige Beleuchtungsquelle, die Taschenlampe, werden die Räumlichkeiten mit wahrhaft beeindruckenden

Lens-Flare-Effekten ausgeleuchtet, wobei die Punkte angestrahlt werden, die auch eine reale Lampe einschließ-lich der dunkleren Randzonen beleuchten würde. Der Sound passt sich der morbiden und skurrilen Situation perfekt an. Hier setzt man gutes Timing ein und wählt Schocker-Effekte gezielt. Um die Spannungselemente noch direkter auf den Spieler wirken zu lassen, besitzt Silent Hill eine sehr gut differenzierte Dual-Shock-Unterstützung. Ihr bekommt nicht nur die Treffer via Pad direkt zu spüren, sogar Harrys Pulsschlag merkt ihr via Controller. Je angeschlagener euer Held ist, desto heftiger die Rüttel-effekte. Die eingestreuten FMV-Sequenzen bewegen sich ebenfalls auf höchstem Niveau und beeindrucken vor allem mit einem wunderbaren Minenspiel der jeweiligen Akteure. (Tom S.)



Schon wieder ein Kotelett an der Wand. Doch diesmal scheint es ein bisschen zu abgehangen zu sein und mieft schon leicht.



Der ziemlich menschenähnliche Schleicher benimmt sich eher wie ein Affe. Das schmälert aber sein Aggressionspotential nicht im Geringsten.



Im Gegensatz zu Resident Evil könnt ihr alle Items und Waffen mit euch herumschleppen. Zwischenlagerung ist nicht nötig.



Verwandelt macht sich die kleine Raupe schon besser. Das Bekämpfen ist aber unerwartet leicht ausgefallen.



Die langkralligen Monster belästigen euch sogar auf dem sprichwörtlichen stillen Örtchen.



Konami attackiert eure Nerven mit einem Adrenalin-Rush



Positiv: Silent Hill überzeugt mit einer gelungenen Story. Garniert wird dies durch sehr gut eingebaute Soundeffekte, verbunden mit einigen grafischen Leckerbissen, zum Beispiel den tollen Lens-Flare-Effekten. Am beeindruckendsten ist aber die düstere Gesamtatmosphäre, die euch komplett in die Geschehnisse mit einbezieht.

Negativ: Der Spielablauf ist meines Erachtens zu geradlinig, so dass ihr etwa zur Hälfte einen kleinen Durchhänger verspürt. Die Sprachausgabe ist zwar gut gelungen, doch erscheint sie in manchen Momenten, gerade bei Dahlia, etwas zu monoton. So bleibt insgesamt nur der Platz des Thronfolgers für Konami.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
sehr gut

SOUND/PX
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
89%

SILENT HILL

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



„Die **komplexe Hintergrundstory** fesselt den Spieler bis zum Ende enorm“



WESEMANN WA.BS

FAIRPLAY



Sony Playstation

Memory-Card 2 MB (30 BI.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

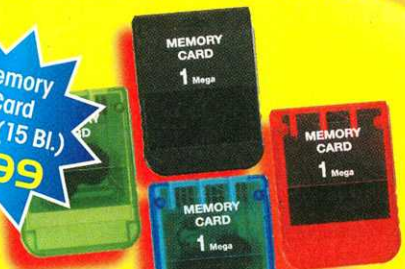
SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

Software PSX

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

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



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



Croc 2
82,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

Lightgun	45,99
Lightgun inkl Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99

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

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



Master Drive
Lenkrad
109,99

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 Triclon	119,99
Psychic Force 2012	119,99
Puyo Puyo	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Seventh Cross	119,99
Sonic Adventure	119,99

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

PAL Booster	37,99
V Box	69,99
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



Panther Gun
49,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

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

EVIL ZONE

Anime-Charaktere, fernöstliches Flair, effektiv in Szene gesetzte **Specialmoves** – das sind die Zutaten dieses **Nippon-Klopers**.

Willkommen in der Zone des Bösen! Angesichts dieses eindeutigen Titels braucht man wohl nur wenige Worte zur Hintergrundgeschichte zu verlieren, zumal sie bei einem waschechten Beat 'em Up ohnehin nur eine höchst untergeordnete Rolle spielt.



Erel stellt im Anime-Intro ihre beiden herausragenden Qualitäten eindrucksvoll zur Schau.

GAMEPLAY: Insgesamt neun Aspiranten machen sich auf, einer bösen Herrscherin den Garaus zu machen – Punkt. Bevor es jedoch soweit ist, gilt es die zahlreichen Vorrunden zu überstehen. Das Feld an Charakteren, das euch in den vielen Fights begegnet, ist dabei sehr fernöstlich und dennoch breit gefächert. Da wäre beispielsweise der coole Keiya, der während des

Kampfes niemals seine rechte Hand aus der Tasche seines feinen Zwirns lässt, oder die kokette Erel, die durch ihr sexy Outfit männliche Kontrahenten aus der Fassung bringt. Habt ihr eure Wahl getroffen, stehen eine ganze Reihe von Spielmodi bereit. Neben den Standardoptionen (Versus, Survival, Arcade) gibt es noch einen Story-Modus, der zahlreiche Zwischensequenzen bietet, sowie eine **Trainingsoption**. Letztere macht euch in diversen Videoclips mit dem Spielablauf von Evil Zone vertraut. Ihr solltet ruhig einen Blick riskieren, denn für Tekken- und Street-Fighter-erfahrene Spieler birgt dieser Klopfer einige Besonderheiten. Natürlich geht es erneut darum, die gegnerische Energieleiste durch Schläge zu dezimieren, um als Sieger hervorzugehen, doch verwirrende Tastenkombinationen gibt es bei Evil Zone nicht. Ihr leitet den Kampf mit lediglich zwei Knöpfen (Angriff und Abwehr). Wollt ihr Specialmoves zelebrieren, braucht ihr einfach nur mit dem Steuerkreuz in eine Richtung zu drücken, und schon beginnt der Zauber. Auch auf eine Extrataste für



Zahlreiche Videoclips in leider nur mäßiger Qualität unterrichten euch in der **Trainingsoption** sehr anschaulich.



Blockt ihr eine Attacke erfolgreich ab, bildet sich um euren Schützling eine Energieglocke.

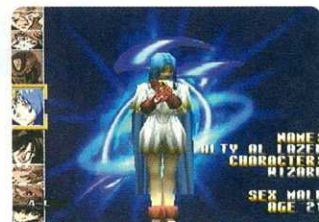


Lebendiger Schaschlik: Bei Evil Zone geht es nicht gerade zimperlich zu.

Grifftechniken wurde verzichtet. Stattdessen reicht es aus, die Angriffstaste plus Steuerkreuz nach unten zu drücken, um den Gegner zu "krallen" (Capture-Technik). Diese Aktion dürft ihr interessanterweise aus jeder Entfernung vollführen, klappt aber nur, wenn der Gegner stillsteht. Eine weitere Besonderheit ist das Crystal-Power-Konzept. Durch langes Drücken der Angriffstaste ladet ihr eure Energieleiste auf und macht euch so die mystische Kraft der Kristalle zu Nutze. Diese besondere Energie wandelt ihr mit der entsprechenden Tastenkombination in einen verheerenden Supermove um. Gelingt euch eine solche Aktion, wird der Kampf witzigerweise durch eine oftmals mehrere Sekunden lange Cut-Szene unterbrochen, in der euch schonungslos gezeigt wird, wie der Gegner nach allen Regeln der Kunst förmlich in der Luft zerfetzt wird.



Da jeder Recke über eine Vielzahl an Distanzattacken verfügt, sind solche In-Fights eher die Ausnahme.



Das Feld an Prügelknaben ist zwar recht überschaubar, dafür pflegt jeder Charakter seinen eigenen Kampfstil.

TECHNIK: Bei diesen Supermoves bewiesen die Designer viel Kreativität. Beispiel: Der Gegner wird durch einen riesigen Energieball gefangen und durch einen herbeieilenden Kumpanen in den Himmel geschossen. Dass die Landung dann sehr schmerzhaft wird, braucht wohl nicht erwähnt zu werden. (Tom S.)

Nur für kurze Zeit unterhaltsam

Positiv: Da man zum Kämpfen nur zwei Aktionen benötigt, haben selbst blutige Anfänger schnell Zugang zu dieser Kloperei. Gerade diese erfrischende Unkompliziertheit, gepaart mit den zum Teil sehr spektakulären Specialmoves und einer Portion Innovation, sorgen für Kurzweil.

Negativ: Die oben erwähnte Unkompliziertheit ist auf längere Sicht auch wiederum negativ zu bewerten, denn Evil Zone bietet kaum spielerischen Tiefgang, zumal die vergleichsweise wenigen Charaktere nur über ein recht eingeschränktes Schlagrepertoire verfügen. Der technische Rahmen, vor allem die belanglose Sounduntermalung, ist außerdem nur glatter Durchschnitt.

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: dürftig

MEHRSPIELERSPASS: 65%

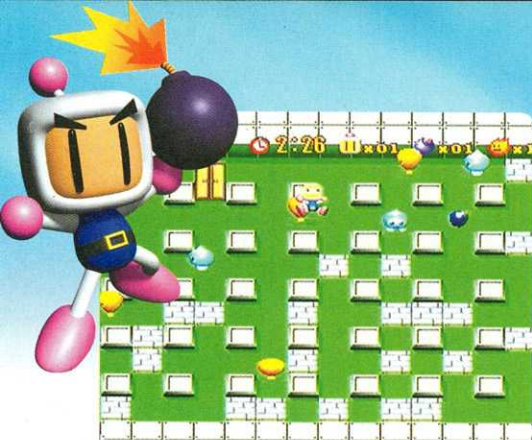
SPIELSPASS: 65%

EVIL ZONE

Entwickler/Vertrieb: Yuke's/Titus/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 9+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli

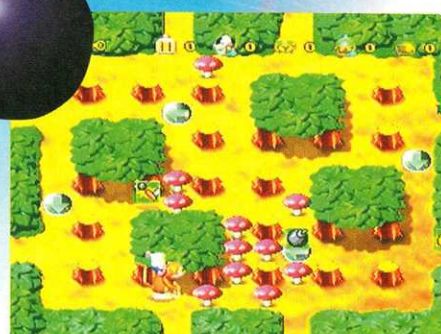




Manchmal wirbelt eine Explosion eine ganze Heerschar **Monster** auf, die, wie ihr hier seht, Bomberman an die Leben gehen.



Aus uralten Tagen wurde eine Urversion des Spiels beigegeben. Allerdings schaut man sich diese nur einmal an, um sie schnell wieder zu vergessen.



Multi-Battle total! Entweder tretet ihr gegen bis zu vier menschliche Gegner an oder der Computer simuliert diese.

BOMBERMAN

Der virtuelle **Bombenleger** macht sich erneut auf, es auf der PlayStation heftig **krachen** zu lassen.

Normalerweise wird man als exzessiver Bombenleger in unseren Breitengraden nicht gerade hoch angesehen. Steckt diese explosive Tätigkeit jedoch in einem Mix aus Strategie, Knobelei und etwas Glück verankert, kann es sich nur um einen handeln: Bomberman! Nachdem wir den netten Sprengstoffspezialisten schon einmal in Bomberman World durch die Schachbrettfelder jagen durften, hat er nun seinen zweiten Auftritt in klassischer Manier auf der PlayStation in Deutschland.

GAMEPLAY: Ihr startet in einer Umgebung, die in viele Vierecke, ähnlich einem Schachbrett, aufgeteilt ist. Jedes zweite Feld ist von einer undurchdringlichen Sperre besetzt. Zwischen diesen liegen allerlei Dinge, beispielsweise Steine, die ihr durch eine wohl platzierte Bombe weg-

sprengen müsst, um euch einen Durchgang zu verschaffen. Manchmal kommt es vor, dass gesprengte Hindernisse Goodies und Upgrades für euren Bomberman hinterlassen. So ergattert ihr neben Erweiterungen für eure Bomben (Mehrfachbomben,

Altbackene Knobelei ohne Suchtfaktor

Positiv: Bomberman schafft es trotz allem anfangs den Spieler vor den Monitor zu fesseln. Und ich muss zugeben, es kommen richtig Erinnerungen hoch. Doch leider kann der lieblose Levelaufbau nicht lange genug dafür sorgen, um Bomberman auf der PlayStation hochleben zu lassen. Lediglich bei den Multiplayer-Arenen wurde etwas Liebe zum Detail gezeigt.

Negativ: Grafisch erinnert Bomberman mehr an eine lahme 1:1-Umsetzung aus 16-Bit-Tagen. Und selbst dort habe ich schon motivierendere Teile zocken dürfen. Farblos bombt man sich durch die vorgegebenen Arenen, ohne richtige Abwechslung zu erleben. In Sachen Sound wurde dem Kleinen auch schon mehr gegönnt. Fazit: Durchwachsen und leider ein wenig zu zäh.



In den Multiplayer-Arenen stehen allerlei nette Features bereit. Hier fahren wir mit einer Lore die Gegner platt.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig

MEHRSPIELERSPASS
80%

SPIELSPASS
70%

BOMBERMAN

Entwickler/Vertrieb: Hudson/Virgin Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 50
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Virgin Interactive
Features: Fünfspieler-Modus mit Multitap

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Zeitzünder, etc.) die Fähigkeiten, Explosivbehältnisse zu werfen oder auf Rollschuhen schneller durch freigeräumtes Gelände zu düsen. Nebenbei steht euch im Gelände noch eine Heerschar mehr oder minder fieser **Monster** gegenüber. Eine Berührung mit diesen fordert sofort ein wertvolles Leben von eurem Habenkonto. Und so gilt es, diese Widersacher durch geschicktes Handling auszumanövrieren und im entscheidenden Augenblick mit einer wohl platzierten Bombe für Ruhe zu sorgen. Im Multiplayer-Modus, in welchem ihr per Multitap mit bis zu fünf Personen gleichzeitig loslegen dürft, habt ihr euch sowohl allerlei fieser

Fallen zu entziehen als auch zusätzlich euren menschlichen Mitspieler ins digitale Jenseits zu senden.

TECHNIK: Grafisch bietet Bomberman nicht gerade das Nonplusultra. Auch wenn nach zehn Levels im Modern Mode das Design ein wenig farbenfroher wird, vermisst man immer wieder den einen oder anderen Effekt, der dem Spiel bestimmt gut getan hätte. Das Handling der Spielfigur ist wie in allen Bomberman-Spielen hervorragend genau und sorgt stets dafür, dass ihr euren kleinen Bombenleger fest im Griff habt. (Frank F.)



CROC 2: KINGDOM OF THE GOBBOS

Er ist **wieder da**! Die renommierte Softwareschmiede **Argonaut** schickt ihren wohl süßesten **Krokodil-Helden** Croc in ein weiteres **Abenteuer** im Kampf gegen **Baron Dante**.



"Croc ist einfach **Kult** und damit ein unerklärliches **Phänomen**. Wer den ersten Teil liebte, der wird auch Croc 2 **verschlingen**"



In die Zange genommen. Trotz der erhöhten Gegnerzahl ist ein Absturz bei einer verkorksten Sprungsequenz noch die Haupttodesursache.



Hindernislauf: Spieße links und rechts, auf einem Holzstamm balancieren und eine Horde Gegner um die Ohren.



trouble-maker and get rid of him forever.

Der Oberfiesling Baron Dante wurde nach der Niederlage im ersten Teil in eine andere Dimension verbannt.

Zum Ausklang des Jahres 1997 erblickte ein ganz besonderer Held das Licht der PlayStation-Welt. Giftgrün und mit einem einzelnen Reißzahn versetzte das Krokodil Croc zwar niemanden in Angst und Schrecken, begeisterte in einem Jump&Run-Spaß jedoch dermaßen viele Spielerherzen, dass Legend of the Gobbos sogar die Ehre einer Zweitvermarktung in der Platinumreihe zuteil wurde. Als Findelkind an die Ufer eines fernen Königreichs gespült, wuchs der junge Croc unter der Aufsicht der bereits erwähnten Gobbos, kleinen Fellbällen, die außer einem Paar Äuglein und kleinen Füßen keine besonderen Merkmale vorzuweisen haben, auf. Deren Fürsorge sollte sich jedoch als bald

auch auszahlen, da es unserem Jüngling im ersten Abenteuer gelang, die vom finsternen Baron Dante und seiner Dantini-Horde gekidnappten Wollknäuel zu befreien. Als nun Croc einige Jahre später mit seinen zurückgewonnenen Freunden am Strand spielt, entdeckt er zufällig eine Flaschenpost, in der sich eine Nachricht mit einem Krokodilsfuß-Abdruck als Unterschrift befindet. Völlig logisch kombiniert, bedeutet dies scheinbar, dass die Zeit der Rückkehr zu seinem Stamm für das kleine Reptil gekommen ist. Fatalerweise hat sich der Oberbösewicht Dante wohl dasselbe gedacht und feiert mit der Entführung zahl-

reicher Gobbos der verschiedenen Rassen ein gnadenloses Comeback.

SPIELABLAUF: Frei nach dem Motto "Never change a winning Game-play" wurde das Erfolgskonzept des ersten Teils in den Grundzügen beibehalten. Abermals beherrscht das tapfere Krokodil



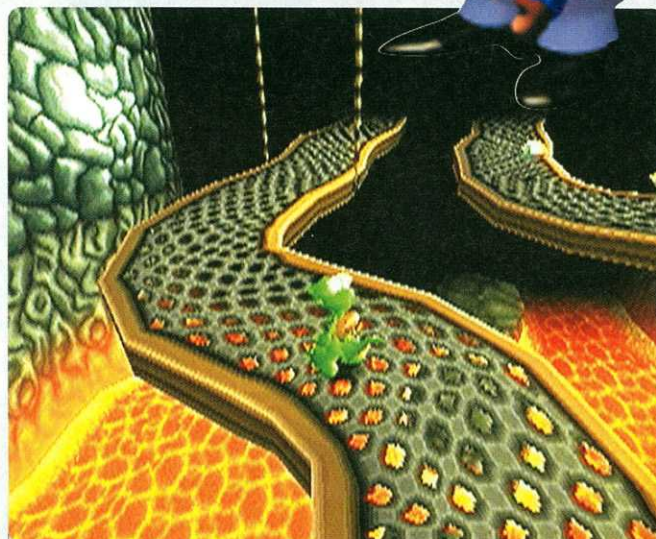
Erst wenn ihr Ringe in derselben Farbe (blau, grün, rot) ersteigert habt, vollführt Croc auf diesen Plattformen einen Supersprung.

"Die **Grafik-Engine** wurde kräftig **aufgebohrt** und leistet sich nur kleine **Fehler**"

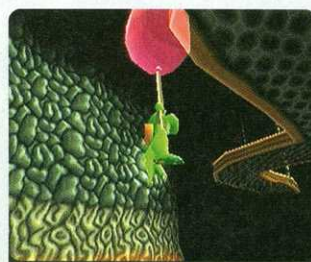


seinen Furcht erregenden Schwanzhieb, mit dem er die Dantinis und andere Kreaturen buchstäblich aus dem Weg prügelt. Auch seine fulminante Sprungkraft ist Croc geblieben, die es ihm zusätzlich bei Ausführung eines Doppelsprungs ermöglicht, herumstehende Kisten zu zerbrechen, in denen sich zum Teil nützliche Utensilien, hauptsächlich aber wertvolle Edelsteine, befinden. Neu hingegen ist, dass diese Klunkern nicht mehr den Energievorrat unseres Helden darstellen (wird nun durch vier Herzchen repräsentiert), wohl aber als Zahlungsmittel im Shop von Swap Meet Pepe dienen. Das Zubehör dieses lustigen Gesellen verhilft Croc zum Beispiel zu einem Supersprung, der jedoch nur

INTRO



Hoch über einem Lavastrom führt jeder Absturz trotz gefüllter Lebensanzeige unvermeidlich zum Tode.



Nach dem Sturz von einer hohen Plattform helfen euch häufig diese Ballons wieder in die Ausgangslage zurückzukehren.



Getroffene Dantinis lösen sich mit Ausnahme der Augen in Luft auf, um sich wenig später erneut zu rematerialisieren.

ARGONAUT: AUF JEDER PLATTFORM VERTRETEN

Mit stolz geschwellter Brust darf die Softwareschmiede Argonaut auf ihre Spiel-History zurückblicken. Denn mit Star Fox schufen sie immerhin ein absolutes Kultspiel, das sich bis heute mit mehr als 4 Millionen verkauften Einheiten unter den Top 20 der Verkaufscharts halten konnte. Bemerkenswert ist weiterhin, dass sich die Jungs sowohl auf verschiedenen Plattformen etablieren konnten als auch auf die technische Entwicklung der jeweiligen Hardware Einfluss nahmen. So entwickelten sie unter anderem den SFX-Chip für das SNES, der als erster Grafikbeschleuniger in die Geschichte eingeht.



STATIONEN EINER ERFOLGSSTORY:

- Titel/ Jahr/ System
- Star Glider 1&2 / 1986-88 / Amiga 500, C64
- Star Fox / 1993 / SNES
- Croc - Legend of the Gobbos / 1997 / PS, PC
- Buck Bumble / 1998 / N64 (Bild)



BLICK IN DIE ZUKUNFT:

- Alien Resurrection: vielversprechendes Jump & Shoot mit apokalyptischer Analog-Steuerung, für PS/PC
- Red Dog: derzeit noch top-secret

an ausgewählten Punkten aktiviert werden kann. So wird euch Zugang zu besonders wichtigen Bonus-Items, wie Herzkontainern oder den heißbegehrten **fünf Smaragden**, verschafft. Letztere gilt es generell in jedem Abschnitt aufzustoßern, um am Ende der Mühe in den Genuss eines speziellen Bonuslevels zu kommen, der dem verschollenen fünften Stamm der Gobbos gewidmet ist. Eine weitere Veränderung

zum ersten Teil besteht darin, dass in den Levels die Befreiung von vielen kleinen Filzbällen nicht mehr die dominante Rolle einnimmt. Vielmehr wird dieses Thema stark variiert und euch in verschiedensten Abwandlungen zu Beginn des Abschnitts vorgelegt. So gilt es zum Beispiel die Dantini im sportlichen Wettstreit



Die gesteigerte Spielgeschwindigkeit tritt besonders bei solchen Verfolgungsjagden über schmale Stege zu Tage.



Jeder **Levelboss** muss durch eine besondere Taktik und zumeist mit einmaligen Waffensystemen besiegt werden.



Auf der Suche nach den **fünf Smaragden**, die letztlich ein Bonus-Level freischalten, sollte die Umgebung aufmerksam abgesucht werden.

zu schlagen oder einen Zug voller gekidnappter Gobbos zum Anhalten zu zwingen, in dem man den Dantini-Lockführer außer Gefecht setzt.

Nach Bewältigung der fünf Abschnitte einer Welt stünde endlich das Tor zum nächsten Gobbo-Volk offen, wenn da nicht noch der **Levelboss** zu bezwingen wäre. Gleich nach dem ersten Abschnitt entscheidet sich zum Beispiel ein gigantischer Tintenfisch, das Fischer-Dorf, in dem Croc gelandet ist, anzugrei-



In der kleinen Fun-Racer-Einlage des ersten Abschnitts darf Croc eines von unzähligen Vehikeln besteigen.

„Durch zahlreiche **Zwischenspiele** und die Tatsache, dass man sich viele **Bonuslevel** erspielen kann, bleibt Crocs **Abenteuer** auch langfristig interessant“



Croc als Knochenbrecher: Die Skelettkrieger des Piratenabschnitts zerlegen sich nach einem Schwanzstreich in ihre Einzelteile.



Der Ladenbesitzer **Swap Meet Pepe** verkauft nicht nur wichtige Utensilien, sondern transportiert euch auch von einer Welt zur anderen.



Ihr wollt an das Sandwich heran, an dem der große Vogel herumpickt? Da hilft wohl nur die brachiale Methode in Form eines Schwanzziebs.

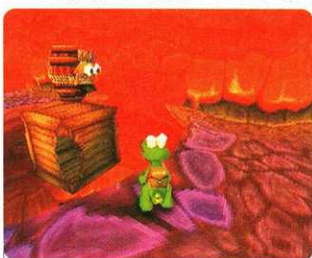


Thematisch unterscheiden sich die Welten der verschiedenen Gobbo-Völker grundlegend.



Eine beschauliche Explosion hat die schwere Tür aus den Angeln gehoben und den Weg frei gemacht.

fen. Bei jedem Endgegner erhaltet ihr von einem flauschigen Kameraden einige nützliche Tipps und zum Teil eine außergewöhnliche Waffe, um den Kampf zu euren Gunsten zu entscheiden. Im Falle des Riesen-Polyps stehen kleine TNT-Fässer zur Verfügung, die nun über einige im Hafenbecken schwimmende Trümmer in Wurfreichweite zum Ungetüm gebracht werden müssen. Nach drei solchen Treffern verzieht sich das Vieh auch alsbald in die tieferen Gewässer und Croc hat einen weiteren Schritt in Richtung des finalen Endkampfes gegen den Baron bewältigt.



Na, wer wird denn gleich in die Luft gehen! Nur ein wahrer Sadist könnte diesem Gobbo so etwas antun (Gunther zum Beispiel - Anm.d.Red.).

TECHNIK: In diesem Punkt zeigt sich Argonauts Schützling absolut zeitgemäß. Die Grafik-Engine ist detailreich, schnell und weist weder Clipping noch übermäßige starken Pseudonebel auf. Als außergewöhnlich aufmerksam darf die Kameraführung umschrieben werden. Eine kleine Drehung der Spielfigur, und im Handumdrehen schwenkt die Perspektive wieder in die Verfolgerposition herum. Jedoch wirkt sich dies in kniffligen Sprungsequenzen stellenweise eher negativ aus und sorgt für verwirrende Turbulenzen. Abschließend noch einige Worte zum Omni-Play-Mode. Diese Funktion ermöglicht es euch, einzelne Steuerungsoptionen auf ein Pad im Port zwei zu legen, um dann Croc 2 zusammen mit einem menschlichen Partner zu erleben. Im Klartext könnte das wie folgt aussehen: Während ihr die Laufrichtung eures Helden bestimmt, ist euer Kumpel für gutgetimte Sprünge und Schwanzschläge verantwortlich. Schuldzuweisungen, heftige Diskussionen und hoffentlich einige Lachanfänge scheinen mir dabei vorprogrammiert. Jedoch handelt es sich hierbei nur um eine nette Spielerei und

„Zweifelsohne ein klasse Jump & Run, bei dem man sich am kindlichen Grafikstil nicht stören sollte“

nicht um einen waschechten Zweispieler-Cooperativ-Modus. Daher bleibt eine gesonderte Mehrspieler-Wertung aus. (Tom S.)



Es lebe die Krokodiltasche



Positiv: Croc 2 ist ein Nachfolger, wie er im Buche steht, da sich Argonaut bemüht hat, die Fehler des ersten Teils auszubügeln, ohne den eigenwilligen Charme dabei zu opfern. So bieten die Abschnitte zwar immer noch das bekannte Bild vieler aneinander gereihter Räume, im Großen und Ganzen sind die Areale aber schon wesentlich weitläufiger ausgefallen, so dass auch Platz für versteckte Goodies bleibt. Des Weiteren bietet das Level-Design im Sequel mehr Abwechslung und Ideenreichtum, nicht zuletzt in Form der zahlreichen Zwischenspiele. Ebenso gut ist dem Titelhelden die Rundumerneuerung gekommen, und seine erhöhte Geschwindigkeit und Wendigkeit wirkt sich belebend auf die Spieldynamik aus.

Negativ: Mich als Jump&Run-Fan störten in Hinblick auf den Spielablauf bereits beim Vorgänger zwei Punkte, die auch bei Croc 2 nicht ausgemerzt wurden. Zum einen ist der Spieler nicht in der Lage, manuell auf die Kameraposition Einfluss zu nehmen, so dass oft nichts anderes übrig bleibt als Croc selbst zu bewegen, um den richtigen Blickwinkel für die folgende Sprungsequenz einzustellen. Zum anderen verbleibt die Kameraperspektive bei Sprüngen unseres Helden auf Bodenniveau, wodurch es sehr schwer abschätzbar ist, ob sich Croc bereits über der rettenden Plattform befindet oder nicht. Derartige Problemchen sorgen zumindest anfangs für zahlreiche Abstürze.

SPIELENTWICKLUNG AM REIßBRETT

In der Filmbranche unter dem Namen **Story-Board** bekannt, nehmen die zeichnerischen Vorentwürfe von Schlüsselsituationen des Spiels und der Locations auch in der Software-Entwicklung eine zentrale Rolle ein. Hier sehen wir am Beispiel zweier Endgegner die einzelnen Entwicklungsstufen.

- die Idee auf Papier
- Darstellung aus Polygonen und Texturen
- Integration ins Spiel



TEST

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

GRAFIK ●●●
sehr gut gut

SOUND/FX ●●●
gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

84%

CROC 2: KINGDOM OF THE GOBBOS

Entwickler/Vertrieb: Argonaut/Electronic Arts

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 50+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

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

Testmaster: Sony

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



VIRUS

Die **Coder** aus dem Hause Cryo schaffen es immer wieder, binnen kürzester Zeit eine **große Zahl** von Titeln unter das **hungernde Zockervolk** zu streuen.

Mit den letzten Ergüssen der Franzosen war die Berühmtheit der Programmierer nicht gerade ins Unermessliche gestiegen. Um dem Umstand zu entgegen, den eigenen Ruf weiter negativ zu beeinflussen, greift Cryo zu einer innovativen Taktik. Man sicherte sich kurzerhand die Lizenzrechte für den Universal-Film Virus und strickte um die Hintergrundstory herum ein packendes Spiel. Soweit zu dem Vorhaben, doch auch bekannte Entwickler mussten schon oftmals im Hinblick auf die Erwartungshaltung der Öffentlichkeit und das Endprodukt eingestehen, dass eine zugkräftige Lizenz noch lange keinen Garanten für einen Topitel darstellt. Wie in der Filmvorlage greifen elektrische Geräte aller Art die Menschen an und verbinden sich mit deren Körpern zu Killermaschinen. Über das Stromnetz breitet sich dieser Virus mehr und mehr aus, um so letztendlich die Kontrolle über die Spezies Mensch zu erlangen.

GAMEPLAY: Das passionierte Spielerherz kann diesem Treiben verständlicherweise nicht lange

untätig zusehen, sondern muss besondere Maßnahmen einleiten. Ihr schlüpft kurzerhand in die Rolle der Polizistin Joan Averil, um das Übel an den Wurzeln zu packen und zu eliminieren. Mit Hilfe der Third-Person-Perspektive steuert ihr die wagemutige Schönheit durch mehr als neun verschiedene Levels. Um euch der nicht gerade kleinen Gegnerscharen zu erwehren, stehen euch zahlreiche durchschlagkräftige Waffen zur Verfügung. Das sind unter anderem Pistolen, diverse Gewehre, aber auch Wasser-schläuche (!), ein **Taser** und eine Panzerfaust. Diese lassen sich im weiteren Spielverlauf mehr und mehr ausbauen. In puncto Bewegungen hat die virtuelle Polizistin einiges auf dem Kasten. Neben Schwimmen und Klettern beherrscht Joan natürlich auch die normale Gangart. Zusätzlich verteilte Items und Goodies sorgen für zügiges Vorankommen bzw. für die Auffrischung verlorengangener Energie. Im ersten Level schlägt ihr euch durch die Kanali-



Erst einmal eliminiert, schwinden dem Zombie schnell die Lebensenergien und er verglüht.

sation bis hin zu einem Hotel durch. Hierbei werden die gespenstischen Gänge jedoch von einigen garstigen Wesen bevölkert, die auch nicht lange fackeln, sondern euch gleich attackieren.

TECHNIK: Die Technik wirkt ein bisschen veraltet und für verwöhnte Betrachteraugen nicht sonderlich innovativ. Die Polygongrafik der 3D-Umgebung ist zwar zweckdienlich gestaltet, leidet aber unter der monotonen Texturierung der Oberflächen. Eure Heldin verfügt zwar über ein vielschichtiges Repertoire an Bewegungsabläufen, jedoch sind diese sehr hölzern in ihrem Ablauf. Die Geschmeidigkeit der Animationsphasen einer Lara Croft, zum Beispiel, wird hier bei weitem nicht erreicht. (Tom S.)



Ein durchschlagkräftiger Taser grillt eure Widersacher auf eine größere Entfernung hinweg.

Cryo bestätigt seinen zweifelhaften Ruf in der Szene

Positiv: Den einzigen Lichtblick in Virus stellt noch das Intro dar. Hier ist vor allem die Szene herauszuheben, in welcher der Matrose das Spinnenwesen mit einem gezielten Vollspannstoß an die Wand kickt. That's it in Bezug auf positive Erwähnungen, da es hinsichtlich des eigentlichen Spiels eher nichts in dieser Richtung zu vermelden gibt.



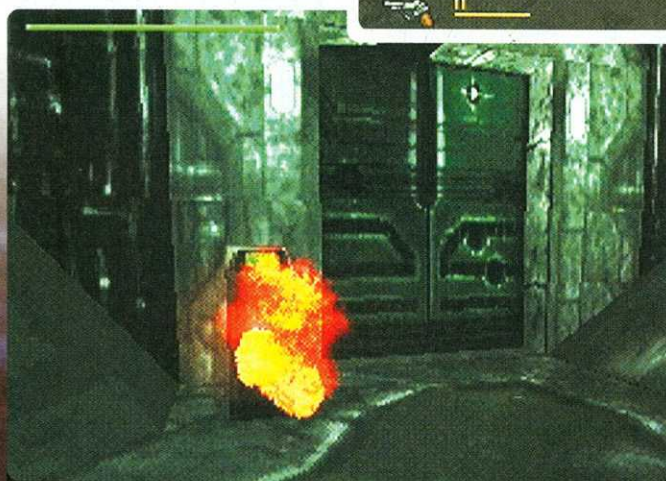
Negativ: Im Gegensatz zu den positiven Elementen würde die Aufzählung hier leicht den Rahmen sprengen. Angefangen von der mäßigen Grafik und den ebenfalls müden Animationen lässt sich fast das komplette Register an Schwachpunkten ziehen. In den einzelnen Levels gibt es vermehrt Stellen, die nicht in entgegengesetzter Richtung beschriftet werden können, zum Beispiel die benutzten Leitern. Dies steigert den Frust enorm. Die Gegnerintelligenz ist kaum als solche zu bezeichnen, da die unüberlegten Aktionen ohne Plan ablaufen. Gegner stürzen sich völlig wahllos auf euch. Eine Schwalbe macht noch lange keinen Sommer - eine teure Lizenz ebensowenig einen Hit!



What the hell? Den charmanten Typ lernt ihr im Intro kennen und lieben. Ist er nicht süß?



Ab und an weisen Texteinblendungen auf eventuelle Gefahrenquellen hin, denen ihr im eigenen Interesse auch Folge leisten solltet.



Die eingesetzten Lichteffekte stellen im Ablauf noch die interessantesten Szenen dar. Hier beschießt ihr gerade einen Schalter.

TEST

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

GRAFIK: 3/5
SOUND/FX: 3/5
dürrig: 3/5
schlecht: 3/5

MEHRSPIELERSPASS: 3/5
entfällt

SPIELSPASS: 3/5

25%

VIRUS

Entwickler/Vertrieb: Cryo Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Cryo Interactive
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli



DAS GRAB DES PHARAO

2000 vor Christus seid ihr bei diesem Grafik-Adventure einem Grabschänder auf der Spur.

Das französische Software-Haus Cryo steht vor allem für reife Adventure-Kost. Ein weiterer Beweis dafür ist dieser Titel, der euch in die Zeit der ägyptischen Hochkultur führt. Zur Geschichte: Das Grab eines einst

mächtigen Pharaos wurde geplündert und entehrt. Schnell suchte man natürlich einen Schuldigen für diese Schandtat und fand ihn auch. Dieser vermeintliche Täter soll nun den Krokodilen zum Fraß vorgeworfen werden. Nur einer ist von seiner Unschuld überzeugt, sein Sohn Ramose. Im Alleingang begibt sich der Knabe zum Grab, um den wahren Täter ausfindig zu machen. Doch die Zeit drängt! Das Grab des Pharaos ist ein reines Grafik-Adventure, sprich Echtzeit-Sequenzen gibt es kaum. In der Ego-Perspektive bewegt ihr euch per Cursor vielmehr bilderweise voran. Wechselt das Pfeilsymbol seine Form, ist das ein sicheres Indiz dafür, dass ihr einen Gegenstand oder eine neue Bewegungsrichtung entdeckt habt. Um die zahlrei-



Ihr solltet euch an jeder Stelle per Kameraschwenk genau umsehen, um keinen Gegenstand oder Hinweise zu verpassen.

Nur für absolute Fans geeignet

Positiv: Wer auf geradlinige Adventure-Kost ohne jegliche Actionsequenzen steht, könnte sich mit diesem Titel anfreunden, zumal die Atmosphäre durchaus ihren Reiz hat. Die digitale Enzyklopädie ist außerdem sehr lehrreich.

Negativ: Dieses Werk ist leider nur ein höchst mittelmäßiger Vertreter seiner seltenen Zunft. Gründe dafür gibt es genug: Die Grafik ist glatter Durchschnitt, die ständigen Nachladezeiten nerven und der Spielverlauf wurde allzu linear aufgebaut.



Sobald sich der Cursor in einen Mund verwandelt, könnt ihr mit einer Person ein Schwätzchen abhalten.

TEST

DAS GRAB DES PHARAO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig mittel

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
56%

Entwickler/Vertrieb: Cryo Int./Ravensburger Int.
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Theo Kranz 0931/354222
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



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

WWF Attitude 79.90 V-Rally 2 89.90

360°	DV 85.90	Gran Turismo 2	i.V.	Saboteur	i.V.
Ace Combat 3	DA 81.90	GT Doublepack	DV 69.90	Shadow Madness	US 118.90
Act of War	DV 79.90	Hard Edge	DV 81.90	Shadowman	DA 83.90
Air Combat 2	i.V.	Hog of War	DV 82.90	Shanghai: True Valor	DV 87.90
Akai - The Heartless	DV 83.90	Indiana Jones 5	DV 81.90	Silent Hill	US 118.90
Alien Resurrection	DV 85.90	John Madden NFL 2000	DA 85.90	Sled Storm	DV 85.90
All Star Tennis 99	DA 81.90	Kagera Deception 2	DA 81.90	Soulbringer	DA i.V.
A.Kourikavas Tennis	DA 75.90	Kingsley	DA 84.90	South Park	DA 81.90
Attack o.t. Saucerman	DA 121.90	KKND: Krossfire	DV 87.90	Speed Freaks	DV 85.90
Attack o.t. Saucerman	DV 85.90	Kurushi Final	i.V.	Sports Car GT	US 125.90
Apocalypse	DV 85.90	Le Mans 24	DV 87.90	Star Wars: Episode 1	US 118.90
Army Men 3D	US 112.90	Legend of Legaia	DA 91.90	- Racer	DV 88.90
Atlantis	DV 85.90	Legend of Legaia	US 118.90	- Dunkle Bedrohung	DV 88.90
Attack o.t. Saucerman	DV 83.90	Legend of Legaia	DA i.V.	Street Skater	DV 85.90
Bass Landing	DV 82.90	Live Wire	DV 65.90	Streets of Rage Alpha 3	US 111.90
Billard High	DA 84.90	Lucky Luke	DV 85.90	Streets of Rage Alpha 3	DA 82.90
Blattius 2	DA 75.90	Magelayer	DV 79.90	Swing	DV 76.90
Bloody Roar 2	DV 74.90	Master of Monsters	92.90	Syphon Filter	US 113.90
Bombberman	74.90	MediEvil	DV 82.90	Syphon Filter	DV 83.90
Bombman Fantasy Race	82.90	Metal Gear Integral	JP 129.90	Tankies	DA 82.90
Breath of Fire 3	DV 87.90	Metal Gear Solid	DV 91.90	Tekken 3	DV 89.90
Bugs Bunny a. Zeilreise	DV 86.90	Premium Pack	DV 145.90	Tekken Tag Tournament	i.V.
Bundesliga Stars 2000	DV 85.90	Monkey Hero	DV 89.90	The Granstream Saga	DV 76.90
Capcom Generations 1	DV 82.90	Monopoly	DV 82.90	T.Guardian of Darkness	DA 79.90
Carmageddon 2	DA 81.90	Mulan Story	DA i.V.	Theme Hospital	DV 83.90
CART World Series	DV 74.90	Nascar '99	DA 85.90	Tilt	DV 75.90
Casr. Honda Superbike	DA 84.90	NBA Live '99	DV 85.90	Tiny Tank	DV 86.90
Centipede	DA 76.90	Need for Speed 4	DV 84.90	Tomb Raider 3	DV 94.90
Chessmaster Millennium	DV 83.90	NHL 2000	DV 85.90	Trop Runner	DV 83.90
Civilization 2	DV 85.90	Omega Boost	85.90	Triple Play Baseball 2000	EV 85.90
Colon Wars: Vengeance	DA 87.90	Pandemonium 3	i.V.	Tunguska	DA 83.90
Cross Bandicoot 3	DV 85.90	Parasite Eve	US 122.90	UEFA Ch. League 98/99	DV 92.90
Croc 2	DA 81.90	Pharos des Grabes	DV 89.90	V-Rally 2	DV 89.90
Demolition Racer	DA i.V.	Point Blank 2	US 152.90	Virus	DA 79.90
Dino Crisis	JP 139.90	Point Blank 2 + GunCan	DA 81.90	VR Baseball '99	DA 82.90
Dino Crisis	DV i.V.	Premier Manager '99	DA 84.90	Warzone 2100	DV 85.90
Discovered Mail	DV 85.90	Pro 18: World Tour Golf	DA 87.90	Wild Arms	DV 76.90
Diverts Dream	DV 83.90	Puma Street Soccer	DA 77.90	WipeOut 3	i.V.
Driver	DV 85.90	R-Type Delta	DA 89.90	WWF: Attitude	DA 79.90
Duke Nukem Time to kill	DA 83.90	Rainbow Six	DV 81.90	X-Files	DA i.V.
Dungeon Keeper 2	DV 85.90	Rampage 2 - Univ.Tour	DA 89.90	Xeno Gears	US 116.90
Earthworm Jim 3D	US 118.90	RC Stunt Cop	DV 69.90	Xenogears	i.V.
Ehrgeiz	DA i.V.	Republik	DV 78.90	Xgears Pro Boarder	DA 87.90
Evil Zone	DA 83.90	Resident Evil 3	DV 79.90	Formel 1 '98	DV 69.00
Fifa 99	US 118.90	Resident Evil Dir. Cut	DA 85.90	Int. Super Star Soccer 98	DV 59.00
Final Fantasy VIII	DV 82.90	Revolt	DV 89.90	Need for Speed 3	DV 69.00
Flottenmanöver	DV 82.90	Ridge Racer Type 4	DV 84.90	Snowboarder	DV 49.00
G-Police 2	DV 85.90	Rivens: Sequel to Myst	DA 84.90	V3 Racing Rumble Wheel	99.90
Gex 3 Deep Cover Gecko	DV 91.90	Rugrats	DV 84.90		

OKAY SOFT Spiele Versand

PSX HARDWARE

Konsolle m. Dual Shock	245.00
Dual Shock Analog Contr.	55.90
Cyber Shock Controller	49.90
Controller SONY - farbig	29.00
TM-Shockhammer	59.90
Mouse - original SONY	54.90
Multi Tap	62.90
Pro Shock Joystick BLAZE	62.90
Lenkrod & Pedale:	
- ACT RF Wheel	169.00
- Fanatec Speedster	165.00
- TM Formula Race Pro	135.90
Fanatec Rally Lenkrod	123.00
Race Station Shock 2 Lenk.	115.00
G-Con 45 Lightgun	76.90
Memory Cards: IMEG	19.90
15 Blöcke SONY	29.00
120 Blöcke	49.00
360 Blöcke	49.90
720 Blöcke	63.90
1080 Blöcke	75.90
30 Speicherplätze BLAZE	37.90
60 Speicherplätze BLAZE	45.90
Game Buster dekuxe	79.90
RGB-Kabel / Link Kabel je	12.90
RGB-Kabel + Audio/Video	14.90
X-Tender (Verlängerung)	12.90
HF Adapter (SONY)	45.90
Leerhülle (einfach, schwarz)	2.85
PlayStation Tasche, Controller	
+ Memory Card 15 Blöcke	65.90
CD Sammelbox f. 70 Cd's	37.90
Space Station	44.90
- Disk Station	21.90
Remote Station (Infrarot)	65.90

TOP TITEL

C & C 2 Alarmst. Rot	45.90
Civilization 2	85.90
Das Grab des Pharaos	89.90
Driver	85.90
Final Fantasy VII	45.90
Grand Theft Auto	45.90
GTA Doublepack	69.90
Guardians Crusade	81.90
Hard Edge	87.90
Metal Gear Solid	91.90
Need for Speed 4	84.90
Parasite Eve US	122.90
Ridge Racer Type 4	85.90
Rollage	84.90
Silent Hill US	118.90
Syphon Filter US	113.90
SWING	76.90
Triple Baseball 2000	85.90
V-Rally 2	89.90
Warzone 2100	85.90

COMING SOON:

Alien Resurrection	85.90
Carmageddon 2	81.90
Castrol Honda Superb.	84.90
Diseworld Noir	85.90
Final Fantasy 8	i.V.
Flottenmanöver	82.90
Gran Turismo 2	i.V.
Indiana Jones 5	i.V.
Le Mans 24	87.90
Legacy o. Kain Soul..	91.90
Rainbow Six	89.90
Resident Evil 3	i.V.
Silent Hill DV	89.90
Syphon Filter DV	83.90
Street. Alpha 3	82.90
WWF Attitude	79.90

Tel. 09674-1279
Fax -1294 news - 8405

Xploder	76.90
Xploder pro	119.00
Pro Carry Case	64.90
Avenger Pro Lightgun	82.90
Offizielle Xploder Buch	25.90
Cyber Shock Controller	49.90
Mem. Card 30 Speicherpl.	37.90

Syphon Filter 83.90
Silent Hill 89.90
Legacy of Kain 89.90
Duke Nukem time to kill 83.90

PC TOP TITEL:	
Aliens vs. Predator	US 82.90
Baphomets Fluch 2	DV 21.90
Duke Nukem 4ever	EV 79.90
Dungeon Keeper 2	DV 82.90
Game Gallery	DV 58.90
KINGPIN 79.90	
Mortyr	EV 79.90
Monkey Island 3	EV 42.90
Quake 3 Arena	EV i.V.
Unreal Tournament	EV 71.90
Unreal Return f. NaPol	EV 32.90

SPEZIAL HARDWARE AUF ANFRAGE!

PLATINUM:	GTA	O.D.T.
Abe's Odyssey	Crash Bandicoot 2	GTA-London
Com. & Conq.1	Digiplo	G-Police
Constructor	Fifa 98 WM Q.	Heart of Darkness
Cool Boarders 2	Forsaken	Lemmings
		Vigilante 8
C & C 2 Alarmstufe Rot		
Abe's Exodds		
Final Fantasy VII		
Gran Turismo		
Racing Simulation 2		
WWF in Your House	39.90	
WWF WARZONE	49.90	
Gamebuster deluxe	79.90	



Irntümer 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
SPÄTSCHICHT:
Mittwochs 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
Versandkostenfrei!
Vorauszahlung o. Stammkunden 4,98
Nachnahme (+ 3,- Zahlkartengeb.) 9,98
Auslandslieferungen ab 9,50



Endlich kann Ralph wieder frei durchatmen. Nach zwei Wochen (also 14 Großstädte mussten dran glauben) konnten wir ihn befreien.



Nachdem die Erde quasi dem Erdboden gleichgemacht wurde, geht die Destruction-Tour im Weltall weiter!



Mit den passenden Power-ups lassen sich mit nur einem Schlag ganze Häuser einreißen. Nicht selten haben diese Helfer ihre Tücken.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Die mutierten **Krawallmacher** sind wieder da! **Ralph, George und Lizzy** machen **diesmal** aber nicht nur die **Erde** unsicher.

Zu Zeiten des C64, Atari ST und Amiga waren die Ansprüche an ein Computerspiel bei weitem noch nicht so hoch wie heute. Dem geneigten Spieler genügte es, einfache Bitmapgrafiken und Sprites über den Bildschirm huschen zu sehen. Hauptsache, es machte Spaß! In diese Kerbe schlug das etwas ungewöhnliche Rampage. In diesem Spiel geht es einfach darum, mit einem überdimensionalen Monster

Großstädte in Schutt und Asche zu legen. Zufällig herumlaufende Passanten werden genüsslich verspeist oder vorbeifahrende Autos etwas tiefer gelegt. Dieses Prinzip hört sich doch lustig an. Warum also nicht für die PlayStation umsetzen?

GAMEPLAY: Der zweite Teil für Sonys 32-Bitter hat in puncto Spielprinzip nicht viel hinzugelehrt. Nur einige neue **Power-ups** und Charaktere sind dazugekommen. Sonst blieb alles beim Alten. In einem

festen Zeitlimit gilt es, die Gebäude einer Großstadt mit Tritten und Schlägen einzureißen. Leider finden das die Bewohner nicht gerade sehr erbaulich und geben ihren Unmut mit Gewehren, Dynamit, Panzern oder Luftbombardements kund. Rampage 2 punktet besonders im **Multiplayer-Mode**, in dem bis zu drei Pad-Monster gleichzeitig ran dürfen. Dort geht es im Gegensatz zur Einzelspieler-Variante, wo ein Kumpan befreit werden muss, immer gegeneinander los.



In Asien seid ihr auf Befreiungstour für Altmonster Lizzy.



Im Multiplayer-Mode dreht Rampage 2 vergleichsweise auf.

Jetzt wissen wir, warum Dinos ausgestorben sind

Positiv: Zu zweit oder dritt macht Rampage 2 richtig Laune. Sich gegenseitig die Extras (oder noch besser Passanten) vor der Nase wegzuschlagen geht direkt aufs Zwerchfell. Außerdem ist die Schutt-und-Asche-Tour Einsteigern zu empfehlen, die ein unkompliziertes Spiel für zwischendurch oder zum Frustabbau suchen.

Negativ: Es fällt mir schwer, aber so ist es nun einmal: Rampage 2 sorgt alleine höchstens für eine gepflegte halbe Stunde für Kurzweil. Danach setzt das große Gähnen ein. Die Aktionen ähneln sich auch nach Charaktertausch zu sehr und die auffindbaren Power-ups sind nur für wenige Schläge nutzbar. Hinzu kommt eine recht magere technische Umsetzung. Zwar sind die Monster-Animationen recht nett anzusehen, allerdings sind mir die Zerstörungorgien an den Häuserfassaden optisch zu plump. Ebenfalls in die Rubrik „Revival Tour“ fällt die Musikuntermalung, die freilich hätte knackiger ausfallen dürfen.

TECHNIK: Optisch hat Midway hauptsächlich an den Monstern selbst Hand angelegt. Nun erscheinen sie wesentlich realistischer, da die Hauptdarsteller mit Hilfe von Plastikfiguren vorgerendert wurden. Aufgrund des Spielprinzips muss man sicher Abstriche machen, denn schließlich kann 2D-Grafik nicht neu erfunden werden. Die Steuerung ist sauber und macht dank Rumble-Pak auch Spaß. (Frank F.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
düftig düftig

MEHRSPIELERSPASS
52%

SPIELSPASS
39%

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Entwickler/Vertrieb: Midway/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: leicht

Levels: 50+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

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

Testmuster: GT Interactive

Features: Dreispieler-Mode mit Multitap

ERSCHEINUNGSTERMIN Juli



PUMA STREET SOCCER

Laola im Hinterhof! Bei der **rasanten Bolzerei** von Sunsoft ist **Dauertorjubil** garantiert.

Kurzpasse, schnelle Drehungen und viele Tore. Alles Kennzeichen von Street Soccer, das auf einem Kleinfeld von drei Feldspielern pro Team gespielt wird. Zusammen mit der Bande, die als vierter Mann bezeichnet wird, ist

ein flotter Spielablauf vorprogrammiert. Neben Schuss-, Pass- und Tricktaste gibt es noch eine Taktikoption, mit der ihr schnell eine der drei Grundtaktiken während des Spiels festlegt. Ferner steht ein Superschuss zur Verfügung: Für jeden gelungenen Pass, tolle Paraden oder geschickte Drehungen schwillt ein Energiebalken an. Ist



Wenn ihr in der Nähe des Tores seid, heißt es sofort abziehen und auf einen Abpraller warten.

dieser gefüllt, werden eure nächsten Torschüsse knallhart auf die gegnerische Kiste abgefeuert und ein Erfolg ist meistens garantiert. Neben den bereits vorhandenen 32 Nationalteams lassen sich noch zahlreiche Fußballgrößen, zum Beispiel Jay Jay Okocha, erspielen, die ihr in euer Team aufnehmt.

Gute Idee, zäher Spaßfaktor

Positiv: Es ist löblich, nicht schon wieder einen FIFA-Klon auf den Markt zu werfen. Dennoch können lediglich die Superschuss-Funktion, wodurch schnell ein paar Tore fallen, die Bonisspieler bzw. -plätze und der simple Spielablauf positiv auffallen.

Negativ: Größte Schwäche sind die kleinen Tore und der Keeper. Zum einen trifft ihr die kleinen Kisten nur mit Schüssen aus nächster Nähe, denn Fernschüsse fliegen meist drüber, zum anderen ist euer eigener Keeper im 5-Meter-Raum gefangen und kann so nicht in das Spiel in der gegnerischen Hälfte eingreifen. Ferner sind die eigenen Kollegen nicht gerade die besten Mitspieler, und die Optik kommt auch nicht immer hinterher. Die faden Kommentare und die seichte Musik sorgen für ein Übriges.



Mit einem Übersteiger den Gegenspieler ausgetrickt und dann mit einem Volleyschuss ein weiteres Mal eingenetzt.

TEST		PUMA STREET SOCCER		
Action	●●●●●	Entwickler/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames	ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich 	
Strategie	●●●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer		
Abenteuer	●●●●●	Levels: 32 Teams		
Geschick	●●●●●	Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.		
Simulation	●●●●●	Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung		
GRAFIK	mittel	SOUND/FX	dürftig	Testmuster: Infogrames
MEHRSPIELERSPASS		Features: keine		
52%		50%		

Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

NEU
BEI
DYNATEX

**DIE GRAPHIC-KITS
MACHEN AUS
DEINER „GRAUEN“
PLAYSTATION®
EIN COOL
GESTYLTES
DESIGNEROBJEKT**

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 15 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

**PROMO
VIDEO**
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE



Taucht ein Fahrer so nah vor euch auf, solltet ihr besser voll in die Eisen steigen, um einen folgenschweren Unfall zu vermeiden.



Ein Rückspiegel steht euch leider nicht zur Verfügung, jedoch dürft ihr durch Betätigung der L1-Taste einen Blick nach hinten riskieren.



Das Streckendesign lebt von authentischen Details, wie jubelnden Zuschauerrängen, Brücken oder der Boxengasse.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

180 PS leistet der Star der neuen **Rennspiel-Simulation** von THQ, dank der ihr mit mehr als **300 Sachen** über die Pisten der aktuellen **Superbike-Weltmeisterschaft** donnert.

Seit dem 28. März des Jahres tobt die neue Superbike-Saison, an der auch die Honda RC45 teilnimmt. Die monströse 750ccm-Maschine erreicht eine Spitzengeschwindigkeit von mehr als 300 km/h. Dank THQ habt ihr von nun an die Möglichkeit, zumindest virtuell Platz auf der Sitzbank dieses Super-Racers

werdet ihr im Spiel nicht finden. Stattdessen wurden die Strecken einfach nach dem jeweiligen Land benannt.

GAMEPLAY: Der Spieler findet dank übersichtlichem Menüaufbau sehr schnell Zugang zum Racer. Es stehen euch drei verschiedene Renn-Optionen zur Verfügung, von denen der **Anfänger** die Trainer-Variante wählen sollte. Neben dem Trainingslauf ist dies die beste Möglichkeit, die Tücken und Eigenschaften eines Kurses kennenzulernen. Ein virtueller Fahrlehrer, der in angemessenem Abstand vor euch düst, zeigt euch anschaulich, mit welcher Geschwindigkeit ihr die engen Kurven der Parcours zu durchfahren habt. Zusätzlich wird euch demonstriert, in welchem Winkel eine solche Biegung anzufahren ist. Nach einer ausgiebigen Übungsphase seid ihr dann bereit für die ganz große Herausforderung: Der Weltmeisterschaftsmodus stellt nämlich enorm große Ansprüche an den Fahrer. Sieben gegnerische Kontrahenten treten dabei gegen den

menschlichen Heißsporn an. Vor dem Rennen gilt es jedoch zunächst eine optimale Einstellung für euer Vehikel zu finden. Es lassen sich beispielsweise die Getriebeübersetzung oder die Härte eurer Pneus beliebig verändern. Dadurch beeinflusst ihr natürlich auch Eigenheiten wie Kurvengeschwindigkeit oder Endgeschwindigkeit des Zweirades. Bevor es jedoch zum eigentlichen Hauptrennen geht, solltet ihr während der Qualifikationsphase gute Rundenzeiten erreichen. Diese beeinträchtigen nämlich den Platz im Starterfeld. Die Motoren der wartenden Meute röhren vor der roten Startampel. Ihr dreht am Gaspedal und dichter Qualm steigt aus

den Auspuffrohren. Nach fünf Sekunden schlägt die Ampel auf Grün und der virtuelle Pilot gibt Vollgas. Am Startplatz hinterlässt die Meute eine qualmende Gummispur und die Hetzjagd beginnt. Während der **Rennen** habt ihr die Auswahl zwischen drei verschiedenen "Außenansichten" und einer Ego-Perspektive, von denen jede einen optimalen Überblick über die Geschehnisse vermittelt. Auch fahrtechnisch findet der Pilot sehr schnell in die Simulation. Die Kurven lassen sich beispielsweise von blutigen Anfängern dank der Auto-Brake-Option mit der optimalen Geschwindigkeit durchfahren. Zudem wird die Schaltung des Renners auf Wunsch von der CPU übernommen. Eine allzu



Während des Rennens werden euch besondere Ereignisse am unteren Bildschirmrand angezeigt.

zu nehmen. Ihr donnert dabei über alle Kurse der derzeitigen Saison. Zwar hat THQ nicht die Lizenz für die Rundkurse, jedoch wurden die Originale beinahe 1:1 digitalisiert. Lediglich die authentischen Streckennamen, wie Hockenheim-Ring (Germany) oder Laguna Seca (USA),

„Castrol Honda Superbike Racing ist ein Geheimtipp für alle motorradbegeisterten Zocker“



Die Strecken wurden den Originalen fast bis auf den letzten Grashalm genau nachempfunden.

Spieleinstellungen

Schwierigkeit:	Neuling
Runden:	aus
Automatische Bremse:	aus
Hilfspeile:	aus
Lenkassistent:	aus
Wheelies:	aus
Überhitzer Motor:	aus
Reifenverschleiß:	aus
Driften:	aus
Strafen:	aus
Motorrad Schaden:	aus
Größerer Schaden:	aus

Zurück Ändern

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich bestens auf die Fähigkeiten des Fahren anpassen.



Anfänger sollten zunächst die CPU-Hilfen in Anspruch nehmen, um sich mit den Pisten vertraut zu machen.



TECHNISCHE WERTE DER HONDA RC45:

Gewicht (unbetankt): 162 kg
Tankinhalt: 22 l
Maschine: wassergekühlter 90-Grad-V4-Motor
Hubraum: 749,2 ccm
Ventile: vier pro Zylinder
Einspritzanlage: Keihin PGM-FI Electronic Fuel Injection (programmierbar)
Leistung: 180 PS bei 15.000 U/min
Höchstgeschwindigkeit: 200 mph (ca. 320 km/h), gemessen auf dem F1-Kurs in Hockenheim
Vordergabel: Showa 47 mm Upside-down-System
Getriebe: sechs Gänge
Reifen vorn: Michelin 120/60 x 17
Reifen hinten: Michelin 180/67 x 17
Bremsenhersteller: Nissin



rüde Fahrweise wird mit einem schmerzhaften und Zeit kostenden Abwurf vom Zweirad bestraft.

TECHNIK: THQs Racer präsentiert sich hier in einem zeitgemäßen Gewand. Bereits beim ersten Gasgeben schallt der realistische Motoren-Sound, der packendes Renn-Feeling aufkommen lässt, in

die Gehörgänge des Spielers. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten Moto Racer 2 fällt auf, dass die Grafik-Engine etwas pixeliger wirkt. Ansonsten jedoch läuft das Renn-geschehen genauso fließend ab wie bei EAs Motorrad-Simulation. Ferner wurden die Strecken mit real existierenden Details aus-geschmückt, die sich auch entlang der Originalkurse wiederfinden lassen. Das Streckendesign ist naturgemäß

„Die **flotte 3D-Engine** versetzt euch in einen schwindelerregenden **Geschwindigkeitsrausch**“



Ein Ausritt in die Auslaufzone der Strecke wird mit heftigem Rütteln des Dual-Shock-Pads bestraft.



Sogar die Werbungen der Originalkurse, wie dieser Michelin-Mann, wurden digitalisiert.



Während der Rennen werden euch die wichtigsten Fakten am Bildschirm angezeigt.

genial, da die digitalisierten Kurse den „echten“ Rennstrecken fast 1:1 gleichen. Castrol Honda Superbike Racing bietet zugleich einen Zweispieler-Modus, in dem der Bildschirm gesplittet wird. Auch in dieser Variante besitzen die Rennen die gleiche Dynamik, die euch der Solo-Modus aufweist. Leider jedoch

fehlt hier die Cockpit-Ansicht, so dass euch in der Mehrspieler-Variante nur drei Perspektiven zur Verfügung stehen. (Udo L.)

Gute Alternative zu Moto Racer 2



Positiv: Castrol Honda Superbike Racing ist eine Simulation, zu der selbst Rennspiel-Novizen dank der vielen CPU-Hilfestellungen leicht Zugang finden. Doch auch Profis werden bei höheren Schwierigkeitsgraden von der intelligent agierenden Konkurrenz gefordert. Zudem macht es einfach Laune, das PS-Monster durch die engen Schikanen der (Original-)Rennkurse zu scheuchen und bei jeder Runde die vorangegangene Bestzeit zu schlagen. Rein technisch besticht CHSR durch eine fließende 3D-Grafik-Engine, die für einen gewissen Geschwindigkeitsrausch beim Spieler sorgt.

Negativ: Technisch zeigt der Racer vor allem im Aufbau der Landschaften so manches Mal kleinere Schwächen. Bäume, Zuschauerränge oder ganze Gebäude ploppen unverhofft in die Szenarien. Leider sorgt auch der schwache Umfang nicht gerade für Applaus beim Spieler, der bereits nach kurzer Spielzeit eine Weltmeisterschaft für sich entschieden hat. Ein Strecken-Editor im Stile von Moto Racer 2 hätte diesen Mangel deutlich abgeschwächt und eine bessere Wertung ermöglicht.



Bei allzu rüder Fahrweise werdet ihr mit einem Abwurf von eurer Maschine bestraft.



Während des Rennens wird euch an verschiedenen Checkpoints der Abstand zum Vordermann angezeigt.

TEST

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

GRAFIK ●●●● SOUND/FX ●●●●
 gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS ●●●●

entfällt

SPIELSPASS ●●●●

79%

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Entwickler/Vertrieb: Interactive Ent./THQ
 Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
 Levels: 10+ Strecken
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
 Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
 Testmuster: THQ
 Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



360

Baller-Action pur verspricht Cryos neuester **Shooter 360**, der in einem beklemmenden **Zukunftsszenario** spielt.

Gute futuristische Shooter im Stil von WipEout sind rar gesät in der virtuellen Welt der Videospiele. Cryo veröffentlicht mit 360 nun einen Titel, der genau diesem Genre zuzuordnen ist. In nicht allzu ferner Zukunft hat sich der blaue Planet Erde deutlich verändert. Die seit Jahren vorhergesagte Klimakatastrophe, die eine Erwärmung zur Folge hat, ist eingetreten. Die riesigen Eisvorräte am Nord- und Südpol sowie die Gletscher in den Gebirgen sind geschmolzen. Innerhalb kürzester Zeit überfluten riesige Wassermassen die Kontinente. Hunderttausende Menschen kommen bei dem Desaster ums Leben. Nach einiger Zeit jedoch fließt das Wasser ab und gibt weite Teile des Planeten wieder frei. Eine Handvoll Überlebender kämpft von nun an um die Herrschaft auf der Erde. Tödliche Hoverbike-Rennen finden von nun an in regelmäßigen Abständen statt.

GAMEPLAY: Die Flitzer der insgesamt sechs Kontrahenten sind mit einem speziellen Laserge-

schütz ausgestattet, das sich stufenlos um 360 Grad drehen lässt. Zusätzlich dürft ihr den Ballermann durch Aufsammeln unterschiedlicher Goodies, die ihr auf den Rennstrecken findet, deutlich aufrüsten. Ihr baut das Geschütz beispielsweise zu einer



Torpedokanone oder einer Plasmawand aus, mit denen Gegner noch effektiver geplättet werden. Die Pistenhutz findet in drei vollkommen unterschiedlichen Szenarien statt. Vereiste Schneelandschaften, paradiesische Archipiele, von erkalte-

ten Lavaströmen bedeckte Gebiete oder stark verästelte Flussläufe sind die Austragungsorte der tödlichen Rennen. Die einzelnen Parcours lassen sich jedoch zu Beginn des Spiels nicht anwählen, jede einzelne Rennstrecke muss erst freigespielt werden. Insgesamt bannte Cryo zwölf haarsträubende Kurse auf



Das schöne Render-Intro stimmt euch gekonnt auf die folgenden Rennen ein.

den Silberling, die vom Anfänger zunächst im Zeitfahr-Modus einstudiert werden sollten. Somit lernt der Novize auch die acht verschiedenen Hoverbikes kennen, die sich in Attributen wie Geschwindigkeit, Wendigkeit oder Panzerung deutlich voneinander unterscheiden.

TECHNIK: Auf der technischen Seite bietet Cryos futuristischer Racer eine flotte 3D-Engine und einige grafische Finessen, wie Transparenzeffekte. Weiterhin wurde ein Zweispieler-Split-screen-Modus eingebaut. Ihr kämpft hier jedoch nur gegen einen menschlichen Kontrahenten, die CPU-Gegner fehlen in dieser Version. Soundtechnisch bietet der Renner, wie sein Vorbild WipEout, flotte Technobeats oder stimmungsvolle Drum&Bass-Stücke. (Udo L.)



Im Rennen habt ihr gegen fünf Computer-Fahrer anzutreten, die sich leider nicht sonderlich intelligent verhalten.

Durchschnittlicher WipEout-Klon ohne Langzeitmotivation



Positiv: 360 ist ein wahrer WipEout-Klon, der mit einer flüssigen 3D-Engine aufwartet. Die abwechslungsreichen Strecken wurden durch authentische Details teilweise sehr liebevoll gestaltet. Positiv fallen auch die flotten Beats auf, die die Rennatmosphäre deutlich verdichten.

Negativ: Um es gleich vorwegzunehmen: Die überdurchschnittlichen Qualitäten des Vorbilds WipEout werden von 360 nicht erreicht. Die schwammige Steuerung beispielsweise lässt ein präzises Steuern der Boliden nur bedingt zu. Chancenlos steht man zudem der sehr stark agierenden Feindesschar gegenüber, die den mutigen Pad-Akrobaten nur zu häufig vom futuristischen Renner ballert. Rein technisch ist 360 absolute Durchschnittskost. Die 3D-Engine ist zwar recht flott, jedoch konnte ein erkennbarer Landschaftsaufbau von den Programmierern nicht verhindert werden. Auch der Zweispieler-Modus kann aufgrund der fehlenden CPU-Gegner nicht überzeugen. Fazit: Für Fans des Genres lohnt sich sicherlich ein Blick auf Cryos Renner. Otto-Normal-Zocker sollte jedoch auf WipEout 3 warten.



Die mehr als zwölf Strecken wurden teilweise sehr fantasievoll gestaltet.



Wie in diesem Bild gut zu erkennen ist, hat die 3D-Engine bezüglich des Aufbaus und der Sauberkeit einige kleine Fehler.



Während der Rennspektakel donnert ihr über Flussläufe, entlang eisiger Schneelandschaften oder durch glühend heiße Lava-Szenarien.

TEST

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

GRAPHIK: mittel
SOUND/MX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 58%

SPIELSPASS: 61%

360

Entwickler/Vertrieb: Smart Dog/Cryo Entert.
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 12+ Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Cryo Entertainment
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich





Im Rennen habt ihr gegen fünf Computer-Fahrer anzutreten, die sich leider nicht sonderlich intelligent verhalten.

BOMBERMAN FANTASY RACE

Bomberman forever. Oder wie Hudson der Versuch eines Fun-Racers misslingen konnte.

Hurra, ein neuer Bomberman-Titel! Nach unzähligen Neuauf-lagen und einer Reihe Umsetzungen für jede der drei Konsolenplatt-formen versucht Hudson mit ihren knuddeligen Sprengstoffexperten auch in anderen Genres Fuß zu fas-sen. Im Jump&Run-Sektor hatte dies mit Bomberman Hero für den N64 sehr gut geklappt, und in der Folge-zeit verdichteten sich die Gerüchte um einen Fun-Racer, der die PS-Jünger verzaubern sollte. Doch was letztendlich als Endprodukt in unse-rer Redaktion einschlug, war alles andere als eine Bombe. Traditionell darf man bei Fantasy Race zwischen mehreren Jockeys und Reitern wählen und dann auf einer von sie-ben Strecken mit allerlei explosiven Extra-Waffen (Lenk-, Power-, Reihen-bombe, etc.) um die Spitzenposition wetteifern. An interessanten Neue-run-gen mangelt es diesem Racer leider, abgesehen vielleicht von der Möglichkeit, die Druckwelle einer geschickte platzierten Bombe als Turbo-Boost benutzen zu können. Nach gewonnenen Rennen fließt die Siegerprämie auf euer Konto, so dass neue Waffen und Reittiere sowie die Lizenz für die Absolvie-rung einer schwierigeren Strecke er-kaufte werden dürfen. (Tom S.)

Manche Spiele gehören einfach „weggebombt“

Positiv: Das Intro sieht recht gut aus und an den Waffensys-temen ist auch keine absolut vernichtende Kritik zu üben. Das war's aber auch schon mit den Highlights.

Negativ: Nicht einmal der größte Sympathie-Bonus für die Bomberman-Serie kann die gravierenden technischen Mängel und die Einfallslosig-keit des Spielkonzepts wett-machen. Bereits nach den ersten paar Spielstunden hat man keine Motivation mehr, die schlecht zu steuernden Reittiere über den Parcours zu jagen und dabei eine Bombe nach der anderen abzuwerfen. Wirklich deprimierend wird das Ganze, da die Außen-bereiche der Strecken oft durch Wasserflächen gebildet werden und man aufgrund der Steuerung zahlreiche Zeit raubende Badeausflüge unter-nimmt. Für Fun-Racer-süchtige lautet die Devise deshalb: Warten auf Speed Freaks und Crash Team Racing.

TESO

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation

GRAFIK SOUND/FX dürtig

MEHRSPIELERSPASS 35%

SPIELSPASS 26%

BOMBERMAN FANTASY RACE

Entwickler/Vertrieb: Hudson Soft/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 7 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Avalon
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 55
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.com
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preis: Stand 13.5.99 * = noch nicht verfügbar am 13.5.
N = Neu P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX	
360°	84,99
5th Element	99,99
Abe's Odyssey	49,99
Abe's Odyssey 2	84,99
Acta Ice Hockey 2*	84,99
Acta Soccer 3	79,99
Ak Tennis*	79,99
Akuri	79,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Apocalypse	87,99
Asterix	79,99
Atlantis	89,99
Attack of Saucerman*	89,99
Attack Dreams	89,99
Baphomet's Fluch 2	89,99
Baseball 2000*	79,99
Beast Wars	84,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blaster	89,99
Blaze & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Boat Race 2	89,99
Bomberman	74,99
dt. Fantasy Racing	82,99
dt. World	89,99
Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
Medieval	99,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	89,99
Micro Machines V3	99,99
Miss. Impossible* a.A.	89,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed	89,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	49,99
NBA Live 99	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	89,99
Ninja	94,99
Nobun	89,99
Pandemonium	49,99
Pet in TV	89,99
Pharaoh*	97,99
Player Manager	89,99
Pitfall 3D-Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Pop'n'Blitz*	89,99
Porsche Challenge	49,99
Poy Poy 2*	89,99
Premier Manager 99	79,99
Puma Street Soccer	89,99
Pulse (Depth)	89,99
Puma Street Soccer	89,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2*	89,99
Rally Masters*	89,99
Rampage 2*	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
R-Type	79,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99
Rest Evil	89,99
Directors Cut	82,99
Teil 1 Platinum	49,99
Retro Future	49,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	99,99
Risiko	89,99
Rival School	84,99
River	84,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rugrats*	89,99
Rugrats 2	89,99
Running Wild	89,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	89,99
Silent Hill	89,99
Sled Storm*	89,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade	89,99
South Park	79,99
Soviet Strike	49,99
Space Invaders	59,99
Space Gun GT*	89,99
Spyro the Dragon	99,99
Star Wars:	
Racer*	89,99
Dunkle Bedrohung	89,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	89,99
Street Skater*	84,99
Supercross feat.	72,99
Swing	72,99
Shermy Mcgregor	49,99
Streets of Rage 4	84,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tankies*	99,99
Tekken 2 Plat.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The Holy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	89,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider	89,99
Tommy Makinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Baseball	89,99
UbiSoft*	84,99
UEFA 98/99	92,99
V.2000	84,99
V-Rallye	49,99

Game It! Hotlines	
Konsolen-Spiele:	0190 / 873 268 24
PC-Spiele:	0190 / 873 268 25
Computer:	0190 / 882 419 33
Internet:	0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr	3,63 DM / Min.

NINTENDO N64	
All Star Baseball 2000	97,99
All Star Tennis 99*	104,99
Bust a Move 3	97,99
Carmaggeddon dt.*	a.A.
Charlies Blast! T.*	104,99
Cruis'n USA	99,99
Duke Nukem: Zero	104,99
Flaymorbil: Hypo	102,99
Extreme G 2	97,99
F 1 Pole Position	99,99
World Grand Prix	99,99
F-Zero X	104,99
FIFA 99	104,99
Flying Dragons	102,99
Glover	104,99
IGGY's Reckless Balls	97,99
ISS 98	89,99
Jet Force Gemini*	109,99
Mario Kart	87,99
Mario Party	89,99
Micro Machines	122,99
Mission Impossible 99	99,99
Monster Truck Mad*	89,99
Mystical Ninja	139,99
NBA Live 99	104,99
NFL Blitz	102,99
Off Road	117,99
Olympic Hockey 98	99,99
Playmobil: Hypo	104,99
Racing Sim. 2	104,99
Rampage 2 Univ. T.	104,99
Rayman 2	104,99
Rush 2 Extreme*	99,99
Rush 2 Racing*	99,99
Scars (VR 3000)	104,99
Shadowgate*	104,99
Snowboard Kids 2	99,99
Southpark*	97,99
Star Wars:	
Racer	109,99
Rogue Squadron	104,99
Snowboard Kids 1	69,99
Starshot	99,99
The New Tetris*	104,99
Tonin Trouble	104,99
Top Gear Rally	89,99

Silent Hill* Billig!!!

Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tomb Raider	89,99
Tommy Makinen	84,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Baseball	89,99
UbiSoft*	84,99
UEFA 98/99	92,99
V.2000	84,99
V-Rallye	49,99

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!
Ab DM 180,-: 3% Skonto

Titel des Monats
Juli (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver*	84,99
F1 98 Platinum*	49,99
GTA London	49,99
Heart of Darkness*	89,99
Legacy of Kain 2*	92,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager 2	94,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99

V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	79,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Vua Fußball	82,99
Warhammer 2(Dark O.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wing Over 2	79,99
WipOut 2097	49,99
World League	84,99
World Soccer	89,99
Worms Platinum	49,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	64,99
X-Game Pro Boarder	74,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zero T.2	79,99

N64 HARDWARE	
N64 + Mario	249,99
N64 + Star Wars	299,99
Controller grau	44,99
Controller Pak	44,99
Controller punt	57,99
Controller Mad Catz 54	99,99
Gamebuster	89,99
Lenkma. Rumble 104	99,99
Memory Card 1MB	19,99
PowerFlash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pak (Nint)	39,99
Rumble Pack +	39,99
Memory C. 29	99,99
Verlängerungskabel	19,99

PSX HARDWARE	
Adapter Gameboy (Power F.)	84,99
Analog Shock Pads	44,99
CD Case	29,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	59,99
Controller Infrat	67,99
Gamebuster Pro	79,99
Lenkma. Mad Catz	119,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 15 Slot	23,99
120 Slot	14,99
360 Slot	44,99
720 Slot	59,99
1080 Slot	64,99
30 Slot unkomprimiert	39,99
60 Slot unkomprimiert	39,99
Mouse Sony	59,99
Mouse Tap Sony	89,99
NeGcon	89,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony	69,99
Playstation 2nd. Cont.	49,99
Playstation Tasche	49,99
Predator Lichtpistole	49,99
Predator 2 Silver	69,99
Predator Gun	69,99
Race Station Shock	94,99
Scart Kabel Audio	19,99
Scorpion Gun	69,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads/Dual Shock	19,99
X-Floder Cheat	79,99
Floder Pro	107,99

ACTION FIGUREN	
Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	29,99
Quake II je	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	29,99
Starcraft je	29,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	29,99
Wing Commander je	19,99

Gamestar-Leserbefragung 99/00:
Game It! ist der bevorzugte Versandeur!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

LÄDEN
Lädenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & 54)

Fragen Sie nach unserem
Händler-Partnerschaftsmodell!!
12277 Berlin
IG Games Materialien
Buckower Chaussee 100 - 03072/225248
16761 Hennigsdorf
IG Games
Postplatz 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligenleiste 26 - 04131/735366
39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 - Neu ab Juli
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim
Schlenkengasse 4 - 06251/581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/657478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/219140
72070 Tübingen
Zauggasse 1 - 07071/62847

76726 Gernersheim
Marktplatz 22 - 0727/4778045
76829 Landau
Lindlbrennst. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/457799
88131 Lindau
Kloppstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 - 0751/3528352
Neu ab 1.6.99

89073 Ulm
Hafenengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/4876-0
95028 Hof
Rheinstr. 41 - 09231/3161
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Die Mini-Mechs sind nicht nur flink und wendig, sondern versuchen euch mit weiten Sprüngen zu überraschen.



Die Lock-on-Funktion (weiße Quadrate) ist Gold wert. Dadurch lassen sich sehr einfach die diversen Ziele schnell und effektiv anvisieren.



Dieser Superboss wirkt zwar etwas unscheinbar, kann aber durch seine zahlreichen Waffensysteme und mit der dicken Panzerung überzeugen.

OMEGA BOOST

Die Macher von **Gran Turismo** lassen es diesmal richtig **krachen** und die Menschheit steht ihrer schlimmsten Bedrohung gegenüber: einer **Invasion** aus der Vergangenheit.



Jede Explosion wird herrlich in Szene gesetzt. Vor allem wenn ganze Raketenalven das Ziel malträtieren.

Die Alarmsirene heult unerbittlich durch das Cockpit und meldet einen erneuten Anflug eines riesigen Schwarms Raketen. Irgendwie haben sich aus dem Schatten des überdimensionalen Kampfroboters ein paar Jäger gelöst, die einen verdeckten Flankenangriff auf eure Maschine starten. Zu spät bemerkt ihr die tödliche Bedrohung - das hastig eingeleitete Ausweichmanöver bringt auch nichts mehr - und die 2000 km/h schnellen Raketen bohren sich präzise, wie das Skalpell eines Chirurgen, in euren Torso. Tonnenweise platzen Panzerplatten ab und legen



Die gerenderten Zwischensequenzen sorgen im harten Alltag eines Mech-Jockeys für eine erfrischende und willkommene Abwechslung.

langsam, aber sicher die interne Struktur eures Mechs frei. Benommen von diesem Schlag, verharrt ihr nur einige Sekunden in Reglosigkeit. Dies reicht aber eurem Feind, sich in eine ideale Schussposition zu bringen und eine weitere Breitseite aus tödlichen Laserstrahlen, Raketen

und Granaten auf den Weg zu schicken. Die Wucht des Angriffs fordert ihren Tribut und ihr werdet in eure Atome zerlegt, was durch ein Game-over auf dem Bildschirm signalisiert wird. Wie seid ihr aber in diese prekäre Situation gekommen? Aufklärung bietet das minutenlange Intro: Wieder einmal hat sich die zerstörerische Macht der Maschinen gezeigt, als im 21. Jahrhundert in der Netzwelt der Erde die KI (künstliche Intelligenz) den Aufstand probt. Durch eine Zeitmaschine springt Alpha Core, der Kopf der Cyber-Revolution, in das Jahr 1946, um den ersten Computer der Menschheit mit einem Virus zu infizieren. Damit will Alpha Core seine Existenz frühzeitig sichern und die Machtübernahme

ohne menschlichen Widerstand durchführen. Die Menschen sind aber auch nicht auf den Kopf gefallen und schicken den Kampfroboter Omega Boost, an dessen Steuereinheit ihr sitzt, ebenfalls durch Raum und Zeit, um Alpha Cores böse Absichten zu vereiteln.

GAMEPLAY: Alles schön und gut, stellt sich nur die Frage, wie man den 20 Meter hohen und vor Waffen

“Feine Animationen und detaillierte Texturen sorgen für eine tolle Präsentation der wilden 3D-Ballerorgie”



Ob auf dem Kopf, in einer Seitenlage oder ganz normal auf den Beinen, aus allen Lebenslagen heißt es ballern, ballern und nochmals ballern.



Strike! Ohne große Probleme habt ihr diesen Feindverband zerstört. Der nächste kommt jedoch sofort.



Nach jeder Zone wird abgerechnet. Hier entscheidet sich, wieviel Energie ihr zurückbekommt.



Die Detailtreue zeigt sich vor allem bei den übergroßen Objekten. Hier sieht man zum Beispiel Landeplattformen, bewegliche Luken und Geschütze.

strotzenden Mech überhaupt steuert. Da die meisten unter euch vielleicht gerade mal ihren Führerschein gemacht haben und mit Papas Boliden das Abenteuer

Straßenverkehr erleben, steht natürlich ein Trainingslehrgang zur Verfügung. In vier kurzen Kapiteln lernt ihr alles über euren überdimensionalen Prometheus. Da die Schubdüse stets auf kleiner Flamme brennt, besitzt ihr eine adrette Grundgeschwindigkeit und lenkt den Stahltiten aus der Cockpit- bzw. der Außensicht locker durch das Weltall und die obere Hemisphäre der Erde. Einen direkten, stufenweisen Einfluss, wie zum Beispiel von einem Flugsimulator gewohnt, habt ihr jedoch nicht. Dafür gibt es drei Arten, euren Mech anderweitig zu bewegen: Mit der Stopp-Taste reduziert ihr die Grundgeschwindigkeit auf Null und lasst so beispielsweise feindliche Verfolger an euch vorbeiz-



Diese Kontinentalraketen befördern Dutzende von Satelliten ins Weltall, die euch natürlich attackieren.



Mit hellgrünen Abgasbahnen fliegen die Raketen ihrem Ziel entgegen und verrichten ihr Todeswerk.



Absolut cool. Bei jedem Treffer bröckeln zahlreiche Panzerplatten von den Feinden ab. Dadurch eröffnen sich immer neue Schwachstellen.

düsen. Der Power-Boost hingegen sorgt für eine kurze, aber schnelle Beschleunigung, die euch meist aus einer Gefahrenzone befördert. Ferner gibt es eine **Lock-on-Funktion**, mit der ihr ebenfalls die Geschwindigkeit kurzzeitig erhöht, jedoch führt der Mech automatisch einen Richtungswechsel durch. Dieser dreht euch so weit, dass ihr in die Richtung der am nächsten befindlichen Feindverbände blickt. So ist es für euch ein Leichtes, mit eurem Zielkreuz über die sich nähernden Angreifer zu streichen und diese als Ziel zu markieren. Somit kommen wir auch zum nächsten Punkt der Trainingstour, dem Waffengang. Zu eurer

"Omega Boost ist ein wahrer Ballerspaß der Extraklasse"

Wahl stehen mit einer schweren Autokanone und den Raketenlafetten zwei verschiedene Angriffsvarianten. Die mit Granaten gefütterten Geschütze erzielen zwar nicht so viel Schaden, aber die Schussrate ist extrem hoch und aus nächster Nähe wirkt der Ballermann wie eine überdimensionale Schrotflinte. Die Raketenwerfer hingegen sind das Herzstück eurer Offensivmaßnahmen. Ebenfalls wie die Autokanone sind die Lafetten mit unendlich vielen Geschossen ausgerüstet, jedoch sorgt das Auto-Lock-System dafür, dass ihr sehr einfach feindliche Ziele festlegt und dann nur noch feuert, um die zielgerichteten Raketen auf die tödliche Reise zu schicken. Es gibt auch noch eine dritte Variante, sich mit den Verbündeten von Alpha Core anzulegen. Mit einem kurzen Power-Boost könnt ihr mit eurem Kampfroboter die Feinde rammen und so kleinere Schäden verursachen. Doch

So spielt sich Omega Boost: Die erste Zone



Zum Aufwärmen werden euch ein paar Geschwader von Raumjägern entgegen geschickt.



Danach taucht dieser Asteroid auf, der von kleinen Kugeln beschützt wird, die ihr erst vernichten müsst.



Nachdem sich euch ein paar Kampfraumer genähert haben, taucht der Endboss auf.



Dieses riesige Raumschiff erledigt ihr am besten von unten. Dort ist der entscheidende Schwachpunkt.



Selbst die Jägerstaffeln, die als Begleitschutz fungieren, können die Vernichtung nicht aufhalten.



Am Ende kommt die Abrechnung. Wer gut gespielt hat, bekommt neue Energie für den leidierten Schild.



Schrapnellregen: Nach dem letzten Treffer habt ihr diesen Endboss in die Ewigkeit geschickt.

Intro



Ein ernstzunehmender Gegner: Diese Raumstation verfügt über Raketenlafetten, Lasertürme und Jägerschwärme.



Zwar kein Zwischenboss, trotzdem ist diese Spinne mit ihrem Laserlasso ein ganz übler Gegner.

"Omega Boost lässt es richtig krachen: Schon nach kurzer Zeit tauchen die gewaltigen Bosse auf"

genug der grauen Theorie, stürzen wir uns in die wilde Schlacht um die Freiheit der Menschheit. Insgesamt haben die Freunde von knallharten Shootern neun Zonen zu meistern, um der Cyber-Bedrohung Herr zu werden. Eine Zone gliedert sich in drei wesentliche Abschnitte: Als Erstes erwarten euch einige Wellen von kleinen Feindmaschinen, zum Beispiel altbackene Jäger oder laser-gestützte Kampfdrohnen. Bei dieser Klasse von Gegnern reichen einige Salven aus dem Geschütz bzw. ein oder zwei Raketen aus, um sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Danach tauchen schon härtere Brocken auf, um mit euch einen tödlichen Tanz zu vollführen. Die übergroßen Zwischenbosse vertragen nicht nur weitaus mehr Treffer als die kleinen Kollegen, sie teilen auch ganz schön kräftig aus. So sind Raketenlafetten, Lasertürme und massenweise Geschütze auf den Kontrahenten, zum Beispiel einer Raumstation oder diversen Kampfrobooten, montiert,

die ihr mit aller Gewalt zu spüren bekommt. Hier gilt es sowohl schnell die Schwachstellen zu finden als auch ständig in Bewegung zu bleiben, um so die Zielerfassung der Feinde zu erschweren. Ferner stehen den Zwischenbossen fast immer unterstützende Kampfverbände tatkräftig zur Seite, die ebenfalls Jagd auf euren Kopf machen. Das letzte Hindernis vor dem Ende einer Zone ist natürlich ein fetter und fieser Superboss. Dieser ist eine vergrößerte Ausgabe der schon beschriebenen Kontrahenten. Auch hier lassen sich immer wieder Schwachstellen ausmachen, die ihr zur Vernichtung des Bösewichts nutzt. Da der Endboss keinesfalls ein leichter Brocken ist, dauert ein Kampf bei weitem mehrere

Minuten, bis ihr auch den letzten Lebenswillen aus den mechanischen Ungetümen geprügelt habt. Nach erfolgreichem Abschluss einer Zone wird mit euren Leistungen abgerechnet und ihr erhaltet weitere Punkte. Je nachdem wie gut ihr eingestuft werdet, werden Schäden an eurem Mech repariert oder ihr erhaltet später Zugang zu einem von zehn Bonuslevels.

TECHNIK: Zwischen den einzelnen Zonen werden immer wieder Videosequenzen eingestreut, die die Story weiter erzählen. Grafisch gesehen haben sich die Jungs von Polyphony Digital exzellent ins Zeug geworfen. Nicht nur die überdimensionalen Kontrahenten, sondern auch die kleineren Maschinen sind ausgezeichnet und authentisch modelliert worden. Vor allem bei den großen Brocken sieht man aber die ganze Pracht: Auf der Raumstation zum Beispiel drehen sich die einzelnen Geschütztürme, aus Luken strömen immer wieder neue Feindverbände und bei Treffern platzen Panzerplatten unter heftigen Explosionen ab. (Tom S.)



Auch aus der Ego-Perspektive steuert sich Omega Boost exzellent.



Durch euer semi-automatisches Zielsystem ist es ein Leichtes, dieses anfliegende Jäger-Geschwader mit euren Raketen aus sicherer Entfernung zu pulverisieren.

Fetziger Shooter in der dritten Dimension



Positiv: Omega Boost schickt euch ohne großes Vorgeplänkel direkt in eine heiße Schlacht, die euch fast keine Ruhepause gönnt. Die ersten Wellen an kleinen Gegnern sind kurz und dienen lediglich dem Aufwärmen. Für den Großteil einer Zone tretet ihr gegen die riesigen Feindmaschinen an, was überaus motiviert und einen in seinen Bann zieht. Durch eine einfach gehaltene und zweckorientierte Steuerung wird die 3D-Ballerorgie zu einem coolen und effektvollen Erlebnis. Dazu gesellen sich eine herrliche Grafik, harte Gitarrenriffs und deftige Soundeffekte.

Negativ: Viel Negatives lässt sich über Polyphonys Ausflug in die Welt der Shoot 'em Ups nicht sagen. Lediglich stört mich, dass es keine Extrawaffen und Boni gibt, mit denen ihr eure Kampfkraft kurzzeitig erhöht. Ferner wäre vielleicht ein Zweispieler-Modus, indem man sich mit einem Freund die virtuellen Köpfe einschlägt, wünschenswert gewesen.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

85%

OMEGA BOOST

Entwickler/Vertrieb: Polyphony Digital/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 19
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- /USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 23. Juli



expert



Preiswert und kompetent!



PlayStation

Playstation mit Dual Shock Analog Controller

- Die Soundscape-Funktion sorgt für eine individuell gestaltete Lightshow, während ihr Audio-CDs abspielen könnt.



Inklusive Demo-CD!

DM ~~€127.³¹~~ **249.-**

600mal in Deutschland,
3000mal in Europa.

Pro Shock Arcade

- Auto-Feuer
- Mikroschalter-Joystick
- 8 Aktion-Buttons
- Slow Motion
- Edles Design



DM ~~€35.²⁸~~ **69.-**



PlayStation-Case mit Digital Controller und Memory Card

- Console Bag: optimaler Schutz, gute Polsterung, viel Platz f. Spiele, Zubehör und Verbindungskabel!
- Offizieller Digital Controller von Sony: Kompatibel zu allen PlayStation Games!
- Offizielle Memory Card von Sony: Speicherkapazität für bis zu 15 Spielstände!

PlayStation-Case + Digital Controller + Memory Card zum attraktiven Paketpreis!

DM ~~€35.²⁸~~ **69.-**

I just go for it!!!

Bugs Bunny auf Zeitreise

- Du bist Bugs Bunny und findest eine Zeitmaschine, mit der du durch fünf verschied. Zeiten reist!
- Erlebe die perfekte Mischung aus Comic-Humor u. packender Action!



DM ~~€45.⁵⁰~~ **89.-**

Ape Escape

- Fang' mit einem Kescher künstlich hochintelligente Affen ein!
- Spiel' in über 22 unterschiedl. 3D Level wie z.B. Dschungel, Unterwasser, Himmel, ...



DM ~~€50.⁶²~~ **99.-**

Gran Turismo

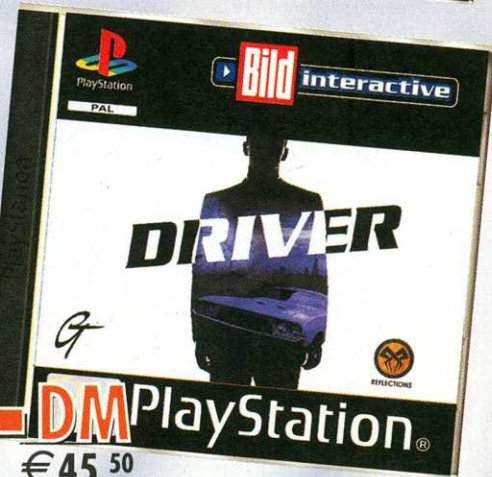
- Über 250 Wagen der weltweit besten Hersteller und die atemberaubende Grafik machen dieses Rennspiel zum Ereignis!



DM ~~€19.⁹⁴~~ **39.-**

Driver

- Arbeite in einer aufregenden 70er Jahre-Kulisse als verdeckter Cop in der Unterwelt!
- Erlebe die 3D Engine mit völliger Bewegungsfreiheit!
- Du hast 44 unterschiedliche Missionen zur Auswahl!



DM ~~€45.⁵⁰~~ **89.-**



Die acht verschiedenen Parcours wurden sehr abwechslungsreich gestaltet.



Habt ihr ein oder mehrere Goodies eingesammelt, werden diese am Heck eures Gefährts platziert.



Die fünf gegnerischen Fahrer verhalten sich nicht immer sonderlich intelligent.

CHOCOBO RACING

Squaresoft lässt die Hühner los! Das gelbe Maskottchen der Softwareschmiede steht nämlich im Mittelpunkt des neuen Racers



Das witzige Render-Intro stimmt euch auf die Abenteuer des Chocobos ein.

Fun-Racer im Stile von Mario Kart stehen derzeit sehr hoch im Kurs. Speed Freaks, Crash Team Racing oder Bomberman Fantasy Race sind Beispiele für die Welle, die derzeit die virtuellen PlayStation-Welten überschwemmt. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, schickt Square ihr gelbes Maskottchen in das Rennen, das besonders in Japan eine unglaubliche Popularität genießt. Chocobos wurden von den Codern in fast jedem hauseigenen Titel platziert. In Final Fantasy VII spielt der Vogel bekanntlich eine sehr große Rolle, während das Federvieh in Parasite Eve nur als Marmorstatue zu begutachten war.

GAMEPLAY: Im neuesten Square-Titel bildet der Piepmatz einen von acht anwählbaren Charakteren, mit denen ein Rennen zu bestreiten ist. Jeder der Recken besitzt natürlich ge-

wisse Vor- bzw. Nachteile gegenüber seinen Mitstreitern, die sich in der End- oder der Kurvengeschwindigkeit bemerkbar machen. Zusätzlich verfügt jeder Fahrer über eine spezielle Fähigkeit, die ihr vor Rennbeginn bestimmen dürft. Dabei stehen Optionen wie mehr Grip für höhere Kurvengeschwindigkeit, ein kurzzeitiger Flug über die Strecke oder der obligatorische Turboschub zur Auswahl. Anschließend geht es ohne große Umschweife auf eine von acht Rennpisten, die euch Chocobo Racing bietet. Bereits beim Start lässt sich durch geschicktes Timing wichtige Zeit gewinnen. Wie bei Mario Kart ist es nämlich auch bei Chocobo Racing möglich, einen Turbo-Start hinzulegen. Im Rennen selbst solltet ihr euch bemühen, die zahlreichen Power-ups aufzusammeln, die euch

Vorteile gegenüber der Konkurrenz verschaffen. Im Vergleich zu den Genre-Kollegen lassen sich in puncto Spielablauf keinerlei Unterschiede feststellen. Es gilt auch bei diesem Funracer, auf Geraden das Gaspedal bis zum Anschlag durchzudrücken, während die Kurven durch gekonntes Sliden zu meistern sind. Zudem bieten euch auch die verschiedenen Spielmodi, wie der Weltmeisterschaftsmodus, oder das Zeitfahren, nichts wirklich Innovatives. Lediglich der Story-Modus, in dem ihr besondere Fähigkeiten durch Siege gegen die Herausforderer erhaltet, hebt sich von der Konkurrenz ab.

TECHNIK: Auch in dieser Sparte wird lediglich Durchschnittskost geboten, wobei die Engine häufig Schwächen zeigt. (Udo L.)



Jeder Fahrer verfügt über ein spezielles Vehikel.



Die Leiste am linken oberen Bildschirmrand gibt an, wann ihr eure Spezial-Fähigkeit einsetzen dürft.



Zu Beginn eines Rennens habt ihr die Wahl zwischen acht unterschiedlichen Fahrern.

Wo bleibt die Innovation?

Positiv: Chocobo Racing versprüht den typischen Squaresoft-Charme. Die aus Final Fantasy VII bekannten Melodien wurden beispielsweise in den Racer implantiert und verdichtet die Chocobo-Atmosphäre. Der nett aufgebaute Story-Modus sorgt zudem wenigstens für ein bisschen Langzeitmotivation.

Negativ: Squaresoft ist ohne Übertreibung der König der Rollenspiele. Die Innovationen, die die Edelschmiede dort mit ihrer Final-Fantasy-Serie geschaffen hat, sind bis zum heutigen Tage beinahe unerreicht. Der erste Funracer des Unternehmens krankt hingegen an einer totalen Durchschnittlichkeit. Alle Spielelemente wurden gnadenlos von der Konkurrenz geklaut und in den Renner eingebaut. Dabei leidet die 3D-Engine im Vergleich zum FFVII-Bonusspiel im Spiele-Paradies Gold Saucer an Squaresoft-untypischen Mängeln wie störenden Texturblickern oder Schwächen im Aufbau der Landschaften. Zudem sorgen die minimale Streckenanzahl und das Design der Parcours leider nur kurzfristig für Unterhaltung.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
mittel gut

MEHRSPIELERSPASS
68%

SPIELSPASS
71%

CHOCOBO RACING

Entwickler/Vertrieb: Squaresoft/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 8 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: keine Einschränkung
Testmuster: SCED

ERSCHEINUNGSTERMIN 13. Oktober



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-Kloppelei, 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.

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Games jeden Monat frei Haus. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag gleich nach Erhalt kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 2. Unterschrift
(bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

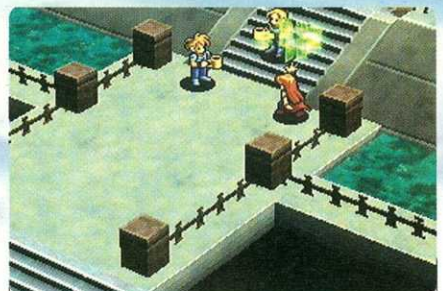
Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und dann ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.



Vor jeder Schlacht wird euch auf einer nett gestalteten Karte angezeigt, wo sich die Schlacht befindet.



In endlosen Dialogen wird die Geschichte erzählt. Hier gibt sich Misty nach einem harten Kampf gegen Toxa und seine Freunde geschlagen.



Kartiamagie ist nach einem Ehrenkodex nur für den Hausgebrauch zu verwenden, beispielsweise um Kaffee nachzufüllen.

LEGEND OF KARTIA

Als eine **Mischung** aus Strategie- und Rollenspiel entpuppt sich Konamis neues **Fantasy-Abenteuer**.

Dass zur Verwendung von Magie des Öfteren Hilfsmittel vonnöten sind, zeigen verschiedenste Fantasy-Abenteuer. Auch bei Legend of Kartia kann man Magie nicht so einfach herbeirufen. In dieser Welt müssen hochangesehene Schreiber die Magie auf Karten bannen – daher auch der passende Name für die Welt: Kartia. Laut eines Grundsatzes dürfen in Kartia nur dem täglichen Hausgebrauch dienliche Magien verwendet werden. Doch tauchen immer mehr Wesen auf, Phantome genannt, die aus der Kartenmagie beschworen wurden.

GAMEPLAY: Ihr habt die Wahl zwischen zwei Handlungssträngen, zwischen denen ihr euch schon zu Beginn entscheiden müsst. Toxa ist ein strebsamer Ritter der Palastwache des Königshofs und verkörpert den heldenhaften Kämpfer. Lacryma ist eine Tempel-Dienerin. Aufgrund ihrer Stellung ist Lacryma viel stärker in die Intrigen des Palastes involviert. In langen **Dialogen** taucht ihr in die Geschichte der

beiden Beteiligten ein. Ab und zu wird diese unterbrochen. Dann seid ihr gefragt. In einer runden-basierenden Schlacht müsst ihr die hinterhältigen Feinde des Königshauses besiegen. Doch kämpfen nicht nur die Menschen, sondern ihnen stehen **Phantome** zur Seite. Von ihnen gibt es wiederum drei Gruppen: Normale, Puppen und Schatten. Die Schatten sind stärker als die Normalen, werden aber von Puppen geschlagen, während die Puppen ihrerseits den Normalen unterliegen. Diese Regel müsst ihr nach allen Künsten einsetzen, denn anders werdet ihr dem Kontrahenten kaum den Garaus machen können. Die Menschen dienen den um sich schlagenden Phantomen dabei lediglich als unterstützende Truppen. Durch ihre teils flächendeckende Magie sind sie in der Lage, gezielte kosmetische Operationen auszuführen oder die angeschlagenen Monster zu heilen.

TECHNIK: Was uns Atlus in Sachen Technik bietet, ist nicht gerade das Gelbe vom Ei. Die ma-



Jede Figur hat eine bestimmte Anzahl an Feldern, die blau markiert sind, zur Verfügung. Auf denen darf sie sich frei bewegen.

gere Grafik bewegt sich fast auf 16-Bit-Niveau, die wenigen Mini-Animationen können da auch nichts mehr retten. Ebenso verhält es sich mit dem langweiligen Gedudel aus den Boxen. Einziges Positivum in dieser Sparte ist die intuitive Menüführung, vorausgesetzt eure Intuition findet das Hauptmenü, das für das Genre unüblich auf den Select-Knopf gelegt wurde. (Tom S.)



Viele Zaubersprüche könnt ihr gegen mehrere Gegner gleichzeitig einsetzen.

Gut gemeinter RPG-Taktik-Mix ohne echte Motivation

Positiv: Insgesamt ist Atlus eine solide RPG-Strategie-Mischung gelungen, die aber nicht mit Größen wie Final Fantasy Tactics mithalten kann. Besonders interessant ist dabei das Konzept mit den Phantomen zu betrachten: Jede Phantom-Form ist jeweils besser und schlechter als eine andere. Dieses Prinzip stellt eine große Herausforderung für jeden Strategieliebhaber dar.

Negativ: Legend of Kartia ist das, was man wohl schlechthin als "Light"-Version bezeichnet. Die Grafik kommt mindestens vier Jahre zu spät und in puncto Sound hätte sich Atlus auch mehr einfallen lassen können. Besonders nervig ist jedoch das stundenlange Auf-dem-Pad-Herumgedrücke, nur damit die schnell langweiligen Dialoge vorbeigehen.



Die stärkeren **Phantome** müssen gegen die schwächeren eingesetzt werden, so wie hier der Normale gegen die Puppe.

TEST

LEGEND OF KARTIA

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
därflich

SOUND/MPX
mittel

MEHRSPIELERSPASS
62%

SPIELSPASS
62%

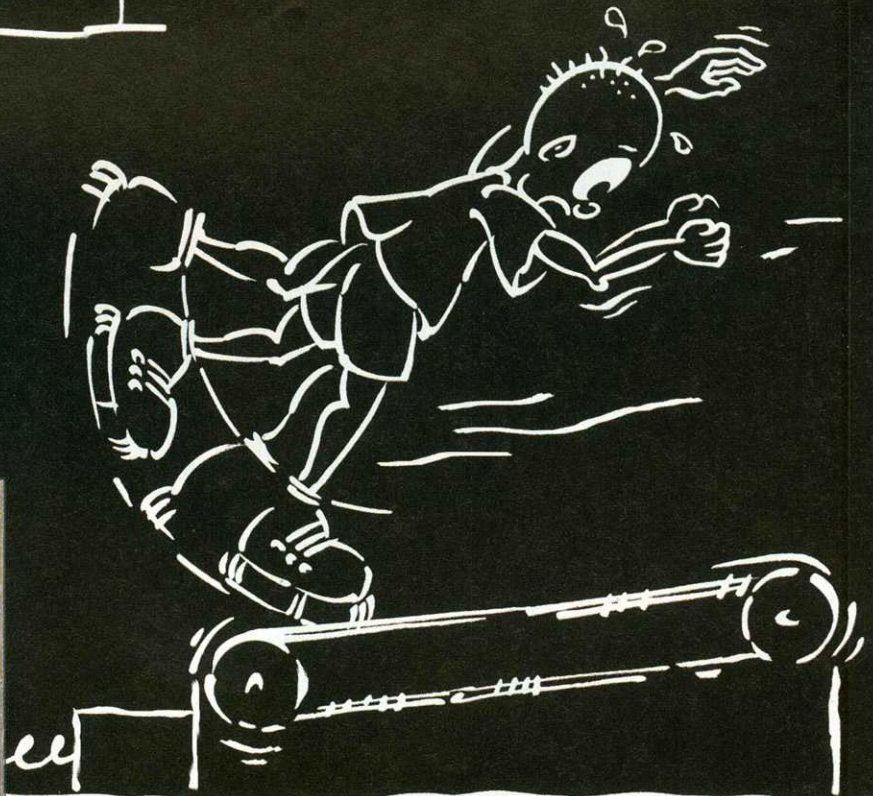
Entwickler/Vertrieb: Atlus/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 20+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



Belgien bel 120,- • Dänemark dkr 26,- • Italien lit 6.500 • Luxemburg fr 120,- • Niederlande fl 7,- • Österreich ös 45,- • Griechenland gr 100,- • Schweden skr 5,00

MEGA FUN

Das Megazine für mehr Konsolenspaß!

NINTENDO • SEGA • SONY

Soul Reaver ps
Body & Soul: Auf Herz und Nieren geprüft

Silent Hill ps
Nightmare on Hillstreet: Zu Risiken und Nebenwirkungen alle Infos im Mega-Test

V-Rally 2 ps
Reife(n) Leistung: Infogrames' Rallye-Simulation auf dem TÜV-Prüfstand

tips & tricks zum Sammeln
Driver: Star Wars Episode 1: Races, Steen to Kill, V-Rally 2, Zero Hour, Lode Runner 3D, Civilization 2, Rampage 2: Universal Toir, Micro Mach- max 64 Turbo, A Bug's Life

2 RIESEN-POSTER

DM 5,90
0199

4 007113 530590

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



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**
Taïto/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**
Taïto/Acclaim 6/98 S. 73 Fun 80%
- BUST A MOVE 4**
Taïto/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 S. C. 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 FACEOFF '99**
989 Sports/SCED 3/99 S. 64 Fun 76%



Beat 'em Up

- TEKKEN 3**
Namco/SCED 9/98 S. 53 Fun 91%
- BLOODY ROAR**
Hudson/Virgin 2/98 S. 68 Fun 87%
- DEAD OR ALIVE**
Tecmo/SCED 7/98 S. 68 Fun 86%
- SOUL BLADE**
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1 Fun 85%
- TEKKEN 2**
Namco/SCED 4/98 S. 77 Fun 85%
- STREET FIGHTER ALPHA 3**
Capcom/Virgin 5/99 S. 100 Fun 82%
- STAR GLADIATOR**
Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1 Fun 82%
- RIVAL SCHOOLS**
Capcom/Virgin 1/99 S. 60 Fun 80%
- BLOODY ROAR 2**
Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96 Fun 78%
- FIGHTING FORCE**
Core/Eidos 3/99 Classic Nr. 1 Fun 78%



Rennspiele

- 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**
Psygnosis 8/98 S. 71 Fun 87%
- RAGE RACER**
Namco 8/98 S. 71 Fun 86%

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%

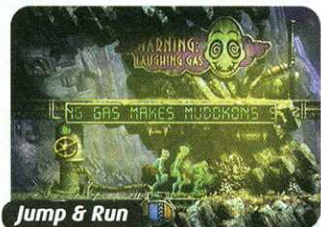


Action-Adventure

- 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%
- SILENT HILL**
Konami 8/99 S. 42 Fun 89%
- GRAND THEFT AUTO LONDON 1969**
Take 2 6/99 S. 84 Fun 87%
- Tomb Raider 2**
Core Design/Eidos 8/98 S. 61 Fun 87%
- ALUNDRA**
Matrix/Psygnosis 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%

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%



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 ODDYSEE**
GT Interactive 8/98 S. 53 Fun 88%
- CRASH BANDICOOT 3**
SCEE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%
- MEDIEVIL**
Millennium/SCED 10/98 S. 58 Fun 88%
- 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%
- CROC 2**
Electronic Arts 8/99 S. 50 Fun 84%



Platinum-Spiele

- FINAL FANTASY VII**
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 94%
- GRAN TURISMO**
Polyphony Digital Inc./SCED 6/98 S. 48 Fun 94%
- ODDWorld ABE'S ODDYSEE**
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**
Psygnosis 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%

Golf

- EVERYBODY'S GOLF**
Camelot/SCEE 6/98 S. 66 Fun 87%
- TIGER WOODS '99**
Electronic Arts 3/99 S. 76 Fun 79%
- ACTUA GOLF 3**
Gremlin/Acclaim 1/99 S. 59 Fun 76%
- PGA TOUR '98**
Electronic Arts 8/98 S. 75 Fun 75%
- ACTUA GOLF 2**
Gremlin 8/98 S. 75 Fun 73%

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**
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49 Fun 94%
- WILD ARMS**
SISA/SCED 3/99 S. 49 Fun 89%
- BREATH OF FIRE III**
Capcom/Laguna 9/98 S. 68 Fun 88%
- DIABLO**
Blizzard/EA 5/98 S. 78 Fun 88%
- SUIKODEN**
Konami 3/99 S. 51 Fun 86%

PlayStation

8/99

GAMES

Tipps & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

APE ESCAPE TIPP

Solltet ihr einmal von einer Klippe hinunterfallen, heißt es schnell die Start-Taste zu betätigen. Geht dann auf die Option Exit. Ihr werdet zur Time-Station zurück transportiert und habt als Schankerl noch immer dieselbe Anzahl von Leben wie vor dem Sturz parat, vorausgesetzt ihr reagiert schnell genug.

ACTUA SOCCER GREMLIN

Gebt im Titelscreen folgenden Code ein:
R2, L2, Select, ↑, ←.

KAGERO DECEPTION 2 SOUNDTEST

Gebt im Hauptscreen mit der Anforderung „Press Start“ Folgendes ein: R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Unter der Option findet ihr dann den neuen Punkt Soundtest.

Kleinzeug

Actua Soccer	Gremlin	#320
Actua Soccer 2	Cheats	#320
All Star Tennis '99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#319
Anna Kourn. Sm. Court Tennis	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
Ape Escape	Tipp	#320
Bomberman	Passwörter	#323
Bomberman Fantasy Race	Trix	#322
Bomberman World	Passwort	#320
Bugs Bunny Lost in Time	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
Civilization 2	Geldtrick	#319
DexDrive	Hardware-Internetadressen	#323
Driver	Cheats	#319
Driver	Xploder-/Game-Buster-Codes	#321
Driver	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
Duke Nukem: Time to Kill	Cheats	#321
Everybody's Golf	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
FIFA '96	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
FIFA '99	Schnelle Tore	#320
FIFA '99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
FIFA - Die WM-Qualifikation '98	Trix	#319
Frankreich '98	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
International Track & Field	Bikini-Mode	#319
K1 Arena Fighters	Trix	#319
Kagero Deception 2	Soundtest	#320
Libero Grande	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
Madden '97	Trix	#320
Madden '98	Trix	#320
Madden NFL '99	Cheats	#322
Madden NFL '99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
Monster Trucks	Cheats	#319
Nascar '98	Andere Fahrzeuge	#322
NBA Live '98	Trix	#320
NBA Live '99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
NFL Xtreme	Cheats	#320
NHL '98	Passwörter	#321
NHL Breakaway '98	Versteckte Teams	#319
NHL Faceoff '99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
Pitball	Trix	#319
Powerboat Racing	Passwörter	#319
Premier Manager '98	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
Rampage World Tour	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
Risiko	Xploder-/Game-Buster-Codes	#322
Sampras Extreme Tennis	Charakter	#319
Sampras Extreme Tennis	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323
Shadow Master	Cheats	#320
Snow Racer '98	Passwörter	#320
Steel Reign	Cheats	#319
Trap Runner	Cheats	#322
V Tennis	Charakter	#320
VMX Racing	Trix	#321
Warzone 2100	Xploder-/Game-Buster-Codes	#323

SILENT HILL

Auf 10 Seiten alle Rätsel gelöst!

#325

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!)

TOR!TOR!TOR!

Sport, Sport und nochmals Sport lautet das Motto unserer PlayStation-Classic-Beilage in dieser Ausgabe. Deshalb haben wir euch diesmal neben den aktuellsten Cheats alle Trix zu den Sportspielen auf unserem geliebten grauen Kästchen aufgelistet. Viel Spaß beim Zocken! Anregungen, Kritik und Lob richtet ihr an:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: TRIX

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: codes@playstationgames.de

Bitte habt Verständnis dafür, dass wir nicht alle Briefe und E-Mails beantworten können.

**CIVILIZATION 2 GELDRICK**

Nachdem ihr eure erste Stadt angelegt habt, schaut ihr euch unter dem Optionspunkt „City“ um. Benennt eure Stadt in „CasH“ um. Haltet die R1-Taste bei der Eingabe des großen Hs gedrückt. Und nun dürft ihr euch über einen Geldsegen freuen.

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%

Action-Adver**METAL GEAR S**

Konami 3/99 S. 5

SOUL REAVER

Crystal Dynamics

TOMB RAIDER

Core Design/Eide

SAMPRAS EXTREME TENNIS CHARAKTER

Mit diesem Passwort erhaltet ihr vier zusätzliche Spieler sowie den Spielplatz und den Slang der Bronx.

ELIBDEANPAOCAAABJGEMIAAACKKKI

POWERBOAT RACING PASSWÖRTER

ZOOOOO - schnelle Boote
SPEEEEP - schnellere Boote
LARGE - Supermotor
DEFORM - Big-Head-Mode
COMPACT - kleine Boote
LONGONE - große Boote
L.R - Slalomrennen
U.G - Minenrennen

CUP - Meisterschaftsrennen
MIN - Goldfischklasse
HELP.ME - Turbo-Pick-ups öffnen
PLA - versteckte Boote
LAS - normale Boote
IKE - Katamaranrennen in der Hecht-Klasse
CUD - Barracadaklasse

INTERNATIONAL TRACK & FIELD BIKINI-MODE

Drückt im Game-Select

sehr schnell ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, O, X. Sieht recht nett aus.

DRIVER CHEATS

Direkt vom Hersteller trudelten per E-Mail Cheats zu Driver ein. Here we go! Gebt die Zahlenkolonnen mit den Schultertasten ein. Hierbei gilt folgende Belegung: L1 = 0, L2 = 1, R1 = 2, R2 = 3.

Die Codes müssen im Menü-Screen eingegeben werden!

0123023123012 = Credits (Abspann)

1133131032100 = Invincible (Fahrzeug wird nicht beschädigt)

0122221122003 = Immune (die Polizei sieht euer Fahrzeug nicht)

2223123103210 = Rear Wheels (Hecksteuerung)

2323012302111 = Minis (kleine Autos)

3123103311032 = Stilts (anderes Fahrverhalten)

3321031033130 = Australia (Mirror-Mode)

**FIFA - DIE WM-QUALIFIKATION '98 TRIX**

1. Da im Mittelfeld oft großes Gedränge herrscht, ist es ratsam, dieses schnell zu überbrücken. Entweder mit einem Dribbling auf den Außenbahnen oder durch einen hohen Pass in die Spitze.

2. Vor allem bei Flanken ist die gegnerische Abwehr anfällig. Allerdings müsst ihr sie vom Fünfmeter-raum fernhalten, sonst ist sie sichere Beute des Goalies.
3. Verzichtet auf Grätschen von hinten sowie auf die mittlerweile antiquierte Blutgrätsche, denn diese üblen Fouls werden von den strengen Männern in Schwarz sofort mit dem roten Karton quittiert.

4. Bei Freistößen lohnt es sich auch einmal, direkt auf den Torwart draufzuhalten, anstatt den Ball gekonnt in den Winkel zu schießen, denn häufig kann der Keeper das Ei nicht festhalten. Und wenn jetzt noch eure Mittelstürmer richtig stehen, gibt es ein Abstaubertor in bester Gerd-Müller-Manier.
5. Bei Elfm Metern den Ball ruhig mal in die Mitte hämmern, denn der Torhüter springt häufig in eine Ecke.

MONSTER TRUCKS**CHEATS**

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Hauptmenü ein.

Ein „Rülpsen“ bestätigt die richtige Eingabe.

Tall Trucks: L1, R2, L2, R1, ↑.

No Damage: ←, ←, ←, ↑, ↓, L1, R2.

Super-Grip: L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2.

Extra-Power: L2, ←, →, ↑, ↓, R2.

PITBALL**TRIX**

Die Endsequenzen: Geht in die Optionen und markiert die Option „FMV Test“. Jetzt gebt ihr schnell ←, →, □, ○ ein. Wählt die FMV an und ihr dürft diese anschauen. (Anmerkung: Sollte es nicht auf Anhieb funktionieren, gebt ihr den Code mehrmals schnell hintereinander ein!)

Mini-Game: (Erst die Endsequenzen auswählen!) Markiert nun eine Endsequenz und drückt zusammen ○ + □. Haltet die Tasten und drückt X. Brecht die Endsequenz ab und markiert sie erneut. Drückt wieder ○ + □. Nun dürft ihr ein verstecktes Mini-Game zocken.

NHL BREAKAWAY '98**VERSTECKTE TEAMS**

Im Auswahlscreen für die Mannschaften (VOR DEM SPIEL, nicht im Rooster!) gebt ihr sehr, sehr schnell die angegebenen Kombinationen ein, um die entsprechenden Mannschaften zu erhalten.

New York Americans: R1, L2, ○.

Vancouver Millionaires: R2, L2, ○.

Seattle Metropolitans: L2, R1, □.

Montreal Maroons: L1, R1, □.

Hamilton Tigers: L1, R2, □.

Toronto St. Pats: L1, L1, ○.

Cleveland Barons: R1, R1, ○.

Kansas City Scouts: R2, R2, □.

Oakland Seals: L2, L2, ○.

Portland Rosebuds: L2, R2, □.

K1 THE ARENA FIGHTERS**TRIX**

Für alle Freunde der Kickbox-Kunst ein paar zusätzliche Features:

Alternatives Outfit: Haltet im Titelscreen L1 + L2 + R1 + R2 so lange gedrückt, bis ein Signal dreimal ertönt ist.

Master Ishii: Wählt den Team-Battle-Mode. Sobald die Kämpferauswahl erscheint, gebt ihr schnell ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start ein. Die Ansage stellt den Meister nun vor, und er wird auf der rechten Seite anwählbar.

Stärkeneinstellung: Pausiert ein Match und gebt L2, R1, L1, R1, L2, R1 ein. Es erscheinen unten im Screen Zahlen. Verstellt diese, um die Stärke des Fighters zu verändern.

Endsequenz: Schließt zwei Controller an die PlayStation an und haltet folgende Tasten auf beiden Controllern gedrückt, während ihr die Konsole einschaltet: ← + ○ + △ + L1 + L2.

ALL STAR TENNIS '99**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Spieler 1 beginnt mit 30:

D01D 5526 0000

301D 5526 0030

Spieler 2 kann nicht gewinnen:

301D 5527 0000

MADDEN '98
TRIX**Zusätzliche Teams:**

Auch in der 98er-Edition verstecken sich dutzende alte Teams. Diese werden aktiviert, indem im Team-Select die Tasten L2 + R2 gedrückt gehalten werden und schnell X, X betätigt wird. Zusätzlich können durch Namens eingabe folgende Teams aktiviert werden.

NFC Pro Bowl: ALOHA
All Time All Madden: COACH
All '80's: GOLD RUSH
All Time Leaders: LEADERS
Tiberon Team: LOIN CLOTH
AFC Pro Bowl: LUAU
EA Sports: ORRS HEROES
All '60's: PAC ATTACK
All '70's: STEELCURTAIN

Zusätzliche Stadien:

Zusätzliche Stadien lassen sich aktivieren, indem die folgenden Namen benutzt werden.

Old Tampa Bay Stadium: BIG SOMBRERO
Old Miami Dolphins Stadium: DANDAMAN
Cleveland Browns Stadium: DAWGPOUND
Wild West: GHOST TOWN
Astrodome: JETSONS
RFK Stadium: OLDDC
Tiburon Sports Complex: SHARKSFIN
Old Oakland Stadium: SNAKE

MADDEN '97
TRIX

Startet ein Exhibition-Game. Sucht euch eine Mannschaft aus. Wählt die Seite, welche ihr steuern wollt. Nun gebt ihr im nächsten Screen (User-Records-Screen) als Namen TIBURON ein. Geht zurück zur Mannschaftsauswahl. Hier stehen nun dutzende andere Teams zur Auswahl, unter anderem die Mannschaften aus früheren Jahren sowie Spitzen-All-Star-Teams. Einige hiervon können jedoch nur mit dem Zufallgriff (gleichzeitig L2 + R2 drücken) ergattert werden.

SHADOW MASTER
CHEATS

Startet die erste Mission auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und der vorgegebenen Padbelegung. Düst ein wenig nach vorne. Hier öffnet sich eine Tür, aus welcher zwei Aliens herausstürmen. Vernichtet die beiden Aliens und geht in den Raum hinein. Hier drückt ihr nun mehrmals Folgendes:

L1 + L2 + R1 + R2 + Δ
L1 + L2 + R1 + R2 + ○
L1 + L2 + R1 + R2 + Δ
Nun lasst ihr euch vernichten und wartet, bis das Spiel erneut startet. Auf der Hauptauswahl erwartet euch nun eine praktische Levelanwahl, die ihr mit dem Steuerkreuz betätigen könnt. Startet jedoch noch einmal den ersten Level. Beseitigt wieder die Aliens und drückt Folgendes:

L1 + L2 + R1 + R2 + Δ
L1 + L2 + R1 + R2 + ○
L1 + L2 + R1 + R2 + □
L1 + L2 + R1 + R2 + X
Im Spiel selber stehen euch jetzt zusätzlich Waffen und unendlich Energie zur Verfügung. Wer das Game nun nicht bewältigt, ist selber schuld.

NBA LIVE '98 **TRIX**

Benennt eure eigenen Teams doch einmal mit diesen Namen, und es werden neue hinzukommen:

Ea Europals - Hitmen Allsorts - Hitmen Coders - Hitmen Earplugs - Hitmen Idle - Hitmen Pixels - Qa Campers - Qa Dbuggers - Qa Testubes - Tnt Blasters

ACTUA SOCCER 2 **CHEATS**

Gebt die folgenden Cheats im Hauptmenü ein.

Gremlin11:

←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○.

Unsichtbare Spieler:

□, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←.

Giants:

↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○.

Dwarves:

○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →.

Beachball:

←, →, ←, ↑, ←, →, □, ○.

SFA:

←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓.

Ghostball:

□, □, ←, ←, →, →, ○, ○.

Flutlichtfehler:

←, ←, ←, ○, →, →, →, □.

Black and White:

↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑.

**V TENNIS** **CHARAKTER**

Gebt Folgendes bei der Charakterauswahl ein:

L2, L2, R1, R1, R1, ↓, Δ, Δ, Δ, Δ, X.

Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Ihr tretet dann mit einem neuen Charakter an.

APE ESCAPE **TIPP**

Solltet ihr einmal von einer Klippe hinunterfallen, heißt es schnell die Start-Taste zu betätigen. Geht dann auf die Option Exit. Ihr werdet zur Time-Station zurück transportiert und habt als Schankerl noch immer dieselbe Anzahl von Leben wie vor dem Sturz parat, vorausgesetzt ihr reagiert schnell genug.

ACTUA SOCCER **GREMLIN**

Gebt im Titelscreen folgenden Code ein:

R2, L2, Select, ↑, ←.

KAGERO DECEPTION 2 **SOUNDTEST**

Gebt im Hauptscreen mit der Aufforderung „Press Start“ Folgendes

ein: R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2. Unter der Option findet ihr dann den neuen Punkt Soundtest.

**SNOW RACER '98** **PASSWÖRTER**

Gebt als Passwort Cute ein. Hierdurch

erhaltet ihr einen weiteren Charakter.

Gebt als Passwort Raffy ein. Hierdurch können mehr Strecken befahren werden.

Mit Split wird ein anderer Splitscreen aktiviert.

NFL XTREME **CHEATS**

Geht in die Optionen und von dort aus in den Rooster. Hier wird „Create Free Agent“ ausgesucht und dann ein neuer Spieler zusammengebastelt. Als Namen tragt ihr die entsprechenden Wörter ein, die weiter unten aufgeführt sind. Beachtet hierbei unbedingt, dass das erste Wort als First und das zweite als Last eingetragen wird! Danach müsst ihr noch ein wenig die weiteren Einstellungsmöglichkeiten des Spielers verändern, ansonsten klappt das nicht mit dem Cheat.

Big-Head-Mode: BIGHEAD BOBBY

Flat-Head-Mode: COINHEAD COREY

Long-Neck Mode: GEORGE GIRAFFE

Long Arms: MONKEY MICKEY

Short Arms: SHRIMPY SEAN

Big Players: BIG BEN

Small Players: TINY TOM

Reversed Animations: LAMEBOY LENNY

FIFA '99 **SCHNELLE TORE**

Wer sich mit den virtuellen Bolzereien FIFA Soccer '98 oder '99 im heimischen Wohnzimmer die Zeit vertreibt und Probleme hat, aus Freistoßen Kapital zu schlagen, sollte mal Folgendes ausprobieren: Wurde euer Spieler gefault und ihr seid im Freistoß-Menü, dann schaltet ihr mit der R1-Taste auf einen beliebigen Spieler eurer Mannschaft. Mit diesem begeht ihr euch diagonal (vom Freistoßschützen aus gesehen) zum gegnerischen 16-Meter-Raum auf Höhe der Abwehrspieler. Danach vollführt ihr einen weiten Pass auf diesen Spieler, der den Ball mit der Brust annimmt. Ist dies geschehen, schießt ihr sofort auf die Kiste und drückt das Steuerkreuz so, dass der Ball im langen Eck landet. Dieses Prinzip führt nach kurzem Training fast immer zum Torerfolg.

**BOMBERMAN WORLD** **PASSWORT**

Um mit Bomberman

beim obersten Fiesling vorzusprechen, gibt man einfach das Passwort 2203 ein.

VMX RACING TRIX

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach zügig während eines Rennens ein. Das Spiel wird nicht pausiert.

Koordinaten:

↓, ↑, ←, →, ↓, →, ↓, Select.

Gouraud-Shade:

□, □, X, Δ, ○, □, X, □, Select.

Paint-Trails:

Δ, X, Δ, □, □, Δ, ○, X, Select.

Disco:

X, ○, □, X, X, Δ, Δ, Select.

FMV:

○, X, □, X, X, Δ, Δ, Select.

Landscape-Waving:

↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.

Gebt ihr während einer gesamten Season fleißig die Tricks ein, werden nach und nach einige zusätzliche Strecken anwählbar. Und das in folgender Reihenfolge: Moon, Desert, Moon 2, Figure 8 Supercross.

Techno-Funk:

←, ↑, →, →, ←, ↓, →, Select.

Die folgenden Kunststücke werden im Rennen vor einem Sprung eingegeben:

Nac-Nac: R2.

Table-Top: R1.

Special #1: R1, R2, R1, R2.

Special #2: R1, R1, R1, R1.

Special #3: R2, R2, R2, R2.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Level-Select: Pausiert ein aktuelles Spiel und drückt neunmal ↓, und einmal ↑. Verlässt das Spiel und ihr findet bei den Optionspunkten die neue Zeile „Time to Kill“ vor. Per ← und → dürft ihr euch hier durch die Levels klicken und dann selbstverständlich einsteigen.

Kurzfristig unverwundbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Länger unverwundbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select.

Unendliche Continues: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1.

Unsichtbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munition bis zum Abwinken: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select.

Waffen bis zum Abwinken: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

Aufgeputzte Waffen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.

Alle Items: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: fünfmal R1, fünfmal L2.

Alle Schlüssel: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

Extra-Schaden: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Wasserkopf-Duke: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ↑.

Schrumpfkopf-Duke: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ↓.

Wasserkopf-Gegner: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ←.

Schrumpfkopf-Gegner: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal →.

Oder dreimal R1, dreimal L1, dreimal R2, und einmal →.

Anfangssequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, L1.

Sieges-Sequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, L2.

Sterbe-Sequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, R2.

Credits: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, R1.

Spiel abgeschlossen: Haltet während des Spiels L2 + R2 und gebt bei gehaltenen Tasten Folgendes ein: □, Δ, ○, ○, Start.

Rogue-Trip-FMV-Sequenz: Drückt folgende Tasten, während das GT-Interactive-Logo im Vorspann zu sehen ist: L1 + L2 + R1 + R2.

**DRIVER****XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Kein Schaden beim Einstellungstest:

801E 3588 0000

Schadens-Anzeige auf 0:

8009 AC10 0000

Gesucht-Anzeige auf 0:

8009 70F8 0000

Ramm-Missionen - 1 Treffer genügt:

D109 CFA4 0000

8009 CFA4 3FFF

Charger-Boost (immer nur kurz aktivieren, sonst wird das Fahrzeug unkontrollierbar): mit R1 + X aktivieren:

D009 6AEC 0048

8009 AB84 3FFF

Low-Rider-Modus (immer nur kurz aktivieren, sonst wird das Fahrzeug unkontrollierbar): mit L1, R1 + X aktivieren:

D009 6AEC 0045

8009 AADA FFFF

Charger-Boost im Rückwärtsgang:

mit L1 + □ aktivieren:

D009 6AEC 0084

8009 AB84 000F

Starte mit (xx = Anzahl) Checkpoints/Wimpeln:

Checkpoint/Wimpel/Trail-Blazer

D00C 69B4 0000

800C 69B4 00xx

Starte in der dritten Runde Dirt-Track:

D00C 69C8 0000

800C 69C8 0002

Unzerstörbar einschalten:

mit L1 + ↑ aktivieren:

D009 6AEC 1004

8009 6230 0001

Unzerstörbar ausschalten:

mit R1 + ↑ aktivieren:

D009 6AEC 1008

8009 6230 0000

Immunität einschalten:

mit L1 + ↓ aktivieren:

D009 6AEC 4004

8009 6234 0001

Immunität ausschalten:

mit R1 + ↓ aktivieren:

D009 6AEC 4008

8009 6234 0000

Hinterradlenkung einschalten:

mit L1 + Δ aktivieren:

D009 6AEC 0014

8009 D2CC 0001

Hinterradlenkung ausschalten:

mit R1 + Δ aktivieren:

D009 6AEC 0018

8009 D2CC 0000

Mini-Cars-Modus einschalten:

mit L1 + ○ aktivieren:

D009 6AEC 0024

8009 D2D0 0001

Mini-Cars-Modus ausschalten:

mit R1 + ○ aktivieren:

D009 6AEC 0028

8009 D2D0 0000

Stelzen-Modus einschalten:

mit L1 + X aktivieren:

D009 6AEC 0044

8009 D2D4 0001

Stelzen-Modus ausschalten:

mit R1 + □ aktivieren:

D009 6AEC 0088

8009 D2D4 0000

Australien-Modus einschalten:

mit R1 + → aktivieren:

D009 6AEC 2008

8009 D2DC 0001

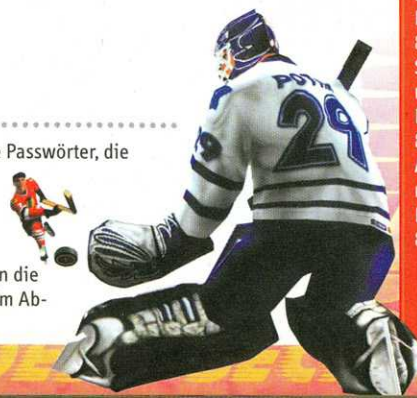
NHL '98 PASSWÖRTER

Hier einige Passwörter, die allerlei

Lustiges auf dem Eis bewirken.

BRAINY - BIGBIG - NHLKIDS - STANLEY - GIPTEA - PLAYTIME - FREEEA - EAEA0 - 3RD

Ansonsten solltet ihr einmal Spieler kreieren und diesen die Namen geben, die ihr aus den Credits ansehen könnt. (Im Abspann bzw. in der Anleitung.)



DRIVER**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Australien-Modus ausschalten:
mit R1 + ← aktivieren:

D009 6AEC 8008
8009 D2DC 0000

Kein Grip-Modus einschalten:
mit L1 + R2 aktivieren:

D009 6AEC 0006
8009 D2D8 0001

Kein Grip-Modus ausschalten:
mit L2 + R1 aktivieren:

D009 6AEC 0009
8009 D2D8 0000

Skelett-Modus einschalten:
mit L1 + L2 aktivieren:

D009 6AEC 0005
8009 D2E0 0001

Skelett-Modus ausschalten:
mit R1 + R2 aktivieren:

D009 6AEC 000A
8009 D2E0 0000

RISIKO**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

100 Männer:
3009 C45C 0064

MADDEN NFL '99**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Toranzahl Heim-Team (ersetzt die xx mit der gewünschten Anzahl):
8006 A3BE 00xx

Toranzahl Auswärts-Team (ersetzt die xx mit der gewünschten Anzahl):
8006 CE7E 00xx

FIFA '99**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Anzahl Tore Spieler 1
(mögliche Toranzahl: 00-63)

8003 4D40 00xx

Anzahl Tore Spieler 2
(mögliche Toranzahl: 00-63)

8003 4D44 00xx

Unendlich Transfers möglich:
8009 C61A 2400

ANNA KOURNIKOVA**SMASH COURT TENNIS****XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Spieler 2 keine Gamepoints:
8007 A65C 0000

BUGS BUNNY LOST IN TIME**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Unendlich Energie:

3001 0041 0006

Karotten:

3001 0047 00DD

Viele Uhren:

3001 0045 00DD

EVERYBODY'S GOLF**XPLÖDER-/GAME-BUSTER-CODES**

Extra-Charaktere:

D010 4784 0000

8010 4784 0009

9000 0000 0000

NASCAR '98 ANDERE FAHRZEUGE

Beginnt ein Einzelrennen. Sucht die Wagen von Bobby Lanorte bzw.

Kenny Wallace. Haltet die X-Taste gedrückt und gebt ↑, ↓ ein.

Noch ein kleiner Gag meinerseits: Stellt einmal die Rundenzeit nach oben und versucht, die Strecken in verkehrter Fahrtrichtung zu fahren. Nun versucht ihr, allen anderen Fahrzeugen auszuweichen. Dies stellt schon eine Herausforderung dar.

TRAP RUNNER CHEATS

Hier einige Cheats:

Bonus-Level: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
zwölfmal Select.

Bonus-Charakter: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, X, O, Δ, R1, R2.

Bonus-Outfit: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
R2, R1, Δ, O, X, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2.

Traps ändern: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
L2, R2, L1, R1, ↑, Δ, ←, →, □, O, ↓, X.

Andere Hintergrundmusik: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

O, R2, R1, Δ, X, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←.

Verstecktes Save-Icon: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
L2, L1, ↑, ↓, →, □, R1, R1, Δ, X, O.

**RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR CHEATS**

Cheat-Menü: Tragt euch mit folgendem Passwort ein:

BVGGY

In den Optionen findet ihr dann die zusätzliche Option „Cheats“ vor.

Als George spielen:

Benutzt dieses Passwort: SM14N

Als Lizzie spielen:

Benutzt dieses Passwort: S4VRS

Als Myukus spielen:

Benutzt dieses Passwort: NOT3T

Als Noobus Myukus spielen:

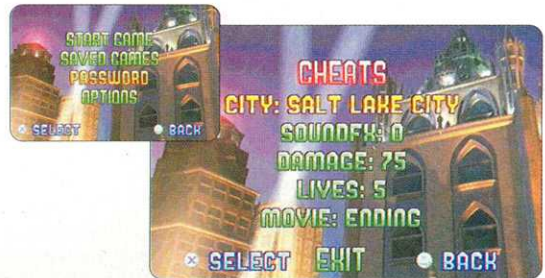
Benutzt dieses Passwort: SRY3D

Als Ralph spielen:

Benutzt dieses Passwort: LVPVS

Als Alien spielen:

Benutzt dieses Passwort: B1G4L

**BOMBERMAN FANTASY RACE TRIX**

Mehr sicherbare Game-Positionen:

Markiert die Option „New System

Markiert die Option „New System“.

Andere Effekte: Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
L1, L1, R1, R1, ↓, ↑, O.

Spiegelkurse: Hierzu muss jede Strecke mit dem ersten Platz abgeschlossen werden. Haltet dann in der Track-Selection → gedrückt.

End-Sequenz: Bewältigt alle Mirror-Tracks. Im Titelscreen geht es dann mit Start weiter.

Mehr Geld: Speichert ein gleiches Spiel jeweils auf eine Memory-Card (also eine in Slot 1 und Slot 2). Per Bank-Option kann nun zwischen den Speicherständen transferiert werden.

**MADDEN NFL '99 CHEATS**

Gebt die folgenden Codes in der Codes-Eingabe-Option ein, um die entsprechenden Teams zu aktivieren.

Versteckte Teams:

NFC Pro Bowl:

BESTNFC

AFC Pro Bowl:

AFCBEST

All-Madden:

BOOM

All-Time Stat Leaders:

IMTHEMAN

60s Greats:

PEACELOVE

70s Greats:

BELLBOTTOMS

80s Greats:

SPRBWLSHUF

90s Greats:

HEREANDNOW

All-Time Greats:

TURKEYLEG

75th Anniversary Team:

THROWBACK

NFL Equipment Team:

GEARGUYS

1999 Cleveland Browns:

WELCOMEBACK

EA Sports:

INTHEGAME

Tiburron:

HAMMERHEAD

Versteckte Stadien:

EA Sports:

EASTADIUM

Tiburron:

OURHOUSE

Cleveland:

DOGPOND99

RFK:

THEHOGS

Original Miami:

NOTAFISH

Original Oakland:

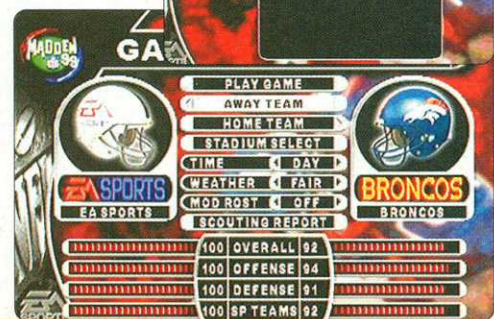
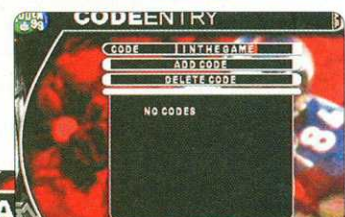
STICKEM

Original Tampa:

SOMBRERO

Astrodome:

FOR_RENT



BOMBERMAN PASSWÖRTER

Um bei Bomberman mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu starten, gebt ihr folgende Passwörter für Beginner, Normal oder Hard ein: 56565656, 16161616, 49894989. Passwörter für das normale Spiel (ihr startet stets mit voller Power):

Level 01: 46224622

Level 11: 10191019

Level 21: 12221222

Level 31: 26572657

Level 41: 38793879

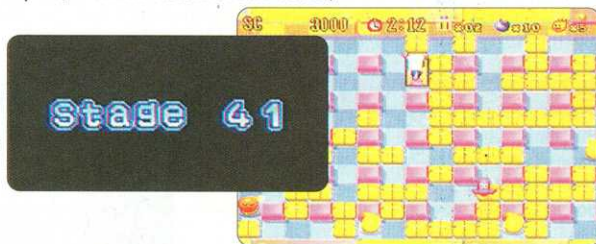
Passwörter für die Shows:

Level 10: 3G59E326

Level 20: 3D5D49C4

Level 30: 8D5A4B26

Level 40: 8D5A4BCE

**HARDWARE DEXDRIVE**

Das DexDrive von InterAct versetzt euch in die Lage,

eure Memory-Card-Bestände perfekt zu backupen und zu verwalten. Das Peripheriegerät wird an einen normalen PC (Mindestvoraussetzung Pentium 75 sowie Windows 95/98/NT) angeschlossen. Mit der mitgelieferten Software dürft ihr eure wertvollen Speicherstände auf Festplatte speichern und könnt diese jederzeit wieder auf Memory-Card zurückspielen. Die Handhabung der Software gestaltet sich hierbei wunderbar einfach, da sie auch für den windowsfremden User verständlich aufgebaut wurde. Als weiteres Schmankerl findet man im Internet schon dutzende Anlaufstellen, bei denen ihr euch mit den neuesten Spielständen versorgen dürft. Dabei gilt es, darauf zu achten, dass ihr euch die richtigen Speicherstände zu den jeweiligen Spielen organisiert. Ein Speicherstand, der beispielsweise mit der amerikanischen Version von Final Fantasy VII erstellt wurde, nutzt euch nichts, wenn sich die PAL-Version in eurem Besitz befindet. Auch Konvertierungstools, die ihr im Netz findet, können hier nicht immer helfen. Die Speicherstände, die mit dem DexDrive zusammenarbeiten, liegen meist gepackt als so genannte ZIP-Dateien zum Herunterladen bereit. Da es immer wieder „lustige“ Zeitgenossen gibt, die freundlicherweise „nette“ Viren zum Zeitvertreib verbreiten, raten wir euch immer einen Virens Scanner im Hintergrund laufen zu lassen, bevor die Files auf eurem Rechner entpackt werden.

Das DexDrive, welches hervorragend gut verarbeitet ist, schlägt mit 79,90 DM zu Buche, was derzeit den Anschaffungswert von 2,6 originalen Memory-Karten entspricht. Somit bietet sich gerade für den Dauerzocker mit umfangreicher Softwaresammlung damit eine günstige Alternative.

Hier findet ihr Anlaufstellen im Internet:

Nette Page mit einigen Suchmaschinen:

<http://www.gigermid.com/search.html>

Die Anlaufstelle von InterAct:

<http://www.interact-europe.de/>

<http://www.dexdrive.de/>

http://www.dexdrive.com/index_flash.htm

Infos zum Service von InterAct:

<http://www.interact-europe.de/dexchange/service.htm>

Die herbste Seite im Internet, was Farbgestaltung angeht. Giftgrüne Schrift auf zitronengelbem Hintergrund:

<http://www.cheatmasters.ndirect.co.uk/dexdrive.html>

Ordner im Index aussuchen und im Browserfenster auf das DexDrive-Symbol klicken:

http://iaweb.starix.net/game_titles/playstation/GameSages:

<http://sages.ign.com/dex/10/index.html>

Console Domain:

http://www.consoledomain.com/dexdrive/dexdrive_playstation.html

Weitere:

<http://allthecheats.com/domaincgi/allthecheats.cgi?search=CAT&Category=PlayStation:Dex+Drive+Saves>

<http://www.cheatcc.com/psx/sfg/index.html>

**FIFA '96**

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Spieler 2 immer 0 Tore:

8001 6CD4 0000

Spieler 1 immer 1 Tor:

8001 6CD2 000A

Unendlich Zeit:

8001 6CC0 0000

FRANKREICH '98

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Heim-Mannschaft hat xx Tore:

801F 7F50 00xx

Auswärtige Mannschaft hat xx Tore:

801F 7F54 00xx

LIBERO GRANDE

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Anzahl Tore Heim-Team:

8012 87A0 00xx

Anzahl Tore Auswärts-Team:

8012 87A4 00xx

NBA LIVE '99

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Punktzahl Heim-Team:

8009 11BC 00xx

Punktzahl Auswärts-Team:

8009 FD5C 00xx

NHL FACEOFF '99

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Toranzahl Heim-Team:

800D 4BE0 00xx

Toranzahl Auswärts-Team:

800D 4BDE 00xx

PREMIER MANAGER '98

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Immer freier Transfer:

D000 E044 0009

8008 8FF8 0000

D000 E044 0009

8008 8FFA 0000

Unendlich Geld:

800F 352C C9FF

800F 352E 3B9A

RAMPAGE WORLD TOUR

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

George unverwundbar:

800D 6F86 0064

Lizzy unverwundbar:

800D 7152 0064

Ralph unverwundbar:

800D 731E 0063

SAMPRAS EXTR. TENNIS

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Spieler 2 kann nicht gewinnen:

D01E AF80 0001

801E AF80 0000

WARZONE 2100

XPL0DER-/GAME-BUSTER-CODES

Fahrzeugproduktion ohne Limit:

800D B6D0 0000

Unendlich Geld:

8014 CE90 C350

Doping für Deine PlayStation!

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



**In Ausgabe 8/99:
32-seitiges Booklet
mit dem besten
Zubehör!**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 572 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
300 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Asterix, Ridge
Racer Type 4, Need
For Speed IV, Soul
Blade...

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:**
Bloody Roar 2, Croc
2, Rival Schools,
VIVA Soccer, Bloody
Roar 1, Hit-Tip - die
rasantesten New-
comer 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:
Ape Escape,
Omega Boost,
Legend Of Legaia,
Um Jammer
Lammy,
Bomberman

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.**

SILENT HILL

Konami macht es euch **alles andere** als leicht, die auftauchenden Probleme auf Anhieb zu lösen. Da einige Rätsel **gehobene Kost** repräsentieren, solltet ihr mit Hilfe dieses Nachschlagewerks alle Widrigkeiten **in den Griff** bekommen.

Abschnitt 1 DAS CAFÉ

Nach der Unterhaltung mit Cybil dürft ihr endlich durchstarten und Silent Hill unsicher bzw. endlich wieder sicher machen. Schnappt euch dort das Küchenmesser, das Taschenradio, die Taschenlampe und die zwei Heildrinks. Vergessen solltet ihr besser auch die Karte von Silent Hill (Bild 7) nicht, denn sonst verliert ihr leicht den Überblick. Hier findet ihr auch den ersten Save-Point (Notizblock) vor. Bevor ihr nun das Lokal verlassen könnt, fliegt ein garstiger Unhold durch die Frontscheibe und attackiert euch sofort. Rüstet euch deshalb schon vorher mit Cybils Pistole aus und erledigt den Schergen.



Erstmal draußen, begeben ihr euch die Bachman Street hoch in Richtung Convenience Store. Auf der Karte ist übrigens bereits markiert, wohin ihr gehen müsst. Einige hilfreiche Goodies liegen auf dem Weg verstreut, wie etwa zwei Schachteln mit Pistolenmunition gleich auf einer Bank neben dem Café. Im Convenience Store findet ihr außer dem Save-Point noch drei Heilmittel und ein Erste-Hilfe-Kit. Verlasst dann den Laden und marschiert weiter in nördlicher Richtung, bis ihr das Ende der Straße erreicht und euren geschrotteten Jeep entdeckt. Untersucht ihr diesen, erhaltet ihr erneut einen Heildrink. Begeben euch danach zurück in die Gasse, in der die kleinen Wesen euch zu Anfang niedergeschlagen haben. Geht so lange die Gasse hinein, bis ihr an einen Wust aus Zetteln gelangt. Ein klarer Hinweis ("Zur Schule") wird euch mit dem

Wisch gegeben. Zusätzlich liegen noch zwei Packun-

gen Pistolenmunition und ein Stahlrohr für die garstigen Widersacher herum. Macht euch dann endlich auf den Weg zur Schule. Auf der Finney Street westlich, bis ihr an die Kreuzung zur Levin Street kommt. Über die Matheson geht es in westlicher Richtung weiter, schon steht ihr erneut vor einem Loch im Boden. Ein Zettel deutet es schon an, dass das nächste Ziel ein Umweg zur Hundehütte ist. In der Levin Street durchsucht ihr die Hundehäuser vor dem fünften Haus (Bild 1) auf der linken Seite (das mit der Fackel). Ein Hausschlüssel ist die



Belohnung. Geht schließlich in das Haus hinein. Die Tür rechts ist verschlossen, und nur bei nochmaligem Durchzocken im Next-Fear-Modus zu öffnen. Neben zwei Schachteln Munition, einem Erste-Hilfe-Kit, einem Save-Point und einem Heildrink gibt's dort nichts zu holen. Die Tür zum Garten wird auch noch von drei Schlössern (Bild 3) versperrt. Werft auf jeden Fall noch einen Blick auf die Karte an der Wand, die Infos werden jetzt wie von Geister-



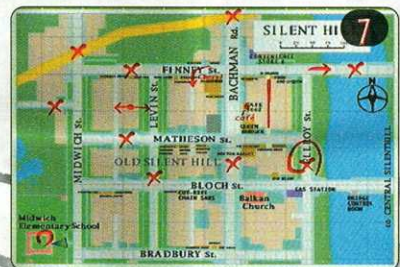
hand auf eure alte Karte kopiert. Begeben euch dann wieder in die Levin Street. Nördlich geht's weiter, bis ihr die Markierung auf der Karte in der Nähe des Convenience Store erreicht habt. Durch ein Tor auf der rechten Seite kommt ihr auf den makabren Basketballplatz mit dem abgetrennten Hundekopf. Neben einem der drei gesuchten Schlüssel, dem Holzfällerschlüssel (Bild 6), ist noch ein Heildrink zu finden. Weiter östlich auf der Finney Street in Richtung der zerstörten Brücke erreicht ihr ein Polizeiauto. Im Kofferraum befindet sich der Löwenschlüssel (Bild 2). Die Elroy Street geht's jetzt in südlicher Richtung voran, schon steht ihr (wiedermal) vor einem Loch im Boden. Ein geschickt eingefädelter Kameranischen (Bild



4) zeigt euch eine Holzplanke, die zu einem Haus hinführt. Geht über die Planke und schaut im Briefkasten nach. Der Vogelscheuchenschlüssel (Bild 5) hängt vor euch neben einem Heilmittel auf den Stufen. Jetzt befinden sich alle gesuchten Schlüssel in eurem Besitz, so dass der Weg nun zurück zur Levin Street führt. Zwischen der Levin und der Bachman Street liegt ein Erste-Hilfe-Kit auf dem Boden.



Vor dem letzten Haus in dieser Straße könnt ihr noch ein Heilmittel finden. In der Levin Street benutzt ihr die drei Schlüssel und macht den Weg in den Garten frei. Auf der Terrasse liegen noch zwei Heilmittel. Den ersten Abschnitt habt ihr hiermit abgeschlossen.

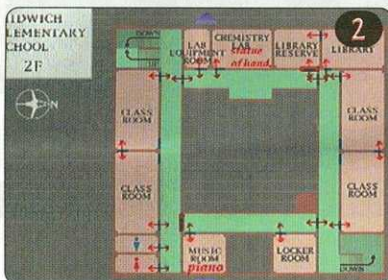


Abschnitt 2 DIE SCHULE

Jetzt können die Suche nach Cheryl und der Weg zur Schule fortgesetzt werden. Laufen Sie die Gasse nach oben, bis Sie sich in der Finney Street befinden. Dort geht's weiter westlich und auf der Midwich nördlich, bis ein Loch im Boden den Weg versperrt. Ein Heildrink und eine Schachtel Munition sind da zu finden. Von hier weiter in die Gasse zwischen Midwich und Levin Street. Etwa auf halber Strecke befinden



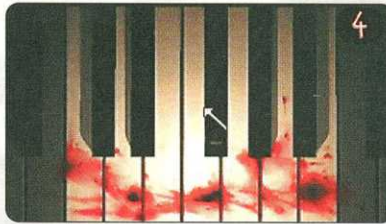
sich eine Schachtel Munition und ein Heildrink auf der rechten Seite. Nun setzen Sie die Suche in Richtung Bloch Street fort. Von dort weiter westlich, bis Sie auf die Bloch Street stoßen. Jetzt ist das Ziel fast vor Augen, zuvor sollten Sie aber an der Schule vorbeimarschieren, um im Bus an der Schule einen Heildrink aufzunehmen und am Save-Point eventuell abzusaven. Nachdem dies erledigt ist, betreten Sie die



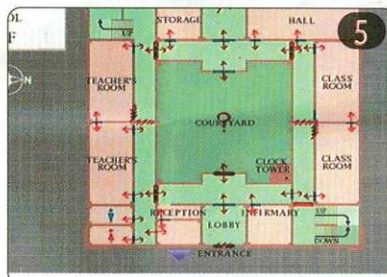
Schule. Bereits im ersten Raum finden Sie eine Karte (Bild 2) der Lehrschanstalt, die Sie auch benötigen werden. Von der Eingangshalle gehen Sie erstmal in die Reception Area, in der einige blutbesudelte Bücher und die Notiz mit den Uhrzeiten liegen. Die Notiz gibt noch etwas unverständliche Hinweise auf die zu erledigenden Aufgaben in der Schule wieder. Hinter dem Schalter befindet sich die Lehrerliste.



Durch die Tür in diesem Raum kommt Sie in den Genuss, Munition für die Pistole aufzunehmen. Gehen Sie dann zurück in den Hauptgang und durch die Infirmary-Tür. Ein Save-Point, ein Erste-Hilfe-Kit und eine Heildrink sind im Schrank zu finden. Danach betreten Sie den Courtyard, doch es gibt außer einem Fight mit einem kralligen Monster nichts zu tun. Also



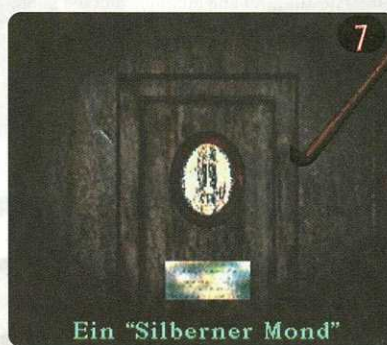
weiter in den zweiten Gang der Schule und von dort aus genau durch die Tür, die sich in nördlicher Richtung befindet. Auf der Sitzgelegenheit befindet sich weitere Munition. Ein kleines schwarzes Wesen wandelt hier umher, attackiert Sie aber nicht. Sie können ihm ebenfalls keinen Schaden zufügen. Also zurück in den Gang und westlich in einen anderen Flur. Da hier alle Türen verschlossen sind, marschieren Sie die Treppe nach oben (Bild 5) in den 1. Stock. Die Tür neben der Treppe ist nicht verschlossen, also nichts wie hinein. Dort befindet sich erneut ein Heilmittel. Ansonsten ist nichts zu erledigen. Die Mädchentoilette ist der näch-



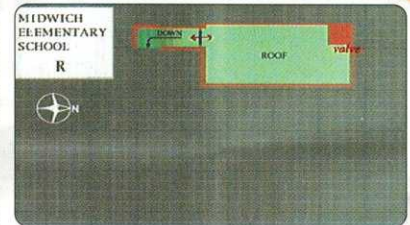
ste Anlaufpunkt. Ein kurzes Intermezzo mit Mutanten ist bald vorbei, so dass Sie die Munition einsammeln dürfen. Über die Verbindungstür neben der Treppe gelangen Sie in einen neuen Gang, der auch unter anderem in den Lab Equipment Room führt. Auf der rechten Seite kann die Flasche (Bild 1) aufgenommen werden.



den. Danach weiter in das Chemistry Lab. Eine Hand hält ein Medaillon fest umklammert, doch die Lösung liegt im wahrsten Sinne des Wortes auf der Hand: Übergießt die Hand mit der Chemikalie und schon wird das Goldmedaillon freigeätzt. Sammelt noch die Munition auf dem Tisch ein und verlässt den Raum. Weiter geht's in die Library. Lediglich ein Erste-Hilfe-Kit befindet sich in der Bücherei, so dass Sie den Weg in Richtung südlicher Class Room fortsetzen. Mit der Munition im Gepäck, die Sie vorfindet, bewegen Sie sich über die Treppe hinab in den ersten Stock und dort in den



Courtyard. Setzen Sie das Goldmedaillon (Bild 3) in die Aussparung an der Seite des Clock Tower ein, und ein weiteres Rätsel ist gelöst. Doch um die Tür zu öffnen, benötigen Sie eine weitere Plakette. Sollten Sie eventuell schon das Musikzimmer mit dem Piano besucht haben, haben Sie sicher festgestellt, dass Sie keinen Zugang zu der Klaviertastatur hatten. Nachdem Sie aber das Goldmedaillon eingesetzt haben, können Sie die Tastatur benutzen (Bild 4). Lesen Sie genau das Gedicht über die Vögel an der Wand durch,



den es beinhaltet nützliche Hinweise zur Lösung des Pianorätsels, ohne die Sie dieses nicht lösen können. Die richtige Spielfolge sieht so aus: Zuerst spielt die zweite weiße Taste (immer von links aus gesehen!), jetzt die sechste weiße, danach die fünfte schwarze, nun drücken Sie die fünfte weiße, bevor Sie den "Song" mit der ersten schwarzen beendet. Auf wundersame Art und Weise fällt von oben ein silbernes Medaillon (Bild 6) herunter. Packen Sie dies ein und logischerweise gehen Sie zurück in den Courtyard, um dieses Item sogleich einzusetzen (Bild 7). Von hier aus treten Sie den Weg in die erste Etage erneut an, um über den "Umweg" (es gibt nur diese Möglichkeit) die andere Treppe dieses Stockwerks zu erreichen. Nun können Sie diese Treppe nach unten betreten und bis in den Keller gelangen. Der Storage Room ist verschlossen, deshalb ab in den Boiler Room und drücken Sie dort am Generator den roten Knopf. Diese Aufgabe erledigt, laufen Sie zurück in den Courtyard hin zum Clock Tower. Die Tür am Uhrenturm kann nach Absolvierung aller Probleme geöffnet werden. Den zweiten Abschnitt haben Sie auch glücklich bewältigt, so dass Sie auch ein kleines Verschnaufpausen gönnen können oder aber gleich wieder in medias res gehen können.



Abschnitt 3 PARALLELWELT

Von jetzt an werden vielleicht dem einen oder anderen manche Ereignisse leicht seltsam erscheinen, doch keine Panik, ihr braucht nicht an eurem gesunden Menschenverstand zu zweifeln. Alle Ereignisse werden sich noch früh



genug klären. Nachdem ihr den mysteriösen Uhrenturm betreten habt, stellt ihr schnell fest, dass alles um euch herum leicht verändert ist. Geht durch zwei Türen, bis ihr ein Heilmittel und ein Erst-Hilfe-Kit einsammeln könnt (im Raum mit dem riesigen Ventilator). Im Storage Room nehmt ihr den Gummiball (Bild 8) mit, denn ohne diesen bleibt ihr irgendwann



stecken. Lauft von dort in das erste Klassenzimmer, um auf dem Schreibtisch in der Raummitte die Picture Card aufzunehmen. Durch das andere Klassenzimmer hinaus und zurück in den Gang. Auf einer Bank liegt ein Heilmittel herum, einsammeln, versteht sich von selbst. Durch die Tür unten links geht ihr in das alternative Infirmary. Erneut befinden sich hier ein Save-Point und auch ein Heilmittel. Vom Infirmary weiter in die Lobby der Schule, in der sich der Rollstuhl befindet. Hier liegt eine ebenfalls sehr Energie spendende Ampulle, die ihr für den Notfall einsammeln solltet. In der Reception Area tretet ihr vor eine merkwürdige Tür mit einem Schlitz als Schloss. Packt vorher aber noch die Munition ein. Schiebt die Karte mit dem Bild in den Schlitz (Bild 5) hinein, und die Tür öffnet sich auf wundersame Art und Weise. In der Jungentoilette in der Box seht ihr einen aufgehängten Körper mit einem glänzenden Etwas am Boden. Untersucht die Stelle und ihr erhaltet die Schrotflinte, eine durchschlagskräftigere Waffe. Das Lehrerzimmer ist der nächste Punkt, den ihr anlaufen solltet. Neben dem Einsammeln von Munition erwartet euch eine Furcht einflößende Szene mit eurer Tochter und den Telefonen. Lasst euch überraschen! Zuerst betretet ihr das Klassenzimmer. Auf einer Bank entdeckt ihr Munition. Verlasst



Habe den Gummiball verwendet.

anschließend den Raum, um im Flur auf der Bank einen Heilmittel einzusammeln. Betretet das Klassenzimmer erneut, um durch die Verbindungstür in den zweiten Class Room zu gelangen. Dort gibt es endlich Munition für die Schrotflinte. Bewegt euch in Richtung Music Room weiter. Diese Tür ist aber verschlossen. Also weiter hin zum Locker Room. Eine beängstigende Szene, ähnlich wie die im "normalen" Locker Room, nur eben viel, viel, Angst ein-



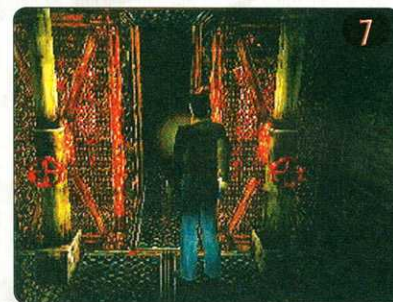
flößender erwartet euch, solltet ihr den Schrank öffnen. Belohnung der Schweißbaubrüche ist das Finden (Bild 1) eines kleinen goldenen Schlüssels. Mit dem Büchereischlüssel im Gepäck begeben sich in Richtung Dach. Auf dem Dach trifft ihr keine Gegner, so dass ihr in aller Ruhe die Location untersuchen könnt. In einem Loch im Boden entdeckt ihr einen glänzenden Schlüssel, den ihr aber leider nicht erreicht. Ein klein bisschen Hirngymnastik und ihr habt schnell eine Lösung parat. Geht dem Abfluss nach, bis ihr auf ein weiteres Loch stoßt. Stopft den Gummiball (Bild 4) in die Öffnung. Anschließend dreht ihr (Bild 3) das Ventil auf, um Wasser in den Abfluss laufen zu lassen. Der Wasserdruck beför-



dert den Schlüssel aus dem Loch heraus, doch ihr seht denselben auch nicht mehr, da er die Abwasserrinne hinabgespült wurde. Ihr erinnert euch aber sicherlich daran, dass im Courtyard eine Regenrinne endet! Nichts wie ab in den Courtyard, um in der Ecke endlich den Schlüssel einzusammeln. Dieser Klassenzimmerschlüssel (Bild 2) gestattet euch weitere Nachforschungen. Benutzt aber erst den Büchereischlüssel, um die Bücherei zu betreten. Ein Erste-Hilfe-Kit und Munition stocken eure Vorräte etwas auf. Ferner bekommt ihr ein sehr



abstraktes Märchen zu lesen. Dies ist ein wichtiger Hinweis, wie ihr wirksam gegen den ersten happigeren Widersacher vorgehen könnt. Doch so weit seid ihr noch nicht ganz. Erstmal geht die Reise weiter in das erste Klassenzimmer und direkt weiter in das zweite. Ein Heilmittel verleiht euch wieder die eventuell verloren gegangene Power. Gleiches Item sammelt



ihr im Flur auf der Sitzbank ein. Benutzt anschließend die Treppe auf der Karte rechts unten, um in den Keller zu gelangen. Erstmal öffnet ihr die Tür zum Storage Room (Heilampulle und zwei Schachteln Schrotmunition). Weiter geht es ohne Verschnaufpause zum Boiler Room. Im Inneren seht ihr eine unzugängliche "Tür", eingerahmt von zwei Ventilen. Diese müssen in einer bestimmten Kombination gedreht werden, damit sich die Drehvorrichtung ganz öffnet. Ihr könnt hier (Bild 7) durch Herumexperimentieren die richtige Kombination herausfinden oder aber das linke Ventil einmal nach rechts und das rechte Ventil zweimal nach links drehen. Die Passage ist nun zugänglich. Ihr seht eine kurze Szene mit einem brennen-



den Körper, und der erste Endgegner betritt die Bühne. Anfangs ist es egal, mit welcher Waffe ihr den Unhold bekriegt. Am besten benutzt ihr die Pistole, da ihr wahrscheinlich mehr Munition für diesen Peacemaker besitzt. Schrotmunition bewirkt am Anfang des Fights genau das gleiche Ergebnis, so dass ihr die Schrotmunition besser einspart. Nach einigen Treffern fällt ein seltsames Teil von eurem Widersacher herunter. Dies ist der perfekte Zeitpunkt, eure Pistole gegen die Schrotflinte zu wechseln. Passt nun exakt den Moment ab, in dem der Fiesling seinen Schlund öffnet, und feuert rein, was eure Waffe hergibt. Mit dieser Taktik ist der Widersacher schnell in die Geschichte eingegangen und ihr habt ein Problem weniger zu lösen. So schnell kann es gehen, denn auch den dritten Teil habt ihr erfolgreich hinter euch gebracht. Ihr seid schon bald über den (imaginären) Berg ... schwups seid ihr auch schon zurück im ersten Boiler Room und sammelt den silbernen K. Gordon Key (Bild 6) ein. Nach einer weiteren Filmsequenz lautet das nächste Ziel: Balkan Church.

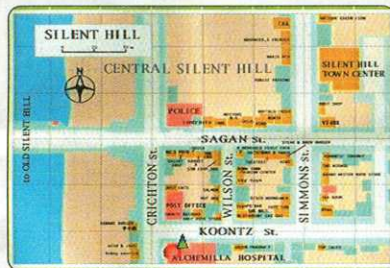


Abschnitt 4 DAS KRANKENHAUS

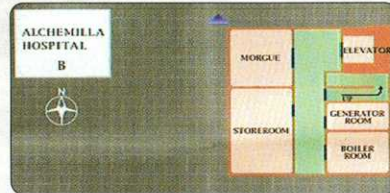
Bewegt euch auf der Bradbury Street nördlich, in die kleine Gasse hinein. Etwa in der Mitte der Gasse befindet sich auf der rechten Seite eine kleine Tür. Durch diese und über den anschließenden Hinterhof gelangt ihr an ein Haus. Mit dem K. Gordon Key öffnet ihr die Tür und betretet das Haus. Zwei Schachteln Munition und ein Save-Point befinden sich im Inneren. Lauft dann die Bradbury Street weiter und



hinein in den nächsten kleinen Weg. Auf halber Strecke nehmt ihr dort eine Schachtel Munition auf und setzt euren Weg in Richtung Bloch Street fort. Ein kurzer Fußmarsch nach Westen liegt noch vor euch, ehe ihr die Balkan Church betreten könnt. Hier macht ihr via Filmeinspielungen erstmalig Bekanntschaft mit der mysteriösen Dahlia Gillespie. Einige Items

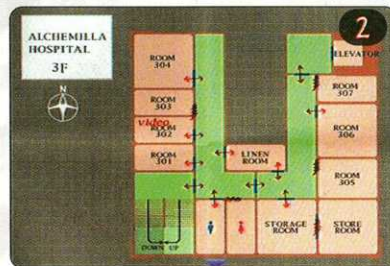


warten am Ende der FMV-Szenen geradezu darauf, eingesammelt zu werden. Dazu zählen der Schlüssel für die Zugbrücke, der Flauros (ein sehr mysteriöser Gegenstand, dessen genaue Funktion unbekannt ist), ein Health Drink und eine Speicher Gelegenheit. Neben der Gas Station findet ihr wichtige Munition. Weiter geht's die Ellroy Street runter, am Truck vorbei (Pistolen- und Schrotflintenmunition mitnehmen). Jetzt setzt ihr den Gewaltmarsch hin zur Brücke fort und betretet die Tür zum Kontrollraum der Zugbrücke. Rechts und links der Brücke führen jeweils kleine Treppchen zum Fluss hinab. Hier sind neben Energiedrinks auch eure Munitionsvorräte aufzufüllen. Im Kontrollraum selbst findet ihr einen Save-Point und eine Karte von

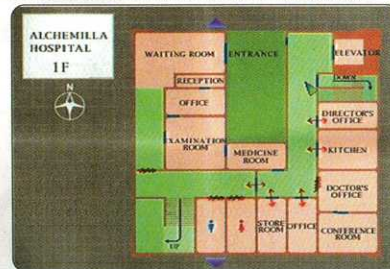


Central Silent Hill. Am anderen Ende des Raumes benutzt ihr nun den Kontrollschlüssel (Bild 1) am Kontrollpult (Bild 5), und die Zugbrücke wird hinuntergelassen. Den Health Drink solltet ihr nicht vergessen! Der Weg sollte euch nun über die begehbare Brücke (Bild 4) in Richtung Alchemilla Hospital (Bild 3) führen (bereits auf der Karte markiert). Also lauft ihr einfach die Crichton Street südlich entlang, um schließlich über den Eingang an der Koontz

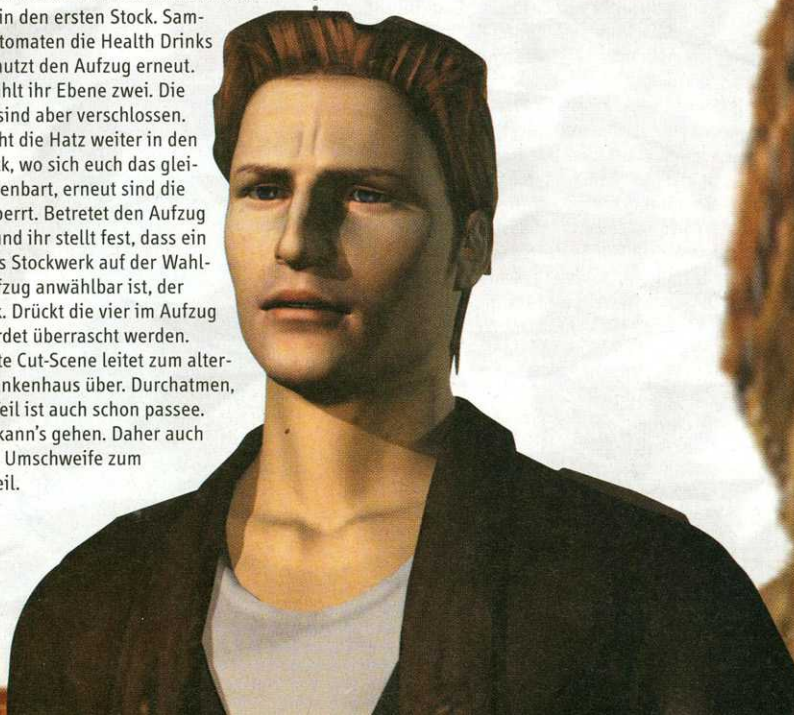
Street ins Krankenhaus zu gelangen. Im Inneren entdeckt ihr einen Speicherpunkt am Empfangsschalter. Nach einigen Metern hört ihr einen Schuss. Betretet den ersten Raum links. Es folgt abermals eine kurze FMV-Sequenz, in der ihr Bekanntschaft mit dem obskuren Dr. Kaufmann schließt. Nachdem ihr euch von Kaufmann verabschiedet und ihm alles Gute mit auf den Weg gegeben habt, trennen sich eure Wege und der Arzt verlässt euch wieder.



Dann geht ihr durch die rechte Tür weiter, bis ihr durch eine andere Tür hinter dem Empfangsschalter steht. An der Wand hängt eine Karte des Krankenhauses (Bild 2) und an der Tür befindet sich ein weiteres Erste-Hilfe-Kit. Sucht nun den Flur auf, indem ihr den Medicine Room passiert. Von hier aus tretet ihr direkt in den Doctor's-Office-Raum ein. Nehmt dort die Karte des Kellers mit und macht euch in den



Conference Room auf. Der blau-grünliche Kellerschlüssel auf dem Schreibtisch sticht euch sofort ins Auge. In der Küche gibt es noch einen Energiedrink zu holen. Nehmt auch eine der Plastikflaschen mit. Mit dieser geht ihr zurück in den Director's Room und füllt die Flasche mit der Flüssigkeit am Boden auf. Im ersten Moment erscheint das seltsame Gebräusch nicht sonderlich hilfreich, aber der Sinn und Zweck wird euch eventuell später schmerzhaft klar (hängt ganz von einer im späteren Verlauf zu wählenden Strategie gegen einen Fiesling ab). Hinab geht der Weg weiter in den Keller, dort zuerst in den Generatorraum. Drückt den Knopf am Generator und fahrt mit dem Aufzug zurück in den ersten Stock. Sammelt am Automaten die Health Drinks ein und benutzt den Aufzug erneut. Diesmal wählt ihr Ebene zwei. Die Türen hier sind aber verschlossen. Deshalb geht die Hatz weiter in den dritten Stock, wo sich euch das gleiche Bild offenbart, erneut sind die Türen versperrt. Betretet den Aufzug abermals, und ihr stellt fest, dass ein zusätzliches Stockwerk auf der Wahltafel im Aufzug anwählbar ist, der vierte Stock. Drückt die vier im Aufzug und ihr werdet überrascht werden. Eine erneute Cut-Szene leitet zum alternativen Krankenhaus über. Durchatmen, der vierte Teil ist auch schon passiert. So schnell kann's gehen. Daher auch ohne lange Umschweife zum nächsten Teil.



Abschnitt 5 NEUE DIMENSION

Tretet durch die erste Tür im Vorraum in einen neuen Flur hinein. Da alle Türen, mit Ausnahme der letzten, verschlossen sind, öffnet ihr gleich diese, um in einen neuen Gang zu gelangen. Entfernt ihr euch nun von der Tür, so schnappt diese ins Schloss und bleibt vorerst verschlossen. Da die Eingänge in dem Stockwerk ebenfalls verschlossen sind, steigt ihr hinunter zur dritten Etage (Karte!). Im Zimmer 302 befinden sich eine Speichergelegenheit,



Die restliche Flüssigkeit wurde in die Plastikflasche umgefüllt.

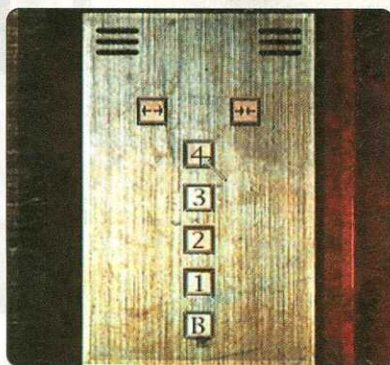
Munition und ein alter Fernseher. Raum 304 bietet außer einem Health Drink und einer Stahlplatte an der Wand keine interessanten



Ja
Nein

Da ist ein Kellerschlüssel.
Mitnehmen?

Dinge. Deshalb setzt ihr eure Nachforschungen besser im Storage Room fort. Eine Blutkonserve (Bild 5), Munition und ein Erste-Hilfe-Kit sind im Raum verteilt. Im Zimmer 306 findet ihr einen Stein (Bild 7) mit einer Katze als Symbol. Pinkelpause lautet das Motto, daher ab in die Jungentoilette. Auf einem Regal (Bild 6) liegt die Schildkrötenplatte. Jetzt geht die Reise weiter hinunter in den zweiten Stock. Im Raum 201 findet ihr das Feuerzeug (Bild 3) auf dem Bett. Nun lauft ihr gen Raum 204. Hinten im Zimmer befindet sich die Hutmacherplatte (Bild 4), doch ein Tentakel-Monster versperrt den Weg (Bild 2), so dass ihr vorerst noch nicht rankommt. Werft dem Tierchen den Beutel mit dem Blut hin, und es scheint ihm vorzüglich zu schmecken. Der Weg zur nächsten Platte ist frei, und ihr packt diese ein. Im Nurse Center entdeckt ihr ein mit Blut geschriebenes Gedicht, ein weiterer Hinweis auf ein Rätsel also. Das poetische Werk erlaubt es euch, die Tür zum nächsten Flur zu öffnen. Zuerst müsst ihr die vier Platten aber in der



richtigen Reihenfolge (Bild 8) in die Aussparungen einsetzen. Da ihr aber noch eine Platte benötigt, lauft ihr hinunter in die erste Etage. Durch die Küchentür hindurch kommt ihr in den Besitz eines Heilmittels. Lauft weiter zur Office und packt die Munition ein. Der nächste Raum, der etwas hergibt, ist der Director's-Office-Raum. Endlich gelangt ihr in den Besitz



Ja
Nein

Da ist ein Feuerzeug.
Mitnehmen?



Da ist eine "Hutmacher"-Platte.
Mitnehmen?

der Königinnenplatte (Bild 11). Jetzt lautet die Devise natürlich: Zurück zum Nurse Center und die Platten eingesetzt! Die genaue Position der jeweiligen Objekte entnehmt ihr (Bild 8) dem Bild. Abermals wird ein neuer Flur begehbar, in dem ihr zusätzlich zu dem bereits bekannten Pack auch von Ärzten und Schwestern attackiert werdet, die sehr widerstandsfähig sind. Begebt euch durch den Operating Prep Room in den Operating Room. Schnappt euch den Schlüssel für den Storeroom (Bild 9) und geht zum ICU-Zimmer. Von den Flaschen könnt ihr eine mitnehmen, welche Desinfektionsalkohol



Da ist eine Blutkonserve.
Mitnehmen?

(Bild 10) enthält. Im Zimmer 206 befindet sich ein weiteres Erste-Hilfe-Set. Mit dem Aufzug fährt ihr runter in den Keller. Im Morgue Room gibt's allerlei Heilmittel, während im Generaterraum ein wichtiger Hammer liegt. Öffnet den Storeroom und schnappt euch die Items. Untersucht den Schrank und ihr stellt fest, dass ihr denselben bewegen könnt. Schließlich entdeckt ihr in dem daran anschließenden Zimmer, dass das Gitter am Boden zugewuchert ist. Benutzt eine geschickte Kombination aus Desinfektionsalkohol und dem Feuerzeug und



Da ist eine "Schildkröten"-Platte.
Mitnehmen?



Da ist eine "Katzen"-Platte.
Mitnehmen?

Immer schneller

Neu

GAMES AND MORE

3,90

INDIANA JONES
Der Tomb Raider-Rivale für PlayStation und PC

OUTCAST
Grandios: Infogrames setzt neue PC-Maßstäbe

SILENT HILL
Schon getestet: Der PlayStation-Kriller von Konami

MIT DOPPELPOSTER:
APE ESCAPE & SILENT HILL

nur 3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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



8
fackelt das Gewuchere ab. Steigt hinunter und ihr gelangt in einen Bereich, der nicht auf der Karte erfasst ist. Lauft den Gang bis zum Ende, macht einige Schritte zurück, und auf der Seite befindet sich eine weitere Tür, welche leicht



9
Ja
Nein
Da ist ein Kellerlagerraum-Schlüssel. Mitnehmen?

versteckt ist, aber auch nicht so gut, dass ihr sie gar nicht entdecken würdet. Dort ist außer einem Videoband nichts Besonderes zu holen. Nun voran in das letzte Zimmer auf der linken Seite. Nehmt den Schlüssel neben dem Bild. Per Aufzug den Weg zurück zu Zimmer 302, um das Video anzusehen. Anschließend verwendet ihr den kürzlich gefundenen Examination Room Key im ersten Stockwerk. Es folgen zwei längere FMVs, und hokuspokus schon seid

ihr erneut im "normalen" Krankenhaus. Dahlia lässt einen grünen Schlüssel zurück (Bild 1), den ihr selbstredend einpackt. Marschiert zum Antique Shop, der sich oben rechts auf der Karte, nördlich vom Einkaufscenter, befindet. Im Keller des Ladens angekommen, könnt ihr



10
Ja
Nein
Da ist Desinfizieralkohol. Mitnehmen?



11
Ja
Nein
Da ist eine "Königinnen"-Platte. Mitnehmen?

absaven. Erneut gilt es, einen Schrank zu verschieben, um einen Gang freizulegen. Es folgt eine Szene mit Cheryl und eine kurze Unterhaltung mit der Schönheit. In diesem Gespräch erfahrt ihr von der Polizistin, dass sie eure vermisste Tochter auf der Bachman Street in Richtung See gesehen hat. Das seltsame an dieser Aussage ist jedoch die Tatsache, dass auch die Bachman Street in einem großen Loch im Boden endete, so dass es den Anschein gemacht

hat, als habe sich Cheryl über dieses Hindernis schwebend hinfortbewegt. Danach begeben ihr euch durch das freigelegte Loch dann in den Gang hinein, bis ihr einen sakralen Raum mit einem Altar erreicht. Nehmt dort die Axt von der Wand und untersucht den Altar. Als ihr versucht, den Raum zu verlassen, geschieht etwas



Merkwürdiges. Der Altar beginnt Feuer zu fangen. Ihr könnt zwar die Tür untersuchen, diese bleibt aber verschlossen. Cybil ruft nach Harry, aber ihr seid plötzlich wie vom Erdboden verschwunden. Anschließend wacht euer Held auf, und zwar im Krankenhaus. Hier erzählt



euch Lisa viele interessante Dinge über die Kulthandlungen in Silent Hill. Nach einigen weiteren Erfahrungen wacht ihr wieder auf, diesmal im alternativen Antiquitätenladen. Bestens, der fünfte Abschnitt ist geschafft.

Abschnitt 6 TOWN CENTER

Wieder einmal erwartet euch ein verändertes "Outfit" der Stadt. Lauft in Richtung Town Center, ein kleines Loch im Stahlgitter gewährt euch Durchlass. Sobald ihr versucht, die Rolltreppe zu nutzen, werdet ihr mit einer FMV mit eurer hilflosen Tochter visuell bombardiert. In der ersten Etage liegt der Juwelierladen mit nützlichen Items, wie etwa Munition für ein Jagdgewehr(!) und ein Heilmittel. Lauft am



1
Ich habe einen Kaufmann-Schlüssel.

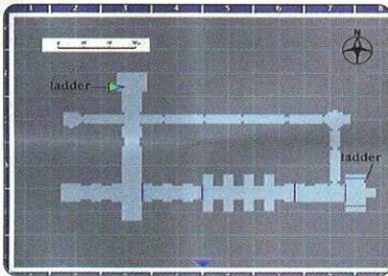
Laden vorbei, und ihr stürzt unweigerlich ab. Am Boden aufgeschlagen, dauert es nicht lange, ehe ihr von einem Riesenwurm angegriffen werdet. Die Taktik gegen diesen Angreifer ist denkbar einfach. Schnappt euch das Jagdgewehr an der Wand und feuert einige Salven auf den garstigen Feind. Da ihr hoffentlich noch einige Heildrinks parat habt, stellt dieser Typ keine zu große Bedrohung dar. Bevor ihr ihm den endgültigen Garaus machen könnt, entfernt sich das lästige Tierchen, hinterlässt aber bei der Flucht ein großes Loch in der Wand. Ihr solltet nun zurück zum Krankenhaus gehen. Benutzt dort am besten den Save-Point. Im Examination Room seht ihr die nächste Cut-



2
Ja
Nein
Da ist ein Kanalisationsschlüssel. Mitnehmen?

Scene und verlasst daraufhin das Hospital. Da alle Wege, außer dem, der direkt gegenüber auf ein Dach führt, blockiert sind, habt ihr keine Wahl. Der Wurm scheint nun seine Verpuppungsphase hinter sich zu haben und attackiert euch als Riesenmotte. Die Angriffe mit den Giftgeschossen gehen schon eher an seine Substanz. Also benutzt am besten hin und wieder ein Heilmittel und feuert mit dem Jagdgewehr auf den Mutanten. Auch dieses Insekt dürfte kein unüberwindbares Hindernis darstellen. Ist er erst einmal um die Ecke gebracht, befindet ihr euch (schon wieder) im gewöhnlichen Silent Hill. Allmählich verliert ihr den Überblick, gell? Speichert am besten im Krankenhaus und geht danach zur Ecke Koontz-Simmons und schnappt euch den Heildrink. Von hier direkt weiter zur Police Station. Im Inneren befindet sich ein Speicherpunkt und es

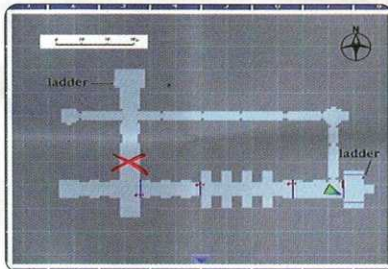




liegt einiges an Munition bereit (auch den Nebenraum abchecken). Tretet den beschwerlichen Gang zurück zur Schule an. Sobald ihr die Brücke überquert, findet ihr euch gnädigerweise direkt vor der Schule wieder, so dass euch ein langer Marsch erspart bleibt. Ein Stückchen nördlich befindet sich ein eingezäuntes Gelände, der Zugang zur Kanalisation. Das Schloss knackt ihr am besten mit dem Hammer, den ihr im Krankenhaus gefunden habt. Steigt hinunter in die Kanäle und lauft so lange, bis ihr ei-



nen größeren Raum erreicht. Auf dem Schreibtisch greift ihr euch den Schlüssel (Bild 2) und eine Karte. Dreht euch links herum und lauft zum folgenden Metallgitter, welches über dem Wasser liegt. Am Ende dieses Pfades könnt ihr

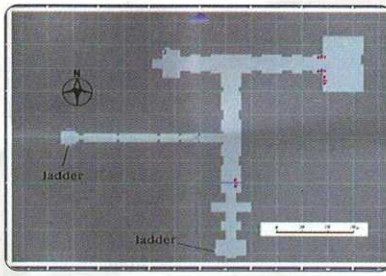


einige hilfreiche Dinge einpacken, neben reichlich Munition auch Heilmittel. Versucht danach, das parallel dazu verlaufende Ende des Gitters zu erreichen, und sammelt die Munition ein. Von hier wieder zurück in den Raum, in dem ihr die Karte gefunden habt. Laft in die entgegengesetzte Richtung, durch die Keep-Out-Tür hindurch. Weiter bis hin zur nächsten Tür, bis ihr den Raum mit dem Save-Point und der Karte erreicht. An der Wand neben den Bü-



Ein kleines Glasfläschchen, in einen Plastikbeutel eingewickelt.

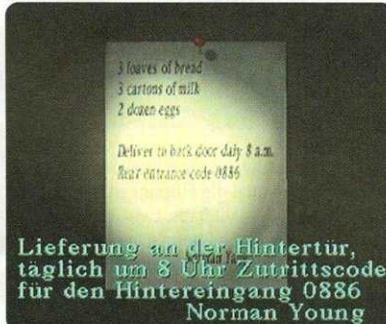
chern befindet sich der Kanalisationsschlüssel. Diesen solltet ihr unbedingt mitnehmen. Laft



schnurtracks bis zur folgenden Tür. An der nächsten versperrten könnt ihr sogleich den Schlüssel verwenden. Begebt euch weiter südlich hin zur verschlossenen Tür, die ihr bequem mit dem Sewer Key aufschließen könnt, und von hier aus nehmt ihr die Leiter nach oben hinein in die nächste Ebene. Hier müsst ihr



alles absuchen, da einige Gegenstände verteilt sind. Der wichtigste ist hierbei jedoch der Schlüssel, der den Weg zum Ausgang freimacht. Er befindet sich in der Nähe der Blutlache im Wasser. An der nächsten Tür setzt ihr den Schlüssel ein, um so nach oben zu gelangen. Bevor ihr hinaufsteigt, könnt ihr noch



absaven. Zurück an der Oberfläche, betretet ihr das baufällige Gebäude und nehmt die Munition und das First-Aid-Kit mit. Verlasst die Ruine und laft zum Informationsschild, denn in dem Ständer befindet sich ein Plan der Resort Area. Begebt euch dann in Annie's Bar. Dr. Kaufmann wird dort angegriffen, hinterlässt jedoch eine Rechnung (Bild 3) und einen Schlüssel (Bild 1). Nachdem ihr euch die Medizin geschnappt und eventuell den Speicherpunkt genutzt habt, macht ihr euch flugs daran, den Indian Runner zu erreichen. Ihr könnt die Tür nur mit dem passenden Code öffnen (befindet sich auf der Rechnung). Die Kombination lautet 0-4-7-3. Schnappt euch

drinnen die Munition und das Heilmittel. An der Wand neben dem Safe erhaltet ihr die Kombination für Norman Young's Place. In der Schreibtischschublade liegt der Safeschlüssel, den ihr sogleich benutzt. Außer Drogen(?) befinden sich keine Gegenstände im Inneren, so

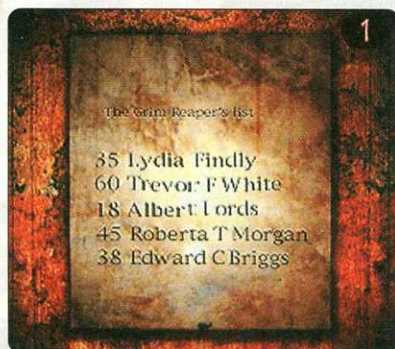


das ihr den Weg hin zu Haerby's Inn einschlagt. Benutzt am Eingang den Code 0-8-8-6, den ihr vor kurzem entdeckt habt. Auf dem Sofa liegt ein Magnet, während im Nebenraum, der Garage, ein Heilmittel und Munition für Freude sorgen. Werft auch einen kurzen Blick auf das Bike. Geht von hier in den Raum mit dem Speicherpunkt und schließlich hinaus ins Freie, durch die Tür, die ihr noch nicht geöffnet habt. Sucht das Motelzimmer mit der Nummer 3 auf. Verschiebt den Schrank im Inneren und ihr entdeckt einen Schlüssel, den ihr nur mit dem Magneten herausfischen könnt. Mit dem Bike-Schlüssel im Gepäck versucht ihr, das Motorrad zu starten. Ihr entdeckt einen obskuren Gegenstand, den euch Kaufmann sogleich wieder entreißt. Schlagt euch anschließend über die Brücke bis nach Silent Hill durch. Jetzt befindet ihr euch in der alternativen Resort Area. Von hier aus weiter in Richtung Lighthouse, wo ihr erneut eine Cut-Scene auf dem Boot zu sehen bekommt. Greift euch die Items auf dem Boot. Bewegt euch jetzt hin zum Lighthouse.

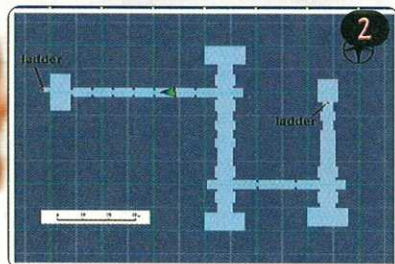


Abschnitt 7 DAS FINALE

So, den Großteil der Problematik rund um das verwunschene Nest Silent Hill und die Parallelwelt habt ihr geschafft. Jetzt ist der perfekte Zeitpunkt gekommen, den Endspurt einzuläuf-



ten, am besten startet ihr gleich ohne Verschnaufpause durch, um die letzten Rätsel zu lüften. Ihr befindet euch immer noch im Leuchtturm. Nutzt den Speicherpunkt und nehmt die Wendeltreppe nach oben hin zur obersten Plattform. Am Boden befindet sich erneut das seltsam anmutende Symbol, welches ihr vorher schon an einigen Orten entdeckt habt. Eine Vision von Alessa Gillespie ist das Einzige, was euch im Lighthouse widerfährt. Somit macht ihr euch daran, das Gebäude wieder zu verlassen. Die Programmierer haben erneut an eventuelle Laufmüdigkeit gedacht und



„beamen“ euch gleich zurück auf das Bootsdeck. Lauft die West Sandford Street in westlicher Richtung, bis ihr eine offene Tür erreicht, die euch erneut den Zugang in die Kanalisation ermöglicht. Durch das Loch im Boden gelangt ihr in die stinkenden Gemäuer. An der Wand entdeckt ihr glücklicherweise eine Karte dieses Abschnitts (Bild 2). Ihr habt lediglich die ande-



re Leiter zu erreichen, wobei es außer einem Heildrink und Munition nichts zu erforschen gibt. Der Vergnügungspark erscheint alles andere als einladend. Am Eiscremestand solltet ihr noch einmal zwischenspeichern, ehe ihr euch darauf vorbereitet, dem folgenden Endgegner gegenüberzutreten. Betretet das Pferdekarrussell und eine (entgegen ihrem früheren Erscheinungsbild) „leicht“ veränderte Cybil be-

ginnt, euch das Leben zur Hölle zu machen. Dieser Punkt ist wesentlich für den weiteren Verlauf der Story. Wem es im Prinzip egal ist, welche der Endsequenzen er zu Gesicht be-



kommt, der sollte damit beginnen, so lange auf Cybil zu feuern (ständige Heilung Harrys inklusive), bis er der schönen Polizistin den Garaus gemacht hat. So erreicht ihr allerdings kein positives Ende der Story. Vorausgesetzt ihr plant, den Verlauf hin zum Guten zu wenden, solltet ihr folgende Strategie wählen. In dem Moment, als Cybil konkret auf euch zuläuft und mit dem



Angriff beginnt, wählt ihr schnell euer Inventory an und benutzt die Flüssigkeit in der Flasche aus dem Krankenhaus. Lasst euch von den weiteren Ereignissen überraschen. Habt ihr diese Sequenz genossen, befindet ihr euch mit



Lisa erneut (!) im Krankenhaus. Nach dem Ablauf der Sequenz lauft ihr in den Raum mit dem Vogelkäfig und nehmt die Munition mit. Dann weiter in den Furniture Room, in welchem ihr den Save-Point nutzt, die Medizin und die Munition einpackt. Schlagt den Weg zur Treppe nach unten ein, und ihr erreicht ein Klassenzimmer. Lauft von hier aus durch die nächste Tür. Untersucht den Tisch und erhaltet den Schraubenzieher und die Zange. Von dort steigt ihr die Treppen wieder hinauf und sucht den Raum auf, in dem ein Wasserhahn steht, in dessen vorderen Ende ein Schlüssel (Bild 9) feststeckt. Mit Hilfe der Zange zieht ihr den Schlüssel des Ophiel heraus und benutzt denselben an der Tür des Ophiel. Ab und an das Speichern nicht vergessen! Ihr betretet einen neuen Flur, in welchem ihr den Raum mit dem

dreiseitigen Puzzle (Bild 4) erreicht. Die Lösung ist prinzipiell nicht sehr schwierig, wenn ihr den richtigen Ansatz verwendet. Die linke



Zahl muss sechs lauten, denn ein Schütze hat vier Arme und zwei Hände. In der Mitte bei der Abbildung des Stiers ist die zu drückende Ziffer vier, da der Stier vier Extremitäten besitzt.



Rechts drückt ihr die acht, da Zwillinge je zwei Beine und zwei Arme besitzen, also insgesamt acht Extremitäten. Die Kombination von links nach rechts muss demnach 6-4-8 lauten. Als Belohnung fällt der Zeitstein (Bild 11) aus der Verankerung. Begeht euch im Anschluss daran zu dem Rätsel an der Wand, welches sich direkt neben der Grim Reaper Liste (Bild 1) befindet.



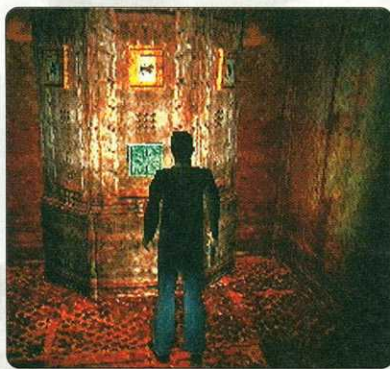
Sortiert die Namen auf der Liste nach dem Alter. Das bedeutet im Klartext, zuerst den jüngsten Toten bis hin zum ältesten Toten am Ende. Dies ergibt aus den jeweiligen Anfangsbuchstaben der Dahingeschiedenen das Wort A-L-E-R-T. Gebt dieses Codewort auf der Eingabetafel ein, und schon seid ihr im nächsten Gang. Lauft weiter, bis ihr am Ende eines Ganges das blaue Amulett des Solomon (Bild 12) findet. Der Marsch führt euch wieder zurück, bis ihr eine Cut-Scene mit Lisa genießen dürft. Von diesem Punkt geht ihr zurück in den Raum, in dem sich die Standuhr befindet. Benutzt an der Uhr den Zeitstein, dann splittert das Glas an der Front. Der Zeiger bricht ab, und siehe da, schon ist der Hagith-Schlüssel (Bild 14) in eurem Besitz. Öffnet die Hagith-Tür und nehmt den Aufzug hoch in den zweiten Stock. Benutzt die dritte Tür auf der linken Seite und schnappt euch das Crest of Mercury auf dem Sofa, die



Munition und den Vertragsring (Bild 7) weiter hinten im Zimmer. Geht zurück in den letzten Flur und dort durch die letzte Tür. Schon betretet ihr eine neuen Gang. Schlagt euch hier zum Raum durch, in dem die Kamera mitsamt der Munition herumliegt. erinnert euch danach an



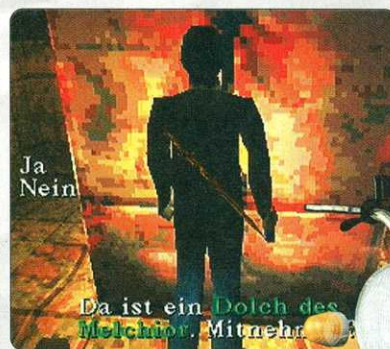
den Raum mit der Metallplatte an der Wand und benutzt an dieser den Schraubenzieher, um die Platte abzuschrauben. Darunter verborgen liegt (Bild 8) der Schlüssel des Aratron. Ihr könnt ihn leider noch nicht mitnehmen, da Strom führende Kabel den Schlüssel umschließen. Benutzt die große Tür, denn durch diese gelangt ihr zurück in den allerersten Flur. Dies ist enorm wichtig, denn tut ihr dies nicht, so lauft ihr später lange Zeit planlos umher, denn die Tür kann ansonsten von der anderen Seite nicht mehr geöffnet werden. Benutzt jetzt den Aufzug hoch in den dritten Stock. Spätestens hier verliert ihr leicht die Übersicht, da ihr überhaupt keinen Plan mehr habt, wo ihr euch exakt befindet. Im Prinzip sieht der Raum aus wie vormals die Alternativ-Version des Altarraums, doch ihr seid im Krankenhaus, oder



etwa nicht? Links und rechts befindet sich je eine versperrte Tür. Um die jeweiligen Türen zu öffnen, muss je ein Rätsel gelöst werden, welches sich auf das jeweilige Bild neben dem Altar bezieht. Ihr müsst nun ein bestimmtes Muster als Zugangscode eingeben, habt jedoch keinerlei Anhaltspunkte bezüglich der Kombination. Benutzt deshalb vor jedem Bild links und rechts vom Altar die Kamera. Durch den Blitzeffekt (Bild 13), werden die Konturen der Muster sichtbar und die Öffnung der Türen ist lediglich noch eine Formsache. Zuerst betretet

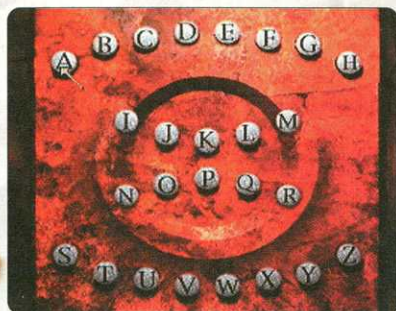


ihr die linke Tür. Dort hebt ihr den Vogelkäfigschlüssel (Bild 10) vom Stuhl auf. Die rechte Tür offenbart einige detaillierte Informationen über halluzinogene Drogen, ein Heilmittel liegt ebenfalls bereit. Mit Hilfe des Aufzugs geht es nun wieder hinab in das erste Stockwerk. Hier



entriegelt ihr den Vogelkäfig und erhaltet im Gegenzug dafür erneut einen Schlüssel, und zwar den Phaleg-Schlüssel (Bild 3). Am besten ihr speichert noch einmal kurz nebenan ab, bevor es ans Eingemachte geht. Begebt euch von dort aus in den Raum mit dem großen Kühlschrank, in dessen Mitte ein Dolch steckt. An der Vorderseite hängt eine Kette, wobei ein Glied der Kette fehlt. Setzt an der Kette den Vertragsring (Bild 5) ein. Der Ring verbindet beide Kettenhälften. Zieht anschließend den Dolch des Melchior aus der Verankerung heraus. Benutzt ihr den Ring nicht, stürzt der schwere Schrank auf euch, und das soll ja nicht eintreten. Im Storage Room öffnet ihr schließlich die Packung Jelly Beans. Die Packung (Bild 6) zerreißt, der Inhalt mitsamt einem darin enthaltenen Schlüssel fällt zu Boden.





Den Schlüssel des Bethor nehmt ihr anschließend an euch, wie auch die Munition und das Heilmittel. Im nächsten Raum befindet sich ein Videorecorder, mit dessen Hilfe ihr das Videoband noch einmal ohne Flimmern anschauen könnt. Nun weiter in den beschmierten Raum, in dem ihr noch einmal eine Cut-Scene zu



Der Zeiger der Uhr
... er ist ein Schlüssel!

Gesicht bekommt. Nehmt das Ankh-Kreuz an euch und entriegelt schließlich die Tür des Bethor. Das Erscheinungsbild ähnelt frappe-



Da ist ein
Emblem des Merkur.
Mitnehmen?

rend dem des Generatorraums. Drückt in diesem Zimmer den Schalter und verlasst den Raum in Richtung zweiter Stock, in dem sich noch der Schlüssel befindet, der unter Strom (Bild 8) steht. Anyway, jetzt ist der Strom abgeschaltet und ihr könnt den Schlüssel an euch nehmen. Da ihr nun auch den Schlüssel des Aratron besitzt, wandert ihr zurück zur Tür des Aratron. Den Aufzug könnt ihr nun nicht mehr benutzen, da ihr eben den Saft abgedreht habt. Hier schnappt ihr euch noch die Ouroboros-Scheibe. Jetzt geht's zurück in das Zimmer mit den Kinderzeichnungen und dem Save-Point. In diesem Raum befindet sich am Ende die Tür, in die ihr die fünf magischen Symbole einsetzen müsst, um sie zu öffnen. Die Reihenfolge, in welcher ihr die Gegenstände platziert, spielt hier keine Rolle. So noch einmal eine Szene mit Dahlia und Cheryl. Jetzt habt ihr es fast geschafft, denn der Fight mit dem Endboss steht unmittelbar bevor. Je nach gewählter Marschroute habt ihr es entweder mit dem geflügelten Endgegner (bei Wahl des guten Endes mit der Krankenhaus-Flüssigkeit, s.o.) oder mit dem gottähnlichen Wesen zu tun. Beide Gegner sind nicht sonderlich schwierig zu eliminieren. Einige gezielte Schüsse mit dem Jagdgewehr oder der Schrotflinte reichen prinzipiell aus. Zu achten habt ihr allerdings auf die Attacken der Widersacher, denn die Blitze fahren euch in Mark und Bein und setzen eurem Energiehaushalt doch gehörig zu. Setzt daher vorsichtshalber nach jeder Attacke Erste-Hilfe-Kits bzw. andere Heilmittel ein. Auf diese Weise dürfte dem Betrachten des Abspans nichts mehr im Wege stehen. Viel Vergnügen damit!



Da ist ein Schlüssel.



Da ist eine Ouroboros-Scheibe.
Mitnehmen?



Das Licht, das die
Finsternis durchdringt.



Da ist eine Schiefertafel.

Game Over

DER NEXT-FEAR-MODUS !!!

Bereits sehr schnell werdet ihr feststellen, dass es zusätzlich zu den fünf möglichen Endsequenzen einen so genannten NEXT-FEAR-Modus gibt, den ihr nach erfolgreichem Durchzocken anwählen könnt (siehe Bild). Bei nochmaligem Starten des Spiels sind neue Waffen querbeet in Silent Hill verstreut. Zudem könnt ihr in den Genuss eines neuen Abspans kommen.

1.) Kettensäge / Presslufthammer

Beim ersten Next-Fear-Versuch müsst ihr eine weise Entscheidung zwischen der Kettensäge und dem Presslufthammer fällen,

da nur einer der beiden Peacemaker anwählbar ist. Die Kettensäge findet ihr im Cut-Rite-Laden, während der Presslufthammer im Erdgeschoss des Brückenkontrollraums sehnsüchtig auf seinen Einsatz wartet.

2.) Katana

Dieses altjapanische Schwert befindet sich in der Levin Street, im Haus, für dessen Öffnung ihr den Schlüssel aus der Hundehütte verwendet. Im Inneren kann jetzt die ehemals verschlossene Tür betreten werden.

3.) Benzin

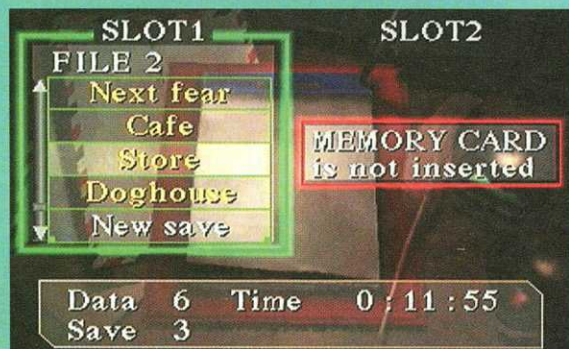
Zwar keine Waffe, aber ihr benötigt es für die Kettensäge und den Presslufthammer. Ihr findet es natürlich an der Gas Station.

4.) Hyper-Blaster

Ihr erhaltet ihn von den Aliens, vorausgesetzt, ihr erreicht „nur“ ein schlechtes Ende. Hierbei müsst ihr im Next-Fear-Modus den Telepathiestein an mehreren Orten des Spiels einsetzen, um die Aliens zu „beschwören“. Diese überreichen euch schließlich den Hyper-Blaster.

5.) Telepathiestein

Dieser ist zu finden im Convenience Store. Er ist erforderlich zur Erlangung des Hyper-Blasters.



STAR WARS

EPISODE I

DIE DUNKLE BEDROHUNG

**4 Wochen
vor
Kinostart!**



**Der offizielle
Comic zum Film!**

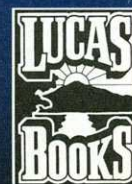
**Mit
Magazinteil
+ Poster!**

Teil 1 - Ab 21. Juli im Handel!

Teil 2 - Ab 4. August im Handel!

Henry Gilroy
Autor
Rodolfo Damaggio
Al Williamson
Zeichnungen
Hugh Fleming
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de



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

DRIVER

Ganz schön verwirrend, die Jagd des **Undercover-Agents**. Wir erklären euch auf diesen beiden Seiten die Hatz in **Miami** und **San Francisco**.

1. Bankraub, Einstiegsmission, nicht zu früh an der Bank ankommen
2. Zur Zelle
3. Hier gibt es die erste Abzweigung
 - 3a: Beweise verstecken
 - 3b: Fahrt mit Tico
- 4a: Schlüsselkasten
- 4b: Die Säuberung
5. Tanner trifft Rufus
6. Jean-Pauls Rettung: Fahrt in die Garage (Bild 2 + Bild 3)
7. Abzweigung Nummer 2
 - 7a: Zahltag: Zerstört mit eurem Wagen die Restaurants (Bild 4).
 - 7b: Superfly-Drive
- 8a: Eine Lieferung kommt
- 8b: Lockmittel
- 8c: Schalte Di Angios Auto aus! Verfolgt und rammt den braunen Wagen
9. Fang Jesse: Verfolgt die Hochbahn bis zur Endstation (Bild 1).

In der Karte werden nur die Zielpunkte der Missionen angezeigt. Der Ausgangspunkt ist entweder der bekannte Hinterhof oder der Punkt, an dem ihr die letzte Mission beendet habt.

Bild 1



Bild 3



Bild 2



Bild 4



MIAMI

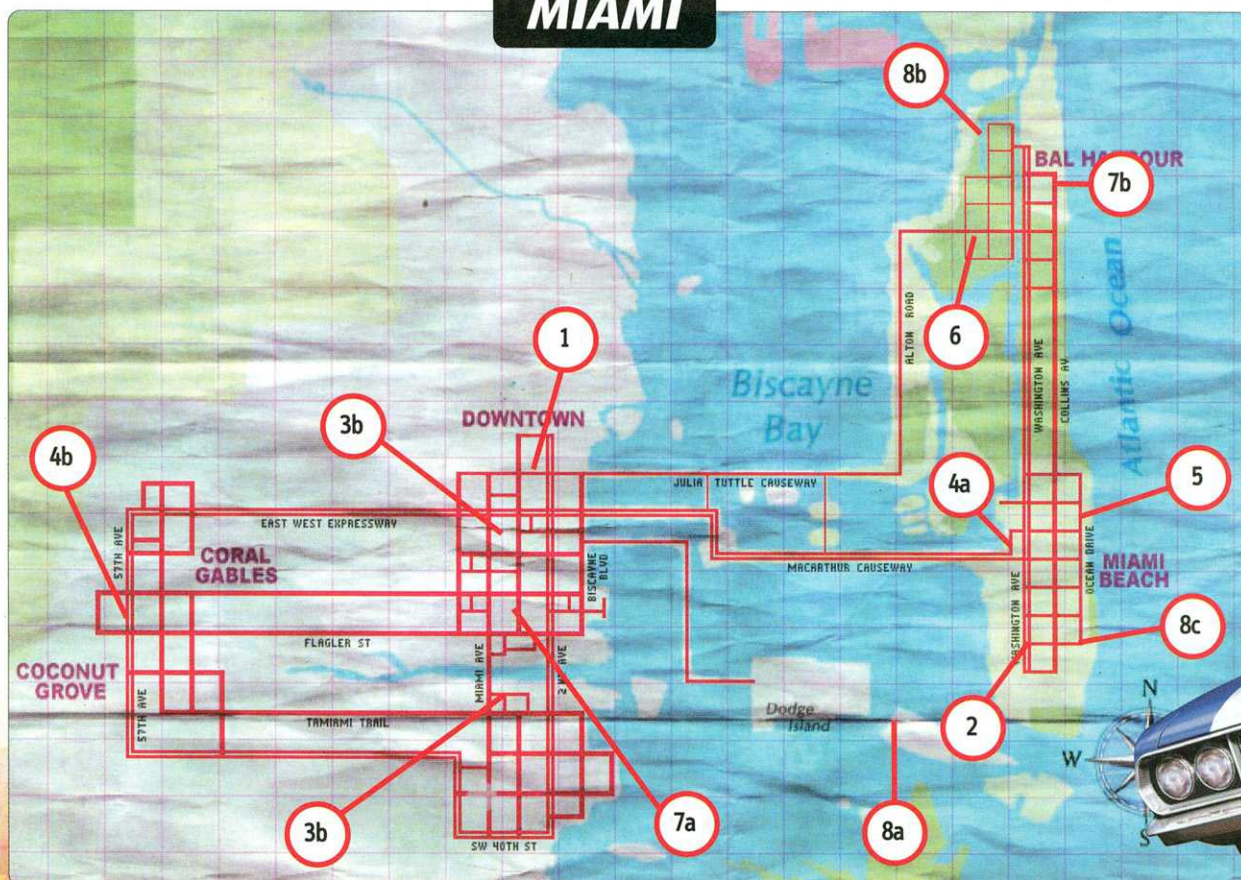
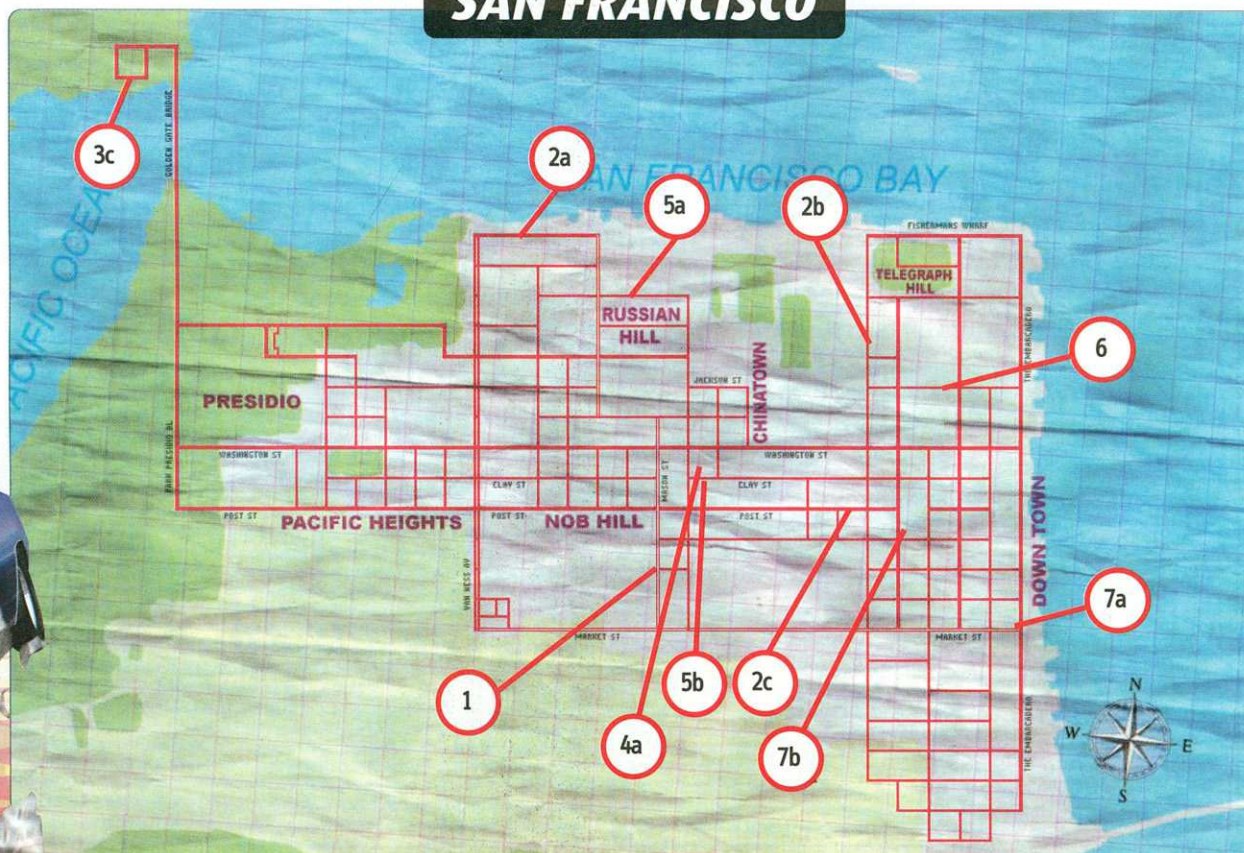


Bild 5**Bild 6****Bild 7****Bild 8****Bild 9**

Auf zu neuen Untaten, Schauplatz diesmal: San Francisco

1. Der Casino-Auftrag: Kommt nicht zu früh am Casino an. Weiter zur Lagerhalle, um die Ecke durch die Kisten bretern und dann am Haus entlang (Bild 5).
2. Da haben wir die erste Abzweigung in Frisco:
 - 2a: Besuch im Einkaufszentrum, anschließend in den Hinterhof
 - 2b: Begib dich nach Fisherman's Wharf. Nun müsst ihr euch absetzen. Fahrt am Zielpunkt um die Ecke und dann durch die Kisten (Bild 6).
 - 2c: Der Aktenkoffer: Begib dich zu Sonoma Liquors, weiter nach Russian Hill und anschließend zu Maupin.
- 3c: Mach den Austausch! In den Bergen über die Golden Gate Bridge, anschließend zurück zum Ausgangspunkt.
- Ihr seht, die „C“-Variante ist am kompliziertesten.
4. Schon wieder eine Abzweigung
 - 4a: Nimm mich mit: In dieser Mission solltet ihr scharfe Richtungswechsel, Bremsmanöver und allzu heftiges Anfahren sowie Unfälle dringlichst vermeiden, denn die Kiste, die ihr transportiert, ist auf eurer Ladefläche nicht befestigt. Der Zielpunkt liegt in einer schmalen Seitengasse, deren Zufahrt durch allerlei Gerümpel versperrt wird (Bild 7).
 - 4b: Taxi! Zur Abwechslung geht's diesmal nicht von A nach B, sondern ihr müsst als Taxifahrer einem Teilnehmer unmissverständlich klarmachen, wie der Hase läuft. Das Angstbarometer bekommt ihr mit einigen 360°-Turns leicht nach oben.
 - 5a: Treffpunkt Chinatown, weiter zur Krippe nach Russian Hill
 - 5b: Cosy fliegt gerne: Holt Cosy ab und bringt ihn zu dem Hubschrauber.
6. Mission aus Mitleid: Hier werdet ihr in bester Die-Hard-Manier von einer Telefonzelle zur anderen gehetzt. Gleichzeitig folgt hier die letzte Abzweigung in Frisco.
- 7a: Hyde-Street-Stress: Holt Ross an der Endhaltestelle der Cable-Cars ab und bringt ihn zu Castaldi. Treffpunkt ist eine Tiefgarage (Bild 8).
- 7b: Die Falle. Der Treffpunkt liegt in einem Parkhaus auf dem obersten Parkdeck, doch dies entpuppt sich als Falle und ihr düst zurück zum Motel (Bild 9).
8. Tanner und Slater: Hier müsst ihr den Wagen eures „guten“ Kumpels Slater zu Schrott rammen. Habt ihr das alles überstanden, sehen wir uns im nächsten Heft an der Westküste (LA.) wieder!

SAN FRANCISCO



VIDEOSPIELFIT DURCH DEN SOMMER

"Langsam ist es wirklich lächerlich, als 20-jähriger alle Kosten und Mühen auf sich zu nehmen, nur um indizierte Spiele zocken zu können."

Mike

Lieber Dave, die Bezeichnung 32- bzw. 64-Bit-Konsole hängt in erster Linie mit der Bit-Zahl der CPU zusammen und keinesfalls mit der gleichzeitig darstellbaren Farbpalette. Es gibt allerdings auch Hersteller, die aus Marketing-Gründen eine höhere Bit-Zahl angeben, damit das Gerät leistungsstärker anmutet. Bei der PlayStation und dem N64 ist die Lage jedoch klar: Die CPU der PS ist ein reinrassiger 32-Bitter und die des Nintendo 64 ein 64-Bitter. Ob ein Gerät dadurch leistungsstärker ist, ist hingegen ein anderes Thema.

DAS ALTE THEMA BPJS

Halli und auch hallo! Da ich eigentlich nicht so der begeisterte Leserbriefschreiber bin, die Situation aber mittlerweile ziemlich lächerlich finde, schreibe ich auch mal einen. Wie wir ja alle wissen, sind in Deutschland viiiieele Spiele indiziert und wenn überhaupt nur noch über einen Händler erhältlich, wenn man über 18 Jahre alt ist. Nun ja, dass mit den 18 ist kein Problem, aber die Sache mit dem Händler. Woher nehmen, wenn nicht stehen!?! Jetzt mal ernsthaft: Da Läden

wie Mediamarkt etc. nicht als „reine“ Videospielhändler gelten, bekommt man da auch keine Index-Spiele. Im Versandhandel ist es auch nicht mehr möglich, seinen Ausweis zu faxen, nur weil mal irgendwann so kleine Idioten Papis Ausweis benutzt haben und die Eltern später Stress geschoben haben. Deswegen wäre ich (und auch sicher noch mehr Spieler) dafür, so eine Art „Videothek“ für Spiele zu schaffen. Das heißt im Klartext ein Spielegeschäft „ab 18“. Wie bei einer Videothek muss man dann seinen Ausweis vorlegen, wenn man die „verbotenen Früchte“ kaufen will. So geht dann jeder sicher, dass alles in Ordnung ist, und der Staat ist glücklich. Langsam ist es wirklich lächerlich, als 20-jähriger alle Kosten und Mühen auf sich zu nehmen, nur um zum Beispiel Biohazard 2 spielen zu können (ist übrigens in Südafrika ab FSK 15 !!!!!). Nun ja, so viel dazu und jetzt noch ein Lob an die Redaktion: Euer Mag ist echt nicht schlecht und ich hab mich sehr über die Previews von Driver und Silent Hill gefreut. Macht mal weiter so!

Mike

Danke für das Lob! Deine Idee ist sicherlich sehr gut, allerdings wäre solch ein Laden nicht sonderlich rentabel, weil ihn nur Leute über 18 Jahre betreten dürften, da ja indizierte Ware nicht unter dem Ladentisch verkauft wird. Diese Restriktion stellt für viele Firmen ein zu großes Wagnis dar, so dass sie sich lieber den BPJS-Richtlinien beugen. Was aber denkbar wäre, dass man wie eine Videothek neben der eigentlichen Verkaufsfläche noch ein Separee anbietet, in dem die heiße Ware verkauft wird. Solch ein Aufwand lohnt sich allerdings nur für Videospielfachhändler, die den nötigen Platz aufweisen.

KREUZ & QUER

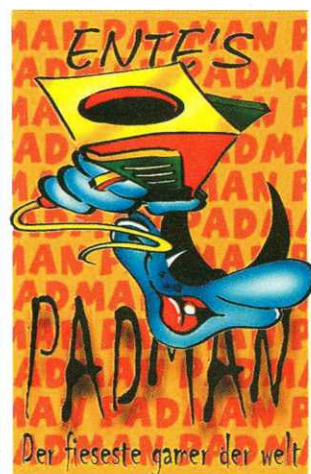
Raoul merkt in der Ausgabe 6/99 bei Namcos neuester Tennis-Simulation keinen richtigen Schwachpunkt an und trotzdem liegt die Wertung nur bei 79%. Wegen der Comic-Grafik? Oder warum? Ich finde, dass ein Spiel ruhig eine solche Grafik haben kann, wenn der Fun stimmt (Beispiel: Everybody's Golf). Ich habe noch ein paar Fragen: 1. Wie viele Redakteure habt ihr



BIT-VERWIRRUNG

Hi Leute! Ich habe nur eine Frage: Wieso ist die PlayStation eigentlich eine 32-Bit-Konsole und das N64 eine 64-Bit-Konsole? Sie haben doch beide gleich viele Farben oder nicht?

Dave



denn jetzt?

2. Warum gibt es bei GTA überhaupt Aufträge?! Also mir macht es viel mehr Spaß, Leute über den Haufen zu fahren, Streifenwagen zu stehlen und mit dem Maschinengewehr durch die Stadt zu laufen und alles zu eliminieren.

3. Sind gute Formel-1-Titel in der Mache (F1 '99 stempel ich schon einmal als schlecht ab)?

Ich finde die neue Aufmachung saugt! Macht weiter so!

Chris

Ehrlich gesagt, gab es bezüglich der Wertung zu Anna Kournikova Smash Court Tennis auch in unserer Redaktion einige kritische Stimmen. Vielleicht war Raoul einfach nur sauer, weil die hübsche Anna nicht fotorealistisch in ihrem sexy Tennis-dress dargestellt wurde. Nein, ernsthaft: Der technisch bescheidene Rahmen war nur ein Grund für die Wertung von "nur" 79%. Zu deinen Fragen:

1. Uwe, Udo, Tommy, Frank sowie unsere Tipps&Tricks-Geheimwaffe Gunther.

2. Freut uns, dass es einen Titel gibt, bei dem du deine sadistischen Neigungen schonungslos ausleben kannst. Die Aufträge sollen GTA einen spielerischen Sinn geben, denn einfach nur draufloszufahren ist gewiss nicht jedermanns Sache. Außerdem kommt man dann nicht in den Genuss der köstlichen Dialoge.

3. Psygnosis neueste Formel-1-Simulation jetzt schon als Niete einzustufen ist fehl am Platz. Mit einem neuen erfahrenen Team und viel Engagement versprechen zumindest wir uns einiges von der mittlerweile vierten Auflage. Neben diesem Titel drängen ferner Eidos und Electronic Arts noch dieses Jahr mit einer Bolidenhatz auf den Markt. Es wird in diesem Jahr somit genügend Auswahl geben. Wer letztendlich die Poleposition belegen wird, wissen wir derzeit aber noch nicht.

ENTWICKLER-AWARD

Hallo PlayStationGames-Team! Was ist aus dem ENTWICKLER-AWARD geworden??? Ich habe bei dem vielversprechenden Wettbewerb teilgenommen, doch leider kam bis einschließlich dieser aktuellen Ausgabe keine Meldung mehr, geschweige denn eine Bekanntgabe der Gewinner. Können die Preise vielleicht nun doch nicht überreicht werden wegen der Schließung von Psygnosis in Deutschland? Bitte antwortet mir, da ich sehr engagiert und voller Hoffnung teilgenommen habe. Vielen Dank!

Daniel Andrade

Keine Panik: Wir setzen alles daran, dass der Entwickler-Award trotz der Schließung der deutschen Geschäftsstelle noch reibungslos über die Bühne geht. Alle Einsendungen liegen gut verstaut in unserem Büro und werden derzeit von uns gesichtet und bewertet, was alleine schon sehr viel Zeit in Anspruch nimmt. Wir wollten eigentlich schon an dieser Stelle die Gewinner präsentieren, doch die Kommunikation mit Psygnosis England gestaltet sich leider sehr schwierig, so dass wir die Auflösung noch einmal verschieben mussten. Wir können nämlich diesen Award erst beenden, wenn wir von Psygnosis zu allen wichtigen Punkten ihr Ja-Wort erhalten haben. Habt daher bitte noch ein wenig Geduld.

HOTLINE

Ich schreibe euch, weil ich euch ein dickes Lob aussprechen möchte. Ich finde es sehr gut, dass ihr im Heft 6/99 auch E-Mails von Lesern veröffentlicht habt. Das macht nämlich sonst keine Zeitschrift. Ich hätte da noch einen Verbesserungsvorschlag. Ihr könntet eine Hotline für Trix einrichten.

Mike, Ottweiler

Ehrensache, dass wir auch interessante E-Mails abdrucken. Daher an dieser Stelle noch einmal unsere E-Mail-Adresse: gamemail@playstationgames.de. Eine Hotline für Tipps&Tricks ist für uns nichts Neues. Bereits beim Schwestermagazin Mega Fun hatten wir einmal pro Monat ein offenes Ohr für die Probleme unserer Leser. Das Problem ist nur, dass uns derzeit für diese Aufgabe der richtige Mitarbeiter fehlt, der bereit ist, nach Feierabend noch einige Stunden zu investieren. Üb dich noch ein wenig in Geduld, denn früher oder später werden wir diesen Service sicherlich wieder anbieten.

DIE QUAL DER WAHL

Tach! Ich habe ein großes Problem und hoffe, dass ihr mir weiterhelfen

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



06/99



05/99



07/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 05/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 06/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 07/99	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!



Aufgeschoben ist nicht aufgehoben: Aufgrund der schwierigen Kommunikation mit Psygnosis England mussten wir die Prämierung der Gewinner beim Entwickler-Award verschieben.

könnt. Da ich mir zu den Sommerferien eine PS zulegen möchte, aber noch nicht weiß, welches Spiel ich mir holen soll, bitte ich euch mir zu sagen, welches dieser Spiele ihr euch als Neueinsteiger holen würdet.

1. Final Fantasy VII
2. Crash Bandicoot 2
3. Gran Turismo
4. G-Police
5. Tekken 2

Eure Zeitung ist übrigens super. Ich beabsichtige, sie mir monatlich zu kaufen. Bitte bringt aber mal wieder eine Demo-CD oder macht es wie die PC-Games, ein Heft ohne CD für 5,99 DM oder eines für 9,90 DM mit CD.

Tobias Altenhöfer, Berghausen

Ups! Angesichts derart unterschiedlicher Titel, die zudem allesamt von hoher Qualität sind, fällt die Verkaufsentscheidung in der Tat sehr schwer. Wir können dir die Wahl zwar nicht abnehmen, aber zumindest allgemeine Tipps geben: Zunächst einmal musst du dir darüber im Klaren sein, welche Art Spielgattung du bevorzugst. Wenn du vor allem auf Rennspiele stehst, ist natürlich Gran Turismo die erste Wahl. Hast du hingegen eine Vorliebe für Rollenspiele, solltest du das Geld in Final Fantasy VII investieren. Des Weiteren kann ich dir empfehlen, einen Blick in unsere Wertungsliste zu werfen, denn dort stehen nach Spielkategorien untergliedert die besten PlayStation-Titel. Ansonsten musst du dich damit abfinden, dass wir auch in Zukunft keine CD-ROM mehr haben werden.

HIGHSCORE-BETRUG

Ich finde eure Zeitschrift eigentlich sehr gut, aber beim Highscore-Wettbewerb war es eine Frechheit, dass meine Ergebnisse nicht abgedruckt wurden. Bei TOCA 2 hätte ich nämlich mit einer Zeit von 46,71 Sekunden den ersten Platz und bei Tekken 3 mit dem Ergebnis von

1.10,26 Minuten den dritten Platz verdient gehabt. Beim Time-Attack-Modus kann man übrigens keine Zeit von 1.04,40 Minuten erreichen. Andre hat vermutlich den Arcade-Modus gespielt. Auch bei TOCA 2 ist es nicht möglich, eine Zeit von 53,89 Sekunden im Einzelrennen zu erreichen. Warum also habt ihr meine Bestzeit nicht abgedruckt?!

Pascal Lupp, Moers

Wie jetzt? Du hast bei TOCA 2 eine Zeit von 46,71 Sekunden erzielt und sagst zwei Sätze später, dass noch nicht einmal die Siegerzeit von 53,89 Sekunden machbar wäre? Das ist doch zugegebenermaßen sehr verwirrend. Lieber Pascal, ich muss dir ohnehin mitteilen, dass du anscheinend ein schlechter Verlierer bist, wenn du andere Leser ankreidest, denn André hat seine Bestzeit definitiv im Time-Attack-Modus erzielt. Gleich mehrere Redakteure haben sich das Video mit dem KOMPLETTEN Spielverlauf angesehen und über die Fabelzeit gestaunt. Auch bei der TOCA-2-Bestzeit fiel uns nichts Verdächtiges auf. Warum nun deine Bestleistungen nicht in die Wertung kamen, kann unterschiedliche Gründe haben: 1. Die Post hat das Paket verschlampt (kommt leider immer wieder einmal vor). 2. Deine Einsendung kam zu spät. 3. Deine Einsendung entsprach nicht dem Regelwerk. Leider haben wir bis auf die Gewinnervideos alle anderen Tapes beseitigt, so dass ich den genauen Grund nicht mehr nennen kann, doch glaube ich mich erinnern zu können, dass du die Tekken-3-Bestzeit im Arcade-Modus erzielt hast und die TOCA-2-Zeit ebenfalls nicht den Anforderungen entsprach. Glaube uns: Wir gehen bei diesem Wettbewerb sehr gewissenhaft vor und haben keinen Grund, irgendjemanden absichtlich zu benachteiligen.

SCHLECHTE FAVORITEN

Liebes PSG-Team, nach einigen Veränderungen habt ihr euch wohl

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

endgültig profiliert, so dass künftige Verbesserungen mit sehr viel Bedacht vorgenommen werden sollen. Herausgreifen möchte ich vor allem die neu eingeführte Rubrik "Favoriten", die ich vor allem durch ihre Übersicht sehr gut finde. Allerdings gibt es meiner Einschätzung nach einen Fehler im System. Durch die von euch gewählten Rubriken werden zum Teil auch echte Nieten, wie zum Beispiel Power Move Pro Wrestling (49%), zu "Favoriten" gekürt, während erstklassige Titel, wie Madden NFL '99, in eurem Konzept keinen Platz finden. Dies würde ich zum Beispiel durch die Einführung einer genreunabhängigen Top 50 oder der Rubrik American Sports ändern. Ansonsten: Weiter so!

Ralf Schlüter, Berlin

An deiner Kritik ist sicherlich etwas dran, doch musst du auch unsere Seite sehen. Wir haben leider nicht allzu viel Platz, so dass wir uns auf die populärsten Spielgattungen beschränken mussten, und da haben American-Football-Simulationen nun einmal hier zu Lande keinen Platz. Ferner suchten wir nach einem Namen für diese Rubrik, der noch von keinem Konkurrenzblatt benutzt wird, und das ist nicht so einfach. Du hast natürlich Recht: Ein Spiel mit 49% in die Favoriten-

liste aufzunehmen, erscheint etwas paradox, doch sollte man den Namen dieser Rubrik einfach nicht zu wörtlich nehmen. Was letztendlich zählt, ist der Informationsgehalt, und der kommt bei dieser Rubrik sicherlich nicht zu kurz, denn auch eine schlechte Wertung kann eine sehr wichtige Information sein. Deine Vorschläge bezüglich der Rubrik Top 50 oder American Sports halte ich übrigens persönlich für sehr gut. Wir werden darüber auf jeden Fall diskutieren.



Beliebt, aber auch etwas kritisiert: Die Rubrik Favoriten kann leider nicht alle Toptitel auflisten.

KURZ & BÜNDIG

Wird es eventuell Metal Gear Solid 2 für die normale PlayStation geben oder erscheint der Nachfolger für die PlayStation 2?

Eine offizielle Mitteilung gibt es von Konami zwar nicht, doch tippen wir, dass der Nachfolger für die PlayStation 2 erscheinen wird, da die Entwicklungszeit für einen MGS-Titel bekanntlich sehr, sehr lange dauert.

Darf man den Namen eines indizierten Spieles nicht öffentlich erwähnen?

Nur, wenn die BPJS keinen Werbecharakter dahinter vermutet. Ein Nachrichtenmagazin wie Der Spiegel dürfte beispielsweise ohne Probleme Namen indizierter Spiele nennen, wenn es sich um eine bloße Reportage handelt. Das mag zwar unlogisch klingen, aber so sind die Regeln nun einmal.

Wann kommt Tekken Tag Tournament in Deutschland heraus?

Derzeit gibt es noch kein Erscheinungsdatum, vermutlich aber erst im nächsten Jahr.

Wird es einen 4. Teil von Tomb Raider für die PlayStation geben?

Mit 100%iger Sicherheit noch dieses Weihnachtsgeschäft.

Was ist ein Pop-up?

Es handelt sich um einen unschönen Grafikfehler, bei dem ganze Polygon-Objekte plötzlich auf dem Bildschirm erscheinen oder "wegpoppen". Vornehmer ausgedrückt, handelt es sich um einen erkennbaren Grafikaufbau.

Da Gran Turismo ja 94% Spielspaß hat und nach den Angaben in eurem Heft Teil 2 doppelt so viele Autos und Strecken sowie mehr Modi haben wird und Teil 1 in allen Richtungen übertreffen soll, müsste GT2 doch 100% Spielspaß bekommen, oder!??

Quantität ist nicht gleich Qualität. Auch ein Rennspiel mit nur drei Strecken und einem Auto könnte theoretisch ein absoluter Toptitel sein. Wichtiger als die Ausstattung ist die Spielbarkeit bzw. das Fahrverhalten.

Gibt es eigentlich spezielle Regeln, wer welche Titel bei euch testet?

Es gibt keine Regeln. Jeder Redakteur hat aber natürlich seine Genre-Liebhaber, die er vorzugsweise testet.

HIGHSCORE

Eine neue Runde, ein neues Glück! Wir suchen den King of Games!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Video**band (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein **Passbild** von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den **Namen des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit** (wichtig!!!).
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet und **Cheats** sowie **Benutzung von Xploder-/Game-Buster-Codes** sind natürlich nicht erlaubt. Beim geringsten Verdacht, dass jemand cheatet, müssen wir leider disqualifizieren.
5. Der Wettbewerb läuft bis zum **1. Oktober 1999** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis zu diesem Datum muss eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt werden kann. Wer zum Schluss oben auf dem Siegereppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

DRIVER



Wie lange überlebt ihr den Survival-Horror in Miami? Unser Undercover-Agent (Codename: Tommy-TOM-TOM) gibt seine Zeit einmal vor: 1:38 Minuten. Also strengt euch an!

V-RALLY 2



Rallye-Experten werden auf den V-Rally-2-Strecken von Indonesien schwer zu knabbern haben. Stellt euer Können (sprich die schnellste Zeit) auf der Strecke **INDONESIEN SS7** unter Beweis. Fahrzeug, Spielmodus und Setup sind uns schnuppe.

GTA: London 1969

Da bei GTA: London 1969 die Cheatmöglichkeit recht groß ist, müssen wir darauf bestehen, dass eure Videoaufnahme schon mit dem Booten der PlayStation beginnt. Stellt die Sprache auf Deutsch. Als Spieler wird Sid Vacant eingestellt. Startet mit dem Level „Boys will be Thieves“. Besorgt den Crisps den Roller und schließt den Level ab. Nun geht es mit Mods und Sods weiter. Ab hier kuren wir den höchsten Punktestand, der erreicht wird. Punkte dürfen so lange gesammelt werden, bis ihr entweder sterbt oder die Polizei euch verhaftet.

Lust auf Computerspiele? Lust auf PC Action.

- Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- Klärend. Die selbstbewusste Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- Elegant. Schluß mit kunterbunt – Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.



Angebote nur solange der Vorrat reicht. Irrtum. Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Generelle Preise sind Versandpreise zzgl. Versandkosten. Als Lieferware 200,-. Die Versandkosten sind separat zu zahlen. Preise der JOYSOFT POINTS können abweichen.

Joysoft

Die Welt der Computerspiele

VERSAND & INFO TELEFON
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Tel: 0221/94861050 Fax: 0221/94861022
Internet Supershop: www.joysoft.de

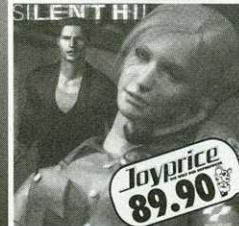
überall hier finden Sie unsere Partner, die "Autorisierten JOYSOFT POINTS"

08280 Aue	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 7	☎ 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
41515 Grevenbroich	GAMESHOP	Ostwall 12	☎ 02181/23 13 23
45127 Essen	WOLLYWORLD	Viehhofer Strasse 17	☎ 0201/243 72 95
50676 Köln	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Mathiasstrasse 24-26	☎ 0221/923 15 45
51065 Köln-Mülheim	KPM COMPUTER FUN STORE GBR	Galerie Wiener Platz	☎ 0221/962 44 48
52062 Aachen	SOFTPRICE - AACHEN	Blondel Strasse 10	☎ 0241/40 69 12
53111 Bonn	JOYSOFT POINT - BONN	Münster Strasse 11	☎ 0228/65 97 26
53721 Siegburg	CHEOP'S SYSTEM - SIEGBURG	Kaiser Strasse 54	☎ 02241/6 80 45
56068 Koblenz	JOYSOFT POINT - KOBLENZ	Stegemannstrasse 33 - 41	☎ 0261/30 96 34
57072 Siegen	JOYSOFT POINT - SIEGEN	Am Bahnhof 35	☎ 0271/2 21 20
58507 Lüdenscheld	JOYSOFT POINT - LÜDENSCHELD	Knapper Strasse 12	☎ 02351/39 07 72
60311 Frankfurt	JOYSOFT POINT - FRANKFURT	Fahrgasse 87	☎ 069/9139 83 71
67547 Worms	MEDIACTIVE	Siegfriedstrasse 44	☎ 06241/4171 30
72458 Albstadt	MYSTIC GAMES	Johannes-Mauth-Strasse 7	☎ 07431/93 30 80
73779 Deizisau	TECHNO LAND	Sirnauer Strasse 56	☎ 07153/8 29 90
77933 Lahr	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Breisgaustrasse 37	☎ 07821/94 23 14
79312 Emmendingen	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Elzdamm 61	☎ 07641/5804161
97877 Wertheim	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



RACING SIMULATION 2
Spannender als die Realität! KD



SILENT HILL (ab 18)
Kinoreifer Horror-Thriller! KD



SOUL REAVER
Legacy of Kain 2! KD

Fordern Sie jetzt kostenlos die JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE-Aktionspreisen und unserem Gesamtassortiment von über 2500 Artikeln an.

Juli



AIRONAUTS

Ein interessanter Titel für die Anhänger der schnellen Reflexe steht mit Aironauts ins Haus. In einer Hintergrundstory, die sehr an dem Schwarzenegger-Film Running Man angelehnt ist, sind verschiedenste Aufgaben zu meistern. Die virtuelle Flugstunde führt euch durch halbsbrecherische Missionen, die ihr mit Hilfe eines düsenbetriebenen Gleiters meistert. Mehrere verschiedene Charaktere lassen diesbezüglich keine Langeweile aufkommen.

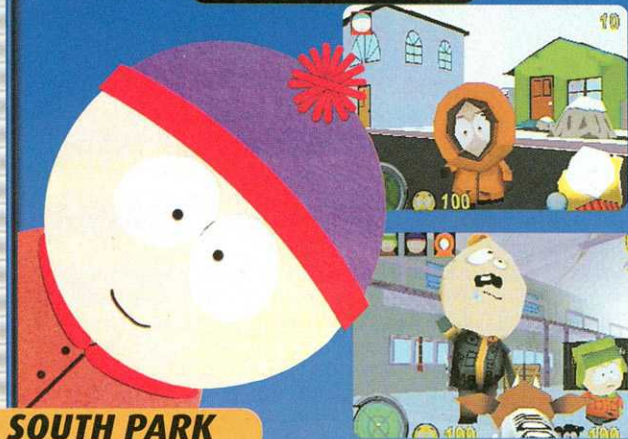
2. Juli	Ape Escape 81% (7/99)	SCED
14. Juli	Chess Master 2	Mindscape
16. Juli	Attack of the Saucerman 65% (7/99)	Psygnosis/SCED
23. Juli	Omega Boost 85% (8/99)	SCED
23. Juli	Croc 2 84% (8/99)	Fox/EA
Juli	Soul Reaver 92% (7/99)	Crystal Dyn./Eidos
Juli	NBA Pro '99 78% (7/99)	Konami
Juli	Silent Hill 89% (8/99)	Konami
Juli	Legend of Kartia 62% (8/99)	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 70% (8/99)	Virgin
Juli	360 61% (8/99)	Cryo
Juli	Wächter der Schatten	Cryo
Juli	Virus 25% (8/99)	Cryo
Juli	WWF Attitude	Acclaim
Ende Juli	Aironauts	BMG/Take 2
Ende Juli	Castrol Honda SB Racing 79% (8/99)	THQ

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Ein Motorrad-Racer auf der PlayStation! In diesem relativ gesehen unterbesetzten Genre kommen neue Titel gerade recht. Ab Ende Juli kommt der heimische Zocker dann endlich auch in den Genuss, eines der begehrten Superbikes, zumindest am Bildschirm, zu steuern. Für genügend Action ist auf den nahezu realen Kursen der Superbike-Tour gesorgt. Die einzelnen Strecken mussten leider geringfügig umbenannt werden, da keine Lizenz vorhanden war. Dafür haben die virtuellen Zweiräder den realen Bikes nicht nur das automatische Bremsen voraus.



August



SOUTH PARK

Es dauert in hiesigen Gefilden nicht mehr lange, bis die Truppe um den kleinen Rotzlöffel Kenny die Bildschirme berieseln wird. In den Vereinigten Staaten hat die Serie bereits jetzt definitiv Kultstatus erlangt. Ob sich bei uns auch jede Woche die unausweichliche Frage stellen wird: Who killed Kenny? Fans des Simpson-Humors werden auf alle Fälle damit bestens bedient. Nach den immensen Erfolgen jenseits des großen Teiches war es also nur eine Frage der Zeit, bis der Titel für die heimischen Zocker eine Umsetzung erhalten würde. Der anarchistische Humor der kleinen Racker dürfte jedoch nicht nur bei den Fortgeschrittenen Semestern für Abwechslung in den South-Park-freien Wochentagen sorgen. Man kann gespannt sein, mit welchen Lachsälven Acclaim Otto Normalbürger beschießen wird.

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

BUNDESLIGA STARS 2000

Electronic Arts scheint das imaginäre Zepter im Sportbereich immer fester zu umklammern. Nach den bereits im Fußball vorbereitenden Titeln FIFA '98 und Co scheint kein Programmiererteam an die Klasse der EA-Sports-Reihe heranzureichen. Da sie somit das Segment des internationalen Gekickes klar dominieren, haben sich die kanadischen Coder eine neue Finesse ausgedacht: Warum immer mit einer länderübergreifenden Lizenz arbeiten? Kurzerhand versucht man, die virtuelle Balltreterei nun per Bundesliga-Lizenz auf den heimischen Bildschirm zu transportieren. Dass es EA erneut gelingen wird, den Vorgänger aus der FIFA-Serie zu toppen, scheint nur Formsache zu sein. Wer also auf spannendes Gebolze der beiden „Intimfreunde“ Mario Basler und Andy Möller sehnsüchtig wartet, dem wird hier Kost vom Feinsten geboten. Gemixt mit den Stärken in puncto Grafik und taktische Finessen mit Sicherheit eine interessante Beschäftigung zum Saisonstart.



September

RE-VOLT

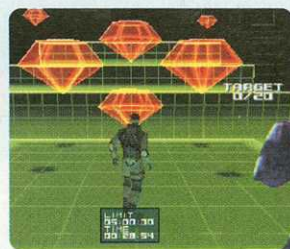
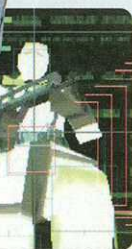
Ein Fun-Racer der besonderen Art steht euch im September von Acclaim ins Haus. Nicht, wie im Genre üblich, müssen diesmal kleine Miniaturkisten über fantasievolle Strecken manövriert werden. Vielmehr übernehmt ihr in Re-Volt die Kontrolle über Fahrzeuge der besonderen Art. Per Controller wird euch die spaßige Aufgabe zuteil, ferngesteuerte Autos zu lenken. Die zu befahrenden Strecken orientieren sich stark an natürlichen Umgebungen, wie etwa Gärten oder Museen. Aber auch Basketballkörbe oder parkende Autos erschweren die Fahrt durch die Natur. Über 16 verschiedene Strecken und 28 unterschiedliche Vehikel sorgen für ein kurzweiliges Vergnügen.



9. Sept.	Madden NFL 2000	Electronic Arts
9. Sept.	Sled Storm	Electronic Arts
23. Sept.	NHL 2000	Electronic Arts
24. Sept.	Alien Resurrection	EA/FOX Interactive
24. Sept.	Hot Wheels	Electronic Arts
September	UBIK	Cryo
September	Rat Attack	Pure/Mindscape
September	Gungage	Konami
September	Dark Messiah	Konami
September	Metal Gear Solid VR Missions	Konami
September	Rainbow Six	Take 2
September	Championship Motocross	THQ
September	Extreme 500	THQ
September	Shao Lin	THQ
September	Shadow Man	Acclaim
September	Re-Volt	Acclaim
September	Mission: Impossible	X-Ample/Infogrames

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

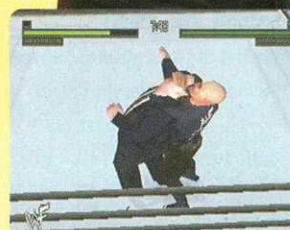
Neues Futter für Metal-Gear-Solid-Fanatiker. Diese Nachricht wird nicht nur bei Fans des für viele Zocker besten Spiels aller Zeiten (zumindest auf der PlayStation) Begeisterung auslösen. Die wohl offensichtlichste Änderung gegenüber dem Original verbirgt sich jedoch schon im Titel. Der Trainingsmodus, vormals mit nur zehn spielbaren Missionen, wurde auf über 300 neue aufgestockt. Die Schwierigkeitsgrade erfuhren zusätzlich eine weitere Differenzierung. Während früher nur aus drei verschiedenen ausgewählt wurde, stehen jetzt fünf zur Verfügung. Bis zum bereits bestätigten Nachfolger auf der PS 2 wird noch einige Zeit vergehen. Somit ist MGS VR Missions nicht nur für Freaks, sondern vor allem auch für Neulinge in Sachen taktischer Spionage-Action ein Muss!



PSG 9/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe**SHADOW MAN**

Der 9.9.99 ist das Erscheinungsdatum des Schattenmannes Mike LeRoi. Im Vorfeld bereits mit allerlei Vorschusslorbeeren bedacht, wird sich in einem strengen Test zeigen, ob der Titel den Ankündigungen gerecht wird. Zwischen der realen Welt und der Darkside, dem Totenreich, wird hier versucht, eine bösartige Legion aufzuhalten. In einer ausgeklügelten Mixtur aus Action-Adventure und Third-Person-Shooter soll fünf Massenmördern der Wiedereintritt in die Realwelt verwehrt werden. Mehr als 40 Levels und eine ausgereifte Steuerung versprechen einiges.

**WWF ATTITUDE**

Wrestling führt auf den Konsolen immer noch (zum Leidwesen einiger Fans, die sich keinen Fight entgehen lassen) ein Nischendasein. Dies könnte sich rapide ändern, so dass auch der Zocker, welcher dem energiegeladenen Gebalge eher skeptisch gegenübersteht, Freude an dieser Form des Sports findet. Via Multitap werden sich bis zu vier Wrestler gleichzeitig durch den Ring schleifen. Doch das eigentliche Sahnehäubchen setzt dem Ganzen ohne Zweifel der ausgefeilte Editor auf. Eine individuellere Möglichkeit, einen Menschen zusammenzubasteln, gab es bis jetzt, zumindest in dieser Form, noch nicht zu sehen. Der Härtestest wird es zeigen, ob Acclaim einen neuen Maßstab setzt.



**Ausgabe
9/99
erscheint
am 18.
August**

WAS WIR SCHON IMMER WISSEN WOLLTEN ...

PLAYSTATION GAMES LESERBEFRAGUNG

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**.

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche Genres interessieren dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch? _____

Angaben zur PSg:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

kleiner
größer

Textlänge? ☐

☐

Bilder-Anteil? ☐

☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Interface

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

08/99



IMPRESSUM PLAYSTATION GAMES

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
 Computec Media, PlayStation Games
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: info@playstationgames.de
 Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg
 e-Mail: abo@dsb.net

Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
 Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
 Udo Lewalter

Textkorrektur
 Claudia Brose

Redaktion
 Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby,
 Thomas Schmitt (TomTom)

Bildredaktion
 K@rel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer,

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Layout
 K@rel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
 Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Titel
 Infogrames

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenblätter und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-Mail: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
 Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-143
 Telefax: 0911 / 2872-241
 e-Mail: carudolph@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

Anzeigendisposition
 Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
 Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent
 Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

VERLAG

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Verlagsleiter
 Roland Bollendorf
Produktionsleitung
 Martin Clossmann
Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
 Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung
 Klaus-Peter Ritter

Abonnement
 PlayStation Games kostet im Abonnement
 DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
 e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
 PlayStation Games wurden folgende ISSN-
 und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328
 VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 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	47
CDG	37
Computec	99, 101, 109, 115, 125, 127
Deutsche Expert	97
Dino Verlag	121
Dynatex	89
Eidos	U4
Game it!	93
GT Interactive	6, 7
Infogrames	U2
Joysoft	127
Langnese	21, 25, 31, 49
Messe Berlin	15
Okay Soft	87
SCED	23
Theo Kranz Versand	U3
Virgin	13

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDER
AUF DER ESM-MESSE 1997 IN WÜRZBURG

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-GAME-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95

DRIVER 89,95

- CAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLATZ 29,95
- X-FLORER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-FLORER SCHUMMELBUCH 29,95
- X-FLORER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95

- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) 16,95
- LEHRKAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LEHRKAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95
- PISTOLE ERASER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95

Croc 2 89,95 **Rainbow Six (Juli)** 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG SODAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-
ANNAHME: 9"-20" UHR, SA. 10"-16"
UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKENTIM
(3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-
UMSCHLAG (OIM C5) ANFORDERN.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**TEL: 0049
85 17 37 77**

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AIRNAUTS (JULI) 89,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 79,95
- BASEBALL EDITION 2000 (JULI) 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT.) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 84,95
- BOMBERMAN (JULI) 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.) 89,95
- CARPOOL GENERATIONS 1 (JULI) 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (OT) (SEPT.) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
- CHOKOBO (OKT.) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95

LEG. of K: SOUL REAVER 99,95

- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JULI) 89,95
- DARK MESSIAH (SEPT.) 89,95
- DESCENT 3 (JULI) 79,95
- DISCOWORLD NOIR (SEPT.) 84,95
- DRIVER 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG.) 89,95
- EVIL ZONE (JULI) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT.) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
- GRAND TH.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
- GUNGAGE (SEPT.) 89,95
- HOT WHEELS (SEPT.) 89,95
- HUGO 2 89,95
- KAGERO DECEPTION (JULI) 79,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95
- KINGSLEY'S QUEST (OKT.) 89,95
- KIND - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (AUG.) 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (OKT.) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (AUG.) 99,95
- LEGEND OF KARTIA (SEPT.) 89,95
- LIVE WIRE 64,95

inkl. Dual Shock Contr. orig. 139,95
nur solange Vorrat reicht!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- nur solange Vorrat reicht
- ABE'S EXODUS 79,95
 - ACTUA ICE HOCKEY 49,95
 - AYRTON SENNA KART DUEL 2 49,95
 - BALLBLAZER CHAMPIONS 49,95
 - BEAST WARS 44,95
 - CHILL 44,95
 - DEVIL'S DECEPTION 54,95
 - FORSAKEN 49,95
 - HARD BOILED 49,95
 - INT. SUPERSTAR SÖCCER '98 59,95
 - MIDNIGHT RUN 59,95
 - MONOPOLY 69,95
 - MOTOR MASH 59,95
 - PITFALL 3D 49,95
 - RACING SIMULATION 2 49,95
 - RIVEN (MYST 2) 69,95
 - S.C.A.R.S. 49,95
 - SKULL MONKEYS 44,95
 - STAR WARS: REBEL ASSAULT 2 69,95
 - SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
 - TRASH IT 49,95
 - V.S. (VERSUS) 49,95
 - WAYNE GRETZKY'S HOCKEY '98 49,95
 - WWF WARZONE 59,95
 - HEART OF DARKNESS 44,95
 - HERCULES 49,95
 - INT. SUPERSTAR SÖCCER PRO 49,95
 - INT. TRACK & FIELD 44,95
 - JURASSIC PARK 49,95
 - MEDIEVIL (SEPT.) 49,95
 - MICRO MACHINES V3 49,95
 - MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95
 - MOTO RACER 49,95
 - PANDEMONIUM 49,95
 - PORSCHE CHALLENGE 49,95
 - RAYMAN 44,95
 - RESIDENT EVIL 1 44,95
 - RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
 - ROAD RASH 44,95

PLATINIA-EDITION

- ABE'S ODYSSEE 49,95
- ADIDAS POWER SÖCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILLOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 49,95
- COLIN MCRAE RALLY (JULI) 49,95
- COMMAND & CONQUER 1 44,95
- C & C 2: ALARMSTUFF ROT 49,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 49,95
- CROC 44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FIFA '98 (MAI) 49,95
- FINAL FANTASY VII 49,95
- FORMEL 1 '97 49,95
- G-POLICE 49,95
- GRAN TURISMO 49,95
- GRAN THEFT AUTO 44,95

- MASTER OF MONSTERS (JULI) 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (OKT.) 89,95
- MONKEY HERO 89,95
- MULAN STORY (SEPT.) 79,95
- NBA PRO '99 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
- NFL BLITZ 89,95
- NHL 2000 (SEPT.) 89,95
- NHL PRO '99 (AUG.) 99,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT.) 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 79,95
- PLANE CRAZY (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
- POPULOS - THE 3RD COMING 89,95
- POINT BLANK 2 (AUG.) 89,95
- POY POY 2 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 49,95
- RAILROAD TYCOON 2 (SEPT.) 89,95
- RAINBOW SIX (SEPT.) 89,95
- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (AUG.) 79,95
- REVOLT (AUG.) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95

Spielerberater orig. 24,95

- Need For Speed 4 89,95
- Metal Gear Solid 89,95
- NHL 2000 (Sept.) 89,95
- Castrol Honda SB 89,95
- SABOTEUR (OKT.) 99,95
- SHADOWMAN (AUG.) 84,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. (JULI) 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOURNIKOVA 79,95
- SOUTHPARK (AUG.) 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG.) 89,95
- SPORTS CAR GT 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE BEDR. 89,95

V-RALLY 2 89,95

- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (JULI) 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
- SWING 74,95
- SYPHON FILTER 89,95
- TAI FU 79,95
- TANITICS 84,95
- TOCA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 3 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (SEPT.) 89,95
- TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT.) 89,95
- UNGUSKA (SEPT.) 84,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 99,95
- UEFA STRIKER (SEPT.) 84,95
- UM JAMMER LAMMY (AUG.) 89,95
- V-RALLY 2 89,95
- VIRUS 89,95
- WARZONE 2100 89,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WIPEDOUT 3 (SEPT.) 89,95
- WWF ATTITUDE (AUG.) 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER 89,95

Tomb Raider 2 - Plat. 49,95
Rechtzeitig vorbestellen!
evtl. nur kurze Zeit lieferbar!

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

Versandkosten: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,- Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
* gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602**

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

0.65

RÄCHE MEINE SEELE

LEGACY of KAIN SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE