

PlayStation GAMES

9/99 DM 5,99

Das PlayStation



Mit starkem
PlayStation-
Aufkleber

Wip3out

Die reinste
Achterbahnfahrt: Psygnosis' Schwindel
erregendes Meisterwerk im Vorabtest

NEWS

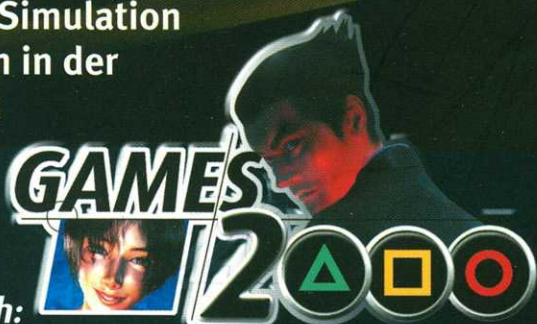
TOMB RAIDER 4

Innovation oder lediglich Level-Update?
Heiße Infos und Screenshots zu Eidos'
neuestem Lara-Abenteuer

TEST

WWF ATTITUDE

Acclaims Eyecatcher: Die beste
Wrestling-Simulation
aller Zeiten in der
Test-Arena



Unglaublich:

Alle kommenden 135 PlayStation-
Titel in der Komplettübersicht

EXTRA

PlayStation Classics

Teil 7: Alles, was man über
Rollenspiele wissen sollte

TRIX Syphon Filter,
V-Rally 2,
Warzone 2100,
Final Fantasy VII, Need for Speed 4,
South Park, Driver, Populous:
The Beginning, Bugs Bunny u.v.m.





*{Die
Angst
vor
Blut
schafft
Angst
für
das
Fleisch}*



Selbst der Tod ist kein Ausweg-16.07.99

SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Hotline: 069-950812-88
www.konami-europe.com

REDAKTEURE IM NEBEL

Es gibt schon Leute, die es so richtig gut haben. Nehmen wir einmal unseren Layouter Karel, der es sich an diesen heißen Arbeitstagen zu seinem wohlverdienten Jahresurlaub am heimischen Swimmingpool samt seiner Freundin und Cocktails gemütlich macht. Deshalb werden ihn sicher viele mit seiner ominösen Gran-Turismo-Kappe (die übrigens Teil eines GT-Spezial-Pakets aus Japan war) auf unserem Gruppenfoto vermissen. Auf jeden Fall wird Karel schmerzlich von Layout-Kollege Peter "Jedi-Knight" Mensing vermisst, dessen Blick von Tag zu Tag vier-eckiger zu werden scheint. Laut eigener Aussage fühlt sich Peta

ferngesteuert und weiß nicht, wie er die nächsten Tage ohne exzessiven Kaffee-Konsum überstehen soll. Wie prekär die Lage in der PSG-Redaktion war, kann man unschwer daran erkennen, dass ein freier Mitarbeiter (der an dieser Stelle übrigens nicht namentlich genannt werden will) acht Tage am Stück dasselbe T-Shirt trug. Wir möchten uns deshalb bereits im Voraus für etwaige Konzentrationsschwächen bei den Texten entschuldigen. Wir sind auch nur Menschen! Ob durch diese Sauerstoffengpässe Uwes Rechner dazu veranlasst wurde, ständig abzustürzen, ist nicht vollkommen geklärt. Klar ist hingegen, dass der kapitale

Burn-out von Claudias Monitor auf mangelnde Luftversorgung zurückzuführen ist. Der 17-Zoller hatte scheinbar keine Lust mehr und stellte in der Mittagspause (als sich unsere Fehler-Vertilgerin und Hobby-Studentin in der Mensa befand) die Arbeit unter dichten Rauchwolken ein. Das Ganze war allerdings nicht so schlimm, da binnen Minuten aus dem Lager ein besseres Ersatzgerät herbeigeschafft wurde. Seither versuchen neidische Kollegen, mit dicken Papier- und Bücherlagen auf den Lüftungsschächten ihrer eigenen Monitore ebenfalls für Nachschub zu sorgen. Nun aber genug geplaudert! Kommen wir zu den Testmustern in dieser Ausgabe. Obwohl nur fünf Titel an den Start gingen, wurde ein Wertungs-

schnitt von

gut 84 % erreicht! Das beweist einmal mehr, dass die PlayStation immer noch mehr als genügend Spaß verbreitet. Dank Acclams WWF Attitude haben sich beispielsweise Gunther und Udo ernsthaft überlegt, neben den beiden bekannten Wertungskriterien Spielspaß und Mehrspielerspaß noch den Promille-Spaß mit anzugeben. Die beiden stellten nämlich mit Erstaunen fest, dass dieses hervorragende Wrestlingspiel nach ein paar Bier sogar noch mehr Spaß in geselliger Runde macht. An Previews wird ebenfalls die ein oder andere Rakete gezündet. Lara-Fans werden schon sehnsüchtig auf den ersten Ausblick auf Tomb Raider IV warten, den wir euch ab Seite 38 geben. Unser Heinz-Harald-Frentzen-Fan Udo stimmt sich mittlerweile beim Großen Preis von Deutschland auf dem Hockenheimring auf den Vorabbericht zu Formel 1 '99 von Psygnosis ein. Nach dem grandiosen Erfolg seines Schützlings war er jedoch nicht mehr ansprechbar, so dass Frank den Bericht (Seite 16) übernehmen musste. Weitere Highlights der Ausgabe sind Resident Evil 3: Nemesis und das letzte Preview vor dem BRD-Launch vom Voodoo-Spektakel Shadow Man. Viel Spaß bei dieser hochsommerlichen Ausgabe der PSG wünscht euch ...

euer (fast) komplettes PlayStation-Games-Team

Das spielen wir ...

	Udo	Tom	Peter	Uwe
Speed Freaks		×	△△△	□□
WWF Attitude	○○○	×		□
Bundesliga Stars 2000	○○	×××		□
Syphon Filter	○○○	×××	△△	□□

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



SHADOW MAN

Acclaim macht ernst. Bis Mitte September will man eines der ehrgeizigsten PlayStation-Projekte der Firmengeschichte auf den Weg bringen. Wir verkürzen euch die Wochen bis zum heiß erwarteten Release mit den letzten Infos und Fakten zu diesem vielversprechenden Horror-Action-Adventure.



10

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Herzlich willkommen in Raccoon City, dem Mekka aller Zombie-Hasser. Nach zwei gelungenen Teilen soll auch Nemesis zum Erfolg werden. Dabei heißt es: back to the roots. Ein höherer Rätsel-Anteil soll euch wieder vor ein kniffligeres Abenteuer stellen, nach dem die Vorgänger als zu leicht eingestuft wurden. Mehr dazu in unserem umfassenden Preview.



14

SPEED FREAKS

Sonys Antwort auf Super Mario Kart ist endlich da. Mit dicken Köpfen und breiten Reifen rücken sich die Kontrahenten in dem witzigen Funracer gegenseitig auf die Pelle. Klasse Grafik und hundsgemeine Gegner, die zu unfairen Mitteln, wie ausgestreckter Zunge oder Maschinengewehr, greifen, lassen jedes Rennfahrer-Herz höher schlagen. Lasst euch also überraschen!



46

NEWS

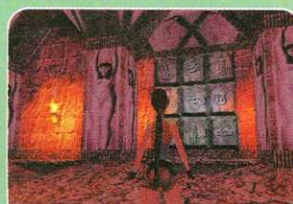
- Action Men25
Spionage-Thriller mit Superheld.
- Centipede41
Der Klassiker in neuem Gewand.
- Championship Motocross feat. Ricky Carmichael32
Schlamm Schlacht auf dreckigen Waldwegen.
- Cyborg29
Squaresoft-Prügler mit ungewohnten Elementen.
- Formel 1 '9916
Neue Version oder Fehlerkorrektur des letztjährigen Versuchs.
- Fußball Live!26
Pleite mit der Nationalmannschaft oder Titel in der Championsleague.
- Hot Wheels41
Aufziehen und losfahren.
- Resident Evil 3: Nemesis14
Endlich wieder Zombies schlachten.
- Re-Volt23
Mit funkgesteuerten Autos über breite Straßen fegen.
- Shadow Man10
Voodoo-Zauberei in gruseligen dunklen Ecken.
- Sled Storm34
Rasante Schlittenhetzjagd durch den tiefsten Winter.
- South Park24
Witziger Shooter: Kiddies auf Alien-hatz.
- Star Ocean: The Second Story40
Die Fortsetzung des Super-Nintendo-Klassikers.
- Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung22
Vor dem Rennspiel naht das Action-Adventure zum Film.
- TechnoMage30
Diablo-Variante aus deutschen Landen.
- Tomb Raider 438
Die angegraute Dame mit Schönheitsoperationen.
- Wipacout18
Ein neuer Meilenstein im Funracer-Bereich?
- Worms Armageddon33
Ring frei zur nächsten Runde Würmerspaß.
- Wu-Tang Clan: Shaolin Style28
Eine Hip-Hop-Combo zum Verprügeln.



HOT WHEELS



FORMEL 1 '99



TOMB RAIDER 4

EXTRA

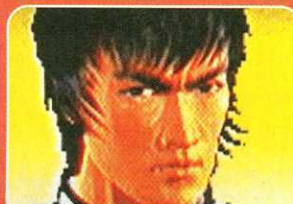
- Activision-Special6
- Auflösung Gewinnspiel108
- Coming Up128
- Favoriten110
- Gamemail124
- Highscore127
- Impressum130
- Inserentenverzeichnis130
- Leserbefragung130
- Select4
- So werten wir45
- Software-Ausblick94
- Start3
- Worldwide42

TRIX

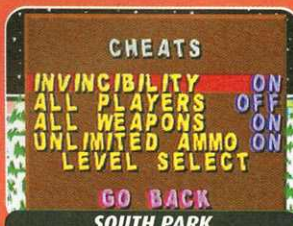
- Army Men 3D113
- Bomberman Fantasy Race115
- Breath of Fire III114
- Breath of Fire III115
- Bugs Bunny auf Zeitreise112
- Bundesliga Stars 2000116
- Colin McRae Rally113
- Deathtrap Dungeon112
- Diablo113
- Driver114
- Driver122
- Excalibur 2555 A.D.112
- Final Fantasy VII114
- Heart of Darkness112
- Kensei: Sacred Fist115
- MediEvil113
- NFS (4): Brennender Asphalt113
- Nightmare Creatures113
- Populous: The Beginning112
- South Park113
- Syphon Filter115
- Syphon Filter115
- Tekken 3118
- The Granstream Saga115
- Tribal113
- V-Rally 2113
- Warzone 2100112



DRIVER



TEKKEN 3



SOUTH PARK

HIGHLIGHTS

WWF Attitude Test.....	88
Speed Freaks Test.....	46
Wip3out News.....	18
Tomb Raider 4 News.....	38
Shadow Man News.....	10
Resident Evil 3: Nemesis News.....	14

TEST

Bundesliga Stars 200050
Electronic Arts' Fußballspiel mit den Helden der deutschen Liga.

G-Police 286
Zweite Runde der futuristischen Polizei-Hatz.

Speed Freaks46
Auf die witzige Tour: Kart-Fahren mal etwas anders.

Syphon Filter92
Knallharter Agenten-Thriller im Stile von Metal Gear Solid.

WWF Attitude88
Nichts für Weicheier: Acclaims neue Wrestling-Zone.



SYPHON FILTER



G-POLICE 2



WWF ATTITUDE



BUNDESLIGA STARS 2000

INDEX

Action Men.....	25	Nightmare Creatures.....	113
Army Men 3D.....	113	Populous: The Beginning.....	112
Bomberman Fantasy Race.....	115	Resident Evil 3: Nemesis.....	14
Breath of Fire III.....	114	Re-Volt.....	23
Breath of Fire III.....	115	Shadow Man.....	10
Bugs Bunny auf Zeitreise.....	112	Sled Storm.....	34
Bundesliga Stars 2000.....	116	South Park.....	113
Bundesliga Stars 2000.....	50	South Park.....	24
Centipede 3D.....	41	Speed Freaks.....	46
Championship Motocross.....	32	Star Ocean:	
Colin McRae Rally.....	113	The Second Story.....	40
Cyberorg.....	29	Star Wars Episode I:	
Deathtrap Dungeon.....	112	Die dunkle Bedrohung.....	22
Diablo.....	113	Syphon Filter.....	115
Driver.....	114,	Syphon Filter.....	115
Driver.....	122	Syphon Filter.....	92
Excalibur 2555 A.D.....	112	TechnoMage.....	30
Final Fantasy VII.....	114	Tekken 3.....	118
Formel 1'99.....	16	The Granstream Saga.....	115
Fußball Live!.....	26	Tomb Raider 4.....	38
G-Police 2.....	86	Tribal.....	113
Heart of Darkness.....	112	V-Rally 2.....	113
Hot Wheels.....	41	Warzone 2100.....	112
Kensei: Sacred Fist.....	115	Wip3out.....	18
MediEvil.....	113	Worms Armageddon.....	33
Need for Speed (4):		Wu-Tang Clan:	
Brennender Asphalt.....	113	Shaolin Style.....	28
		WWF Attitude.....	88



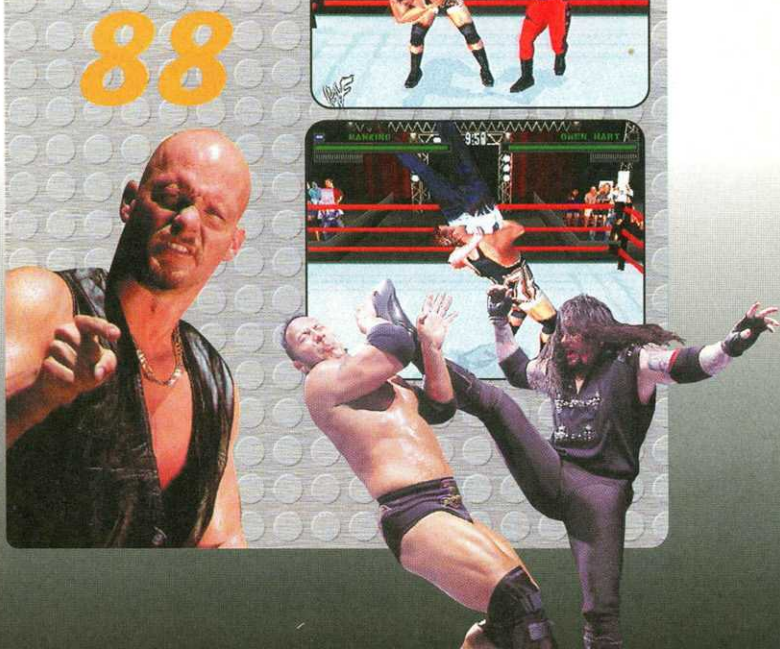
WIP3OUT

Bereits zum dritten Mal ruft Psygnosis zur futuristischen und rasanten Schwebegleiter-Hatz auf. Neue halsbrecherische Kurse machen euch das Leben schwer. Neben neuen Gemeinheiten, wie Erdbeben und Barrieren, gibt es vor allem neue Fahrzeuge und Teams. Auch die Grafik-Engine wurde neu überarbeitet und mit vielen kleinen Details versehen. Freut euch auf die Raserei, die noch schneller ist wie die beiden Vorgänger.



WWF ATTITUDE

Eigentlich wollte Acclaim die Lizenz für die World Wrestling Federation auslaufen lassen. Doch nun hat man es sich anders überlegt und bringt nach dem Dauerbrenner WWF Warzone einen neuen fantastischen Nachfolger heraus. WWF Attitude bietet neben feinerer Grafik vor allem viele nette Optionen, wie eigene Schriftzüge auf den Shirts der Kämpfer. Erfahrt also alles über das neue Wrestling-Spektakel und dessen 30 (!) verschiedene Spielmodi.





Für besonders gute Tricks gibt es einen Zeitbonus, der euch noch längeres Vergnügen auf den einzelnen Kursen bereitet.



Die einzelnen Skater wirken sehr realistisch. Sogar die Knitterfalten in den Hosen kommen extrem gut rüber.



Bei einem gekonnten Rail-Slide wie diesem fliegen sogar die Funken. Nehmt euch auch vor der Geschwindigkeit in Acht, denn es geht steil bergab.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Tony Hawk, der amerikanische **Skate-Gott**, stand Pate für diesen Titel rund um die kleinen Rollbretter.

Der gute Tony Hawk, seines Zeichens Über-Skater und zugleich durchaus erfolgreicher Geschäftsmann, wurde flugs von den Activision-Offiziellen gebeten, diesem Titel seinen Namen zu "verleihen". Gesagt, getan. In Verbindung mit den Programmierkünsten von Neversoft Entertainment war eine actionreiche Skateboard-Simulation die logische Folge. Diese Sportart führt konsolentechnisch immer noch eine Art Nischendasein, aber eine steigende Beliebtheit des

Sports auch hier zu Lande seit nunmehr doch einigen Jahren, von den USA ganz zu schweigen, hat die Coder von Neversoft (unter anderem Apocalypse) dazu bewogen, sich in diesem Genre zu versuchen.

GAMEPLAY: Ihr schlüpft in die virtuelle Haut eines von insgesamt neun Skatern. Neben good old Tony (inzwischen schon stattliche 30 Jahre alt) stehen euch unter anderem Chad Muska oder Jamie Thomas zur Verfügung. Ihr stellt euer Können auf zehn sehr realistischen Kursen unter Beweis. Einerseits rollt ihr durch Skate-Parks, gespickt mit den üblichen Obstacles, wie Rails, Quarter Pipes und Ramps, andererseits geht's über abgefahrenes Terrain, zum Beispiel ausgelassene Swimming-Pools oder brachiale Abfahrtskurse,

zusätzlich zu den halsbrecherischen Ritten durch eine Shopping-Mall oder eine allseits bekannte Halfpipe. Nahezu alle bis dato bekannten Tricks werden auch von den virtuellen Artisten dargeboten. Hawk, der 1990 vom Trasher-Magazin zum Skater des Jahrzehnts gekürt wurde, gab sein gesammeltes Wissen zum Besten. Mit dem virtuellen Tony, dem ersten Skater, der einen 720 und den Stale-Fish neben der Madonna vollführt hat, könnt ihr all die wahren Tricks, ohne ernsthafte Verletzungen zu erleiden, bestmöglich nachvollziehen. Es ist zwar an sich schon aufregend, sich seinen Weg durch die völlig frei zu befah-



Der Zweispieler-Modus bietet **Competitions** vom Allerfeinsten. Man wird das Gefühl nie los, den Rivalen ständig toppen zu müssen.

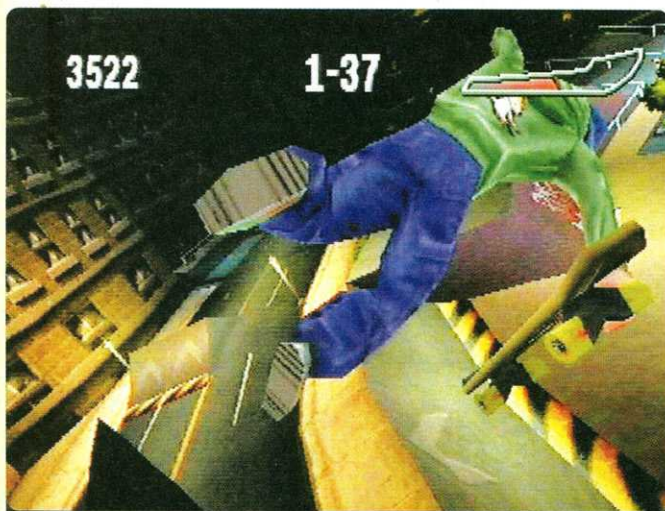
renden Arenen zu bahnen und dort die wildesten Rail-Slides und Airst zu präsentieren, doch eine Steigerung erlangt der Titel durch den fantastischen Zweispieler-Modus. Per Splitscreen rast ihr gegen einen anderen menschlichen Skater durch die wählbaren Obstacle-Parks. Interessant hierbei ist das Feature, dass derjenige Skater, der für eine spezielle Rampe oder einen Rail-Slide einen besonders fetten Trick auskramt, dieses Hindernis in einer ihm zugehörigen Farbe "einfärbt". Für den Widersacher stellt dies natürlich einen sehr hohen Motivationsfaktor dar, ihm diese Farbe wieder abspenstig zu machen. Wirkliche **Competitions** bis an die Grenze der Nervenbelastung sind die Folge.

TECHNIK: Die Technik steht dem Gameplay in nichts nach. Noch nie zuvor wurde eine Skateboard-Sim technisch so gut in Szene gesetzt wie in Tony Hawk. Die sehr gute ruckelfreie Grafik schmälert die Raserei und eure Trickkünste nicht im Geringsten. Garniert wird das Ganze mit Alternativ-Sounds der Marke Primus & Co, während in der Euro-Version die Tendenz eher zu Jungle-Vibes gehen soll.

FAZIT: Für Sport-Allrounder der absolute Überraschungshit und ein definitiver Killer, believe me! (Tom S.)



Ein ausgelassener Pool und ein ausgelassener Skater! Diese Mischung verheißt wilde Tricks.



Halsbrecherische Tricks wie dieser sind in der Realität wirklich nur Könnern zu empfehlen.



Zünftiger Kick-Flip: Sieht nicht nur gefährlich aus, sondern kann im wahren Leben zu üblen Verletzungen führen.

INEC

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
super

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Hersteller/Vertrieb: Neversoft/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10 Kurse



„Skaten mit Tony Hawk wird ein absoluter Hammerhit. Hut ab!“

NBA BASKETBALL 2000

Fox Sports bläst zum **Großangriff** auf das **Sportflaggschiff EA**.

Die Vormachtstellung der EA-Edelschmiede im Genre fast



Kräftig Luft holen und rein in den Korb. Bei dem Ausholen könnte sogar das Plexiglas zu Bruch gehen.

aller Sportarten hält nun nahezu die komplette Lebenszeit der Play-Station stand. Interessanterweise dringt nun Fox Sports in dieses dominierte Segment ein. Den ersten Titel der Offensive stellt ein Basketball-Titel erster Güte dar. Fox sicherte sich kurzerhand eine NBA-Lizenz, um mit der Unterstützung großer Namen erfolgreich zu bestehen. Mehr als 340 Spieler mit authentischem Aussehen und realitätsnahen Figuren wurden in den Titel einbezogen. Bis zu acht Spieler treten in den

Modi Exhibition, Season, Playoffs, Championship oder Practice gegeneinander zur Korbjagd an. Sehr beeindruckend ist vor allem die grafische Präsentation der Ballwerferei, gespickt mit vielen tollen Effekten, wie etwa Spiegelungen auf dem Hallenboden. Pfeile am Spieler zeigen an, wo sich potentielle Anspielstationen befinden. Ist die Rede von Fox Sports, muss natürlich erwähnt

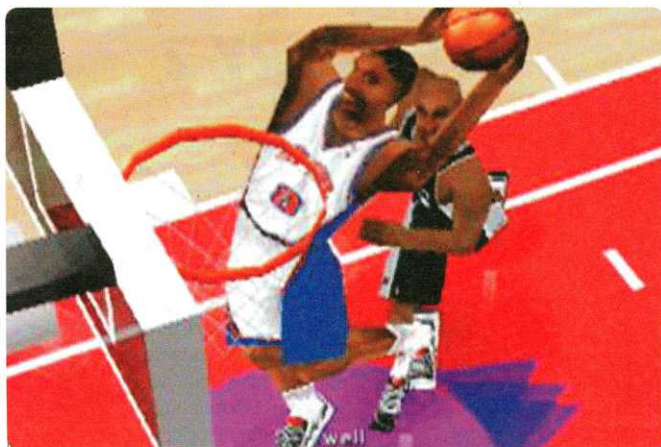


Fulminante Dunkings sind keine Seltenheit. Reverse Dunks und Alley-Oops bereichern die Palette an Würfen noch an.

werden, dass die gesammelten Erfahrungen aus dem TV-Bereich in großem Umfang Einzug in das Spiel gehalten haben. Wie in einer realen Übertragung tauchen ab und an Werbungseinblendungen und ein Ticker auf, der über alle News des Spieltages umfassend informiert. Am gefährlichsten für EA könnte jedoch neben diesem kleinen Ausblick der Neuerungen die Spielbarkeit werden. Fox' NBA spielt sich wirklich sehr gut und braucht einen Vergleich mit der Live-Serie nicht zu scheuen. (Tom S.)



Der kleine Kobe, der Adidas-Mann, fliegt und fliegt. Hoffentlich landet er irgendwann wieder.



Dem gegnerischen Team habt ihr's erstmal gezeigt, indem ihr euch gewandt wie eine Katze durch die Reihen geschlängelt habt.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
super

NBA BASKETBALL 2000

Hersteller/Vertrieb: Radical Ent./Fox Sports Int.
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt



"Fox wird es aller Wahrscheinlichkeit nach gelingen, NBA Live vom Thron zu stoßen"

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Die **Fox-Offensive** macht auch vor einer **rasanten Puckjagd** nicht Halt.

Fox Sports schickt den virtuellen Kufenkünstler auf eine temporeiche Hetzjagd nach der kleinen Hartgummischeibe. 28 reale NHL-Teams und 18 internationale Mannschaften laden zum virtuellen Kufenchaos ein. Die Grafik präsentiert sich butterweich und enorm detailreich. Außer normalem Ligabetrieb treten ihr auch wahlweise zu einer WM, einem Freundschaftsspiel,

den Playoffs oder einer Championship an. Fox greift auch hier wieder tief in die Erfahrungstrickkiste zurück. Gestandene Kommentatoren haben immer die passenden Worte zur jeweiligen Situation parat und wurden eigens für diesen Titel ins Aufnahmestudio beordert, um ihre Weisheiten zum Besten zu geben. Besonderer Clou beim Betrachten dieser Angelegenheit

ist folgender: Fox kam vor einigen Spielzeiten auf die geniale Idee, bei Schüssen und Pässen einen farbigen Schweiß hinter den Puck zu platzieren. Genau diese Tatsache findet in Fox' NHL-Titel Verwendung. Bevor ihr ins Spielgeschehen eingreift, könnt ihr euch noch die wissens-

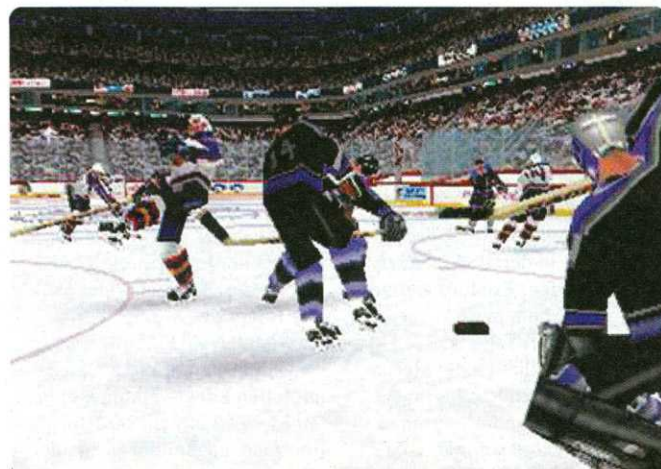


GOOOOAAAAAL: Der Hüne hier hat es tatsächlich geschafft und die Scheibe ihrer Bestimmung zugeführt!

werten Infos zu den einzelnen Spielern ansehen, die es bislang auf der Konsole zu bewundern gab. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, dass der Puck-Novize nicht gleich den Überblick in der Puckjagd verliert, sondern seine Fähigkeiten stetig aufbaut. Fast schon unvermeidlich ist die sage und schreibe 1,8 Mal pro Paarung auftretende Wahrscheinlichkeit pro Spiel, in einen Faustkampf verwickelt zu werden. (Tom S.)



Da bleibt dem Goalie wohl nur noch ein Halbspagat übrig, um den Puck noch erfolgreich abzufangen.



Dieser Shot gibt leider nur einen kleinen Eindruck wieder, wie detailverliebt man bei Fox zu Werke ging.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
September

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Hersteller/Vertrieb: Radical Ent./Fox Sports Int.
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt



"Fast schon bedingstingend ist die hohe Qualität, mit der uns Fox in Zukunft eindeckt"

SPACE INVADERS

Wer kennt es nicht mehr, das Spiel, mit dem viele ihre Leidenschaft für Konsolens-Games begonnen haben. Das Original ist mittlerweile doch etwas in die Jahre gekommen. Nun, im allgemeinen Retro-Fieber erfährt auch die virtuelle Rauminvasion ihr Comeback auf der heimischen Konsole. Die Grafik bedurfte einer Runderneuerung und hat diese auch erhalten. In einer feinen 3D-Umgebung rollen die Alien-Verbände

Reihe um Reihe heran, nur um von euch und euren Geschützen atomisiert zu werden. Eine Vielzahl an Waffensystemen gibt dem Gegner einiges zu denken, darunter Flammenwerfer oder der Neutronenstrahl. In einigen Levels gibt es zusätzlich exklusive Waffenarten. Mehr als 18 unterschiedliche Aliens und zehn Boss-Gegner werden euch dabei ganz schön auf Trab halten. Als Erscheinungstermin steht der 1. Oktober bereits fest. (Tom S.)



Wie man bereits auf den ersten Blick erkennt, stürzen sich die Verbände etwas energischer in eure Richtung.

TOY STORY 2

Endlich ist es so weit und der Erdrollige Space-Man Buzz Lightyear beehrt unsere Konsolenwelt mit einem neuen Abenteuer. In einer völlig frei begehbaren, riesig erscheinenden Spielwelt bewegt ihr Buzz, den Spielzeug-Astronauten, auf der Suche nach Woody, dem Mini-Cowboy, durch das Haus. Beeindruckend ist vor allem die Darstellung der Umgebung. In bester HiRes-Auflösung entgeht euch kein Detail. Mehr als 15 unterschiedliche Levels und eine große

Anzahl an Items und Goodies. Ihr sammelt auf eurer Suche unter anderem diverse Gegenstände ein, um diese dann bei Mr. Potato Head gegen sinnvolle Accessoires, wie Raketen-Rollschuhe oder einen Wurfhaken, einzutauschen. Zahlreiche Sub-Bosse und Endgegner erfordern großes Geschick im Umgang mit eurem Inventar. Ein genaues Erscheinungsdatum stand bis dato noch nicht fest, jedoch ist wohl in diesem Jahr nicht mehr mit dem Release zu rechnen. (Tom S.)



Der Detailreichtum und vor allem die Größe der Umgebung lässt einige Mäuler vor Staunen weit offen stehen.

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

In dem Genre der rüden Autohetzjagden balgen sich im Großen und Ganzen Twisted Metal und Vigilante 8 um die Vorherrschaft. 2nd Offense setzt genau da an, wo sein bereits netter Vorgänger aufgehört hat. Ihr heizt mit den wildesten Boliden, vom Sträflingsbus über ein Wohnmobil bis hin zu eher gewöhnlichen Vehikeln, durch die Prärie, um dabei gegnerische Horden von PS-

Jüngern schlicht zu atomisieren. Dafür stehen euch natürlich wieder zahlreiche Waffen zur Verfügung. Andere Goodies kommen auch nicht zu kurz. Beispielsweise dienen "Wasserskier" als Fortbewegungsmittel über das kühle Nass. Eine zusätzlich zu findende Hover-Ausrüstung sorgt für geruh-sames Schweben über dem Grund. Noch in diesem Jahr wird 2nd Offense erhältlich sein. (Tom S.)



Die futuristisch angehauchten Vehikel liefern sich knallharte Action und harte Fights.

X-MEN

Activision hat sich mit der AX-Men-Lizenz ein weiteres sehr zugkräftiges Pferd an Land gezogen. Die Popularität der Comic-Serie in den USA ist auch nach 35-jähriger Existenz weiterhin ungebrochen. Jährlich verkaufen sich dort sage und schreibe 30 Millionen der kleinen Comic-Heftchen. Was liegt also näher, als die farbenfrohen Helden auch konsolengerecht zu verwursten? Ihrer Natur gemäß kann dies natürlich nur in einem Prügler stattfinden. In wirklichen

3D-Arenen wird nach Herzenslust gekloppt, was das Zeug hält. Der Bösewicht Mojo beruft ähnlich wie unser guter Freund Heihachi in Tekken 1 bis 3 ein Turnier ein. Ziel hierbei ist es, alle Träger des X-Gens, sprich die X-Men, vom Erdboden verschwinden zu lassen. Gespickt mit tollen Effekten und einer guten Story könnte dieser Titel ein Überraschungshit im Frühjahr nächsten Jahres werden. Ob es einem Tekken ebenbürtig ist, wird sich noch zeigen. (Tom S.)



In den Fights geht's hart zur Sache. Tolle Specialmoves und eine Vielzahl an Charakteren sorgen für Kurzweil.

DRIVER

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™ is a 1998 GT Interactive Software Group Limited. All rights reserved. Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio. Technologies and Reflections are trademarks of the Reflections development studio. Published and distributed by GT Interactive Software Group Ltd. GT Interactive Software Group Ltd. is a registered trademark of GT Interactive Software Group Ltd. and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Group Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)
"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brilliantes 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."



Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

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 Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

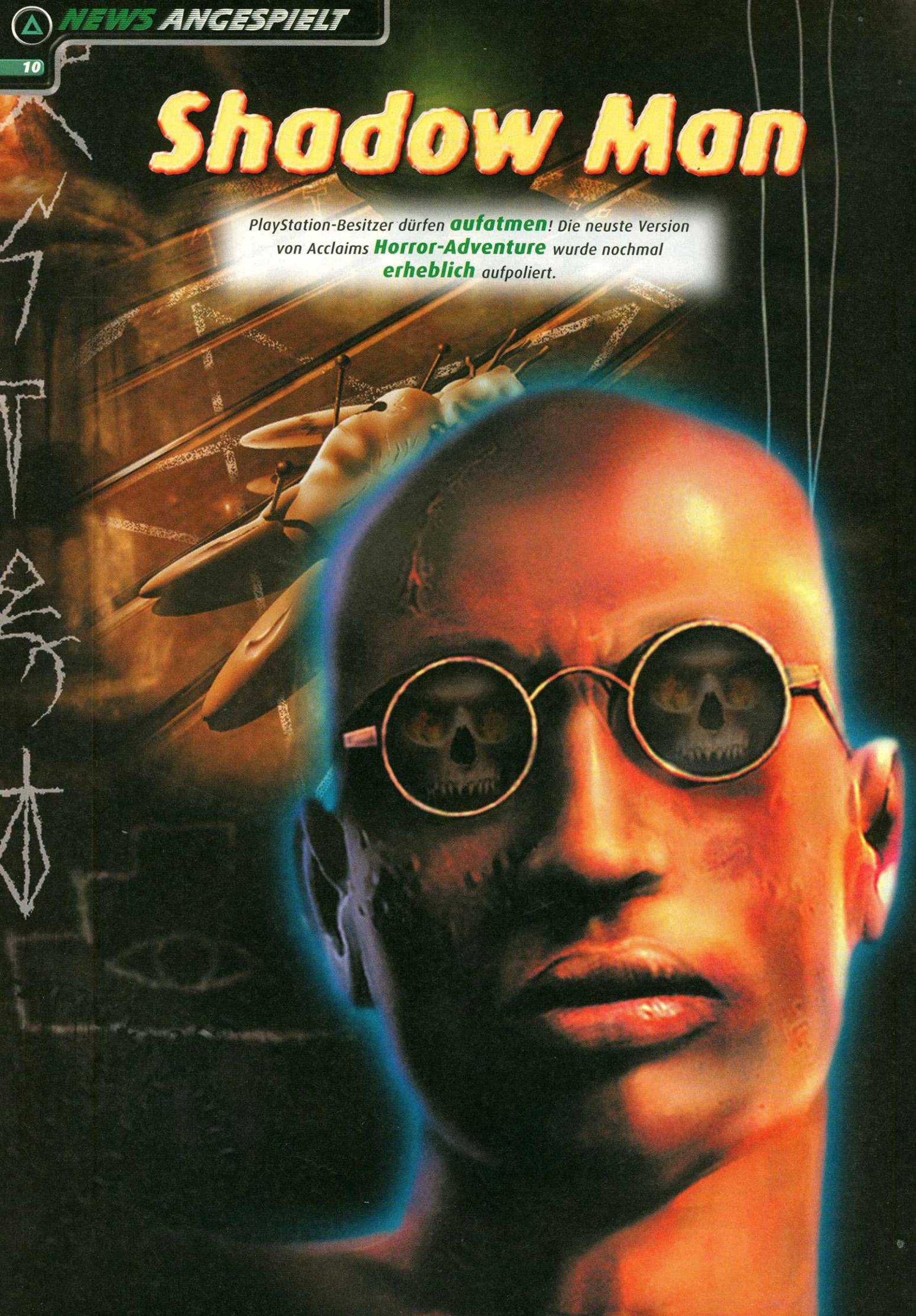
Playstation Games 4-99
"...potentieller Anwärter auf eine 90er Wertung..."

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."



Shadow Man

PlayStation-Besitzer dürfen **aufatmen**! Die neuste Version von Acclaims **Horror-Adventure** wurde nochmal **erheblich** aufpoliert.

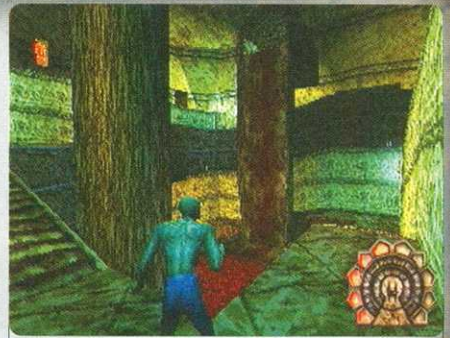




Nachdem einige Schalter betätigt wurden, fährt diese Plattform langsam hinauf.



Als Shadow Man ist es möglich, unbegrenzt lange unter Wasser (bzw. Blut) zu bleiben.



In den letzten Wochen erreichte Acclaim eine beachtliche Steigerung der Sichttiefe und Framerate.

Langsam wird die Zeit bis zum Deutschland-Start von Shadow Man knapp. Stefan Luludes, Leiter von Acclaims PR-Abteilung, vermeldete unlängst, dass man den angestrebten Termin 9. September nicht werde einhalten können. Qualität ginge nun einmal vor und man wolle die Jungs im Londoner Studio Teesside (früher Iguana UK) ihren Job machen lassen. Freundlicherweise besuchten uns der Creative Director Guy Miller und Senior Designer Simon Phipps höchstpersönlich in unseren Redaktionsräumen, um die allerneueste Fassung der PlayStation-Version zu präsentieren. In Ausgabe 7/99 sprachen wir ja bereits die erheblichen technischen Mängel an, die zu diesem Zeitpunkt

sem Zeitpunkt nur vier Hefte. So kam es, dass wir unsere eigene Welt rund um Mike LeRoi, seine Voodoo-Freundin Nettie und den Erzdämon Legion aufbauen mussten. Mittlerweile fragen uns die Comic-Designer, wie etwas auf der Welt funktioniert!“ „Alleine die Ausarbeitung der Darkside und des Asyls war eine unglaublich herausfordernde Arbeit“, fügt Guy hinzu.

GAMEPLAY: Die Story ist natürlich das entscheidende Fragment von Shadow Man, um den Spieler am Ball bleiben zu lassen. Der Dämon Legion will mit Hilfe von fünf Massenmördern (darunter auch Jack the Ripper) die Darkside verlassen und in unserer Welt das jüngste Gericht,



Im Nahkampf sind einige Gegner, wie diese blinden Wächter, besonders stark. Allerdings dauert der Kampf nur wenige Sekunden mit der richtigen Waffe im Anschlag.

„Die **Sprachausgabe** könnte zu einem **Meilenstein** für den **deutschen** Markt werden“

Zweifel aufkommen ließen, ob Shadow Man am Schluss eine ausreichende technische Leistung zeigen würde. Massive Clipping-Fehler, gepaart mit Aufbau Problemen und ruckeliger Animation, verhiessen nichts Gutes. „Das war nur eine direkte Konvertierung der PC-Version“, versichert uns Guy, „die jetzige ist extra für die Konsole angepasst und läuft wesentlich besser.“ Seine Wort in Gottes Ohr! Es wäre auch eine Verschwendung von hervorragenden Ideen, falls sich kein Erfolg wegen mangelnder technischer Brillanz einstellen sollte. „Es steckt sehr viel Arbeit in der Story“, meint Simon, „wir haben Shadow Man aufgrund der Comic-Vorlage erschaffen, jedoch gab es zu die-

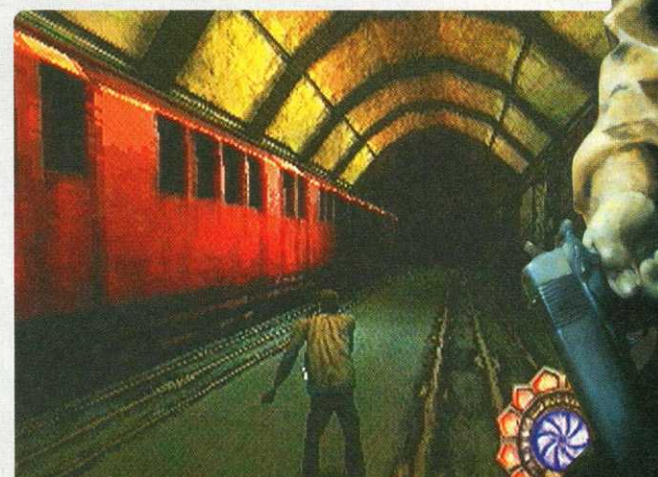
spricht die Apokalypse, auslösen. Die Voodoo-Prinzessin Nettie jedoch hat eines Nachts eine Vision von Legions Vorhaben und beauftragt ihren Freund Mike LeRoi, die dunkle Bedrohung zu stoppen. Mike ist aber kein normaler Mensch, sondern Shadow Man. Mittels der Shadowmaske, einem mächtigen Voodoo-Artefakt, das Nettie Mike in die Brust implantierte, kann er als einziges Individuum zwischen der Life- und Darkside wechseln.



Sehr praktisch ist das automatische Anvisieren der Gegner. Somit entfällt lästiges „Seek and Destroy“.

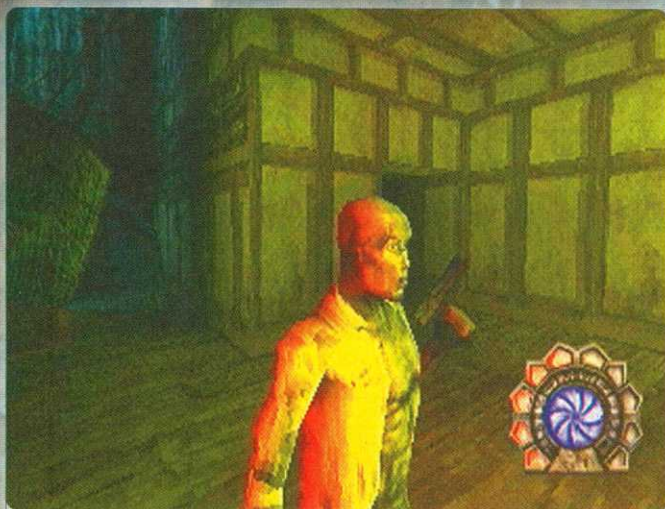


Immer wieder gerne gezeigt wird der Inventar-Bildschirm. Dort darf der Spieler beide Hände mit Gegenständen bestücken.

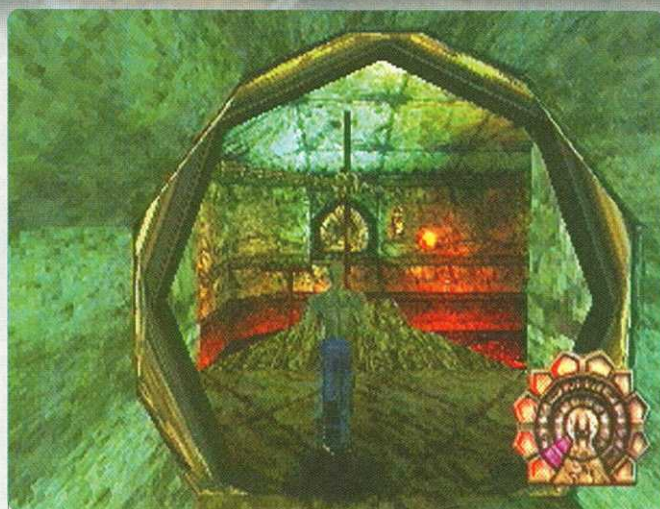


Im Londoner U-Bahn-System warten neben verworrenen Tunnelschächten noch leere Waggons auf Mike.





Dank der Taschenlampe wird dieser - sonst vollkommen düstere - Level in helles Licht getaucht.



Manche Türen öffnen sich erst, nachdem man ein knackiges Rätsel gelöst hat. Laut Hersteller warten rund 120 davon auf den Spieler.

Also macht sich Mike, alias Shadow Man, auf, die fünf Massenmörder und alle dunklen Seelen in der Legion zu vernichten. Das Spiel beginnt in den Sümpfen von Louisiana. Dort muss Mike zuerst einmal Nettie ausfindig machen, die ihm dann mit allerlei Infos füt-

tert und ihm seine wichtigsten Utensilien überreicht, als da wären die Shadowgun, mit der er ohne Unterlass Feinde und Monster im **Asyl** bekämpfen kann, einige wichtige Unterlagen und Akten über die Massenmörder

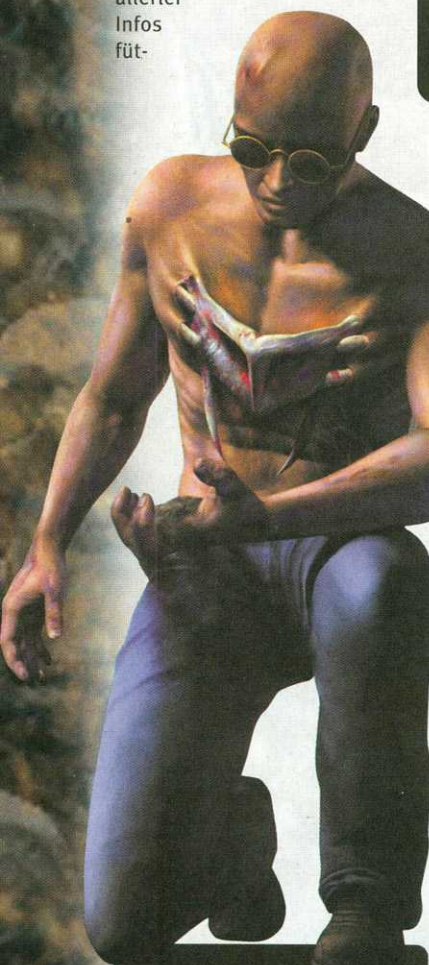
"Mit aller Macht hat Acclaim die PS-Version in den letzten Wochen gepusht"

(enthalten viele Hinweise) und ein magischer Teddy, mit dem unser Held zu den einzelnen Locations wechseln kann. Laut den beiden Entwicklern sind bereits weit über 40 verschiedene Levels fertiggestellt und auch spielbar. Im Prinzip arbeitet das komplette Team nur noch an kleineren Bugs und an der Grafik-Engine. Das Verwunderliche an Shadow Man ist seine Komplexität, denn dieser Titel lässt sich nicht ohne weiteres in eine Schublade packen. Shadow Man bietet Action-Adventure-Elemente, **Jump&Run-Passagen** und Rätsel-Einlagen à la Tomb Raider. Der Vergleich

zwischen Mike und Lara liegt ohnehin auf der Hand. Studios Teesside hat sich nämlich eindeutig von diesem Bestseller inspirieren lassen (einige Mitarbeiter haben sogar 1996 am ersten Teil der Tomb-Raider-Serie mitgewerkelt). Viele Grundbewegungen sind identisch: Rennen, Springen, Hangeln, an Vorsprüngen Hochziehen, Schalter Betätigen, Kisten Verrücken, Schwimmen, usw. Shadow Man ist aber kein billiger Tomb-Raider-Abklatsch. Das Spiel bietet viele interessante Ansätze und Innovationen. Bewegliche Plattformen, Schalter und versteckte Räume sind ja bereits bekannt. Doch welcher Titel innerhalb des Genres bietet darüber hinaus noch reinrassige Jump&Run-Elemente, ein Dutzend Waffen und mysteriöse Voodoo-Gegenstände? Dazu kommen Shadow Mans verborgene Zauber-Fertigkeiten, die sich erst im Laufe des Abenteuers weiter ausbilden. Später wird man durch Feuer gehen können, über Lava hinweg schreiten oder an Wasserfällen hinauf klettern. Somit werden Bereiche der ersten Levels zugänglich, die euch

zuvor verschlossen blieben. "Es wird absolut notwendig sein, dass der Spieler einige Levels noch einmal untersucht, um das Abenteuer beenden zu können", fügt Simon bestimmt hinzu. Nur dort liegen unverzichtbare Power-ups herum, ohne die der Voodoo-Krieger keine Chance hätte gegen den Dämon Legion.

TECHNIK: Das Programmiererteam hat ganze Arbeit geleistet. Eigentlich hielt ich es nicht mehr für möglich, dass bis zum angepeilten September-Release eine akzeptable Version auf die Beine gestellt wird, jedoch strafft mich Acclaim nun Lügen! Die Grafik-Engine ist wirklich sehr gut und soll nach Aussage der Entwickler noch weiter verbessert werden. Die **Framerate** ist hoch, stockt aber ein wenig, wenn man in einen anderen Levelbereich vorstößt. Dieses Problem wird aber auf jeden Fall gelöst werden. Ebenfalls noch kleinere Probleme



Nachdem Shadow Man eine dunkle Seele befreit hat, absorbiert er dessen Energie und erlebt eine kleine Verwandlung.



Mit der richtigen Voodoo-Kraft machen unserem Helden solche feurigen Attacken nichts mehr aus.



Jeder Endgegner möchte natürlich erst einmal einen kleinen Plausch mit dem legendären Shadow Man halten.



Viele Jump&Run-Passagen lockern das Gameplay erfreulich auf. Eine Genre-Einteilung ist nahezu unmöglich.

Shadow Man spricht Deutsch

Wie wichtig eine deutsche Sprachausgabe mittlerweile für den Erfolg eines Spiels geworden ist, kann man unschwer daran erkennen, mit welchem finanziellen Aufwand die Hersteller solche Aufnahmen durchführen. Zu Shadow Man hat Acclaim ein Reihe von hochkarätigen Sprechern aus Funk und Fernsehen engagiert.

Bösewicht Legion



Die rauchige und finstere Stimme von **Joachim Kerzel** verleiht unter anderem dem Hollywoodstar Jack Nicholson einen düsteren Aspekt.

Shadow Man



Wer Pulp Fiction kennt, der weiß, was eine passende Stimme alles ausmacht. Samuel L. Jackson wird von **Helmut Krauss** gesprochen, ebenso Mike LeRoi.

Voodoo-Prinzessin Nettie



Whoopie Goldberg, bekannt aus Ghost und Sister Act, wird von **Regina Lemnitz** gesprochen, die auch der Voodoo-Prinzessin Nettie ihre markante Stimme leiht.

Jaunty



Wer anderes als der Alf-Sprecher **Tommy Piper** könnte den Part des leicht durchgeknallten Wurms Jaunty mit seiner schrillen Aussprache übernehmen?

me gibt es mit der Einbindung der Sprachausgabe, die auch einen erheblichen Anteil an der Atmosphäre hat. Acclaim verpflichtete dazu extra renommierte Schauspieler und Synchronsprecher (siehe Kasten), um dem Spieler auch akustisch Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Sogar die Steuerung ist mittlerweile dermaßen gut, dass kaum noch Hand angelegt werden muss. Nur die Feinabstim-

mung des Analogsticks sollte noch korrigiert werden.

FAZIT: Shadow Man wird das absolute Highlight für die PlayStation im September werden. Da bin ich mir jetzt sicher. Insbesondere freue

Wacklige Brücken verbinden die einzelnen Abschnitte untereinander. In dieser kurzen Zeit flattern meist geflügelte Monster herbei.



Mit tollen Lichteffekten zerlegt es die Gegner, wenn man sie zuvor mit ausreichend Blei gefüttert hat.



Immer wenn ein Monster ins Gras gebissen hat, hinterlässt es netterweise Lebensenergie.

Einer der wichtigsten Abschnitte in Shadow Man ist das **Asyl**. Dort haust der Endgegner Legion, der sich allerdings bis zum Schluss gut versteckt hält.

ich mich auf die Testversion, um zu sehen, ob die Programmierer noch mehr aus Sonys 32-Bitter herausholen können. Aus dem hässlichen Entlein hat sich wahrlich ein stattlicher Schwan entpuppt. (Frank F.)



Diese aufgehängten Körper im Hintergrund sind eine Art Verbindungstor zu anderen Abschnitten der Darkside.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
super

SHADOW MAN

Hersteller/Vertrieb: Studio Teesside/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 40+ (16 Welten)



„Dieser interessante Titel scheint sich erst auf der Zielgeraden zu einem wahren Highlight zu entwickeln“



Kiss me! Dieses Monstrum sucht mit Sicherheit keine Zuneigung.



Von den wenigen Überlebenden in Raccoon City erhaltet ihr wichtige Hinweise im Kampf gegen das Böse.



Im dritten Teil der Saga werdet ihr einer wesentlich größeren Anzahl untoter Feinde gegenüberstehen.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Der **Horror** ist zurück! Mit neuen Aktionsmöglichkeiten und **Ballermännern** zieht ihr mit einer alten Bekannten in eine noch spektakulärere **Zombiehatz**.

Der erste Teil der Resident-Evil-Serie sorgte im Jahre 1996 für die Schaffung einer neuen Sparte im Action-Adventure-Genre, dem Horror-Adventure. Die düsteren Locations, der mystische Soundtrack sowie die üblen Untoten, die euch im Verlauf des Abenteuers begegneten, erzeugten eine perfekte Gruselstimmung, wie sie eine teure Hollywood-Produktion

nicht hätte besser einfangen können. Zusätzlich brachten knackige Rätsel große Spieltiefe und noch mehr Spaß ein. Der (hoffentlich) im Spätherbst erscheinende dritte Teil der Saga knüpft rein storytechnisch nahtlos an das Ende des ersten Teiles an. Endlich erfahren wir, was sich vor dem mittlerweile indizierten zweiten Teil in Raccoon City zugegetragen hat. Im Mittelpunkt des neuen Horror-Abenteuers steht die 23-jährige Pixelschönheit Jill Valentine, die die T-Virus-Seuche des ersten Teiles überlebt hat. Gerade macht sich das S.T.A.R.S.-Mitglied daran, die Koffer für einen längeren Europa-Aufenthalt zu packen, als allem Anschein nach das Grauen nach Raccoon City zurückkehrt. Eine mysteriöse Gestalt dringt in Jills Haus ein und schlägt sie nieder. Glücklicherweise gibt es aber noch weitere Personen, die die Seuche überlebt haben. So rettet der 21-jährige Südamerikaner Carlos Oliveira Jill mit einer spektakulären Aktion aus den Fängen des Bösen. An dieser Stelle schlüpft ihr in die Rolle der Heldin und betretet zum dritten

Mal die Welt des totalen Horrors. Herzlich willkommen bei Resident Evil 3: Nemesis.

GAMEPLAY: Die ersten Spieleindrücke vermitteln bereits das gewohnte Resident-Evil-Bild. Ihr steuert eure Spielfigur durch die vorherenderten düsteren Locations des Ortes Raccoon City. Löblich zu erwähnen ist jedoch, dass ihr Jill dank der Analog-Unterstützung wesentlich präziser durch die Orte des Geschehens lenkt. Zudem läuft die Heldin viel flotter entlang der düsteren Szenarien. Sie ist natürlich nicht alleine in der Welt des Horrors. Ständig begegnen der Protagonistin ekelhafte Bösewichter, die es mit geballter Waffen-Power auszuschalten gilt. Neben den für die Serie bereits obligatorischen Untoten trifft ihr im Spielverlauf auch auf zwei so genannte Tyrants. Die riesigen Mutationen tragen lange schwarze Mäntel, verfügen über eine mächtige



Den vorberechneten Hintergründen wurde eine Vielzahl animierter Details spendiert, durch die die Szenarien sehr lebendig wirken.



Die Bösewichter agieren wesentlich intelligenter als in den Vorgängern. Hier lauern sie der Heldin auf.



Zu Beginn solltet ihr vor den beiden Obermotzen fliehen, da eure schwache Bewaffnung den Monstern keinen Schaden zufügen kann.



Die Heldin Jill Valentine verfügt im Nachfolger über ein viel reichhaltigeres Repertoire an Aktionsmöglichkeiten.



Der Helden stehen im Nachfolger natürlich auch einige neue Ballermänner zur Verfügung.

Bazooka-Waffe sowie über unglaubliche Kräfte. Sie sind sogar in der Lage, die smarte Jill zu packen und durch die Lüfte zu werfen. Zudem agieren die Höllenmonster noch schneller als die Zombies. So ist es auch nur logisch, dass ihr mit einer kleinen Pistole, die sich zunächst in eurem Inventar befindet, nicht viel gegen die Ausgeburten des Dunklen ausrichten könnt. Wenn ihr also einer solchen Kreatur zu Beginn des Abenteuers begegnet, gilt es so schnell wie möglich die Flucht zu ergreifen. Jill werden diese Bemühungen durch einige neue Aktionsmöglichkeiten erleichtert. Türen lassen sich beispielsweise nicht nur mit Hilfe von Schlüsseln öffnen, sondern können teilweise sogar eingerannt werden. Außerdem kehren die Programmierer zurück zu alten Tugenden und

verpassen dem Adventure einen saftigen Anteil kniffliger Rätsel.

TECHNIK: Neben der überragenden Steuerung des Abenteuers stechen sofort die aufwändig gerenderten Hintergründe ins Auge, denen im dritten Teil wesentlich mehr animierte Details spendiert wurden. Somit wirken die Backgrounds deutlich lebendiger als in den Vorgängern. Ein weiteres cooles Feature ist die ständige Veränderung der Wetterbedingungen, zumal diese an einigen

Stellen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Des Weiteren verändern sich auch die Tageszeiten, was die Atmosphäre des Abenteuers stark verdichtet.



FAZIT: Resident

Evil 3: Nemesis dürfte dank der vielen Neuerungen mit absoluter Sicherheit die riesigen Erfolge der Vorgänger noch toppen. Aufgrund der großen Menge kniffliger Rätsel ist das Spektakel zudem nicht nur auf die Action-Freaks zugeschnitten, sondern spricht auch die "Denksport-Freunde" unter euch an. Ansonsten besticht die gewohnt geniale Resident-Evil-Atmosphäre, die im Genre ihresgleichen sucht. Wir halten euch auf dem Laufenden. (Udo L.)



Die beiden Tyrants sind jeweils mit einer Bazooka ausgerüstet, die bei den Gegnern für große Schmerzen sorgt.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.



"Spektakulärer Nachfolger mit absoluter Hitgarantie"



AB 27.8.99

SPEED FREAKS

SCHNALLT EUCH AN. SPEED FREAKS IST DAS ERSTE KART-RACING-GAME FÜR DIE PLAYSTATION. DU KANNST ZWISCHEN NEUN ABGEFAHRENEN CHARAKTEREN WÄHLEN, VON DENEN JEDER SEINE EIGENEN RAFFINIERTEN TRICKS HAT, DIE GEGNER AUS DER BAHN ZU WERFEN. BIS ZU VIER SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG GEGENEINANDER FAHREN UND MIT LIST UND WITZ VERSUCHEN, ALS ERSTER ÜBER DIE ZIELLINIE ZU RASEN. AUCH ERHÄLTICH IM BUNDLE MIT DEM ORIGINAL PLAYSTATION MULTI-TAP.

„DAS NEUE REFERENZPRODUKT“ (MEGA FUN 4/99)
„ENDLICH EIN TOLLER FUNRACER FÜR DIE PLAYSTATION“
(PLAYSTATION GAMES 5/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
TABATHA, TEMPEST, BRAINS, MONICA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME

FUNCOM

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. © SCEE and Funcom. Developed by Funcom Dublin. Published by SCEE.



Wenn man zu viel Gas gibt, kann es passieren, dass der Bolide versucht, hinten auszubrechen. Jedoch wer es beherrscht, der bringt seine Reifen schneller auf Betriebstemperatur.



Überholmanöver sind bei einem Rennspiel natürlich das Salz in der Suppe. Wie realistisch das Spiel in diesem Punkt ist, muss sich erst noch erweisen.



Realistische Verbremser gehören ebenfalls in den Standard-Umfang von Formel 1 '99. Die Bremsbalance und die Bremskraft sind über einen Optionsbildschirm einstellbar.

FORMEL 1 '99

Psygnosis versucht mit einem **neuen Programmiererteam** alte Fehler wieder wettzumachen. Wird das neueste **Formel-1-Update** halten können, was es verspricht?

Die Psygnosis-Spielreihe Formel 1 hat wahrlich schon Höhen und Tiefen hinter sich gebracht. Als 1996 der erste Teil auf dem Markt erschien, sorgte er für einen regelrechten Verkaufsrekord von rund zwei Millionen Exemplaren. Formel 1 '97 setzte in dieser Hinsicht sogar nochmal eine halbe Million drauf! Deshalb war man letztes Jahr gespannt auf das 98er-Update. In dessen Produktionsablauf wurde übrigens kurzerhand das komplette Programmiererteam von Bizarre Creations, die sich für die beiden Vorgänger verantwortlich zeigten, gegen die Jungs

von Visual Science ausgetauscht. Das Ergebnis war enttäuschend: Zu viele grafische Unzulänglichkeiten entbrannten einen Protestlauf gegen das Psygnosis-Produkt, zumal es viel zu früh in der Beta-Version in die Läden kam. Man lernte aus diesen Fehlern und beschäftigte für den nun aktuellen Nachfolger wieder ein neues Team: Studio 33. Dort ging man die Sache ganz anders an. 150 Stunden Fernsehmaterial aus aller Welt, Tausende detaillierter Streckenfotos und eigene Camcorder-Aufnahmen wurden von den Designern studiert. Außerdem besteht das Team,

nach Aussage des Chef-Entwicklers Ralph Ferneyhough, nur aus eingefleischten Formel-1-Fans, so dass man ein absolut authentisches Rennspiel erwarten darf.

GAMEPLAY: Wer die Vorgänger kennt, dem wird natürlich klar sein, was ihn erwartet. Dank der offiziellen FIA-Lizenz verfügt das Spiel wie jedes Jahr über **alle Teams und Fahrer**. Besonders Fans des neuen British-American-Racing-Teams sollten aufhorchen: Zum ersten Mal wird Ja-



Alle Teams und Fahrer - was will der Formel-1-Fan mehr? Damon Hill im Jordan hat auch im Spiel nur schlechte Karten.

ques Villeneuve in einem Formel-1-Spiel an den Start gehen. Dazu kommen alle 16 originalen Strecken dieser Saison, darunter der erste asiatische Track in **Kuala Lumpur/Malaysia**. Wie jedes Jahr wird ebenfalls gehörig das Reglement verbessert bzw. geändert. Eine weitere Profilrille ist an der Vorderachse hinzugekommen, nach Meinung der Fahrer-gewerkschaft war dieser Schritt eher unnötig. Weitere bereits aus der Realität bekannten Regeln werden nun endlich in der Heimversion Einzug halten: Stop-and-Go-Strafen, alle Flaggen mitsamt den dazugehörigen Regeln, Geschwindigkeitsbe-



Das Überholen im Regen gehört zweifelsfrei zu den schwierigsten Aufgaben. Nicht nur in Wirklichkeit setzt die Gischt die Sichtweite auf Null.



Wenn es regnet, sorgt die spiegelglatte Fahrbahn für schwitzende Hände. Jede falsche Bewegung kann das frühzeitige Aus bedeuten.



Nach dem Start quält sich das Feld wie an der Schnur gezogen durch die ersten Kurven. Dank der verbesserten Fahrer-KI sind Startkollisionen sehr wahrscheinlich.

Features von Formel 1 '99

- offizielle FIA-Lizenz für die aktuelle Formel-1-Saison 1999
- alle 16 offiziellen Strecken, inklusive dem neuen Asienkurs in Kuala Lumpur/Malaysia
- alle elf Teams und Fahrer, inklusive BAR-Team mit Jacques Villeneuve und dem Aushilfspiloten Mika Salo
- bekannte Kommentatorenstimmen aus England, Frankreich, Spanien, Italien und Deutschland
- alle Regeln der Saison 99, inklusive Stop-and-Go, Flaggen und Frühstarts
- verbesserte Grafik-Engine für erweiterte Sicht
- sich ändernde Wetterverhältnisse und Wettervorhersagen für das Rennwochenende
- realistische Sounds durch digitale Strecken-Aufnahmen
- freie Einstellung der Startpositionen, um alle Starts der Saison nachstellen zu können (bis zum britischen Grand Prix in Silverstone sind sie enthalten)



Besonders gespannt darf man auf die Umsetzung des Asienkurses in Kuala Lumpur sein.

grenzung in der Boxengasse und Frühstarts. Spielerisch machte Formel 1 '99 bereits in der frühen Fassung einen deutlichen Sprung nach vorne. Die künstliche Intelligenz der Computergegner wurde erhöht und hinterlässt in Verbindung mit der sauberen Steuerung einen positiven Eindruck.

TECHNIK: Wenn man etwas vom Vorgänger lernen konnte, dann das: Man

sollte sich zurückhalten, wenn es um die technische Beurteilung einer Vorabversion im Hinblick auf das fertige Produkt



"Im Vergleich zum Vorgänger gibt es eine deutliche Steigerung der Grafik-Performance"



Damon Hill fährt diese Kurve sichtlich zu schnell an und hat Probleme, seinen Jordan noch abzufangen.

geht. Dennoch drängt sich der Eindruck auf, Studio 33 hat bislang einen guten Job gemacht. Die Fahrzeuge wirken alle wesentlich größer und mit mehr Liebe zum Detail modelliert. Eben-



Sichtlich verbessert wurde die Detailvielfalt der Boliden.

der Fahrzeuge gearbeitet (sah schrecklich aus), bedient sich die aktuelle Version nicht solcher billigen Tricks. Die ohrenbetäubende Geräuschkulisse der Boliden wurde durch Mikrofone auf der Strecke eingefangen und bringt das Rennflair direkt nach Hause.

so wurde die Sichtweite erheblich verbessert. Weit entfernte Tribünen oder Bäume ploppen nicht wie bei den Vorgängern ins Bild, sondern sind bereits mehrere Kurven im Voraus zu sehen. Sehr beeindruckend sind auch die Starts. Wurde bei Formel 1 '98 mit deutlicher Detailreduzierung



Jeden Stein haben die Entwickler von Studio 33 auf den Strecken umgedreht. Die Sichtweite wurde zumindest erheblich gesteigert.

FAZIT: Zu diesem frühen Zeitpunkt lässt sich natürlich noch nichts Genaues über Psygnosis' neuesten Formel-1-Versuch sagen. Fest steht aber, dass das neue Programmiererteam Studio 33 mehr Motivation an den Tag legt als seinerzeit Visual Science. Dennoch muss man abwarten, ob der erste (sehr positive) optische Eindruck mit den hohen Erwartungen der PlayStation-Rennsportfans mithalten kann. Die PSG-Redaktion ist allerdings zuversichtlich. (Frank F.)

INTEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

FORMEL 1 '99

Hersteller/Vertrieb: Studio 33/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 16 Strecken, 23 Fahrer



„Studio 33 wird mit Formel 1 '99 beweisen, was in ihnen steckt“



WIP3OUT

Beide Vorgänger des neusten **Software-Streichs** aus dem Hause Psygnosis setzten jeweils einen **Meilenstein** im Bereich der **Future-Racer**.

ALTE UND NEUE KRÄFTE

 TT LOGO	 QIREX RESEARCH & DEVELOPMENT LOGO	 ICARUS LOGO	 AURICOM LOGO	 JICORDS LOGO	 ASSEGAI DEVELOPMENTS LOGO	 GOTECH LOGO	 PIRHANA ADVANCEMENTS LOGO
BO-STM	FEISAR	QIREX-RD	AURICOM	JICORDS	ASSEGAI DEVELOPMENTS	GOTECH	PIRHANA ADVANCEMENTS

Neben den fünf bereits aus WipEout und WipEout 2007 bekannten Teams treten nun drei neue auf den Plan. Icarus, Assegai Developments und GoTeki 45 werden kein Auge trocken bzw. keinen Widersacher entkommen lassen.



Spätestens beim Befahren dieser langen spiralenförmigen Schleife bekommen selbst geschwindigkeitsresistente Naturen einen Adrenalinschub.



Die Pisten wirken mit all den Randobjekten so detailliert, dass man am liebsten die Strecke aus den Augen verlieren möchte.

Beide Vorgänger, sowohl Wipeout als auch Wipeout 2097 (in den USA als Wipeout XL bekannt), sorgten durch eine fantastische Mischung aus schneller Grafik und fetzigen Sounds, unter anderem von "Bands" wie Prodigy und den Chemical Brothers, für einen Rennspaß andersartigen. Mehr noch als mit dem bereits hervorragenden ersten Teil konnte Psygnosis mit "2097" Begeisterungstürme auslösen. Das will schon etwas heißen, wenn ein langjähriger Zocker ein zweieinhalb Jahre altes Spiel ab und an wieder herauskramt. Gespickt mit tollen Waffen und netten Details bietet Wipeout immer noch eine genussvolle Ablenkung. Die Zeit des Wartens hat nun bald ein Ende und der geduldige Spieler wird alsbald mit dem dritten Teil der Rennserie in die Vollen gehen können. Sinngemäß erfuhr der Nachfolger keine große Namensänderung, doch anstatt nur auf Wipeout 3 zu setzen, trägt man das „3“ bereits im Titel mit sich spazieren. Wipeout 3, was kann das Spielerherz heutzutage noch von einem Titel nach so einem bewährten Strickmuster erwarten?

GAMEPLAY: Alle Rennspielfreunde unter euch, die auch einem knallharten futuristischen Rennspektakel nicht abgeneigt gegenüberstehen, denken wohl an dieser Stelle an ein genretübliches Update einer alten Version. Sprich man poliere die Grafik um einige nette Details auf, füge ein paar neue Teams und Fahrzeuge hinzu und fertig ist die ideale "Ich-konstruiere-mir-den-perfekten-Nachfolger-Back-

mischung". Nicht zu vergessen, dass man als Sahnehäubchen noch einige neue Gassenhauer, sprich Musiktitel der Marke "total angesagt" implementiert, um so topaktuell wie nur irgend möglich dazustehen. Doch schon an dieser Stelle muss die Fiktionsbremse gezogen werden. Sowohl ein Teil der alten Mannschaft als auch einige neue Talente haben ihre Programmierfähigkeiten gebündelt, um mit Wipeout ein Sequel mit wirklichen Verbesserungen, zusätzlich zu den bereits oben genannten, zu präsentieren. Gut, zu allererst ist zu sagen, dass es selbstverständlich Änderungen nach obiger Machart gibt, die sich aber zwangsläufig auch nicht vermeiden lassen. Neben fünf

bereits bekannten Teams, namentlich AG-Systems International, Feisar, Quirex, Auricom plus ein noch nicht genau benanntes, aber ebenfalls bewährtes Team, wird es einige neue zu bestaunen geben. Die Mannschaftsliste liest sich wie folgt: Icaras, Assegai Developments und GoTeki 45. Alle Teams und deren Schwebegleiter werden mit neuem Fahrzeug-Design und neuen Flugeigenschaften aufwarten. Ziel ist es, wie bereits in beiden Prequels, über die halbschwererisch schnellen Kurse zu düsen und dabei der gesamten Gegnerschar das Leben so schwer wie möglich zu machen. Apropos schwer machen, euch stehen bei der temporeichen Hatz mit den futuristischen Gleitern wieder eine ganze Reihe sinnvoller und schlagkräftiger Peacemaker zur

Verfügung. Auch hier werden dem Waffennarren unter euch neben fünf "alten" Systemen mindestens sieben weitere Neuerungen geboten, um der Schar an Widersachern den Garaus zu machen. Leider waren bis zum jetzigen Stand der Dinge erst vier dieser schlagenden Argumente namentlich bekannt. Außer die handelsüblichen Missiles besitzen eure Raketen jetzt drei Sprengköpfe, die individuell voneinander Ziele ansteuern und diese schwer treffen können. Ferner stehen euch fies zu platzierende Minen und ein so genanntes "Quake" zur

"Das perfekte Rennvergnügen für Einsteiger und Profis"



Wipeout 3 bietet echtes Ben-Hur-Feeling, nur die Pferde wurden durch minimal zugkräftigere Maschinen ersetzt.



Diese ewig dauernde Abwärtsspirale stellt euer Können auf eine ernsthafte Probe.



Harte Positionskämpfe, Kopf an Kopf neben dem Gleiter her. Duelle wie dieses erzeugen eine große Portion Spannung.



Das Streckendesign bietet Achterbahn-Feeling pur mit endlos langen Steilkurven.



Die Schwebegleiter ziehen nun lange Kondensstreifen hinter sich her und wirken hiermit noch realistischer.



In der Cockpit-Perspektive wirkt auch Psygnosis' Vorzeige-Racer noch rasanter als die beiden Prequels.

MUSIKALISCHER MUSIKSCHUB



Orbital, das sind die Gebrüder Phil und Paul Hartnoll. Das selbstbetitelte Debüt von 1991 läutete einen Siegeszug in der Technoszene, verbunden mit illustren Kollaborationen, ein. Unter anderem mit Kirk Hammett (Metallica) auf dem Spawn-Soundtrack zu hören.

Über **Paul van Dyke** lässt sich leider nicht allzu viel berichten. Paul ist bereits seit mehreren Jahren fester Bestandteil der elektronischen Szene. Außerdem ist er ein sehr renommierter DJ, der weltweit an den Plattentellern zu Hause ist.



Die **Propellerheads**, Alex Gifford und Will White, machten erstmals durch einige Maxi-Singles auf sich aufmerksam (auch Take California), ehe den beiden Klangkünstlern mit dem Album „Decksanddrumsandrockandroll“ der große Durchbruch gelang. Die beiden können zu Recht als Mitbegründer des Big- bzw. Chemical-Beat-Stils betrachtet werden.



Sasha, ein in Großbritannien sehr angesagter DJ-Act, besitzt hier zu Lande allenfalls bei Insider einen Namen. Jedenfalls sei angemerkt, dass ein kilometerweit zu hörender lauter Freudenseufzer meinerseits gen Himmel geschickt wurde, da es sich nicht um die deutsche Bravo-Tunte gleichen Namens handelt.

Underworld setzt sich zusammen aus D. Emerson, R. Smith und K. Hyde. Das Trio zeichnete sich unter anderem dafür verantwortlich, einen echten Meilenstein mit dem Track „Born Slippy“ geschaffen zu haben, der dem Trainspotting-Streifen noch zusätzlichen Kultstatus verlieh. Das aktuelle Album trägt den illustren Titel „Beaucoup Fish“.



Auswahl, also ein ferngesteuertes Erdbeben. Mit dessen Hilfe wird einem rasanten Flug eures Widersachers schnell ein vorzeitiges Ende bereitet. Witzig in diesem Zusammenhang ist auch die Barriere, zwar keine Waffe im herkömmlichen Wortsinn, aber eine wirksame Methode, feindliche Gerätschaften am Weiterkommen zu hindern. Ihr dürft diese **Barriere** passieren, aber eure Widersacher bleiben für die Zeit der Wirksamkeit an dieser Lichtmauer kleben und können erst nach deren Auflösung weiterdüsen. Ferner wird es aller Wahrscheinlichkeit nach für jedes Team je eine spezielle Teamwaffe geben. Um euren Renn-ObSESSIONen gebührend nachzukommen, hat man sich einiges einfallen lassen. Das Handling der blitzartig dahingleitenden Gefährte erfolgt ähnlich wie in den beiden Vorgängern. Die Schultertasten dienen dem Auslösen der Air-Brakes, einem ausgetüftelten Bremsensystem. Ferner habt ihr mit einem Druck auf die rechte Strafe-Taste die Möglichkeit, eine Hyperbeschleunigung auszulösen, welche euch ein ganzes Stück weiter nach vorne im Fahrerfeld schleudert. Dieser Hyper-Booster kann theoretisch beliebig oft genutzt werden. Wohlgemerkt, leider nur theoretisch, da euch bei jedem Hyper-Schub ein Teil der Energie abgezogen wird, ähnlich dem Abzug bei gegnerischen Treffern. Taktik ist somit gefragt, denn wer zu oft auf dieses Feature zurückgreift, wird schon bald mit seinem Gefährt "stran-



Endlich tretet ihr im Splitscreen gegen menschliche Widersacher an.



Hier bekommt ihr einmal den Schweif der Schubdüsen zu sehen.



Da stellt sich nur noch die Frage, was eigentlich hier „EX-RATED“ ist.

„Wip3out **toppt** beide Vorgänger noch in **puncto Rasanz**“

Fluges es ist dabei, möglichst viele Gegner auf der Strecke vom Schirm zu blasen, sei es mit dem Einsatz roher Waffengewalt oder mit Hilfe von rüden Attacken. Bemerkenswert ist, dass der von vielen, vor allem von Anfängern, beklagte relativ happe Schwierigkeitsgrad nun etwas abgemildert wurde. Das Rennspektakel zeigt sich Einsteigern anfangs wesentlich bedienungs- und einsteigerfreundlicher. Hingegen wird es den fortgeschrittenen Zockern auch weiterhin knallharte Rennen bieten.

TECHNIK: Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern steht euch nun auch endlich der Einsatz des Dual-Shock-Controllers zur Verfügung. Was dies genau für den Spielablauf bedeutet, dürfte dem eingefleischten Zocker klar sein. Ein Racer, der ohnehin derart fulminant und rasant schnell ist, bekommt durch den Rüttelleffekt noch einen besonderen Schub. Treffen euch die gegnerischen Projektile oder Lenk-raketen, werdet ihr euch wünschen, nicht in einem der Flitzer Platz genommen zu haben. Ganz abgesehen von den fantastischen Möglichkeiten, die sich mit Hilfe der Analogsteuerung ergeben. Insgesamt gesehen, kommt es durch die neuen Steuerungsmöglichkeiten zu einer noch besseren Einbindung des Spielers in das ablaufende Geschehen. Bereits WipEout und der



Der rote Streifen über dem Rivalen zeigt an, dass ihr ihm via Goodie wertvolle Energie raubt.



Die Barriere ist eine gemeine Einrichtung, da sie euch durch das Kraftfeld am Weiterkommen hindert.



Habt ihr einen Rivalen getroffen, verdampft sein Schiff in einer Explosionswolke.



Dieser Gleiter macht von vorn gesehen den Eindruck, als würde ein Schwert direkt über die Strecke rauschen.



Nette Details, wie die Werbebanderolen am Ende der Geraden, wurden als Eyecatcher platziert.



Eine Rampe über diese Brücke ist nur eines von vielen netten Details, um den Abwechslungsreichtum zu wahren.

2097er-Nachfolger glänzten durch eine wahrlich rasante Geschwindigkeit. Doch Wip3out wird noch schneller überkommen als die beiden Ahnen des Titels. Dies lässt ein völlig neues Geschwindigkeitsgefühl entstehen, wenn ihr euch euren Weg über die technoiden Raceways bahnt. Apropos futuristisches Design: Vormalen waren die Tracks unter anderem mit solch netten Kleinigkeiten wie überall eingestreuter "Bandenwerbung" eines österreichischen Energy-Drink-Produktes gespickt. Erneut wird es der Ausschmückung dienende **Werbebanderolen** zu Bestaunen geben. Doch dies ist wahrlich nicht ausschlaggebend für die technische Klasse eines Rennspiels. Interessanter wären da schon die Strecken selbst. Die Tracks fallen sehr abwechslungsreich aus. Beispiel hierfür wäre der Kurs, auf dem ihr euch einen Weg Richtung Ziel vorbei an Sci-Fi-inspirierten Türmen und Gebäuden bahnt. Uplötzlich scheint euch der Boden unter den Füßen weggezogen zu werden, als sich ein riesiges Loch im Grund auftut. Für Eintönigkeit bleibt somit keine Zeit, da ihr zusätzlich zu den ohnehin aggressiven Widersachern auch noch mit den Eigenheiten der betreffenden Pisten zu kämpfen habt. Eine weitere ziemlich abwechslungsreiche Piste bietet sich euren

Vehikeln mit der zweiten Strecke, die mit Spiralenabschnitten angereichert ist. Dabei sind einige wirklich endlos lang scheinende enge Kurven, die stetig abwärts führen, zu meistern. Spätestens hier kommt wohl auch der abgeknichteste Spieler in einen Schwebereausch besondersgleichen. Technische Feinheiten würzen den tollen Titel. Eure Gleiter ziehen kondensstreifenähnliche Schwaden am Heck nach sich. Diese sind zum einen ein Augenschmaus und lassen euch zum anderen auch noch dunkle Tunnelpassagen ein bisschen ausleuchten. Ganz zu schweigen von der erneut tollen Musikauswahl, die abermals gänzlich aus Dance-Tunes besteht. Gott sei Dank ist für die Musikauswahl der englische DJ Sasha und nicht, wie von vielen befürchtet, die deutsche Bravo-Heulboje Sascha verantwortlich. So kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Enthalten sein werden Dancefloor-Stamper aus den renommierten Schmieden der Jungs von Underworld, den Propellerheads und Orbital. Also ein Genuss für die Ohren! In Kürze dürften die Fans der ersten beiden Episoden wieder voll auf ihre Kosten kommen und zu motivierenden Tracks die Schubdüsen völlig zum Glühen bringen.



Die farbigen Felder am Grund der Pisten repräsentieren nach wie vor die zusätzlichen Goodies, wie Extra-Schub oder Waffen.



Befindet sich die Schadensanzeige im kritischen Bereich, schafft die Pitlane Abhilfe.



"Musikuntermalung vom Feinsten für virtuelle Schwebegleiter"



Ihr fliegt fast genau im Düsenstrahl des Verfolgten. Wenn das mal gut geht!

FAZIT: Wip3out stellt ein gefundenes Fressen für die Zocker der futuristischen Rennspiele dar. Neue Modi und rundum gelungene Verbesserungen in puncto

Schwebegleiter und Teams sorgen für genügend Abwechslung. Eine Grafik, die dem Zocker ob ihrer Rasanz einem Ridge Racer Type 4 in nichts nachsteht, fließende HiRes-Optik, und dies alles ohne einen Funken eines erkennbaren Grafikaufbaus. Hut ab für die Jungs von Psygnosis! Die gelungene Auswahl an treibenden Musikstücken dürfte selbst den letzten Zweifler eines Besseren belehren, dass Produkte vom Schlag dieser Serie noch lange nicht zum alten Eisen gehören. Wip3out setzt einen neuen Maßstab, der zumindest in dieser PlayStation-Generation wohl nicht mehr getoppt werden kann. (Tom S.)



Knallharte Fights: Am besten, ihr schießt beide Flitzer mit einer Lenkrakete von der Strecke und kürt euch selbst zum Sieger.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
September
ERSTER EINDRUCK
super

WIP3OUT

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8 Strecken



"Dank neuen Details und dem hohen Spielniveau bleibt Wip3out nach wie vor der Future-Racer schlechthin"



Der Bösewicht von Episode I ist ein gewisser **Darth Maul**, ein Gezücht des späteren Imperators.



Obi-Wan hat den Auftrag, die Königin von Naboo, **Amidala**, zu retten und zum Raumschiff zu führen.



Verschiedene Geschicklichkeitstests fordern euer ganzes Können.

STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Der Countdown läuft: Am **19. August** ist Kinostart der Episode I. **Passend** zur Handlung kommt das Action-Adventure zum **Film**.

Nach dem rasanten Star Wars Racer kommt nun ein zweites Spiel zur Episode I, welche in amerikanischen Filmpalästen die Fans begeistert und wohl auch sämtliche deutschen Kinos überquellen lassen wird. Die Dunkle Bedrohung ist ein Action-Adventure um den jungen Anakin Skywalker. Die Story des Spiels, die in der korrupten und kurz vor dem Untergang stehenden alten Republik angesiedelt ist, ähnelt sehr stark der des Films, daher

werden wir euch nichts davon verraten, solange ihr ihn nicht gesehen habt (Kinostart in Europa: 19. August 1999).

GAMEPLAY: Ihr steuert je nach Level eine der vier zentralen Figuren des Films: Den Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi, den Jedi-Meister Qui-Gon Jinn, die Königin von Naboo **Amidala** und Captain Panaka, am häufigsten jedoch Obi-Wan. The Phantom Menace, so der Original-Titel des Films, ist sehr actionlastig. Ihr prügelt euch mit Laserschwert und der Macht durch dunkle Gänge von Raumschiffen, schlagt euch durch Wälder hindurch und erobert wichtige Gebäude – die Szenarien sind zahlreich. Zur Filmhandlung wurden viele neue Elemente hinzugefügt, die die Geschichte verlängern. So gehören eine Menge Rätsel dazu, die das Feindes-schlachten unterbrechen. Es wurden Sequenzen, die im Film



Obwohl ihr nur einen Charakter spielt, kämpfen die anderen aktiv an eurer Seite, so wie hier Obi-Wan Kenobi von seinem Meister Qui-Gon Jinn unterstützt wird.

relativ kurz sind, stark ausgeweitet und zusätzliche Teilstücke in die Story eingefügt, die im Film nicht oder nur am Rande behandelt werden. Zu euren Gegnern gehören Droiden, Söldner sowie der teuflische **Darth Maul**, ein Jedi-Ritter, der auf die dunkle Seite der Macht übergelaufen ist. Interessant ist, dass euch, wenn es die Situation erfordert, einer der anderen zentralen Charaktere zur Seite gestellt wird. Für eine gewisse Interaktion mit anderen Figuren wurde ebenfalls gesorgt: Über 100 Personen und friedliche Arbeitsdroiden müssen ausgequetscht oder zur Lösung der Rätsel hinzugezogen werden.

TECHNIK: Die Dunkle Bedrohung präsentiert sich als 3D-Spektakel, in dem ihr die Figuren aus der Vogelperspektive



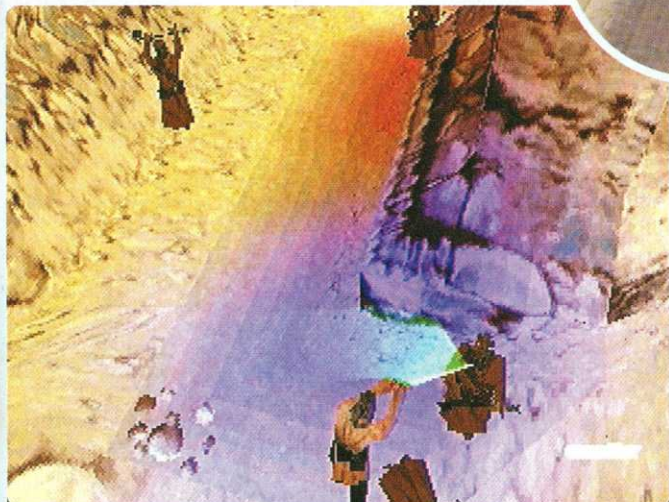
Das merkwürdige Volk der Gungans, im Wasser lebende Wesen, muss euch die Unterstützung zusagen.

betrachtet. Über die Qualität der Ansicht lässt sich aber noch nichts sagen. Hier zu Lande wird die Episode I komplett in deutscher Sprache erscheinen.

FAZIT: Wie es aussieht, hat Lucas Arts einen ordentlichen Titel entworfen, der nicht nur die Star Wars-Fans begeistern dürfte. Nähere Details erfahrt ihr, sobald wir euch mehr als nur ein paar Bilder zeigen können. (Tom S.)



Auch wenn sie zunächst nicht so aussieht, kann sich Queen **Amidala** kräftig gegen die Soldaten zur Wehr setzen.



Auch die hinterhältigen Sandleute fordern ihren Tribut. Jedi-Meister Qui-Gon Jinn hat alle Hände voll mit den Biestern zu tun.



INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juli
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

STAR WARS: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: k.A.



"Actionlastiges Abenteuer zum Film, das sich stark an dessen Handlung orientiert"

RE-VOLT

Acclaims Fun-Racer im **Miniformat** soll ebenso das Kind im Manne **wecken** wie **wählerische** Multiplayer-Fans ansprechen.

Toy-Volt, ein weltbekannter Spielzeughersteller, hat es geschafft! Mit seinen erstklassigen Kinderprodukten beherrschte er den Markt. Die Regale waren im-



Dieser Größenvergleich verdeutlicht die Hauptidee hinter Re-Volt. Im Laufe des Spiels müssen unzählige dieser Hindernisse überwunden werden.

mer leer und eine Neuerscheinung jagte die nächste. Scheinbar hat die Firma den nötigen Weitblick, das Gespür fürs Wesentliche und ein ehrgeiziges Management. Das Aushängeschild schlechthin sind die ferngesteuerten Rennwagen, deren Entwicklung immer schneller voran schreitet. Eines Tages

geht etwas schief: Die Toy-Volt-Flitzer bekommen eigene Gedanken und Gefühle und büchsen kurzerhand aus der Gefangenschaft der Läden aus. Seither herrscht Chaos auf den Straßen, obwohl die "Re-Volte" sich erst am Anfang befindet. Acclaims neuester Versuch, einen Fun-Racer auf der PlayStation zu etablieren, hat neben einer durchgedrehten Story auch noch einige interessante Features zu bieten. 18 verschiedene Strecken, wobei vier davon nur im Multiplayer-Modus zur Verfügung stehen. Dieser wartet sogar mit einer Vierspieler-Multiplayer-Variante auf. Wählt ihr hingegen den Einspieler-Modus, muss man sich gegen sechs andere computergesteuerte **Mitstreiter** durchsetzen, wobei sich je nach Umgebung noch streckenbedingte Probleme sprichwörtlich in den Weg stellen. Auf dem Parkplatz des Supermarkts warten überdimension-



Die Bombe tickt: Ein Mitstreiter hat gegen uns eine Zeitbombe gezündet. In wenigen Sekunden haben wir ernste Probleme.



Vor jeder Kurve wird erst im letzten Moment die Richtung mit einem Pfeil angezeigt.

nale Autos ebenso auf euch wie spielende Kinder, oder im Museum werden plötzlich Relikte aus längst vergessenen Epochen lebendig. Angeblich werkelt Acclaim auch an einem Streckeneditor, womit man seiner Kreativität freien Lauf lassen kann. Die Steuerung ist gut und be-

schert jedem Einsteiger einen schnellen Zugang. Aus grafischer Sicht präsentiert sich Re-Volt etwas enttäuschend und wies in der Preview-Version noch gravierende Aufbaufehler auf. Der Sound und die schmissige Musik hingegen passen hervorragend zum Spiel. (Frank F.)

INFO

Action:

Strategie:

Abenteuer:

Geschick:

Simulation:

GEPLANT FÜR

3. Quartal

ERSTER EINDRUCK

gut

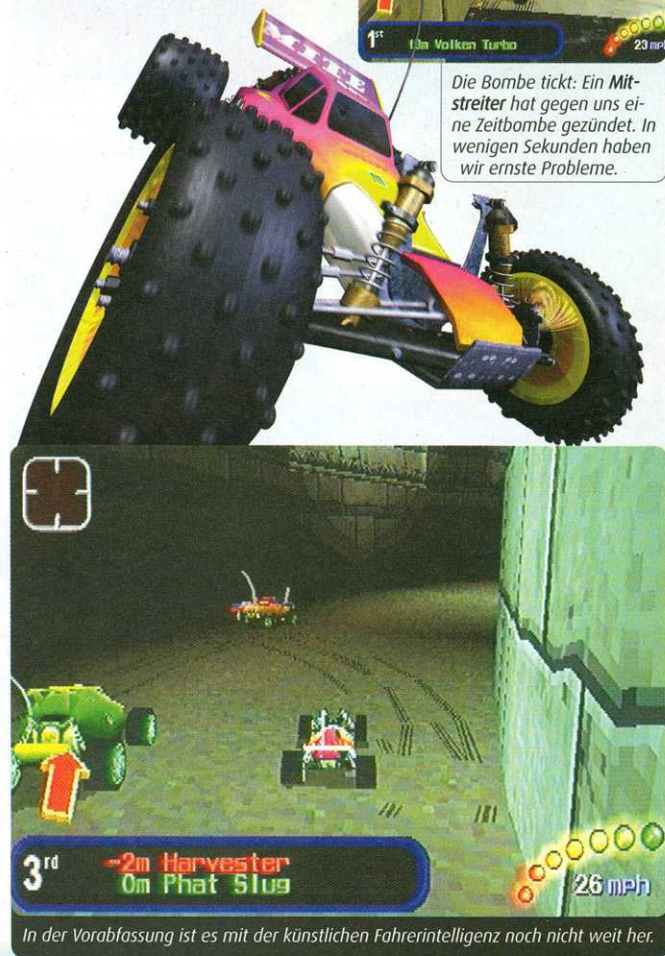
RE-VOLT

Hersteller/Vertrieb: Acclaim/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 18 Strecken, 28 Fahrzeuge

"Nette Racer-Idee, die leider unter der schlechten Technik leidet"



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
16761 Berlin-Hen.'dorf	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Storchengalerie	ab August 1999 !!!
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎ 0471/419 29 39
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinenstrasse 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	Viehofstrasse 17	☎ 0201/243 72 95
50676 Köln	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Mathiasstrasse 24-26	☎ 0221/18 30 15
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-Maue-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	Eldamm 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

JOYPRICE 89.90

BUNDESLIGA STARS 2000

Auf in die Millenniumsaison! KP

JOYPRICE 84.90

WWF ATTITUDE

It's Showtime! DA

JOYPRICE 79.90

POINT BLANK 2

Neues Lightgun-Futter! DA

Fordern Sie jetzt kostenlos die JOYSOFT NEWS mit vielen JOYPRICE-Aktionspreisen und unserem Gesamtortiment von über 2500 Artikeln an.

SOUTH PARK

„Oh my God, they killed **Kenny**!“ Die ultrafrechen Kids aus South Park treten an, ihre Heimatstadt gegen fiese **Aliens** zu verteidigen.

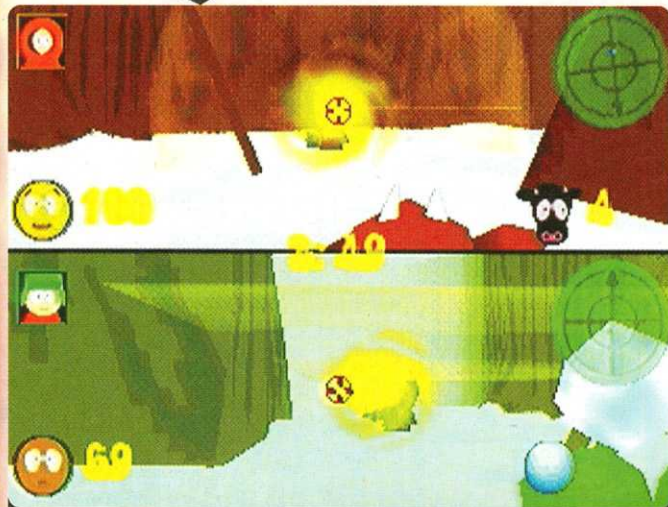
South Park gilt schon seit längerer Zeit in den Staaten als Garant für ultrakrasen Humor. Episodengags, wie der tragische, serienmäßige Tod des Charakters Kenny, sind bestimmt nicht jedermanns Sache. Daher gilt dort die eiserne Faustregel: South Park: U understand an' love it or never mind!

GAMEPLAY: Irgendwo in den Vereinigten Staaten von Amerika liegt das Nest South Park, Heim so bekannter Persönlichkeiten wie Kenny, Kyle, Stan und Cartman. Ausgerechnet hier landen Außerirdische, die nichts Besseres im Sinn haben, als die Herrschaft über unseren Planeten an sich zu reißen (wobei man sich fragen muss, ob die Eroberung der Erde wirklich so begehrenswert ist). Ihre Invasionstruppen rekrutieren sich beim Eroberungsfeldzug beispielsweise aus

wild gewordenen Truthähnen, Ekel erregenden Mutanten mit Mundgeruch, ferngesteuerten Spielzeugpanzern, etc. Klar! Die vier South-Park-Kids müssen die Welt vor dieser Invasion bewahren und greifen todesmutig zu ihren Waffen. South Park wäre nicht South Park, wenn sich dieses Waffenarsenal nicht aus den verrücktesten Ideen zusammensetzen würde. So habt ihr erst einmal als Grundwaffe Schneebälle parat, die logischerweise den Gegnern an die Stirn geklatscht werden. Mit der Zeit vervollständigt ihr euer Waffenarsenal mitunter durch Eiskanonen, eine Huhnwumme (ein Huhn wird ausgequetscht und schießt mit Eiern) und den ultimativen Kuh-Launcher, der abgefeuert eine todbringende Kuh auf dem Feind ablegt. Der Kampf sowie die Geländeerforschung geschieht aus der guten alten Ego-Perspektive. Sprich ihr habt stets

im Spiel eure Waffe vor der Nase und geht auf Alienjagd. Aufgeteilt ist das gesamte Spiel im Story-Mode in fünf Episoden mit mehreren Abschnitten. Hierbei treibt ihr euer Unwesen in der Stadt South Park selbst sowie in deren Umgebung. Wem es allerdings nach einem Multiplayer-Match dürstet, der kann sich in South Park auch wunderbar austoben. Mit einem Multitap habt ihr die Gelegenheit, mit bis zu vier Einzelkämpfern anzutreten. Hierbei wird der Screen entsprechend am Fernseher aufgeteilt. Eine Möglichkeit, zwei PlayStations zu „linken“, besteht nicht.

Mit einem Multitap habt ihr die Gelegenheit, mit bis zu vier Einzelkämpfern anzutreten. Hierbei wird der Screen entsprechend am Fernseher aufgeteilt. Eine Möglichkeit, zwei PlayStations zu „linken“, besteht nicht.



Im Multiplayer-Match wird der Screen horizontal geteilt. Hinterlistige Kämpfer schauen, wo sich der Gegner gerade befindet.



Mit Schneebällen gegen Aliens. Versucht stets in Bewegung zu bleiben, um eure Lebenspunkte zu schonen.

TECHNIK: Was uns sofort positiv aufgefallen ist, ist die sehr gute analoge Steuerung. Ihr bewegt euren Charakter mit dem linken Analogstick in alle Himmelsrichtungen, während der rechte Stick dafür sorgt, dass ihr nach links und rechts gleiten dürft und gleichzeitig euren Zielwinkel auf und ab steuert. Als Feuertaste dient in der Grundbewegung die R1-Taste. Linkshänder haben die Möglichkeit, die Steuerung umzukehren, und sind somit berücksichtigt worden. Grafisch lehnt sich das Spiel sehr stark an seine Vorlage, die Comic-Serie, an. Die Grundflächen der Orte, Gebäude und Objekte werden einfarbig dargestellt. Die Gegner und Charaktere wurden jedoch plastisch ins Leben gerufen.



Bei dieser Waffe dürfen die verschossenen Objekte wieder eingesammelt und erneut verwendet werden.



Eierkanone gegen Truthähne. Ihr quetscht das arme Huhn so lange, bis es mit Eiern schleudert.

FAZIT: Fans der Serie, die übrigens bald bei RTL ausgestrahlt werden dürfte, sollten sich schon jetzt den Erscheinungstermin für South Park rot im Kalender markieren. Denn den Humor von South Park kann und muss man derzeit als einzigartig bezeichnen. (Gunther H.)



Der Kuh-Launcher ist das schwerste Geschütz, das ihr einsetzen dürft.



Auswahl pur: Alle wichtigen Charaktere sind im Multiplayer-Mode vertreten.



INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal

ERSTER EINDRUCK
gut

SOUTH PARK

Hersteller/Vertrieb: Sony/Team Yamauchi
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 15+



„Ego-Shooter der anderen Art. Vorsicht! Den Humor von South Park nicht immer ernst nehmen!“



Der Action Man ist ein Held, wie ihn die Welt in einer prekären Situation benötigt - ein wahrer Super-Hero!



Euer Inventar füllt sich mit immer wichtiger werdenden Items, wie der Kamera oder der Seilwinde.



Mit „Select“ checkt ihr die Lage, indem ihr euch den genauen Überblick auf das Gebiet verschafft.

ACTION MAN

Spionage-Thriller scheinen seit Metal Gear Solid salonfähig geworden zu sein.

Der Action Man ist ein in den USA enorm populärer Held, wenn auch nur für kleine Kinderhände in der Spielzeugwelt. So manche Schlacht gegen Bösewichte hat er schon unbeschadet überstanden, um die Menschheit vor dem drohenden Exitus zu bewahren. Nachdem sich schon andere Weltenretter, welche vormals in Comic- oder Spielzeugform erhältlich waren, aufgemacht haben, die heimischen Konsolen zu erobern, war es nun auch zwangsläufig für diesen Hero so weit.

GAMEPLAY: Wie ihr wohl schon erraten habt, dürft ihr mit dem Action Man gegen eine Vielzahl von Widersachern ins Feld ziehen. Die Menschheit sieht sich der Bedrohung eines machtgerigen Wissenschaftlers namens Gangrene gegenüber, der beabsichtigt, mit Hilfe eines selbstproduzierten Pflanzengiftes Unheil über die Menschheit zu bringen. Euer Anliegen als virtueller Superheld muss es natürlich sein, den vom wahren Pfad abgekommenen Professor zur Besinnung zu bringen, indem ihr dessen

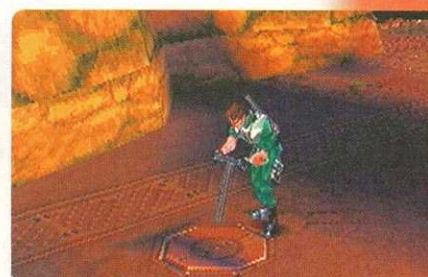
Machenschaften ein jähes Ende bereitet. Ihr könnt im Laufe der „Ermittlungen“ auf ein relativ großes Arsenal an Hilfsmitteln zurückgreifen, das auf jeden Fall einem 007, aber mindestens einem Austin Powers zur Ehre gereicht hätte. Von Peacemakern, also Waffen aller Art, über Wurfanker zum Erklimmen von höher gelegenen Passagen bis hin zu elektronischen Codeknackern habt ihr so ziemlich alles im Gepäck, um den Helden rauszukehren. Ihr beginnt eure Nachforschungen in einem weitläufigen Laborkomplex. Hier stellt sich bereits sehr schnell heraus, dass das Gebäude von allerlei Wachpersonal gut abgesichert ist.



Ist der Manhole Opener erst gefunden, gelangt ihr durch die Kanalisation in einen anderen Teil des Areals.

Robo-Hunde und Wachroboter sind neben menschlicher Security und dem Robo-Cop nur einige davon. Wahlweise feuert oder prügelt ihr euch den Weg frei. Meist hinterlassen die Dahingeschiedenen sinnvolle Items, wie etwa Munition oder Medi-Packs, die ihr auch dringend benötigt. Der Action Man hat eine große Zahl an Abenteuern zu bestreiten, ehe er dem Obermottz Dr. X gegenüberzutreten kann. Diese erledigt er auch zum Teil schwimmend oder in einem PS-starken Boliden im Rahmen einer rasanten Hatz durch eine Großstadt.

TECHNIK: Die einzelnen Levels wirken bereits in diesem frühen Stadium sehr detailliert und wurden mit teils schönen Texturen bepflanzt. Per Druck auf die Schultertaste schaltet ihr in eine Verfolgerkamera, um das Geschehen besser überblicken zu können. Dahingegen lässt die KI (künstliche Intelligenz) der Widersacher noch etwas zu wünschen übrig, da nahezu alle



Werden die Items an der richtigen Stelle benutzt, stimmen euch kleinere Zwischensequenzen auf kommende Ereignisse ein.

Rivalen durch einige gezielte Schlagattacken bzw. Schüsse leicht auszuschalten sind.

FAZIT: Action Man bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Missionen. Interessant in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass Abwechslung, vor allem in Bezug auf die Fortbewegungsweise eures Helden, großgeschrieben wurde, so dass die einzelnen Abschnitte nicht lediglich zu Aufgaben à la „Finde einen Gegenstand und benutze den Gegenstand“ verkommen sind. (Tom S.)



Dieser von Zeit zu Zeit unsichtbare Robo-Cop stellt euch vor größere Probleme als all die anderen statisch agierenden Charaktere.



In bester GTA-Manier macht ihr die Straßen unsicher. Ihr jagt dabei hinter einem mysteriösen Fahrzeug her.

INFO

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK
gut

ACTION MAN

Hersteller/Vertrieb: Hasbro/Hasbro
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10+

1

„Action Man könnte eine Klasse unter Metal Gear Solid eingereiht werden“



GOOOOAAAAAL: Erfolge werden frenetisch bejubelt und die Zuschauer hiermit noch weiter aufgeputscht.



Alte Schule der Marke Hennes Weisweiler: Ball schön stoppen - flach schießen - hoch gewinnen.



Goalie-Festung: Der Torhüter leistet hier ganze Arbeit und fischt die Kugel aus der Gefahrenzone.

FUSSBALL LIVE!

Ein weiterer **Soccer-Titel** aus dem Hause **SCED** sorgt allerorten für **Furore**.

Fußballspiele führen nicht gerade ein Randgruppendasein auf unserer geliebten PlayStation. Die Speerspitze wird nach wie vor, und das nicht erst seit kurzem, von EAs FIFA-Mannschaft gebildet. Konami folgt zwar knapp

dahinter auf der Position des virtuellen Vizeweltmeisters, doch alles weitere ist zumeist durchwachsener "Spaß". Einigen kurzzeitig recht ansehnlichen Titeln, wie etwa VIVA Soccer oder dem letzten Teil der Actua-Serie, ging früher oder später die Puste aus. Zurück blieb nur gehobene Durchschnittskost. Selbst die von Sony ins Feld geschickte Kampfansage gegen EA namens Libero Grande kam über den Status eines (wenn auch gut gemeinten) Aspiranten für das Siegertreppchen nicht hinaus und landete schließlich fried-

lich vereint mit all den anderen Konkurrenten abgeschlagen im weiten Verfolgerfeld. Mit dem neuesten Machwerk hat man sich aber im Hause Sony scheinbar einiges vorgenommen, um den lange währenden Status quo in dieser Disziplin endgültig ad acta zu legen.

GAMEPLAY: Sowohl FIFA '99 als auch ISS Pro '98 sind fantastische Simulationen, wobei jedoch die meisten Zocker EAs Werk den Vorzug geben, meine Wenigkeit eingeschlossen, weil es sich einfach besser spielen lässt und auch die Präsentation um einige Nuancen besser ausgefallen ist. Sony hat sich diese Punkte schein-

"Ein Titel mit hervorragender Technik und ein klarer Angriff auf die FIFA-Reihe"

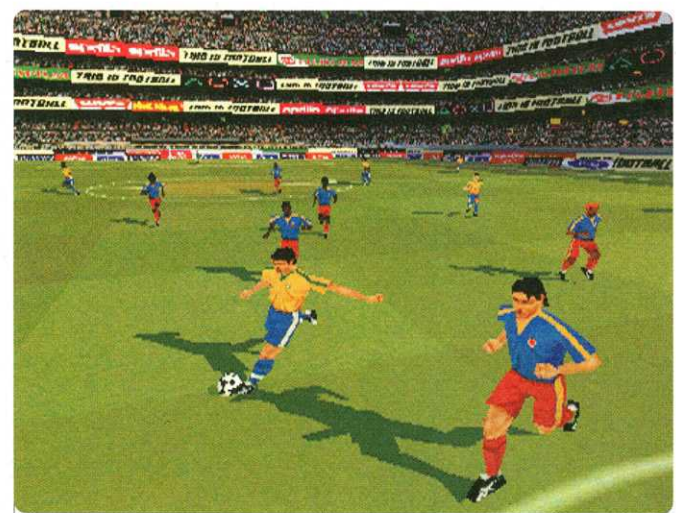


Virtueller Kick-off: Brasilien als Gegner bei einer WM sollte beileibe nicht unterschätzt werden.

bar gründlich zu Herzen genommen und schickt mit Fußball Live! nun einen weiteren Duellanten auf das Zockervolk los. Der abgebrühteste Insider wird anfangs feststellen, dass mit 230 sowohl National- als auch Vereinstams eine doch recht stattliche Anzahl an Mannschaften ins Feld geschickt wird. Neben Erichs Nationalgarde (in der Realität mehr oder weniger für einen Lacher gut) stehen die einflussreichsten und besten Ligateams der europäischen Ligen zur Verfügung. Ihr lauft mit euren virtuellen Kickern



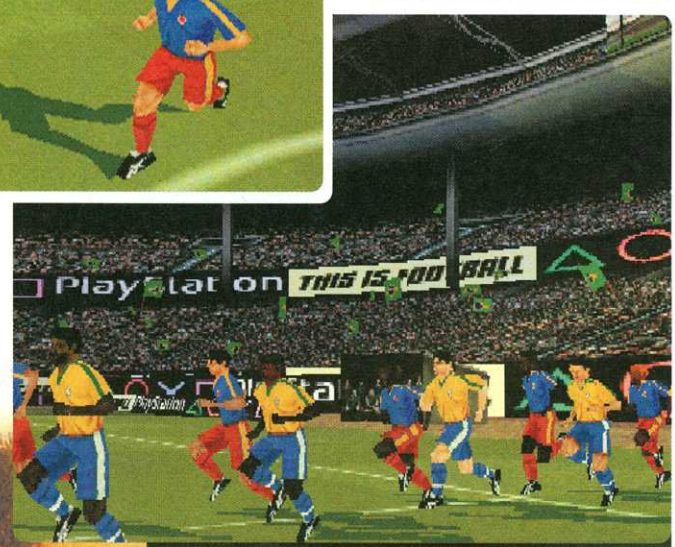
Detailreichtum vom Feinsten. Sogar die Treter der Marke Reebok sind eindeutig zu erkennen.



Die Schattenwürfe der Spieler wirken ungemein realistisch.



Alle spielbaren Stadien wirken ungemein detailreich und laden förmlich zu einem guten Kick ein.



Die modernen Gladiatoren betreten den Schauplatz des Geschehens. Los geht's zur actionreichen Schlacht um spektakuläre Tore.



Mit diesem Gewaltschuss dürfte der Keeper einige Probleme bekommen, denn vom 16-Meter-Raum sollte man keinen Goalgetter frei zum Schuss kommen lassen.



Perfekte Technik zeigt uns dieser Wunderstürmer. Den spanischen Kollegen lässt er dabei gehörig alt aussehen.

zum Kampf um die WM, die Europameisterschaft oder gar zum fröhlichen Spielchen um den Südamerika-Cup aufs Feld. Vereinskicker kommen selbstverständlich zum Beispiel in den Genuss, um die deutsche "Salatschüssel", also die Meisterschale, zu fighten. Besonders erfolgreiche Spielernaturen toben sich schließlich nach gewonnenem nationalen Titel in der Championsleague aus, um dort die Schmach von Barcelona wieder wettzumachen und den Pokal mit auf die Heimreise zu nehmen. Daneben steht euch die Möglichkeit offen, eine eigens kreierte Wunschluga zusammenzustellen, um so dem ein oder anderen Verein erst gar nicht die Option zu eröffnen, siegreich zu sein. Schauplätze der rasanten Kickeren sind selbstverständlich die bekannten Stadien dieser Erde, unter anderem auch Barcelona (schluchz!) mit seinem trotz alledem sehr schönen Nou Camp. Eifrigen Balltretern, die in Fußball Live! alle Titel abräumen konnten,

werden zwei neue Secret-Stadien zugänglich gemacht, die irgendwo in einem Fantasieumfeld angesiedelt sind. Doch Genaueres darf noch nicht verraten werden.

TECHNIK: Technisch kann Sonys Titel allemal überzeugen. Feinste HiRes-Auflösung und eine konstant hohe Frame-Rate von 25 Bildern pro Sekunde sprechen wohl für sich. Ruckler gehören der Vergangenheit an, der Spielablauf ist enorm flüssig und braucht Vergleiche mit FIFA '99 nicht zu scheuen. Daneben sticht dem Anhänger der runden Lederkugel sofort der **Detailreichtum** seiner Lieblingskicker ins Auge. Die Ball-Artisten wirken ungemein detailreich, wobei ihr die Marke der Schuhe neben knitternden Trikots ohne Probleme erkennen könnt. Insgesamt bauten die Coder pro Kicker mehr als 300 Polygone ein, was selbst für PlayStation-

Verhältnisse eine recht hohe Zahl darstellt. Fast schon unnötig ist es zu erwähnen, dass die Effenbergs und Zidanes in diesem Titel ihren realen Vorbildern sehr nahe kommen. Zur Steuerung an sich ist zum jetzigen Zeitpunkt nur zu sagen, dass die Spielabläufe ähnlich leicht von der Hand bzw. vom Pad gehen. Selbst der größte Novize findet leichten Zugang zum virtuellen Tore-Schießen. In puncto KI (künstliche Intelligenz) bleibt noch anzumerken, dass die CPU-Rivalen nicht planlos wie in einem Hühnerhaufen hin- und herrennen, sondern mit "Überlegung" an die Balltreterei herangehen.

FAZIT: Das könnte gerade im Fußball-Genre einen heißen Herbst geben! Allen Unkenrufen zum Trotz schafft es doch noch ein anderer Titel in die erste Liga. Ich möchte hier noch keinen Machtwechsel an der Spitze heraufbeschwören, doch gerade EA wird sich mit FIFA 2000 mächtig ins Zeug legen müssen, um diese sehr guten Eindrücke zu überbieten. Nach den ersten Impressionen scheint für Fußball Live! ein Top-Titel fast nur noch eine Formsache zu sein. (Tom S.)



Da zappelt das Leder in den Maschinen. Der Goalie hat auf ganzer Linie versagt.



Rivaldo, der brasilianische Superstar, hat mal wieder tief in die Trickkiste gegriffen und den Ball im Tor versenkt.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

FUßBALL LIVE!

Hersteller/Vertrieb: SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 20+ Turniere, 13+ Stadien,



"Fußball Live! könnte EA mächtig Kopfzerbrechen bereiten und deren Position gefährden"

Gratis

EMP
Katalog

... more than games



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

Jetzt
Katalog anfordern:

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



www.emp.de
mailbox@emp.de

ABSCHNEIDEN & ABSCHICKEN!
Ich möchte kostenlos den EMP Katalog!

Ja! EMP · Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort: "playStation Games"



Cooler Option: Der Mehrspieler-Modus sorgt mächtig für Laune.



In der fertigen Version soll ein Story-Mode für die nötige Langzeitmotivation sorgen.



Vorsicht, Tiefflieger! Dank der verschiedenen Waffen lassen sich tolle Moves ausführen.

WU-TANG CLAN: SHAOLIN STYLE

In **Activisions** neuem Klopfer prügelt sich eine komplette **Hip-Hop-Formation** durch die 36 Kammern der **Shaolin**.

Die Jungs vom Wu-Tang-Clan sind wahrlich keine Unbekannten in der Musik-Szene. Die Hip-Hopper arbeiteten unter anderem mit Stars wie Puff Daddy, Boyz II Men, Mariah Carey, den Chemical Brothers oder Prodigy zusammen. Die Formation selbst veröffentlichte bis zum heutigen Tage inklusive ihrer Soloprojekte ein halbes Dutzend CDs. So liegt es nahe, dass die Rapper

höchstpersönlich für die musikalische Unterhaltung des Prüglers sorgen. Darüber hinaus ließen sich die Mitglieder der Band digitalisieren, so dass die Fans der Gruppe ihren Liebling als Kämpfer auswählen dürfen.

GAMEPLAY: Absolutes Highlight der virtuellen Kloperei ist mit großer Sicherheit der **Mehrspieler-Modus**.

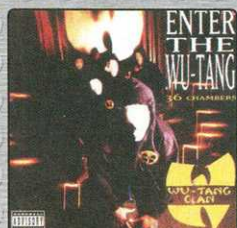


Jump: Nur selten zoomt die Kamera so nahe an das Kampfgeschehen heran.

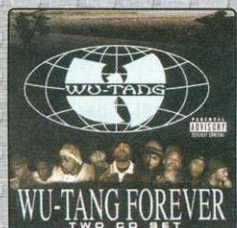
aus, in dem sich bis zu vier menschliche Mitspieler gleichzeitig in den Kampfarealen bekämpfen. Eure Recken sind dabei mit den unterschiedlichsten Todbringern bewaffnet. Es stehen euch beispielsweise Eisenstangen, Säbel oder Schlagketten zur Verfügung, mit deren Hilfe coole Specialmoves ausgeführt werden. Die Tastenkombinationen, die betätigt werden müssen, um eine solche Aktion zu starten, erinnern stark an die der Tekken-Serie. Doch auch "normale" Tritt- und Schlagkombos stehen dem Spieler in rauen Mengen bereit. Über mehr als 50 dieser Fähigkeiten soll ein Kämpfer in der finalen Version verfügen. Ziel des Einzelspieler-Modus ist es, die 36 Kammern der Shaolin freizuspielen. Dabei müsst ihr gewisse Aufgaben erfüllen. So gilt es im Kampf spezielle Kombos

anzusetzen, einen Gegner zu vernichten, ohne selbst verletzt zu werden, oder den Schurken innerhalb eines gewissen Zeitlimits auf die Bretter zu schicken. Am Ende des beschwerlichen Weges steht der

WU-TANG-SOUND



Enter The Wu-Tung (1993)



Wu-Tung Forever (1993)

Kampf gegen den bösen Obermotz an, über dessen Identität wir jedoch zu diesem Zeitpunkt noch nichts verraten wollen.

TECHNIK: Nicht schlecht, was uns die Programmierer mit Wu-Tang Clan: Shaolin Style präsentieren. Die düsteren Areale wurden allesamt sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt und die Aktionen der Kämpfer lassen sich dank guter Analogunterstützung präzise ausführen. Dagegen wirken die Animationen der Helden manchmal noch etwas hölzern. Zusätzlich verliert der Spieler unserer Meinung nach im Vierspieler-Gemetzel schnell den Überblick über das Kampfgeschehen.

FAZIT: Mit dem Vierspieler-Modus sorgen die Schöpfer von Wu-Tang Clan: Shaolin Style für Innovation im Beat'emUp-Genre. Werden die kleinen Schönheitsfehler bis zur fertigen Version noch ausgemerzt, steht uns somit ein klarer Boer-Kandidat bevor. (Udo L.)



Für Wu-Tang Clan: Shaolin Style wurden die bekannten „Hip-Hopper“ kurzerhand digitalisiert.



Ansatz zur Kritik: Leider verliert der Spieler im Mehrspieler-Modus leicht den Überblick.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
gut

WU-TANG CLAN: SHAOLIN STYLE

Hersteller/Vertrieb: Paradox Development/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 36 Kammern der Shaolin



„Prügler, der vor allem durch den coolen Multiplayer-Mode auf sich aufmerksam macht“



Ist die feindliche Übermacht zu stark, lohnt es sich eine der Spezialwaffen, wie etwa diesen tosenden Sturm, zu verwenden.



Während die Gegner der ersten Abschnitte stets den dreckigen Nahkampf suchen, zücken später immer mehr Feinde imposante Strahlenwaffen.

CYBERORG

Im Fernen Osten, unter die Fittiche von **Squaresoft** geraten, **werkelt** die Programmierertruppe **Fuzzbox** an einem sehr geradlinigen **Action-Adventure**.

Dem dreiköpfigen Agenten-Team dieses Science-Fiction-Abenteuers steht dabei das Wasser sprichwörtlich bis zum Hals. Auf der Suche nach einem verschollenen Botschafter gerät ihr Raumschiff in den Fangstrahl

Wracks zu benutzen, um so letztlich zur Kontrolleinheit der Vernichtungsmaschinerie vorzudringen. Für den Spieler bedeutet dies eine Abfolge von labyrinthartigen Levels zu durchstreifen und sich neben einigen Schalterrätseln besonders mit der feindlich gesinnten Crew zu befassen. Hierfür stehen den drei Spielfiguren gänzlich unterschiedliche Mittel zur Verfügung. Während sich der menschliche T.J. auf seine Handfeuerwaffe und die fernöstliche Kampfes- kunst verlässt, kommen bei den beiden außerirdischen Gigante und Fosis eher ungewöhnliche Fähigkeiten zum Tragen. So beeindruckt der insektoide Fosis nicht nur durch sein an eine Gottesanbeterin erinnerndes Äußeres, sondern auch durch die Fähigkeit, kurze Gleitflüge zu unternehmen. In Hinblick auf die Steuerung im Kampf verhält sich das Trio wiederum sehr ähnlich. In den Gängen und Räumen trifft ihr ständig auf Kreaturen, die euch mit unterschiedlicher Taktik in den Ruhestand zu schicken versuchen. Mittels der R2-Taste können die Unruhestifter nun



Nach einem rasant geschnittenen Intro aus allerhand Spielszenen wird euch die Hintergrundgeschichte lediglich in Standbildern präsentiert.

eines gigantischen UFOs und wird prompt auf eine Art Schiffsfriedhof befördert, wo ein todbringender Laser ein Schiff nach dem anderen pulverisiert. Als einziger Ausweg aus einer solch brenzligen Lage bietet es sich an, die Transporter der einzelnen



Gigante, eine von drei möglichen Spielfiguren, glänzt durch seine enorme Kraft und eine tödliche rechte Gerade.

gezielt ins Visier genommen werden, um sie entweder durch eine Serie von Faustschlägen oder durch cleveren Einsatz von Fernwaffen zu vernichten. Mit den zurückbleibenden Items darf im Inventory jedoch noch eine Men-

ge unternommen werden. Zum Beispiel können verschiedene Extra-Waffen in so genannten Mix-Boxen kombiniert werden, was deren Stärke und zum Teil auch die Wirkungsweise verändert. (Tom.S.)

INFO

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

GEPLANT FÜR
tbo.

ERSTER EINDRUCK
gut

CYBERORG

Hersteller/Vertrieb: Fuzzbox/Squaresoft
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: k.A.

1

"Actionlastiges Projekt, bei dem drei Spielfiguren für Abwechslung sorgen"

Labra-Soft

PS Hacker (Deutsch)

Mogelmodul mit Spezialfunktion
Kompatibel zu allen Gamebuster - und Xploder - Codes auch für Importe
Menüführung und Bildführung in Deutsch

49,99 DM

ExpHacker

Mogelmodul mit Spezialfunktion
Funktion wie oben mit deutscher Anleitung

29,99 DM

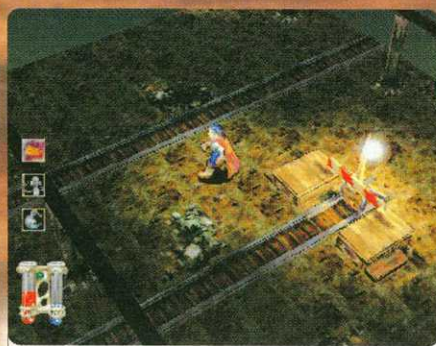
Neu	Neu	Neu	Neu	Neu	Neu	Neu	Neu
Xploder FX	Cheat Cartridge jetzt mit On-Screen Cheatfinder						89,99 DM
Xploder Pro	Cheat Cartridge mit X Assist						129,99 DM
Gamebuster Deluxe	Cheat Cartridge mit Cheatfinder						89,99 DM
RGB Kabel							8,99 DM
RGB + Audio Kabel							10,99 DM
Padverlängerung	Dualshocktauglich						7,99 DM
1 MB (15 Block)	Memory Card						8,99 DM
8 MB (120 Block)	Memory Card						19,99 DM
24 MB (360 Block)	Memory Card						34,99 DM
Lenkrad + Pedale (mit Rumbelfunktion)+ Formel 1/ 97							139,99 DM
Lenkrad + Pedale (mit Rumbelfunktion)+ Total Drivin							139,99 DM
2 Rennspiele: Formel 1/97 + Total Drivin							79,99 DM

Hotline: 02171 - 404172

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr. Lieferung nur gegen Nachnahme+Versand.
Händleranfragen erwünscht: Fax: 02171 - 404173
Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!



Heiß geht's her. An Explosionen und Lichteffekten mangelt es dem interessanten Action-Titel keineswegs.



Das versteckte Lorensystem birgt so manches Geheimnis für unseren Helden.



Die typischen Skelette dürfen in keinem Fantasy-Abenteuer fehlen.



Mit Magie weiß der TechnoMage sich seiner Haut zu erwehren.

TECHNOMAGE

Deutschland gilt als **Brachland** für Konsolen-Eigenentwicklungen. **still** und **leise** versucht die **Schmiede** Sunflowers in diese **Lücke** vorzustoßen.

5000 Jahre ist es her, als die Old Ones, eine ehrenhafte und starke Rasse, Gothos bevölkerten. Durch ihren unerschöpflichen Erfinderdrang und ihre übernatürlichen Kräfte beschworen sie jedoch eines Tages ihr eigenes Ende herauf. Tausende von Monstern bahnten sich ihren Weg aus den tiefsten Höhlen

ans Tageslicht und zerschlugen die Old Ones in kleinere Gruppen. Heute weiß keiner mehr genau, wie und warum es ihnen gelang, die Monster wieder zu vertreiben. Fest steht allerdings, dass es die Old Ones nicht mehr gibt. Jetzt leben viele Völker in Gothos. Darunter fallen auch die Dreamer und die Streamer. Untereinander meiden sie den Kontakt, was wohl darauf zurückzuführen ist, dass sie vollkommen unterschiedlich

sind. Die Streamer haben sich der Technik und Mechanik verschrieben und versuchen ihre alltäglichen Probleme mit Dampfkraft zu meistern. Die Dreamer hingegen sind ein Volk von Magiern, denen Hammer und Schraubenschlüssel ein Fremdwort sind. So gingen die Jahrhunderte in friedlicher, wenn auch verachten-

der Koexistenz vorbei, ohne dass man richtig voneinander Notiz nahm. Heute weiß eigentlich keiner mehr genau, warum sich beide Völker voneinander getrennt haben. Eines Tages wird die Streamer-Stadt von einem schrecklichen Erdbeben heimgesucht. Monster zerstörten



Der Meteoritensturm vernichtet als einer der stärksten Zauber alle Monster in der näheren Umgebung.



Solche Hüpfelagen erinnern eher an ein gutes Jump & Run aus alten Videospieltagen.



In den heiligen Hallen der Dreamer erwartet unseren Helden nur Ablehnung und Arger. Wird er seinen Ruf jemals wieder reinwaschen können?



Quer durch den Feenwald geht es zu einer verwunschenen Baumstadt der kleinen Märchenwesen.



Der Held von TechnoMage

Aufgewachsen in Dreamertown, hat der TechnoMage ungewollt den Status eines Außenseiters. Seine Eltern, sein Vater ein Steamer und seine Mutter eine Dreamerin, haben gegen das ungeschriebene Gebot verstoßen, dass beide Völker niemals gemeinsame Nachfahren haben dürfen. Als das Dorf der Steamer nahezu zerstört wird, wittern die Dreamer den Grund für dieses Unheil in ihren eigenen Reihen. Sie beschuldigen den TechnoMage, das Unglück heraufbeschworen zu haben. Bevor die Dreamer über ihn richten können, ergreift er die Flucht. Er macht sich auf den Weg nach Steamertown, um dort seinen Vater zu suchen und sich selbst ein Bild vom Ausmaß der Katastrophe zu machen. Dies ist das erste Mal, dass der noch unerfahrene TechnoMage seine Heimat verlässt. Beunruhigende Visionen, dass dies nur der Anfang eines fantastischen Abenteuers sein könnte, begleiten ihn auf seinem Weg und damit auch den Spieler.



Ganz am Anfang des Abenteuers trifft ihr einige spielende Kinder am Drachenbrunnen des Dreamerdorfs. Leider wollen die Bengel nicht mit euch mitspielen.

die Gebäude und vertrieben die Einwohner. Die Ältesten erinnerten sich an alte Sagen und schlechte Verheißung der Ahnen. So kam es, dass unser Held TechnoMage, der einen verbotenen Mischling aus beiden Rassen darstellt, zum Sündenbock auserkoren wurde. Der Zwanzigjährige flieht, bevor über ihn gerichtet werden kann, und macht sich von der Dreamer-Heimatstadt nach Steamertown auf, um zum einen seinen Vater zu besuchen und zum anderen den Vorkommnissen auf den Grund zu gehen.

GAMEPLAY: So beginnt die Geschichte von Sunflowers PlayStation-Premiere TechnoMage. Auf den ersten Blick erinnert die verwendete isometrische Ansicht an den Klassiker Cadaver oder Diablo. TechnoMage genau zu umreißen ist gar nicht so einfach. Man übernimmt die Steuerung des Helden (er hat übrigens noch keinen Namen) mit einfachen Padkommandos, wie Springen, Schlagen und Einsetzen von Extras. Das Team wollte in erster Linie eine Steuerung entwickeln, die

man binnen weniger Minuten beherrschen kann. Und das ist den Jungs auch gelungen. Als Kernstück des Spiels sind drei Komponenten zu nennen. Erstens das Herumlaufen und Durchsuchen der

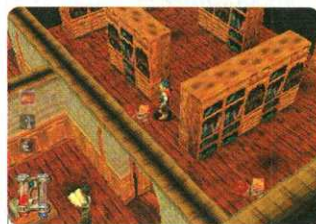
„Altes Prinzip, mit neuen Ideen vermischt - TechnoMage schließt trotzdem eine Lücke im PlayStation-Sortiment“



Das Spielprinzip ist altbacken. Klassiker wie Cadaver und Gauntlet haben scheinbar Spuren bei den Entwicklern hinterlassen.

Welten, zweitens das Steigern des Charakters und drittens als tragendes atmosphärisches Element die Story. Das wird besonders diejenigen unter euch freuen, die bislang einen Fantasy-Titel mit Rollenspiel-, Action- und Adventure-Elementen gleichermaßen suchten. Allem Anschein nach wird TechnoMage eine vollkommen eigene Mischung dieser Genres finden. Der Spielablauf ist linear und recht einfach aufgebaut, was aber nicht negativ zu verstehen ist, da die Story und die acht Welten dermaßen komplex sind, dass dem Spieler eine Mindestspielzeit von 30 Stunden garantiert sind.

TECHNIK: Schaut man sich die Screenshots zu TechnoMage an, könnte man meinen, dass die PlayStation grafisch nicht gefordert ist. Dennoch hat Sunflowers mehr als genug Effekte und Details eingebaut, die den Grafikspeicher bis



In der Bibliothek findet ihr wertvolle Informationen über die Vergangenheit und die Welt Gothos.

zum letzten Byte ausreizen. Besonders bei den **Lichteffekten** hat sich die Grafikabteilung richtig ins Zeug gelegt. Fluoreszierende Würmer tauchen zum Beispiel einen kleinen Teil des Höhlensystems in Grün, während ein Blitzzauber des Helden kurzzeitig den gesamten Bildschirm blau färbt. Ebenfalls Erwähnung muss die wunderschöne klassische Musikkulisse finden, die dem Spiel den letzten Schliff gibt. Übrigens wird eine komplette deutsche Sprachausgabe den Spieler durch das gesamte Abenteuer führen. Welche Synchronsprecher zum Einsatz kommen werden, stand noch nicht fest.

FAZIT: TechnoMage ist ein Titel, auf den die PlayStation-Gemeinde gewartet hat. Bisher gab es noch keinen dermaßen geschickten Action-Adventure-Mix mit der eigentümlichen isometrischen Optik. Bleibt nur zu hoffen, dass man beim Feinschliff der Story nicht patzt. (Frank F.)



Mit genialen **Lichteffekten** (hier Lightsourcing und Lens-Flare) beeindruckt besonders die Dreamer-Fähigkeit des TechnoMage.

INEC

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

GEPLANT FÜR
1. Quartal 2000
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

TECHNOMAGE

Hersteller/Vertrieb: Sunflowers/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 50+ in 8 Welten






„Eine Software-Perle aus deutschen Ländern mit altem Flair“



Feintuning vonnöten: Gegen die sieben CPU-Gegner habt ihr in der uns vorliegenden Preview-Version keine Chance.



Die 3D-Engine ist bereits jetzt recht flott und verfügt über viele authentische Details entlang der Strecken.



Jede der drei verschiedenen Fahrperspektiven vermittelt einen guten Überblick über das Geschehen.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

FEATURING RICKY CARMICHAEL

Motocross-Simulationen sind rar gesät in der PlayStation-Welt, so dass **THQs** Schlamm-schlacht bereits aus diesem Grund einen der **oberen Plätze** des **Genre-Feldes** erreichen könnte.

Die Person, die im Mittelpunkt der Simulation steht, ist der 20 Jahre junge Sunnyboy Ricky Carmichael, der aus dem wunderschönen Clearwater in Flori-

da stammt. Bereits mit vier Jahren hat der Rennfahrer erstmals auf einer Cross-Maschine gesessen und schon damals verspürte der Knirps einen unbedingten Siegeswillen. Im zarten Alter von 16 Jahren stieg Carmichael schließlich in die amerikanische AMA-Motocross-Profi-Liga ein. Das letzte Jahr stellte den vorläufigen Höhepunkt seiner bisherigen Laufbahn dar. Carmichael schloss nämlich in der 125-ccm-Klasse als Klassenbesten ab und verwies die starke Konkurrenz auf die hinteren Plätze. THQ zögerte nicht lange und sicherte sich den jungen Sympathieträger für ihre neue Motocross-Simulation.

GAMEPLAY: Den Spieler erwarten zunächst die genreüblichen Spielmodi, wie ein Quick Race,

der Time-Attack, der Practice-Mode, ein Weltmeisterschafts-sowie ein Zweispieler-Modus. Nach der Auswahl einer Spieloption dürft ihr euch für eine von drei verschiedenen Hubraum-Klassen entscheiden. Dabei strotzen die 500-ccm-Monster durch ihre gigantische Motorleistung, während sich die wieselflinken 125-ccm-Hüpfer unproblematisch durch engste Kurven scheuchen lassen. Die insgesamt sieben verschiedenen Kurse, auf denen die Rennen ausgetragen werden, sind nicht nur in den USA beheimatet, sondern führen den Spieler beispielsweise nach Australien oder Spanien. Natürlich ist auch ein Indoor-Kurs im Streckenumfang enthalten, der in keiner Motocross-Simulation fehlen darf. Während des Rennens lässt sich das Spektakel dank drei unterschiedlicher Perspektiven, die dem Spieler zur Verfügung stehen, bestens betrachten. Leider fehlt jedoch noch die obligatorische Ego-Perspektive, durch die ihr euch noch besser mit dem Helden identifizieren könntet. Echte Motocross-Fahrer beherrschen natürlich auch zirkus-reife Stunts, die ihr mit Hilfe des Kreis-Buttons ausführt. Eine solche Aktion kostet aber zumeist



Dank des fernsehrleinen Replay-Modus lassen sich solche Szenen betrachten.

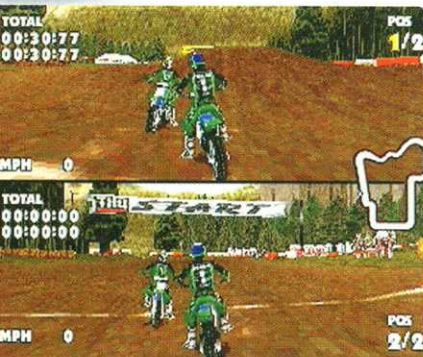


Dank des fernsehrleinen Replay-Modus lassen sich solche Szenen betrachten.

wichtige Zeit im Kampf gegen das starke siebenköpfige Gegenfeld.

TECHNIK: Die noch sehr frühe Version besticht bereits jetzt durch eine solide Grafik-Engine, die leider noch einige Grafikfehler beinhaltet. Die Vehikel sowie deren Fahrer wurden sehr authentisch digitalisiert und nette Details, wie umherspritzender Schlamm, verdichten die Cross-Atmosphäre.

FAZIT: Bereits jetzt gefällt mir THQs Renner deutlich besser als der direkte Konkurrent Jeremy McGrath Supercross. Allerdings bot Acclams Crosser im Gegensatz zu THQs Simulation einen Track-Editor, der den Langzeitspielspaß deutlich erhöhte. (Udo L.)



Leider befinden sich im Mehrspieler-Modus nur der Spieler und ein menschlicher Widersacher auf dem Parcours, CPU-Gegner fehlen gänzlich.



Die Zweiräder lassen sich vor dem Rennen optimal auf einen Kurs anpassen.



Die verschiedenen Bildschirmblendungen klären euch lückenlos über das Renngeschehen auf.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
gut

CHAMP. MOTOCROSS FEAT. R. CARMICHAEL

Hersteller/Vertrieb: Funcom/THQ
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 7+ Strecken



„Hochinteressante Schlamm-schlacht, mit (noch) zu hohem Schwierigkeitsgrad“



WORMS ARMAGEDDON

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 09111/7418
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48
95028 Hof
Platz 11 – 09281/141490
95615 Marktredw
Eckoldstr. 7 – 09231/3151



Heiße Kopf-an-Kopf-Duelle erlebt der Spieler in der Preview-Version aufgrund der schwachen gegnerischen Intelligenz noch nicht.



Dem Spieler begegnen ständig grafische Finessen, zum Beispiel aufwirbelnder Schnee.



Pfeile am Pistenrand machen euch auf Kurven im Streckenverlauf aufmerksam.

SLED STORM

Der **E3-Überraschungstitel** Sled Storm lädt euch zu einer **rosanten Schlittenfahrt** in malerischen Schneelandschaften ein.

Nintendo-64-Besitzer schwärmen seit der Veröffentlichung des Modul-Toasters stolz von der packenden Jet-Ski-Simulation Wave Race. Während der Wasserschlachten waren heiße Duell die Regel, und noch kein Funracer vermittelt bis heute ein solch geniales und gleichzeitig reales Fahrgefühl wie Nintendos Vorzeigetitel. Die Edelschmiede Electronic Arts schickt sich nun an, die in diesem Bereich

gebeutelten PlayStation-Besitzer mit ihrem Flitzer Sled Storm zu versöhnen. Bereits auf der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles war die coole Simulation ein absoluter Augenfänger am Messestand von Electronic Arts, der so manchen Besucher einige Stunden an der Location verweilen ließ.



In der uns vorliegenden Preview-Version steht dem Spieler lediglich eine Ansicht zur Verfügung.



"Der coole **Vierspieler-Modus** sorgt für die nötige **Langzeitmotivation**"



Ohoh: Dieser Sprung scheint dem virtuellen Piloten irgendwie misslungen zu sein.

GAMEPLAY: Zunächst hat sich der Schnee-Pilot für einen von fünf rennspieltypischen Modi zu entscheiden. Anfänger sollten sich das Zeittraining zu Nutze machen, um die nötige Erfahrung für die heißen Haupt-Events zu sammeln. Erste Wettkampferfahrungen sammelt ihr im anschließenden Einzelrennen, in dem ihr gegen vier Gegenspieler anzutreten habt. Eine erste Fahrt auf dem Snowmobile zeigt bereits in der frühen Version, wie präzise sich der Flitzer durch die

weißen Landschaften dirigieren lässt. Der Spieler hat zu jeder Zeit des Rennens das Gefühl, einen echten **Rennschlitten** zu steuern, so realistisch reagiert das Vehikel auf eure Lenkbewegungen. Zudem lassen sich schwierige Kurven durch Betätigung der Schultertasten noch enger nehmen. Einen weiteren Reiz erlangt Sled Storm aufgrund seines durchdachten Streckendesigns. So folgt einer Hochgeschwindigkeitspassage beispielsweise ein steiler Hügel, wodurch ihr von der Strecke abhebt und meterweit durch die Lüfte saust. Dummerweise kommt es vor allem bei Anfängern in solchen



Die wechselnden Wetterverhältnisse haben keinen Einfluss auf den Spielablauf.



Abgefahren: Genial sind die Animationen, die den Fahrern der Rennschlitten verliehen wurden.

MEHR ALS NUR EIN FORTBEWEGUNGSMITTEL

Besonders in Kanada erfreut sich der Snowmobile-Sport einer großen Beliebtheit. Regelrechte Meisterschaften werden in eisigen Regionen Nordamerikas ausgetragen. Vor allem der japanische Hersteller Yamaha beliefert motorsportfreudige Schlittenfahrer mit einer großen Palette unterschiedlicher Flitzer.

Technische Daten Yamaha 2000 SRX:

Hubraum:
696ccm
Zylinderzahl:
3
Kühlsystem:
Wasserkühlung
Trockengewicht:
522 kg
Tankinhalt:
12 Liter
Preis:
ca. \$ 7799 (ca. 14400 DM)



Natürlich unterstützt EAS Racer auch das Dual-Shock-Feature, so dass ihr eine harte Landung am eigenen Leib spürt.



Im Weltmeisterschaftsmodus erhaltet ihr für eure Platzierungen Geldpreise. Die Kohle verwendet ihr anschließend zum Aufmotzen eures Boliden.

Situationen häufig zu zeitraubenden Unfällen. Setzt der Schlitten nämlich wieder auf dem Boden auf und der Spieler hat die Kufen des Vehikels nicht gerade ausgerichtet, überschlägt sich das Snowmobile samt Insasse. Der Höhepunkt des Einspieler-Modus wird im Championship-Mode erreicht, in dem ihr an zwei verschiedenen Bergen, die jeweils vier unterschiedliche Strecken bieten, um wichtige Weltmeisterschaftspunkte kämpft. Dass nicht nur der Einspieler-Modus zu gefallen weiß, zeigt eine erste Runde im Multiplayer-Mode, in dem ihr auf Wunsch gegen sage und schreibe drei menschliche Piloten antreten dürft. Mit dieser Option gewähren die Programmierer den Langzeitspaß, der für ein Top-Game so wichtig ist.

TECHNIK: Zunächst stechen die schwachen gegnerischen Fahrer ins Auge, die mit wenig Hirn von den Programmierern gesegnet wurden. So donnern die Burschen ständig in die Bäume oder bleiben an Felsvorsprüngen hängen. Einmal in Führung liegend, scheinen die Konkurrenten zudem komplett aufzugeben und bleiben teilweise sogar stehen. Glücklicherweise wurde uns aber vermittelt, dass dieser Mangel in der fertigen Version mit absoluter Sicherheit abgestellt sein wird. Beim Aufbau der Landschaften zeigt die **Preview-Version** ebenfalls noch deutliche Schwächen. Viel zu spät baut sich die Strecke unmittelbar vor euch auf. Dadurch jedoch erreichen die Programmierer bereits jetzt eine hohe Frame-Rate, die ein gutes Renngefühl erzeugt. Zudem ist die präzise Steuerung über jeden Zweifel erhaben. Der **Spieler** hat zu jeder Zeit des Rennens das Gefühl, ein echtes Snow-Mobil zu steuern, das sehr realistisch auf die jeweiligen Streckenverhältnisse reagiert.

FAZIT: Dank Sled Storm rollt mit allergrößter Sicherheit eine riesige Snowmobile-Spaßlawine auf uns zu. Das PS-Monster reagiert höchst realistisch auf eure Pad-Eingaben und auf die verschiedenen Bodenverhältnisse. Es macht schon jetzt eine Menge Spaß, die superengen Kurven der verwinkelten Bergpisten zu studieren und sie in der nächsten Runde dadurch besser anzufahren. Leider

wird der Spaß, wie bereits erwähnt, von der noch fehlenden Gegner-Intelligenz getrübt. Ansonsten



Die Parours bieten dem Fahrer alternative Routen, dank der ihr wichtige Zeit gewinnt.

scheint EAS Flitzer die ganz hohen 80er-Regionen locker erreichen zu können. Ich freue mich jedenfalls schon sehr auf die Testversion, die wir euch eventuell in der nächsten Ausgabe präsentieren. (Udo L.)



Details entlang der Strecken sorgen für reichlich Abwechslung.



Sogar die Spuren im Schnee, die von der Konkurrenz hinterlassen wurden, sind während der Rennen zu erkennen.



Jeder Berg verfügt über vier verschiedene Rennpisten, auf denen die Weltmeisterschaft ausgetragen wird.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

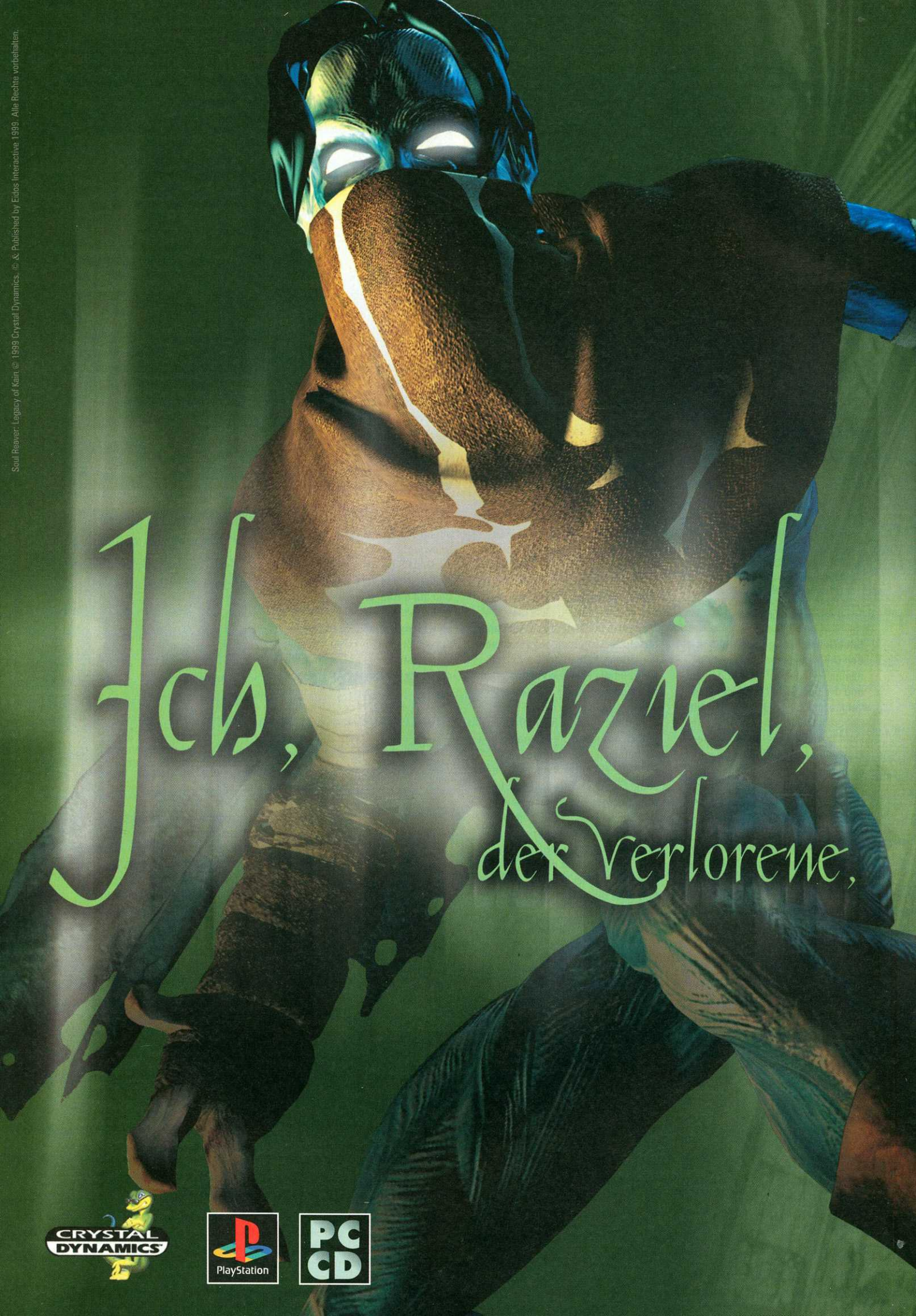
GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
super

SLED STORM

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 8+ Kurse

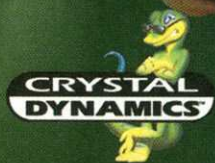


„Cooler Snowmobile-Racer mit großem Hit-Potential“



Soul Reaver: Legacy of Kain © 1999, Crystal Dynamics. & Published by Eidos Interactive. 1999. Alle Rechte vorbehalten.

Ich, Raziel, der Verlorene,



... sah Träume purer Hoffnung.
Zerschlagen am Boden der Unendlichkeit.
Wehe mir, der es damals wagte.

Ich sah Welten.
Welten, die ihr Menschen niemals begreift.
So schmerzvoll im Leid der Ewigkeit.

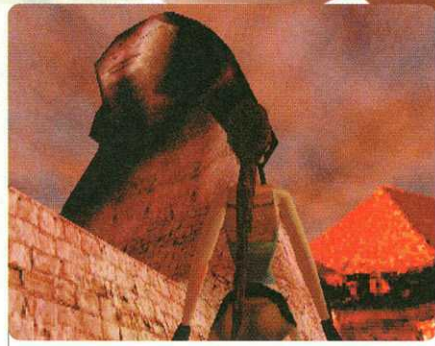
Ich sah meine Augen.
Einst voll Würde, nun voll der Tränen.
In Trauer der ewigen Finsternis.

Rache für meinen Seelenfrieden.

LEGACY of KAIN
SOUL REAPER



Wie gewohnt, steuert ihr die Heldin aus der Third-Person-Perspektive.



Reiselustig: Das neue Abenteuer führt Lara ins ferne Ägypten.



Im Inneren der Pyramiden gibt es für die schöne Heldin einiges zu erkunden.

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Der digitale Superstar **Lara Croft** kehrt zurück! Hoffentlich nahen mit dem Sequel neben den obligatorischen **Schönheitsoperationen** an der Videospiele-Queen auch wirkliche spielerische **Neuerungen**.

Lara Croft ist mehr als nur der absolute Top-Star der virtuellen Spiele-Welten. Kein anderer Videospiel-Charakter erreicht auch nur annähernd den Bekanntheitsgrad der digitalen Schönheit. So zierte sie unter anderem bereits verschiedene Titelseiten internationaler Modezeitschriften oder stand im Mittelpunkt des ein oder anderen TV-Werbespots. Zudem wurde sie auch von einigen bekannten Musikern entdeckt (zum Beispiel Die Ärzte, U2, etc.), die dem Pixel-Model eine Gastrolle

in ihren Videos ermöglichten. Der Erfolg von Lara Croft kam nicht von ungefähr. Ihr erstes Abenteuer, das im Jahr 1996 erschien, war geradezu bahnbrechend und schuf mit dem 3D-Action-Adventure ein neues Genre. Die beiden Nachfolger, die im Abstand von jeweils einem Jahr veröffentlicht wurden, konnten die riesigen Erfolge nochmals toppen, wobei dem letzten Teil der Serie einige kritische Worte seitens der Spieler und der Presse folgten. Es wurde den Programmierern vorgeworfen, dass der neue Teil des Adventures prinzipiell nur ein grafisch leicht aufgepepptes Add-on mit neuen Levels ist, dem es an spielerischer Innovation mangelt. Beim nahenden vierten Teil der Reihe verspricht uns der Chef der Entwicklungsabteilung von Core Design aber, sich der Kritik angenommen zu haben und nicht nur dem weiblichen Star ein paar Schönheitskorrekturen spendiert zu haben, sondern dass auch



Laras Tagebuch gibt dem Spieler einige nützliche Hinweise zu seinem Auftrag.



Pixel Schönheit Lara Croft: Sie hat sich rein äußerlich im Vergleich zu den Vorgängern nicht verändert.

spielerisch einige Neuerungen eingebaut sind.

GAMEPLAY: Auf den ersten Blick ist zunächst alles beim Alten geblieben: Lara erhält mal wieder einen vielversprechenden Auftrag, der sie ins weit entfernte Ägypten führt. Im Land der Pharaonen gilt es für Ms. Croft ein bislang unerforschtes Grabmal zu durchstöbern, um somit die gesamte Weltbevölkerung vor dem Untergang zu bewahren. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger, in dem Lara durch die halbe Welt reisen musste, verlässt die Heldin das mystische Ägypten



Begrüßenswert wäre es, wenn die Coder die teils hakelige Steuerung, die viele Spieler in den Vorgängern bemängelten, verbessern.

"Die neue **Grafik-Engine** soll die dichte **Atmosphäre** des Adventures noch besser einfangen"



Überaus beeindruckend sind die dynamischen **Lichteffekte**, die die neue Grafik-Engine ermöglicht.



Einer der Kritikpunkte, der hohe Schwierigkeitsgrad, ist im Sequel auf vielfachen Spielerwunsch beachtet worden.



Dank authentischer Details wirken die Locations noch atmosphärischer, als es bei den Vorgängern der Fall war.

nicht mehr. Rein steuerungs-technisch werden sich Kenner der Vorgänger ebenfalls sofort heimisch fühlen. Noch immer lenkt ihr die Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive durch die Grabstätte eines mysteriösen

"Dank des innovativen Inventarsystems sollen sich dem virtuellen Abenteuer vollkommen neue Spielsituationen eröffnen"

Pharaonen. Erste Neuerung, die der aufmerksame virtuelle Abenteuerer entdecken wird, ist das veränderte Inventarsystem von The Last Revelation, das laut Publisher Eidos Interactive für ein völlig neues Spielgefühl sorgt. An die Stelle der bisherigen Kreisinventare tritt ein System, das dem von Resident Evil 1 ähnelt. Somit lassen sich die in den Locations gefundenen



Ziel der abenteuerlichen Reise ist die Erforschung einer bislang unentdeckten Grabstätte.



Angstmomente: Dieser Wachmann ist glücklicherweise nur eine Atlatpe.



Wie viele Waffen der Heldin im Sequel zur Verfügung stehen werden, ist leider noch nicht bekannt.



Die Rätselgestaltung soll im vierten Teil der Saga deutlich abwechslungsreicher gestaltet sein.



Gegenstände beispielsweise problemlos miteinander kombinieren. Daraus resultieren komplett neue Spielsituationen, Rätsel und Lösungsstrategien, die bislang noch keiner der Vorgänger ermöglichte. Des Weiteren befindet sich in eurem Inventar nun ein Tagebuch, aus dem die gut gebaute Archäologin hilfreiche Tipps und Hinweise erhält. Insgesamt versuchen die Programmierer somit auch den Schwierigkeitsgrad herunterzuschrauben, den Spieler der Vorgänger immer wieder beanstandeten.

TECHNIK: Da uns lediglich eine große Anzahl von Screenshots zum neuen Adventure vorliegen, lassen sich noch keinerlei Aussagen zur Steuerung machen, die bei den Vorgängern nicht unumstritten war. Dagegen beweisen die Bilder schon jetzt, dass die neue 3D-Engine einige spektakuläre grafische Feinheiten, wie brillante dynamische Lichteffekte oder feinste Texturaus schmückungen der Levels, zu-

lässt. Die Heldin selbst wurde dank einer noch größeren Menge Polygone, aus denen sie zusammengesetzt ist, wesentlich detaillierter dargestellt und die Animationen der Pixel-Queen sollen zudem absolut authentisch wirken. Zusätzlich ermöglichen neue Programmier Routinen den fließenden Übergang zwischen Spielsequenzen und beeindruckenden FMVs. Auch die nervenden Ladebildschirme der Vorgänger gehören aufgrund eines neuen Nachladesystems der Vergangenheit an.

FAZIT: Betrachtet man die neuen Features und die herausragende Grafik-Engine, so lässt sich bereits jetzt orakeln, dass der Nachfolger mehr als nur ein müdes Level-Update sein wird. Leider fehlen noch die spielerischen Eindrücke, so dass zum jetzigen Zeitpunkt keine konkrete Aussage über die tatsächliche Qualität des vierten Teiles der Tomb Raider-Serie gemacht werden kann. Warten wir das Preview in einer der kommenden Ausgaben ab. (Udo L.)



Bösartige Gesellen, wie dieses Skelett, pflastern die Wege von Miss Sexy.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

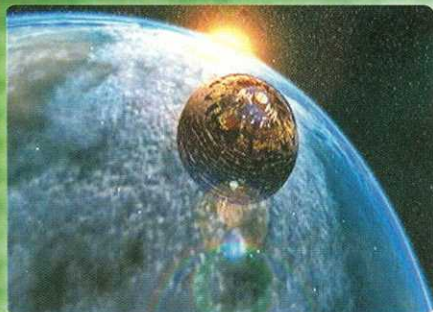
GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.



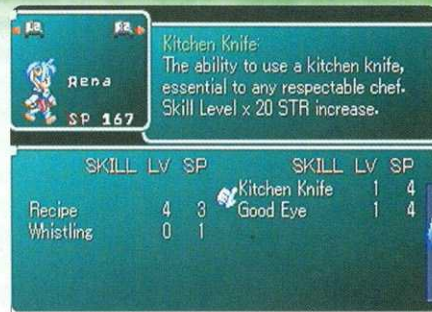
„Der vierte Streich glänzt durch einige Neuerungen“



Sehr sehenswert sind die ab und zu eingestreuten Zwischensequenzen.



Auf einer Art Landkarte wandert ihr von Ort zu Ort und besucht die vielen Dungeons.



Die Skills sind zum Siegen nicht unbedingt nötig, erleichtern die Arbeit aber ungemein.

STAR OCEAN THE SECOND STORY

Der erste Teil der **neuen Rollenspielkost** aus Amerika war noch für das alte **Super Nintendo** erhältlich.

Viele Jahre sind ins Land gezogen, seit der legendäre Held Ronixis Kenni das Universum vor dem Untergang gerettet hat. Sogar sein Sohn ist schon den Kinderschuhen entwachsen. Allerdings hat der 19-jährige keinerlei militärisches Faible im Gegensatz zu seinem Vater, der inzwischen General ist. Doch seinem Vater zuliebe geht auch Sohn Claude an die Starfleet-Akademie der Earth Federation Army. Bei einem gemeinsamen Einsatz, wo die beiden ein Artefakt einer untergegan-

nen Kultur erforschen wollen, passiert es: Claude wird auf den entfernten Planeten Expel gebeamt, einer Welt voller Abenteuer und Magie. Dort trifft er ein Mädchen namens Rena, das ihm helfen will, einen Weg zurück in seine eigene Welt zu finden.

GAMEPLAY: Ihr übernehmt wahlweise Claude oder Rena als Hauptheld. Je nach eurer Entscheidung bekommt ihr die Story aus der entsprechenden Blickrichtung präsentiert. Neben der großen Quest, die sich erst im Laufe der Zeit zusammenfügt, besitzt Star Ocean sehr viele kleine Aufgaben, die zumeist nicht einmal Bestandteil des gesamten Plots sind. Entsprechend sollen je nach euren Aktivitäten in den Mini-Events über 80 verschiedene Enden möglich sein. In Sachen Gameplay werden euch viele Elemente aus anderen Rollenspielen bekannt vorkommen. Ein sehr eigener Bestandteil ist das Kampfsystem. Ihr könnt eine Party von bis zu acht Charakteren steuern, vorausgesetzt ihr findet



Noch kann man sich auf dem Planeten Expel mit Nebensächlichkeiten beschäftigen.

alle Personen und könnt sie zur Zusammenarbeit überreden. Von ihnen werden vier im Kampf eingesetzt. Ihr legt einen Anführer fest, den ihr dann selbst steuert. Alle anderen Charaktere übernimmt die CPU. Je nach Klasse zaubert, heilt oder attackiert ihr, eine ungewöhnliche Form actionhaltiger Kämpfe. Ebenso ungewöhnlich ist die Verteilung von Skill-Points. Mit ihnen erlernen die Helden neue, meist sehr alltägliche Fähigkeiten, wie Kochen, Orakeln, Musizieren oder im Kampf Parieren. Wer diese Skills vernachlässigt, kommt zwar auch zum Ziel, stellt sich dabei aber bedeutend schwerer an.



Bei manchem aufwändig animierten Zauber könnt ihr teilweise das Geschehen vor lauter Magie nicht mehr überblicken.

TECHNIK: Die uns vorliegende US-Version kann als technisch gelungen betrachtet werden. Eine anscheinliche Grafik mit überzeugenden Zwischensequenzen und die fantastische Musik drängen sich auf den beiden CDs.

FAZIT: Einfach klasse, dieses Rollenspiel! Leider wissen wir nicht, ob es jemals als deutsche Version erhältlich sein wird. Als Import-Spiel ist Star Ocean jede müde Mark wert, auch wenn die Kämpfe teilweise ein wenig zu hart geraten sind. (Tom S.)



Diese bössartigen Monster sind nicht leicht zu besiegen, zumal hin und wieder auf der Schiene eine Lore angerollt kommt und diejenigen trifft, die zwischen den Gleisen stehen.



Was mag sich wohl hinter den grauen Mauern verstecken, so dass sich der König mit Abenteurern behelfen muss?



Zauber sind extrem wichtig, insbesondere Heilzauber, ohne die ihr einen Kampf möglicherweise nicht überlebt.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
tba.
ERSTER EINDRUCK
super

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Hersteller/Vertrieb: Epix/tba.
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt



„Geniales Rollenspiel, von dem man einfach nicht wieder weg kommt.“

CENTIPEDE

Einer der **Urväter** Ataris kehrt zurück. Centipede im **32-Bit-Gewand**.

Alle älteren Leser unter euch werden sich noch an Arcade-Automaten, die die Kulttitel Ataris in sich trugen, erinnern. Neben Battlezone, das damals schon mit zwei Steuerungssticks gespielt wurde, blieb wohl jedem das Spiel Centipede in Erinnerung. Absolut revolutionär war der Trackball, der schon damals dafür sorgte, dass der Spieler sein Schiff in alle Richtungen gezielt steuern konnte. Nun kehrt der angriffslustige Wurm zurück. Hasbro Interactive hat es fertiggebracht, die Spielthematik ins 32-Bit-Gewand zu stecken. Ihr steuert euer Schiff diesmal aus einer Draufsichtsperspektive, die euch den Überblick über den größten Teil des Schlachtfeldes bie-

tet. Von einer Seite des Spielfeldes setzt sich nun ein bössartiger, mehrgliedriger Wurm in Bewegung, um euer Schiff zu zerstören. Eure einzige Verteidigungsmöglichkeit dagegen lautet ballern, ballern, ballern. Um den Wurm leichter zu attackieren, dürft ihr mit dem Steuerkreuz euer Schiff über das gesamte Feld manövrieren. Die Schultertasten sorgen für seitliches Gleiten. Während ihr dem Wurm mit heftigem Feuer zu Leibe rückt, gilt es zusätzliche Gegner, wie Spinnen und Pilz produzierende Frösche, stets zu meiden. Fieserweise laufen den Gegnern immer wieder Zivilisten über den Weg. Das wäre nicht weiter schlimm, wäre da nicht das Pro-



Die Level wurden recht abwechslungsreich gestaltet. Ihr kämpft in der Draufsichtsperspektive. Die zusätzliche Ego-Perspektive eignet sich wenig zum Spielen.

blem, dass ihr diese retten müsst. Um die Rettungsaktion etwas zu erleichtern, erhält euer Schiff bei der Aufnahme von wieselflinken Krebsen ein zeitlich limitiertes Upgrade an Bewaffnung, bei-

spielsweise einen dreifachen Laser. Für haufenweise Ballerfreuden ist also gesorgt. Als Gimmick befindet sich übrigens das klassische Centipede mit auf der Scheibe. (Gunther H.)



Déjà-vu-Gefühle werden beim Klassiker von Centipede erweckt. Es ist als Gimmick mit auf CD.



Auf dem Kampffeld dürft ihr euer Schiff in alle Richtungen frei steuern, um der Gegner Herr zu werden.

INFC		CENTIPEDE	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb: Leaping Lizard/Hasbro Int.	
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel	
Abenteuer	●●●●	Levels: 5 Welten à 7 Level	
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 15. Oktober ERSTER EINDRUCK gut		„Kultklassiker, der in neuem Gewand für viel Spielfreude sorgen wird“	

HOT WHEELS

Ein **Funracer**, der euch **zurück** in die **Vergangenheit** befördert?

Wer erinnert sich nicht ganz gerne an die gute alte Kindheit, als man mit Matchbox-Flitzern den heimischen Fußboden unsicher gemacht hat? EA haucht den Spielzeugflitzern von Mattel mit den verheißungsvollen Namen Hot Wheels neues Leben ein und schickt diese über ideenreiche Kurse. Anfangs stehen euch „lediglich“ 20 knallbunte Kisten mit interessant klingenden Namen, wie etwa Speed

Blaster, Stealth oder Street Raddler, zur Verfügung. Durch das Einfahren von Siegen können aber bis zu 40 blitzschnelle Vehikel freigeschalten und gesteuert werden. Der interessanteste Aspekt neben dem Wiedererwecken alter Jugendvorlieben ist das enorm abgedrehte Streckendesign. Loopings und Steilkurven, gepaart mit heftigen Sprungpassagen, stehen auf dem Plan. Durch geschickte Drehungen in der Luft, die



Stunts bringen neben Auflockerung auch wichtige Power-ups, wie den Turbo-Schub.



Die aufgemotzte Kiste sieht aus, als hätte man bei ZZ Top einmal kurz den Fuhrpark geplündert.

ihr ebenso wie die Hyperbeschleunigung über die Schultertasten auslöst, erhaltet ihr zusätzliche Punkte. Ferner wird bei besonders spektakulären Stunts eure Turbo-Leiste wieder aufgefüllt, so dass ihr wieder die Möglichkeit habt, die gesamte Konkurrenz virtuell zumindest an eurem Auspuff schnuppern zu lassen. Auf den sechs verschiedenen Strecken, die ihr in dieser Form mit Sicherheit nicht im Kinderzimmer stehen hattet, denn die Spannweite reicht von einer Wild-West-Piste bis hin zu einem verhexten Highway, geht es doch recht rasant zur Sache. Zumeist habt ihr die Möglichkeit,

euren eingeschlagenen Weg relativ frei zu wählen, da eine Vielzahl an Abkürzungen für Abwechslung sorgt. Die rivalisierenden Crash-Piloten erweisen sich als würdige Gegner. In puncto Technik fällt auf, dass die bereits frühe Beta-Version einen sehr guten Eindruck in Bezug auf die konstante Frame-Rate aufweist. Ein Grafikaufbau ist nicht zu erkennen. Noch ein paar mehr Details am Streckenrand und einem Erfolg dürfte nichts mehr im Wege stehen. Es existieren inzwischen zwar einige Funracer für Sonys CD-Schleuder, doch aufgrund der „Abgedrehtheit“ dürfte Hot Wheels ein



Bereits auf den ersten Blick wird klar, dass sich bei den „heißen Reifen“ nicht alles in einer Ebene abspielt. Auch durch Loopings darf gefahren werden.

INFC		HOT WHEELS	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb: Stormfront/EA	
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel	
Abenteuer	●●●●	Levels: 6 Strecken, 40 Autos	
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 3. Quartal ERSTER EINDRUCK gut		„Absolut partytauglicher Funracer, der euch auf einen rasanten Trip zurück in die Kindheit führt“	



Begeisterte **Command-&Conquer**-Fans sollten sich mal im Plattenladen nach der aktuellen Single zum dritten Teil der Strategie-Schlacht umschauen, die in Kürze für den PC erscheint und auch für eine der kommenden Next-Generation-Konsolen (PS2?) umgesetzt werden könnte. Die Single ist eine Cover-Version des Titels "Two Tribes" (gleichzeitig natürlich auch der Titel der Single) der Gruppe Frankie goes to Hollywood.

Ein britisches Gericht hat entschieden, dass die Begriffe **Lara Croft** und **Tomb Raider** auf 20.000 Exemplaren der August-Ausgabe geschwärzt werden müssen. Nach Ansicht des Spieleherstellers **Core Design** würde durch die Verbindung der Spiele-Heldin mit den pikanten Aufnahmen das Sauberfrau-Image in den Schmutz gezogen. Die Präsentation der Fotos hingegen konnte nicht verhindert werden.

Die italienische Staatsanwaltschaft hat nun einen Teil der **Resident-Evil**-Serie indiziert. Auch in den USA denkt man mittlerweile über eine staatliche Regulierung gewaltverherrlichender Spiele nach.

26 frühere **Psygnosis**-Mitarbeiter werkeln ab sofort für die **Acclaim Studios** in London. Die Coder zeichneten sich zuvor u.a. für die beiden **G-Police**-Teile verantwortlich.

Noch in diesem Jahr werden **PlayStation**-Besitzer mit einem **Intellivision-Emulator** versorgt, auf dem sich auch Klassiker wie **Space Armada** oder **Night Stalker** befinden.

Capcom hat das RPG **Breath of Fire 4** für die PlayStation angekündigt. Den Charakteren wurden bis zu 3000 Animationsphasen verliehen, so dass Kampfsequenzen sehr realistisch wirken sollen. Die Hintergrundgrafiken wurden im Sequel komplett in die dritte Dimension verfrachtet. Der Erscheinungstermin des RPGs wurde von Capcom leider noch nicht bekannt gegeben.

FIFA 2000

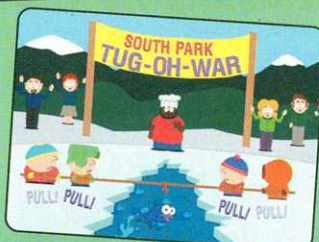
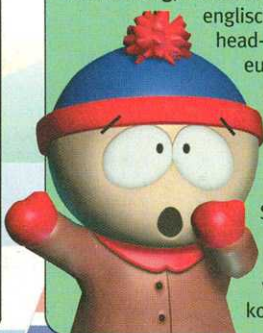
Das Fußball-Spektakel Bundesliga geht am 13. August in eine neue Runde. Pünktlich zum Start präsentieren die kanadischen Programmierer der EA-Edelschmiede das vielversprechende Sequel ihres Hits **FIFA '99**. Natürlich wurden



alle Mannschaften auf den neuesten Stand gebracht. Insgesamt stehen euch **17 verschiedene Ligen** zur Verfügung (Brasilien, Spanien, England, Deutschland, Italien, Frankreich, Schottland, Niederlande, Schweden, Belgien, Korea, Norwegen, Dänemark, Griechenland, Israel, Türkei und Portugal) und dutzende **Nationalmannschaften**. Technisch wurden dem Sequel ebenfalls einige Verbesserungen beschert. So sollen die Bewegungsabläufe der Spieler noch realistischer aussehen und die Ausführung effektiver Spielzüge soll dank vereinfachter **Pad-Belegung** nun auch Anfängern möglich sein. Zudem wurden in das Spielgeschehen tonnenweise **Cut-scenes** eingearbeitet, die über den Gemütszustand der Spieler Auskunft geben.

ANARCHO-HUMOR IM PARTYGEWAND

South Park spaltet bereits im Vorfeld des Sendestarts auf deutschen Fernsehkanälen die Gemüter. Ähnlich wie in den USA teilt sich das Lager in scharfe Kritiker und fanatische Anhänger des recht abgefahrenen Humors. Neben dem eigentlichen **South-Park**-Titel, einem **Ego-Shooter**, kommen auch die Freunde der trivialen Unterhaltung dank **South Park: Chef's Luv Shack** zu ihrem Recht. Der Chef höchstpersönlich führt durch eine bunte Mixtur aus Quizaufgaben und Minispielchen. Im Quizabschnitt dreht sich natürlich alles um die abgefahrenen **South-Park**-Welt. Eigens hierfür "komponierte" Musikstücke unterstreichen den selbstgesetzten Anspruch der Macher, nämlich keinen zu haben. Genau dies zeichnet eben den Spaßfaktor rund um **Kenny und Co.** aus. Daneben gibt es bereits erwähnte Mini-Games. Diese tragen so bezeichnende Titel wie **Cartman's German Song**, **Beefcake** oder **Spank the Monkey**. Letzterer Ausdruck der englischen Sprache fand schon in frühen **Beavis + Butt-head**-Folgen des Öfteren Erwähnung. Fragt am besten euren Englisch-Lehrer nach der Bedeutung! Ob der Anteil an **Körperflüssigkeiten** ähnlich hoch ist wie im **TV-Vorbild**, darüber hielten sich die Entwickler noch etwas bedeckt, doch ist fast schon davon auszugehen, denn der Slapstick kommt nur in der perfekten Verbindung mit gut dosierten **Splatter-Light-Effekten** zur Geltung. Der Titel wird mit Sicherheit für viel ungläubiges Kopfschütteln ob der zu bestaunenden Optik sorgen. Fans werden an diesem **Machwerk** nicht vorbeikommen.



EA WILL AUCH EIN STÜCK WRESTLING-KUCHEN

Acclaim hat mit **WWF Warzone** das Wrestling-Genre populär gemacht. Wie der Test in der aktuellen Ausgabe beweist, konnten die Programmierer die Qualität des Nachfolgers noch einmal deutlich verbessern, so dass es EA mit ihrer Wrestling-Simulation **WCW Mayhem** bestimmt nicht leicht hat. Rein formal scheint es dabei ganz gut für **Electronic Arts** auszusehen, da der Wrestler



130 authentische Wrestler, wie **Bam Bam Bigelow**, **Goldberg**, **Konnan**, **Hollywood Hogan**, **Diamond Dallas Page**, **Sting**, oder **Kevin "Big Sexy"**, bietet, während sich bei **WWF Atti-**

DIE RÜCKKEHR EINES KLASSIKERS

Auch der Klassiker **Tetris** wird nun von der Schmiede **Hasbro Interactive** neu aufgelegt und steht noch im dritten Quartal in den Regalen der Kaufhäuser. Dabei werden zwei verschiedene Modi im Re-make des Millionenellers geboten. Zum einen dürft ihr den klassischen Spielmodus daddeln



und zum anderen wird euch mit dem **The-next-Tetris-Mode** eine geniale Weiterentwicklung des Originals präsentiert. In dieser Spielvariante müssen Löcher mit Hilfe der Klötze gestopft werden. Natürlich zieht der Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels mächtig an, so dass Anfänger sowie Profis gleichermaßen stark gefordert werden. Neben dem weiterentwickelten Spielprinzip kann auch die neue **Grafik-Engine** gefallen, die den Klötzen mehr Leben verleiht.

Kurioses aus Japan

Ganz verrückte japanische Musik-Freaks werden nun von **Konami** mit einem **Beatmania-Handheld** versorgt. Somit muss auch in der Urlaubszeit nicht auf die virtuelle Musikbox verzichtet werden.



Evergreen Speedball wird im kommenden Frühjahr für die PlayStation umgesetzt +++ Codemasters' Rallye-Kracher Colin McRae

tude gerade mal zwei Dutzend Recken auswählen lassen. Des Weiteren kann man natürlich auch bei WCW Mayhem eigene Kämpfer kreieren. Ein erstes Probespiel zeigte jedoch, dass das Gameplay noch lange nicht so ausgereift ist wie beim Klassenprimus aus dem Hause Acclaim. Die Animationen der Kämpfer wirken noch etwas hölzern und zusätzlich fehlt es der Simulation noch etwas an Dynamik. Bis zum Release der fertigen Version, die erst im **vierten Quartal** zu erwarten ist, verbleibt aber noch genügend Zeit, die Schönheitsmängel zu beseitigen.



ChartBreaker



Top 5 Deutschland

1. Driver
2. V-Rally 2
3. Bugs Bunny auf Zeitreise
4. Gran Turismo - Platinum
5. Final Fantasy VII - Platinum



Top 5 USA

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



Top 5 Japan

1. Dino Crisis
2. Beatmania Append Gottamix
3. Ace Combat 3
4. Omega Boost
5. Simple 1500 Series Vol. 1

DAS ENDE EINES HORROR-TRIPS

Wem unsere **Komplettlösung** zu Silent Hill in der vergangenen Ausgabe nicht hilft, das Grauen auf dem "stillen Hügel" zu besiegen, der sollte sich unbedingt Konamis offizielles Lösungsbuch zulegen. Auf **148 Seiten** erhaltet ihr alle Infos, die notwendig sind, um die kleine Cheryl aus den Klauen der bösen Wesen zu befreien. Es werden alle Kampf- und Flucht-Taktiken sowie alle **Monster** ausführlich erklärt. Sämtliche **Karten** sind ebenfalls im Komplettwerk enthalten. Dabei dürft ihr zudem noch eure Englischkenntnisse schulen, da das gute Stück **zweisprachig** angelegt ist. Das edle Nachschlagewerk ist im gut sortierten Fachhandel zum Preis von **24,95 DM** erhältlich.



SNK AUF ABWEGEN

Die japanische Edelschmiede SNK ist bekannt für ihre genialen 2D-Prügler, die in Spielhallen sowie auf der Neo-Geo-Konsole für Furore sorgten. Jetzt schickt sich das Unternehmen an, in eine für sie vollkommen **fremde Videowelt** vorzustößen. **Koudelka** ist ein reinrassiges Rollenspiel mit extremem **Gruselfaktor**. Bei einem Klosterbesuch im Jahre 1898 nimmt das Schicksal der Titel-Heldin Koudelka seinen Lauf. Anders als bei Genre-Vertretern wie Silent Hill oder Resident Evil 1 setzt man bei Koudelka nicht auf Splatter-Action, sondern will vielmehr die Nerven des Spielers bis aufs Äußerste spannen. Vorbild der Programmierer scheinen die **Stephen-King-** bzw. **Alfred-Hitchcock-Filme** zu sein. Ihr trefft im Verlauf des langen Abenteuers (laut SNK sind bis zu 70 Spielstunden möglich) auf allerhand fieses Monster-Gesindel, das in einem rundenbasierenden Kampf (ähnlich wie bei FF VII) vernichtet werden muss. Ob und wann der Titel in Deutschland erscheinen wird, ist leider noch nicht bekannt.



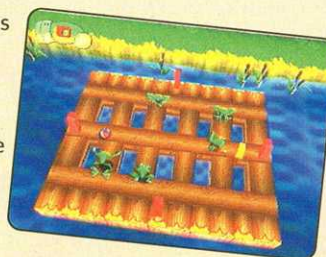
KEINE ANGST VOR DER DUNKLEN SEITE DER MACHT

Die Prima GmbH aus München lässt dem Imperator keine Chance! Mit ihrem offiziellen Lösungsbuch zu **Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung** beliefert uns das Unternehmen mit einem wunderschönen 98 Seiten umfassenden Bildband, der jedes Rätsel der ersten Episode komplett löst. Das hilfreiche **Nachschlagewerk** ist überall im gut sortierten Fachhandel zum Preis von **24,95 DM** zu beziehen. Darüber hinaus wird eine **Sonderedition** angeboten (DM 29,95), die über ein hochwertigeres Cover verfügt.

DIE RÜCKKEHR DER KLASSIKER, TEIL 2



Die Softwareschmiede Hasbro Interactive legt das **Urgestein** der Videospiel-Geschichte, Pong, neu auf. Dazu wurde das ehemals simple "Tennispiel" in ein komplett neues **3D-Gewand** gesteckt. Neben der coolen grafischen Darstellung sorgten die Entwickler zudem für eine Menge komplett neuer **Spielmodi**, die auch auf lange Sicht Spielmotivation garantieren. So ballern beispielsweise **Hühner mit Eiern** auf euch. Die eiweißhaltigen Nahrungsmittel sind dann mit Hilfe des Balkens, den ihr steuert, in einen von vier Körben zu befördern. In einem weiteren Modus werfen **Frösche** mit Bällen auf euch. Die **Wurfgeschosse** gilt es dann präzise zurückzudonnern und einen der Kaltblüter damit zu erschlagen. Das vielversprechende Remake soll noch im **dritten Quartal** im Handel erscheinen.



PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH



Rally hat Platinum-Status erreicht +++ Rockstar gibt bekannt, derzeit an einem Titel für die PS 2 zu werkeln (GTA 2?) +++



Die US-Version des Action-Adventures **Dino Crisis** soll laut Capcom am **16. September** zusammen mit einer spielbaren **Resident-Evil-3-Demo** erscheinen. Der Schwierigkeitsgrad von Dino Crisis soll gegenüber dem Japan-Original deutlich erhöht worden sein.

Go for Gold: Eidos Interactive hat sich die Spiele-Rechte für die **Olympischen Winter- und Sommerspiele** der nächsten sechs Jahre gesichert. Die englische Softwareschmiede **Attention to Detail** arbeitet bereits an einem Spiel für die Olympischen Sommerspiele 2000 in Sydney.

Die englische Softwareschmiede **Codemasters** werkt derzeit an einem **Micro-Machines-Nachfolger** für die PlayStation. Über einen genauen Erscheinungstermin liegen leider noch keine Informationen vor.

Gerüchten zufolge wird die Softwareschmiede **3DO** 10 Millionen US-Dollar in die Entwicklung von Videospielen auf den Next-Generation-Konsolen investieren. Titel für die **PlayStation 2**, Nintendos **Dolphin** oder Segas **Dreamcast** wurden jedoch noch nicht bekannt gegeben.

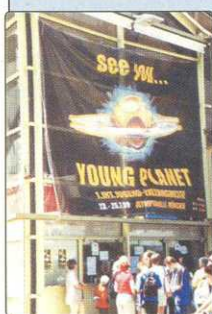
Namco arbeitet laut diverser Internet-Meldungen an den Sequels von **Tekken** und **Ridge Racer** für die PlayStation 2, die zum ersten Mal auf der **Tokyo Game Show** (17. - 19.09.) gezeigt werden.

Dem Soundtrack zu **FIFA 2000** wird kein Geringerer als der Fußball-Fan **Robbie Williams** einen Song widmen.

Die **PlayStation 2** soll in Japan zum Preis von **30.000 Yen** (ca. 480 DM) angeboten werden.

Noch nicht bestätigt: Das **Sequel** zum Ausnahme-Racer **Gran Turismo** soll in Japan doch nicht zum **30. September** erscheinen. Angeblich zwingen diverse **Lizenzprobleme** mit Automobilkonzernen zum Aufschub des Releases.

DIE JUGEND TRAF SICH IN MÜNCHEN

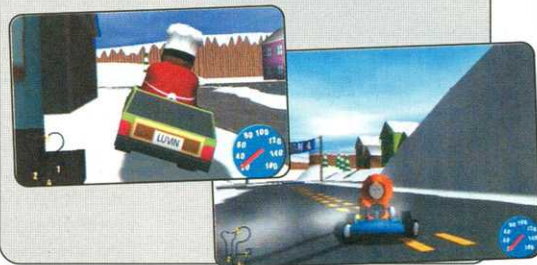


Auf dem Olympia-Gelände in München fand vom 23. bis 25.7. das **Young Planet**, die erste internationale Jugend-Erlebnis-Messe statt. Zwar blieben die Zuschauerzahlen leicht hinter den erwarteten **50.000** zurück, dennoch wurde die Messe von Seiten der über 100 Veranstalter als voller Erfolg gewertet. Im Rahmen des Events machte ferner die **PlayStation**

Adrenalin Truck Tour '99 Halt und bot Neugierigen in ihrem 18 m langen LKW die Möglichkeit, sich unter anderem an brandneuen Titeln, wie **Tony Hawk's Pro Skater** oder **Driver**, auszulasen. Wer Lust hat, sich ebenfalls den **Monster-Truck** zu Gemüte zu führen, hat bei den folgenden Terminen noch die Gelegenheit dazu:
IFA, Berlin 25.08 - 5.09.
Freizeitland Geiselwind 08. - 12.09.
STW-Cup Hockenheim 02. - 03.10.
YOU, Berlin 08. - 10.10.
STW-Cup Nürburgring 15. - 17.10.

KENNY GIBT VOLLGAS

Der reinrassige Funracer **South Park Rally** der Acclaim Studios scheint ein echter Geheimtipp zu sein. Mit einem von **16 authentischen South-Park-Charakteren** donnert ihr in bester Mario-Kart-Manier über die virtuellen Strecken der amerikanischen Kleinstadt. Dabei zeigt sich die hochauflösende **3D-Engine** schon jetzt von einer guten Seite. Mit einer **hohen Framerate** und ohne erkennbare Aufbaufehler flimmert das Geschehen über den Bildschirm. Ob jedoch der **Genre-Führer** aus dem Hause **SCED** gestürzt werden kann, wird erst der Test im vierten Quartal des Jahres zeigen.



EIN WEITERER SCHRITT ZUR VIRTUELLEN FREIHEIT



Vidis stellt eine absolut neue Controller-Generation vor. Diese basiert auf der so genannten **G-Tilt-Technik**, wie wir sie bereits aus dem PC-Bereich kennen. Man steuert den Spielcharakter nur über die Bewegungen der Hand, auf die das handschuhähnliche Eingabegerät gestülpt ist. Möglich wird dies durch den **G-Tilt-Chip**, der in den **Handschuh** integriert wurde. Dieser



kann seine relative Position zum Gravitationsfeld der Erde bestimmen. Auch im Alltagsleben trifft man häufig auf solche Systeme. Die präzise Technik wird beispielsweise genutzt, um die Airbags bei einem Autounfall auszulösen. Das **Evolution-Control-System** besteht aus zwei Teilen. Zum einen nutzt ihr, wie bereits erwähnt, den **Evolution-Reactor** als eine Art Handschuh, und zum anderen gebt ihr Kommandos über den **Evolution-Grip** ein, der neben den standardmäßigen Knöpfen über **zwei zusätzliche Buttons** verfügt, die vom Spieler **frei programmiert** werden dürfen. Komplettiert wird das Eingabe-Duo von einer **Dual-Shock-Funktion**, die Motoren im Handschuh ermöglichen. Erhältlich ist das geniale Eingabegerät ab September im gut sortierten Fachhandel und wird **149,95 DM** kosten. Eine weiteres neues Pad kommt ebenfalls aus dem Hause Vidis. Auch das ergonomisch geformte **Evolution-Pad** verfügt über den **G-Tilt-Chip**. Jedoch ist diese Technik auf Wunsch auch abschaltbar, so dass sich das **Evolution-Pad** auch wie ein normales **Dual-Shock-Pad** nutzen lässt. Das **99,95 DM** teure Eingabegerät, das ebenfalls über programmierbare Buttons verfügt, wird ab **September** im Handel sein.



XPLODER FX

Blaze/Fire International, ihres Zeichens Produzenten reichlicher Peripherie für Sonys PlayStation, erweitern ihre Palette an Schummelmodulen. Der herkömmliche Xploder wird bald als **FX-Version** mit erweiterten Funktionen für **99,95 DM** auf den Markt kommen. Zusätzlich wird der normale Xploder in einer überarbeiteten Version als **Xploder Classic** zum günstigen Preis von **69,95 DM** erscheinen. Die smarten Teile ermöglichen es dem Zocker, die RAM der PlayStation mit beliebigen Werten zu belegen, um somit hilfreiche



Veränderungen, beispielsweise unendlich Leben, im Spiel hervorzurufen. In den Modulen sind bereits Tausende von Codes für Hunderte von Spielen fest eingespeichert. Mit einer speziellen Software, die Blaze umsonst anbietet, darf der begnadete Spieler in Zusammenarbeit eines herkömmlichen PCs selbst Codes herausfinden. Wer sich den Rechner zum Codesuchen sparen will, greift nach wie vor auf den **Xploder Pro** zurück. Dieser hält einen speziellen Assistenten zur Codesuche parat. Weitere Infos zur genialen Xploder-Familie findet ihr im Internet unter: <http://www.blaze.de>. Hier sind auch viele Links aufgelistet, unter denen ihr die neuesten Codes abfragen dürft.



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 Einfallssreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten die begehrte Top-Game-Auszeichnung.

Genre-Gewichtungen

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

Symbolerklärungen:



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



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



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



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



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



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



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Der Chef des Hauses nutzt das derzeitige Sommerwetter zu ausgiebigen Spritztouren mit seinem wunderschönen neuen Cabrio. Leider musste er die Ausflugsfahrten immer wieder unterbrechen, da sich die halbe Layout-Crew der PlayStation Games derzeit im Urlaub befindet.

Spielt zur Zeit:
1. Speed Freaks
2. Silent Hill
3. Dino Crisis



Udo: Unsere rheinische Frohnatur sehnt den Herbst herbei, der wesentlich kühlere Temperaturen in den Redaktionsräumen verspricht als die derzeitigen „Hundstage“. Ansonsten freut sich Udo auf die herannahende Software-Flut, die im Herbst (hoffentlich) über uns hereinbrechen wird. Die ECTS im September wird's zeigen ...

Spielt zur Zeit:
1. Dino Crisis
2. V-Rally 2
3. Driver



Tom: Unser Frischling hat sich mittlerweile von den Strapazen der letzten Wochen (Silent Hill) erholt und freut sich riesig auf die Tokyo Game Show, wo er zum ersten Mal den Traum seiner schlaflosen Nächte sehen wird. Nein, nicht vom süßen Namco-Girl, sondern von der PlayStation 2 ist die Rede, die auf dieser Messe präsentiert wird.

Spielt zur Zeit:
1. Bundesliga Stars 2000
2. Dino Crisis
3. Silent Hill



Frank: Ups, was ist denn das??? Ist der Mensch auf dem Bild wirklich Frank? Nein, wohl nicht, aber irgendwie kommt uns diese Person bekannt vor... Ja, richtig, das ist der Kerl aus der Waschmittelwerbung. Na egal, den Frank haben wir eh seit ein paar Tagen nicht mehr gesehen. Ob er mit den Bayern ins Trainingslager gefahren ist?

Spielt zur Zeit:
1. Croc 2
2. V-Rally 2
3. Dino Crisis

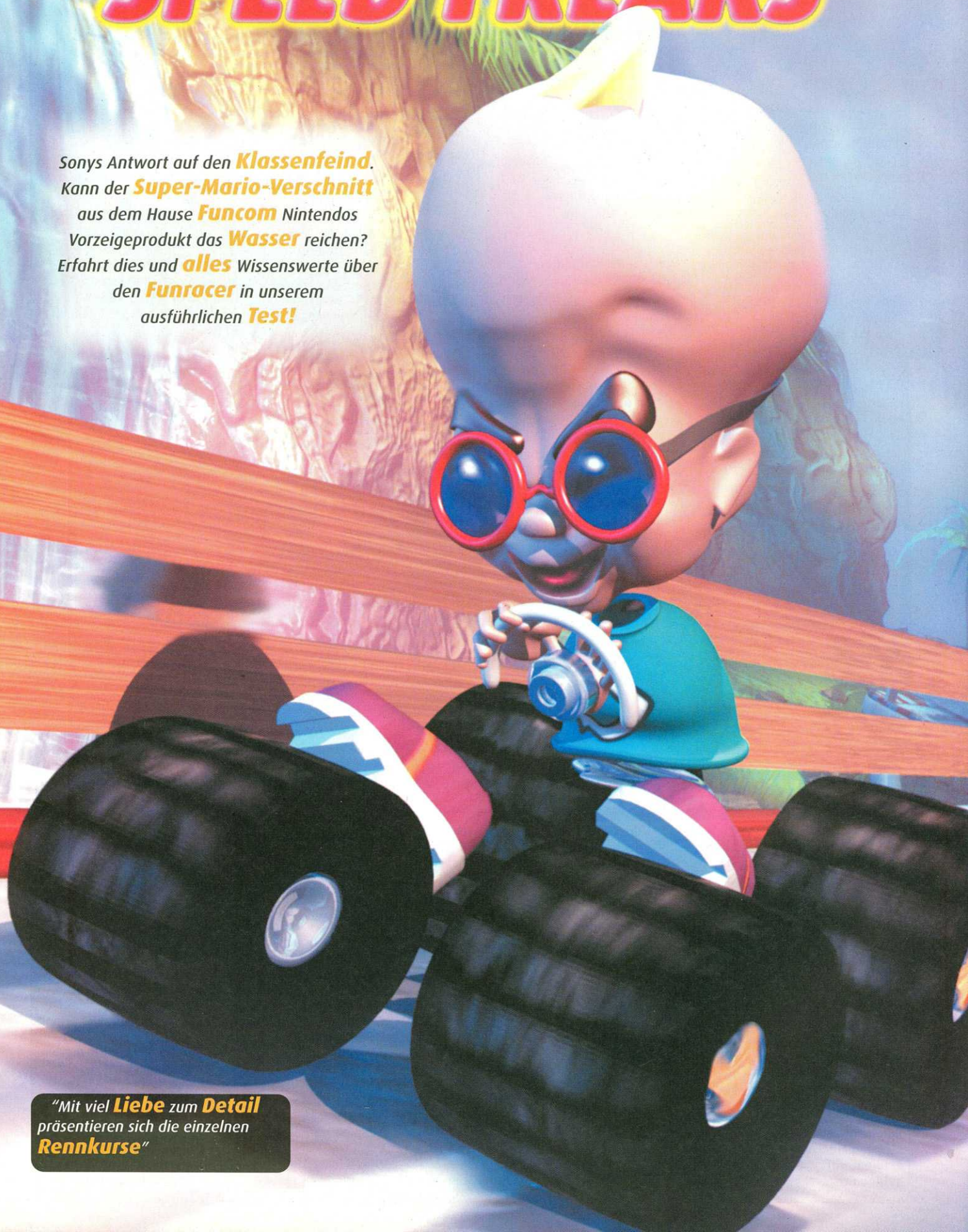


Gunther: Unser Trix-Professor lässt derzeit von seinem PC nicht mehr ab. Seit der Franke die Test-Version von Quake 3 Arena besitzt, flüchten die virtuellen Gegenspieler aus den einschlägig bekannten Internet-Locations schon beim Anblick seines Nicknames. Leider ist es uns nicht möglich, diesen abdruckend, da Gunthers Geschmack nicht immer jugendfrei ist.

Spielt zur Zeit:
1. Indiziert
2. Indiziert
3. Beschlagnahmt

SPEED FREAKS

Sonys Antwort auf den **Klassenfeind**.
Kann der **Super-Mario-Verschnitt**
aus dem Hause **Funcom** Nintendos
Vorzeigeprodukt das **Wasser** reichen?
Erfahrt dies und **alles** Wissenswerte über
den **Funrocer** in unserem
ausführlichen **Test!**



"Mit viel **Liebe** zum **Detail**
präsentieren sich die einzelnen
Rennkurse"



Zwei der drei Bonuscharaktere (Roboter Tetsuo und der rasende Hund Cosworth) liegen hier Kopf an Kopf.



Unterschiedliche Bodenbeläge ändern das Fahrverhalten eures Karts nachhaltig. Auf Rasen ist es besonders widerspenstig.

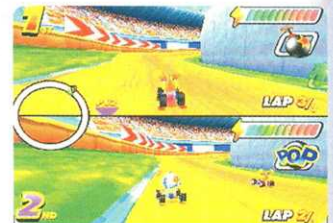


Glücklicherweise führt eine Brücke über den heißen Lavasee. Sehr gut zu erkennen sind in dieser Einstellung die verschiedenen Lichtverhältnisse.

Können ihr euch noch an eure jungen Kinderjahre erinnern? Als der Bau von waghalsigen Seifenkisten aus allerlei Schrott das Nonplusultra in Sachen Freizeitbeschäftigung für uns war? Je schneller und abgedrehter, desto besser? Diese Thematik greift nun die irische Softwareschmiede Funcom auf und präsentiert mit Speed Freaks (zuvor bekannt als Wheel Nuts) einen Funracer,

den es in dieser Form noch nicht auf der PlayStation gegeben hat. Zum ersten Mal versucht ein Sony-Produkt in die Nintendo-Phalanx der knuddeligen Funrenner à la Mario Kart 64 vorzustoßen und kauft dabei ganz ungeniert dessen Gameplay-Ideen. Frei nach dem Motto: Gut geklaut ist halb verkauft. Wir von der PSG-Redaktion wollen dem Titel natürlich trotzdem eine faire Chance auf unseren schwierigen Teststrecken geben.

Eine Rasselbande von jungen Teenagern, die sich selbst die Speed Freaks nennen, verbringen sehr viel ihrer kostbaren schulfreien Zeit mit der Konstruktion von Seifenkisten. Obwohl sie alle gute Freunde sind, würden sie eine Herausforderung niemals abschlagen und kämpfen während des Rennens



Den Zweispieler-Modus gibt es in zwei Varianten. Hier sieht man den klassischen „Der-Schnellere-gewinnt-Modus“.

mit allen ihnen zur Verfügung stehenden (wenn es sein muss auch unfairen) Mitteln. Vor dem ersten Rennen hat der Spieler die Wahl zwischen sechs jungen Fahrern. Eigentlich sind es sieben Kinder, jedoch fahren die verzackten Brüder Buster und Wedgie zusammen auf einem Kart. Beide bringen entsprechend viel Gewicht auf die Achsen und haben daher Handicaps in den

GAMEPLAY: Im Intro erhält der gespannte Spieler zuerst einmal einen kleinen Einblick in den Hintergrund des Geschehens.

„Am **Anfang** ist die Steuerung **heikel** – doch **schließlich** einfach **genial**“



Hart umkämpfte Duelle gibt es am laufenden Band. Toll dabei sind die Animationen der Knirpse. Hässliche Kommentare und Flüche gehören beim Überholmanöver dazu.



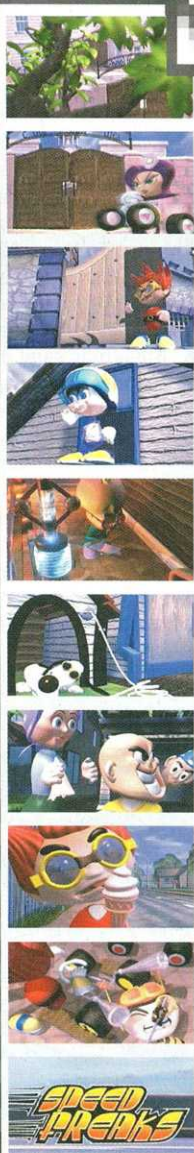
Auf dieser Strecke wartet ein undurchschaubarer Wasserfall auf euch. Wie wird die Strecke dahinter wohl weitergehen?



Animierte Objekte, wie diese Feuerschalen, sorgen für die nötige Atmosphäre während des Rennens. Sie haben jedoch keinen Einfluss auf das Renngeschehen.



Nachdem ihr alle vier Strecken einer Schwierigkeitsstufe als Erster beendet habt, gibt es als Belohnung einen Bonus.



INTRO



Am Start: Wenn man die Rennfreigabe exakt abpasst, ist es möglich, einen „excellent Start“ hinzulegen und seine Konkurrenten ordentlich Staub fressen zu lassen.



Im Ziel: Nur wenn man einen der ersten drei Plätze belegen konnte, winkt der nächste Rundkurs.



Versteckte Abkürzungen, wie hier das Schiffswrack der ersten Strecke, gibt es in Speed Freaks zur Genüge.



Punkten Beschleunigung und Top-Speed. Dafür bestechen sie durch die Gewichtsverlagerung des Beifahrers Wedgie bei den Kurvendurchfahrten. Weiter geht es mit dem Renn-Ass Monty. Der Allrounder gehört zu den ausgeglichtesten Fahrern im Feld und ist zum Einstieg am besten geeignet. Streber Brains geht die Sache eher mit Köpfchen an und frisiert seine Maschine bis zum Abwinken. Die liebevolle Monica hingegen versucht durch ihr Sexappeal die Herren der Schöpfung zu irritieren und verhöhnt jeden Gegner nach einem ge-

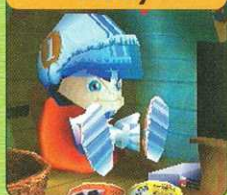
glückten Überholmanöver. Ebenfalls nicht zu unterschätzen ist die kleine Tabatha, die ihre Wutattacken außerhalb der Rennen gerne an ihren verschlissenen Puppen auslässt. Als Letzter im Feld agiert der zurückgezogene Tempest. Obwohl er ständig von den anderen der Clique gehänselt wird, bleibt er ihnen treu (vielleicht will er sich ja nur rächen). Gefahren werden die Rennen natürlich auf sicher abgesteckten Circuits à fünf Runden. Dabei



wird in drei Schwierigkeitsklassen unterschieden. In jedem der drei Modi (Easy, Medium, Hard) warten vier Strecken auf den Spieler. Wobei die höheren Klassen erst freigegeben werden, wenn man die „leichte“ Meisterschaft als Erster absolviert hat. Die Locations der einzelnen Strecken erweisen sich als sehr vielfältig und fantasie reich. Ist der erste Rundkurs Shipwreck Shore mit seinen Asphalt-Kurven noch recht einfach, warten in höheren Levels gefährliche Abgründe und Lavaseen auf den ungeschickten Fahrer. Nach einer kleineren Einübungsphase (wegen der etwas sensiblen Lenkung) bekommt man die Steuerung samt der Sonderfunktionen recht schnell in den Griff. Neben dem obligatorischen Gasgeben und Bremsen darf man förmlich mit den Schulterknöpfen um die Ecken schlittern. Natürlich fehlen bei einem waschechten Funracer auch eine gehörige Por-

SPEED-FREAKS-CLIQUE

Monty



Der junge PlayStation-Freak Monty ist das ausgeglichteste Kind im Fahrerfeld.

Monica



Die eingebildete Monica macht durch ihre gemeinen Gesten auf sich aufmerksam.

Tempest



Tempests Flitzer rast allen anderen davon. Leider ist es mit der Kurvenlage nicht weit her.

Tabatha



Nicht zu unterschätzen ist die jüngste im Feld, Tabatha. Sie erreicht den höchsten Top-Speed.

Buster & Wedgie



Wer ein bisschen Spaß haben will, sollte diese beiden Knaben wählen. Gut in den Kurven!

Brains



Brains schwerer Waserkopf macht ihm während des Rennens sichtbar zu schaffen. Sehr lustig!

Cosworth



Montys Hund Cosworth ist der erste Bonuscharakter im Spiel. Er bietet die lustigsten Animationen.

Beemer



Ebenfalls ein Bonusfahrer ist Brains Roboter Beemer. Nicht ganz einfach in der Handhabung.



Es gibt für die PlayStation kaum Rennspiele, die das Multitap gekonnt unterstützen. Seit Speed Freaks muss umgedacht werden!



Maximale Kraft: Wer zehn Speed-ups gesammelt hat, darf sich auf einen Turbo-Boost freuen, der sich gewaschen hat.

KLEINES STRECKEN 1X1



Shipwreck Shore

Die erste Strecke ist zugleich die leichteste. Wichtigste Abkürzung kurz vor Start/Ziel ist das Piraten-Schiffswrack.



Millennium Park

Erster wirklicher Einsatz für die Slide-Tasten. Fahrt alle Kurven weit innen, auch wenn euch somit Speed-ups durch die Lappen gehen.



Moonlight Cave

Die Fahrt durch den Mammutbaum wird euch erst in den letzten beiden Runden gewährt. Links an ihm vorbei warten reichlich Speed-ups.



Sun Valley Drive

Sehr anspruchsvoll, selbst für den mittleren Schwierigkeitsgrad. Schnell aufeinander folgende scharfe Kurven und viele steile Abgründe.



Reifen an Reifen macht das Wetteifern um Positionen am meisten Fun.

TECHNIK: Neben den guten Ideen, die man in den Spielverlauf integrierte, überrascht Speed Freaks ebenso mit einer hervorragenden Grafik-Engine. Es gibt kaum Aufbau-Probleme, während sich die Framerate ständig auf hohem Niveau befindet. Darüber hinaus gibt es am Pistenrand sehr viele detaillierte und animierte Objekte zu bewundern, so dass man sich erstaunt fragt, wie das Funcom hinbekommen hat. Ebenfalls aller Ehren Wert ist die künstlerisch passende Musikuntermalung. Je nach Streckendesign ändert sich die Hintergrundmusik entsprechend und regt zum Mitswingen an. Der Drei- und Vierspieler-Modus fällt im Gegensatz zu den Einzelspieler-Modi etwas ab, bleibt jedoch trotz geringerer Detaildichte und Sichtweite erfreulich gut spielbar und macht, wie das gesamte Spiel, sehr viel Spaß. (Frank F.)

Das ist der Funracer, auf den wir gewartet haben



Positiv: Erfreulich, dass Funcom sich die Rosinen aus dem Konkurrenz-kuchen herausgepickt hat. Tolle, abwechslungsreiche und detaillierte Strecken, mit vielen heikel versteckten Extras und Abkürzungen lassen euch so schnell nicht zur Ruhe kommen. Dann ein sehr ausgefeilter Anstieg des Schwierigkeitsgrades, der Greenhorns einen recht leichten Einstieg verpasst und Profis bis zum Letzten fordert. Neben den spielerischen Vorzügen besticht Speed Freaks durch seine erstklassige technische Umsetzung, die selbst Produkten aus gestandenen Softwareschmieden Konkurrenz macht. Ohne Zweifel ist dieser Funracer ein Must-buy-Titel für Jung und Alt.

Negativ: Leider sind die Unterschiede der einzelnen Charaktere untereinander zu gering ausgefallen. Hätte Funcom jedem Knirps eine persönliche Eigenart verpasst, würde es sicher noch eine Ecke mehr Spaß bringen. Ebenfalls zu kritisieren ist die zu knappe Detailvielfalt der einzelnen Fahrzeuge. Hier wären mehr Polygone optisch ein deutliches Plus gewesen.



Speed-up-Symbole finden sich zuhauf auf der Strecke verstreut und zu allem Überfluss tauchen sie immer wieder auf.

TEST

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●
GRAFIK SOLID/FK
super gut
MEHRSPIELERSPASS
88%

SPIELSPASS
86%

SPEED FREAKS

Entwickler/Vertrieb: Funcom/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 16+ Strecken, 6+3 Charaktere
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: keine Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: Multitap

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Im richtigen Moment abgefeuert, werfen Waffen jeden Gegner aus der Bahn.

tion Extrawaffen und Goodies nicht. In Speed Freaks werden zwei Kategorien unterschieden: zum einen Speed-ups und zum anderen Power-ups, beispielsweise diverse Waffensysteme oder Hindernis-Goodies. Als Waffen gibt es Raketen aller Art, Minen und eine Smart-Bomb, die alle Gegner trifft. Als Hindernis-Extras warten Schleimpfützen und Bombenbarrieren auf ihren

Einsatz. In den Multiplayer-Varianten darf übrigens ausgewählt werden, ob man mit oder ohne Goodies spielt. Im Gegensatz zu den meisten PlayStation-Racern kann man in Speed Freaks neben dem etablierten Zweispieler-Modus auch zu dritt oder viert an der Konsole Platz nehmen. In diesen Modi wartet das Spiel sogar mit speziellen Strecken auf, die nicht in den Einzelspieler-Varianten Turnier, Einzelrennen und Time-Attack zu finden sind. Die Strecken selbst stellen innerhalb des Gameplays natürlich auch eine wichtige Komponente dar. Verschiedene Bodenbeläge ändern das Fahrverhalten der Flitzer, lange Sprünge müssen im richtigen Winkel angefahren werden und versteckte Abkürzungen bringen den Sieg.



Die Grafik-Engine von Speed Freaks ist wahrlich eine Augenweide. Viele kleine Details am Streckenrand sowie im Hintergrund sorgen für Staunen.





Hier kommt es für den Manndecker hart auf hart, denn er sieht sich gleichzeitig zwei agilen und torhungrigen Spielern gegenüber.



Das Ziel einer langen Saison ist erreicht. Das Team hat den **Welpokal** geholt, und jetzt darf tüchtig gefeiert werden.



Tornat hat einen mächtigen Bums, doch ob er den Ball hier versenken wird, weiß nur der Autor dieser Zeilen.

BUNDESLIGA STARS 2000

Die **Schwemme der Sporttitel** aus dem Hause EA scheint **kein Ende** zu nehmen. Nun ist mal wieder Soccer an der Reihe, jedoch **kein neues FIFA**.

Die FIFA-Reihe kann nun inzwischen schon auf eine längere Tradition zurückblicken. Bereits Anfang des Jahres 1996 veröffentlichten die kanadischen Coder ihr FIFA '96, welches den Startschuss zu der wohl erfolg-

reichsten Sport-Reihe in der Geschichte der PlayStation zu zählen ist. Gut, der 97er-Nachfolger hatte zugegebenermaßen doch seine Schwächen, aber bereits mit FIFA '98 und auch Frankreich '98 setzte man sich selbst ein Denkmal in der fußballbegeisterten Konsolenwelt. Das absolute Highlight dieser Sequel-Manie stellt bis zum heutigen Tage unangefochten FIFA '99 dar, das sowohl durch ausgewogenes Gameplay als auch durch die herausragende Präsentation besticht. Selbst in puncto Musik zeigte sich EA immer als topaktuell, denn in der 98er- und 99er-Fassung spornten Blur bzw. Fatboy Slim mit ihren Gassenhauern zu einer weiteren Kickerei an.

Die unausweichliche Frage, die sich dem Leser dieser Zeilen nun wohl stellt, lautet mit Sicherheit, was uns EA mit Bundesliga Stars 2000 Neues bzw. Überarbeitetes vorsetzt, obwohl es doch bis zum Release von FIFA 2000 nur noch einige Wochen andauert.

Genau diese Frage stellte sich auch der Autor dieser Zeilen und wurde doch positiv überrascht, da es sich nicht lediglich um einen FIFA-Abklatsch mit Fokus auf das Bundesligageschehen handelt. Doch langsam, eins nach dem anderen.

GAMEPLAY: Wie es der Titel schon andeutet, tretet ihr mit den Stars und Sternchen der

aktuellen Bundesliga-Saison an, um die gesamte Konkurrenz in die Schranken zu verweisen, sprich deutscher Meister zu werden. Hierbei entscheidet ihr euch zu Beginn für eines der insgesamt 18 Bundesliga-Teams. Selbstredend könnt ihr dabei auch die Unterhachinger Ball-Artisten wählen, die nun als dritte Münchner Macht vertreten sind. Bereits beim Betrachten der individuellen Stärken eurer virtuellen Lieblingsmannschaft sticht euch sofort ins Auge, dass die Ballzauberer ja gar nicht die von FIFA her bekannten Stärken aufweisen. Spätestens an dieser Stelle werdet ihr euch die Frage stellen, was das jetzt soll? Wieso hat ein Effenberg beispielsweise (siehe dazu auch den Vergleichskasten) derart miserable Leistungswerte, angefangen von der Kontrolle über das Passen bis hin zur Kraft? Dies stellt gleichzeitig auch den anders gelagerten Ansatz dar, den man

STATISTIKEN FÜR BAYERN MÜNCHEN

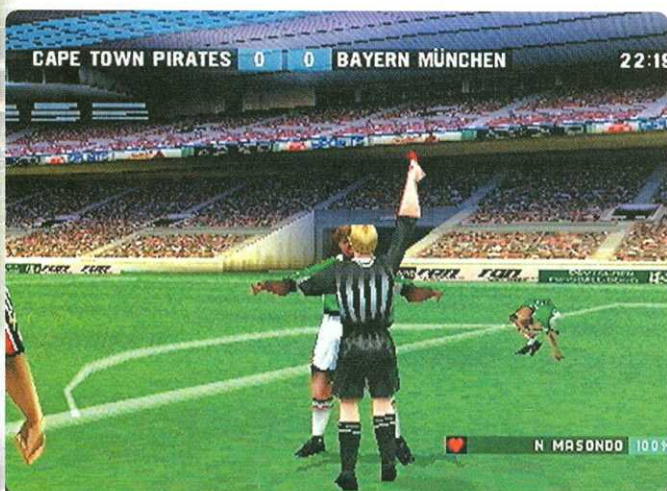
2	DURCHSCHNITTLICHE TORE PRO SPIEL
11	DURCHSCHNITTLICHE SCHÜSSE PRO SPIEL
29	SCHÜSSE AUF DAS TOR
75	SCHÜSSE S
85	GEHALTEN S
10	TORE & GELBE KARTEN
10	DURCHSCHNITTLICHE STARS PRO SPIEL
10	STAR-SPIELER

Statistiken wie diese findet ihr bei Bundesliga Stars 2000 zuhause. Sie zeigen wirklich interessante Details.



Auf dieses Team ist einfach Verlass. Sogar in der Weltliga macht den Jungs so schnell keiner was vor.

"EA versteht es perfekt, die **Spannung** einer Fußballpartie einzufangen"



Da kriegt der Dummkopf, was er verdient. Für so ein unnötiges Foul kann er nur noch vom Platz fliegen.



Retter der Befreiungsschlag. Mit dem gedrückten Flanken-/Pass-Button dürft ihr sogar mit dem Ball weiterlaufen, bis ihr den Button wieder loslasst.



INTRO

in der kanadischen Software-schmiede verfolgte. Ziel eurer Bemühungen auf dem Platz ist es nämlich, über eben jenes Star-System Spiel für Spiel die Fähigkeiten eurer Virtuosos so zu steigern, dass man wettbewerbsfähig bleibt und die schlagkräftigste Truppe besitzt, um im Titelkampf ein großes Wörtchen mitzureden. Ein mitunter interessanter Ansatz, da die anderen Teams von Beginn an ähnlich schlechte Daten aufweisen wie eure Equipe. Die Fähigkeiten eurer Kicker werden in den Kategorien Kontrolle,



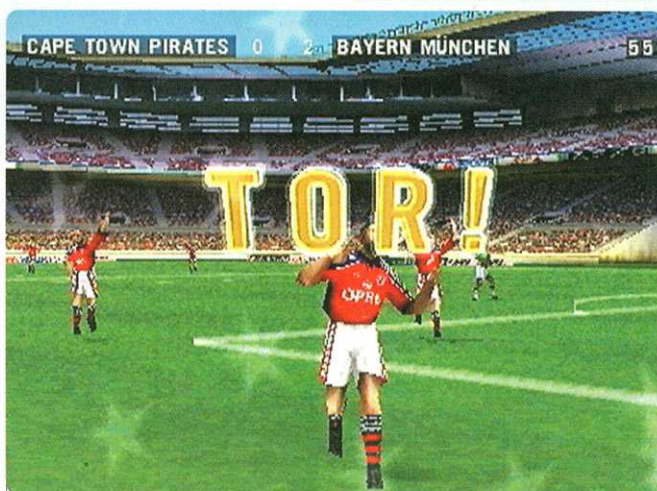
Der eigene Stürmer alleine vor dem Tor und die komplette Defensive ist düpiert.



Menschenrauben, die sich erheben, stellen neben den "Sägen" wohl die schönsten Jubel-Arien dar.

CAPE TOWN PIRATES				BAYERN MÜNCHEN			
80	MASLO	19	MIT	1	MAHN	1	84
82	MASHEKE	16	ABW	13	IERENHES	86	
83	MABUZA	6	ABW	10	MATTHAUS	69	
84	MAZADI	10	ABW	3	ELIZABAZU	88	
85	WIDDO	2	ABW	10	TARNAT	70	
86	STORER	4	MIT	14	BAISLER	66	
87	ELIKOLELA	13	MIT	11	ETTERBERG	78	
88	MABUZA	14	MIT	11	SCHOLL	68	
71	TSOTSI	6	MIT	12	SENGO	70	
89	MASONGO	17	ABW	9	ELDER	74	
92	SHIBURI	18	ABW	19	JANCKER	69	

Während des Ladevorgangs könnt ihr anhand der Verteilung der Stars ablesen, welche Stärken und Schwächen euer Gegenüber hat.



Super Sache: Auf Giovane ist Verlass, noch eins und der Hattrick ist geschafft!

Beweglichkeit, Kopfball, Passen, Schießen, Durchsetzung, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Tackling gemessen. Vor dem Anpfiff liegt es noch an euch, eventuelle Modifikationen in Bezug auf Dauer einer Paarung und Abänderungen am Regelwerk, wie zum Beispiel beim Abseits, bis hin zur Schiedsrichterhärte und den Auswirkungen der Fouls auf die Gesundheit der Spieler durchzuführen. Schon folgt die erste Paarung, in der es actionbetonter als etwa im FIFA-Pendant zur Sache geht. Durch die eben genannten Anfangsschwächen eurer Ballzauberer erweisen sich gerade das Passspiel wie auch der Abschluss vor dem gegnerischen Tor als ungleich schwieriger. In puncto Steuerung hat sich gegenüber dem "Vorgänger" jedoch wenig geändert. Neu ist hierbei nur, dass ein Balken unter dem ballführenden Spieler

anzeigt, mit welcher Wucht ihr, abhängig von der Dauer des Button-Drückens, auf das Tor schießt. Nach dem gleichen Power-Schema erfolgt auch die Flanken- bzw. Pass-Aktion, wobei ihr hier mit voll aufgeladener Power sogar noch weiter marschieren könnt, um so einen eventuellen Befreiungsschlag auch mit Wucht platziert nach vorne zu jagen. Habt ihr das erste Spiel siegreich beendet, erhaltet ihr in einem Menüpunkt die Möglichkeit, erworbene Stars (die Symbole, nicht die Kicker!) in einer Art Verteilungssystem beliebig den gewählten Spielern eures Teams gutzuschreiben. Die Anzahl der erhaltenen Stars hängt selbstverständlich auch direkt mit den erbrachten Leistungen im Spiel zusammen. Die Symbole werden nach den Kriterien gewonnenes Spiel, Anzahl der erzielten Tore, eventuelle Starspieler-Tore, aber



Dem armen Tropf bleibt nichts anderes übrig, als die Pille desillusioniert aus den Maschen zu holen.

"Das System der Starverteilung nach Matches steigert die Motivation gehörig"

auch nach Fairplay-Aspekten errungen. Dies stellt natürlich mehr noch als in vergleichbaren Fußball-Titeln den Ansporn dar, stets gewinnen zu wollen, da die Konkurrenz auch nicht schläft und ihre Skills stetig verbessert. Nach diesem Schema marschiert ihr so durch eine komplette Saison. Schon bald werdet ihr feststellen, dass ihr trotz ständigem "Feintuning" eurer Recken gerade in der Rückrunde stets ein zumindest pro forma schlechteres Team auf den Rasen schickt, als dies der Gegner tut. Zumal werden Spiele dann zu echten Nervenschlachten. Echte FIFA-Insider werden jedoch auch diese Hürden meistern und am Saison-Ende die "Salatschüssel"

SPIELER			
NAME	SP	GOALS	PTS
1. SANTOS	10	0	0
2. M. SAMMER	10	0	0
3. P. EMERSON	10	0	0
4. P. FERREIRA	10	0	0
5. G. MALLER	10	0	0
TEAM TOTAL			
G. BECK	10	0	0
G. HOFFMANN	10	0	0
G. HOFFMANN	10	0	0
G. NIKOLAY	10	0	0

Statistik-Freaks kommen voll auf ihre Kosten. Ein genauer Überblick deckt gadenlos alle Stärken und Schwächen der Spieler auf.

DIE TEUERSTEN NEUZUGÄNGE

NAME	ALTER VEREIN	NEUER VEREIN	POSITION	ABLÖSESUMMEN
Paulo Sergio	AS Rom	FC Bayern	Stürmer	15 Millionen DM
Wörns	Paris St.G.	Dortmund	Abwehr	12,5 Millionen DM
Ikpeba	AS Monaco	Dortmund	Stürmer	12 Millionen DM
Bobic	VfB Stuttgart	Dortmund	Stürmer	11,5 Millionen DM
Roque Santa Cruz	O. Asunción	FC Bayern	Stürmer	10 Millionen DM
Ebbe Sand	Kopenhagen	Schalke 04	Stürmer	10 Millionen DM
Neuville	H. Rostock	Bayer Leverkusen	Stürmer	9 Millionen DM
Ballack	1. FCK	Bayer Leverkusen	Mittelfeld	8 Millionen DM
Rehmer	H. Rostock	Hertha BSC	Abwehr	7 Millionen DM
Salou	Dortmund	E. Frankfurt	Stürmer	7 Millionen DM

STARS IM VERGLEICH

Am Beispiel des Spielers Stefan Effenberg ist deutlich zu erkennen, welchen Wandel dieser im Laufe einer Saison vollzieht. Anfangs sind die Fähigkeiten eher durchwachsen, bis Effe am Saisonende einige goldene Stars und somit gute Fähigkeiten für sich verbuchen kann. (Die Stars-Bandbreite reicht von Bronze-, über Silber- bis hin zu Gold-Stars!)

BAYERN MÜNCHEN		TEAMSTARS 36	
1. O. KAHN	1. MIT	1. O. KAHN	1. MIT
2. L. MATTHIAS	10. ABW	2. L. MATTHIAS	10. ABW
3. S. EFFENBERG	2. ABW	3. S. EFFENBERG	2. ABW
4. M. BASLER	14. MIT	4. M. BASLER	14. MIT
5. S. EFFENBERG	10. MIT	5. S. EFFENBERG	10. MIT
6. S. EFFENBERG	10. MIT	6. S. EFFENBERG	10. MIT
7. M. BASLER	14. MIT	7. M. BASLER	14. MIT
8. S. EFFENBERG	10. MIT	8. S. EFFENBERG	10. MIT
9. S. EFFENBERG	10. MIT	9. S. EFFENBERG	10. MIT
10. S. EFFENBERG	10. MIT	10. S. EFFENBERG	10. MIT

BAYERN MÜNCHEN		TEAMSTARS 36	
1. O. KAHN	1. MIT	1. O. KAHN	1. MIT
2. L. MATTHIAS	10. ABW	2. L. MATTHIAS	10. ABW
3. S. EFFENBERG	2. ABW	3. S. EFFENBERG	2. ABW
4. M. BASLER	14. MIT	4. M. BASLER	14. MIT
5. S. EFFENBERG	10. MIT	5. S. EFFENBERG	10. MIT
6. S. EFFENBERG	10. MIT	6. S. EFFENBERG	10. MIT
7. M. BASLER	14. MIT	7. M. BASLER	14. MIT
8. S. EFFENBERG	10. MIT	8. S. EFFENBERG	10. MIT
9. S. EFFENBERG	10. MIT	9. S. EFFENBERG	10. MIT
10. S. EFFENBERG	10. MIT	10. S. EFFENBERG	10. MIT

überreicht bekommen, also neuer deutscher Meister sein. Hier ist das virtuelle Ballgezaubere aber noch lange nicht am Ende, denn ihr habt somit die Qualifikation erlangt, nach Höherem zu streben. Ihr werdet nun direkt in die Weltliga befördert, um euch dort mit den internationalen Größen zu messen. In einer Vorrunde messt ihr euch mit fünf anderen Teams, um dann den



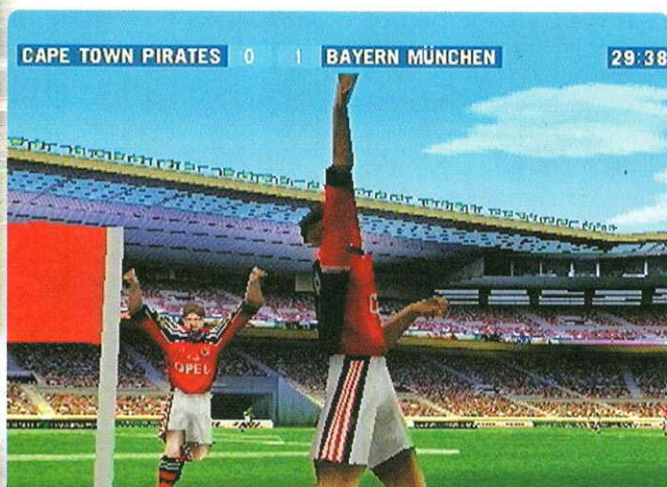
Fußballkunst à la Südafrika? Zumindest virtuell sind die Jungs knallharte Burschen und wissen sich manchmal nur mit Fouls zu helfen.

BAYERN MÜNCHEN		TEAMSTARS 36	
1. O. KAHN	1. MIT	1. O. KAHN	1. MIT
2. L. MATTHIAS	10. ABW	2. L. MATTHIAS	10. ABW
3. S. EFFENBERG	2. ABW	3. S. EFFENBERG	2. ABW
4. M. BASLER	14. MIT	4. M. BASLER	14. MIT
5. S. EFFENBERG	10. MIT	5. S. EFFENBERG	10. MIT
6. S. EFFENBERG	10. MIT	6. S. EFFENBERG	10. MIT
7. M. BASLER	14. MIT	7. M. BASLER	14. MIT
8. S. EFFENBERG	10. MIT	8. S. EFFENBERG	10. MIT
9. S. EFFENBERG	10. MIT	9. S. EFFENBERG	10. MIT
10. S. EFFENBERG	10. MIT	10. S. EFFENBERG	10. MIT

Umfangreiche Statistik-Screens zeigen euch sogar Assist-Punkte, neben den Toren selbstverständlich.

Weg über das Viertel- und Halbfinale bis ins Endspiel fortzusetzen. Ist der letzte Gegner besiegt, dürft ihr noch den **Weltpokal** euer Eigen nennen und in euren virtuellen Trophäenschränken stellen.

TECHNIK: In puncto Optik fällt auf, dass man sich nun nicht mehr durch einen regelrechten Wust aus Kameraeinstellungen schlängeln muss bzw. kann, da die Anzahl der verfügbaren Perspektiven stark reduziert wurde. Die Animationsphasen der Spieler wurden nahezu unverändert aus der FIFA-Reihe übernommen und lediglich mit ein paar wenigen neuen Zwischenanimationen, etwa beim Torjubel, aufgewertet. In der Musikauswahl griff man nicht zu einem großen Namen, sondern eher zu etwas gemäßigerem Stoff aus dem Dancefloor-Bereich, der sich nicht in den Vordergrund drängt. Vermisst wird nur unser aller Freund Werner Hensch, der kongeniale Kommentator, der mit seinen Weisheiten für den ein oder anderen Lacher gut war. Stattdessen steht der bereits FIFA-bewährte ZDF-Kommentator Poschmann am "Rednerpult". Apropos Kommentare: Erneut



Ein lauter Aufschrei fährt durch das weite Rund. Das erlösende Tor ist endlich gefallen.



Der Abwehr-Recke hat den wieselflinken Stürmer über die Klinge springen lassen. Das kann nur eine rote Karte zur Folge haben.



Ein feiner Pass in den freien Raum. Der Stürmer startet genau an der Mittellinie und hat gute Chancen für ein Solo.

zeigt sich die Klasse von EA in dieser Sparte, da die vom Stapel gelassenen Aussagen meist treffend sind und darüber hinaus auch mal zum Schmunzeln einladen. Zur KI (künstliche Intelligenz) bleibt noch anzumerken, dass man sich hier wieder (in Bezug auf die Qualität der Aktionen zumindest) aus den inzwischen doch recht großen Erfahrungen der eigenen Vergangenheit bedient hat. Die Gegner agieren sehr intelligent und haben meist eine passende Antwort auf eure Aktionen parat. Für den einen oder anderen vielleicht etwas zu oft, denn gerade im Profi-Modus werden so manche Zocker anfangs an ihre Grenzen geführt. Wahlweise tretet ihr alleine bzw. mit bis zu sieben weiteren menschlichen Mit- oder Gegenspielern via zweier Multitaps zur Torejagd auf dem virtuellen grünen Rasen an.

(Tom S.)

"Bundesliga Stars 2000 ist kein neues FIFA-Produkt, aber ein **hochinteressanter Neuzugang**"

EA bläst frischen Wind in ein eingefahrenes Genre



Positiv: EA beweist erneut, dass man den Jungs aus Kanada im Fußball-Genre so leicht nichts vormachen kann. Gut, Bundesliga Stars 2000 ist kein neues FIFA, doch dieser Anspruch soll auch nicht verfolgt werden. Das Hauptaugenmerk liegt eindeutig auf der Action, und davon gibt es reichlich! Zudem ist es ungemein motivierend, sein Dream-Team stets zu verbessern, um mit den Kontrahenten mitzuhalten. Die Punkteverteilung, ähnlich den Experience-Points in RPGs, sucht in diesem Genre ihresgleichen!

Negativ: Den Hauptkritikpunkt, der bei Bundesliga Stars 2000 anzuführen ist, stellt ohne Zweifel der recht gehobene Schwierigkeitsgrad dar. Gerade am Anfang einer Saison ist flüssiges Kombinationsspiel nur unter starken Einschränkungen möglich. FIFA-erprobte Zocker werden sich nach kurzer Eingewöhnung schnell hineinfinden, doch für absolute Neulinge, die zum ersten Mal einen Fußball-Titel zocken, dürfte dieser Fakt eine Motivationsbremse sein. Nicht zu vergessen die zu langen Ladezeiten!

TEST

BUNDESLIGA STARS 2000

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
sehr gut

SOUND/FX
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
88%

SPIELSPASS
87%

Entwickler/Vertrieb: EA/EA
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: EA
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 12. August



FAIRPLAY

by BauConTec



Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Universal Rocker Gun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Master Drive Lenkrad	99,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX-Gehäuse	45,99
PAL Booster	37,99
V-Box	169,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

JETZT VORBESTELLEN!
AB 23. SEPTEMBER LIEFERBAR

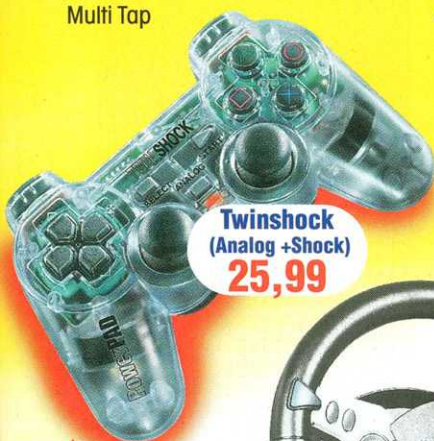
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	39,99
Video Converter NTSC->PAL	79,99
V-Box	169,99
Padverlängerung DC	19,99
RGB Scart Kabel DC	25,99

SEGA DreamCast Software

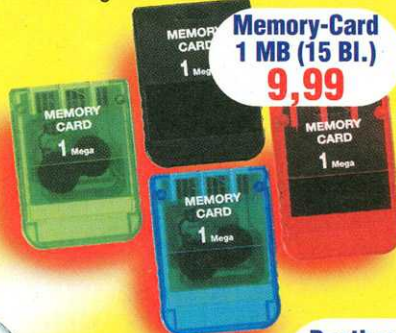
Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
Metropolis -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

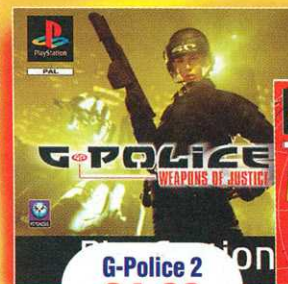
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible	89,99
Motor Racer Platinum	39,99
Racing Simulation 2	79,99
RC-Stunt Copter	69,99
Ridge Racer Type 4	79,99
Silent Hill	94,95
Star Wars - Die dunkle Bedrohung	99,99
Syphon Filter	82,99
V-Rally 2	83,99
WWF Attitude	84,99



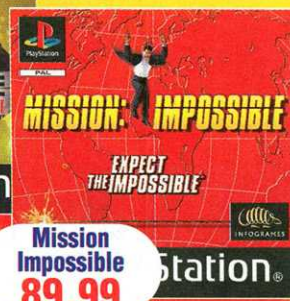
TwinShock
(Analog + Shock)
25,99



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

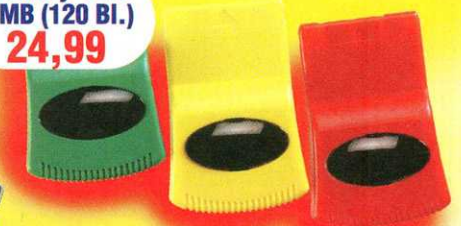


G-Police 2
84,99

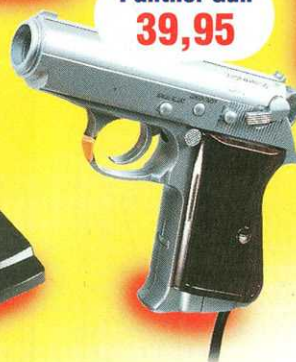


Mission Impossible
89,99

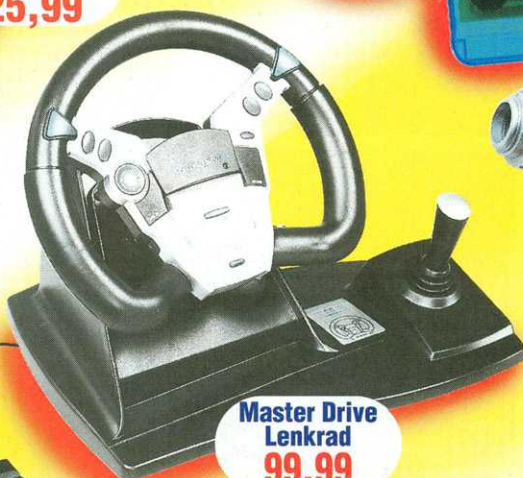
Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99



Panther Gun
39,95



Master Drive
Lenkrad
99,99



auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr



Der **Rhino**, ein stark gepanzertes Bodenfahrzeug mit selbstfeuernder Bordkanone und zusätzlichem Granatwerfer, ist eines der neuen Fahrzeuge.



Die Tunnelsysteme sind wie im Vorgänger die einzige Verbindung zwischen den Bereichen der **Kuppelstädte**.



Marines-Jäger im Anflug. Es soll nicht zu viel veratet werden, aber die Streitkräfte der Marines verfolgen ihre ganz eigenen Ziele.

G-POLICE 2 WEAPONS OF JUSTICE

G-Police gehört neben **Colony Wars** zu den **Top-Sellern** im Shoot'emUp-Bereich. Klar, dass **Psygnosis** da ein Sequel **hinterherschleibt**.

Wir dachten nach der letzten großen Schlacht gegen das Nano-soft-Syndikat wäre das Schlimmste überstanden und für unsere Kolonie könnten jetzt endlich ruhigere Zeiten anbrechen. Doch weit gefehlt, denn die kurzzeitige Schwäche unserer Streitkräfte hatten organisierte Verbrecherbanden Callistos genutzt und uns mit gehortetem Kriegsmaterial mächtige Probleme bereitet. Besserung schien erst in Sicht, als unsere Bitte um Unterstützung seitens der Erdregierung endlich erhört wurde und eine Flotte der Marines in der Umlaufbahn unseres Mondes eintraf. Zwar erzeugte das Auftreten dieser Truppe und ihrer Anführer bei mir einen bitteren Beigeschmack, aber im Einsatz gegen die Verbrechersyndikate könnten sie

das Blatt zu unseren Gunsten wenden und damit mein Misstrauen zerstreuen. So erhoffte ich es mir zumindest.

GAMEPLAY: Nach dieser lyrischen Einführung in die Hintergrundgeschichte, die euch im Intro nach bester Psygnosis-Manier durch eine qualitativ beeindruckende CG-Sequenz und die Synchronstimme von Harrison Ford aus dem Off erzählt wird, steht geradewegs das Briefing für die erste Mission auf dem Programm. Abgesehen von den primären Zielen, die Übergriffe der

Syndikatsgeschwader auf Gebäude und Einheiten der G-Police zu vereiteln, überraschen den Spieler häufig unvorhersehbare Wendungen im Verlauf des Einsatzes. So passiert es euch zum Beispiel, dass ein Computerhacker die Kommunikationsanlage eures Helikopters manipuliert und euch in einen entlegenen Teil der Stadt, fern ab vom eigentlichen Tatort lockt. In solch einer Situation heißt es dann oft schnellstmöglich zum Krisenherd zurückzukehren, um die Situation durch völlige Vernichtung der Syndikatseinheiten zu bereinigen. So weit so gut, bietet sich dem Betrachter während der ersten

Einsätze doch ein gewohntes Bild. Aus zwei Cockpit- oder einer Verfolgerperspektive eingefangen, tummel sich zahlreiche Zivilisten in ihren Gleitern auf und über den Straßen der **Kuppelstädte** Callistos. Ja selbst die lästigen Energiefelder, die die künstliche Biosphäre vor den lebensfeindlichen Bedingungen des Jupitermondes beschützen, sind wieder mit von der



"Verglichen mit dem Vorgänger leidet **G-Police 2** leider unter einer **wenig** packenden **Atmosphäre**"



Das **Psygnosis-Problem**: Ähnlich wie bei **Colony Wars** verschafft der Radarschirm leider wenig Übersicht.



Grafik-Engine, Pro und Contra: Die Qualität der Explosionen und Lichteffekte tröstet etwas über die mangelnde Fernsicht hinweg.



Die cinematische, aber unspielbare Außenperspektive bietet oft einen interessanten Blick aufs Kampfgeschehen.



Wurde eines der Primärziele nicht erfüllt, muss die aktuelle Mission bei Spielzeiten von bis zu zehn Minuten erneut von vorne begonnen werden.

Primär: Laser
Sekundär: Rakete
Sonder: Bombe

Bei dieser Rakete wird eine flüssige Treibladung verwendet, die dem Zielerfassungssystem an Bord durch Steuerung über Druckventile eine genaue Schuss- und Richtungsbestimmung ermöglicht. Das bedeutet aber auch, dass die Treibladungsmenge als die Sprengkraft mit festem Treibladung. Das eingeleitete Treibstoffvolumen wird durch eine zeitliche Steuerung ausgeglichen, die wiederum von der hohen Genauigkeit der Teracon mehr als wettgemacht wird.

⏮ Zurück ⏭ Nächste Waffe ⏹ Einsatz beginnen

Das Waffenarsenal kann sich durchaus sehen lassen, denn die unterschiedlichen Raketen- und Bombentypen sind überlegt einzusetzen.

Grafisch leider kein Fortschritt zu erkennen!

Positiv: G-Police 2 teilt einige Tugenden mit seinem Vorgänger. Actionbunte Luftkämpfe nämlich, die dank einer leicht aufgewerteten Steuerung noch besser zu kontrollieren sind als im ersten Teil, gewürzt mit zahlreichen Gegnertypen und optisch gut in Szene gesetzten Waffensystemen. Ferner hat sich die Erweiterung des Kontingents von Einsatzfahrzeugen als Vitaminspritze fürs Gameplay bewährt, wobei mich persönlich der Kampfläufer Raptor am meisten beeindruckt hat.

Negativ: Es gibt zahlreiche Konsolentitel, bei denen technische Mängel den Spielspaß merklich drücken, und bei G-Police 2 handelt es sich leider um einen solchen Fall. Die Nachteile der geringen Framerate wurden wegen der zahlreichen Gebäude der Metropole durch die Darstellung grüner Rasterlinien kompensiert, aber wenn Feindflugzeuge im Dunkeln verschwinden und ich nur noch kleinen roten Quadraten hinterherjagen muss, fühle ich mich in C64-Zeiten zurückversetzt. Da zusätzlich das Missionsdesign und die KI der Gegner nicht überzeugen, bleibt G-Police 2 leider hinter den Erwartungen und Anforderungen an ein rundum gelungenes Sequel zurück.

Partie. Neuerungen erwarten den Käufer hingegen besonders in Form des kräftig aufgestockten Fuhrparks von Einsatzvehikeln, unter denen zwei Bodenfahrzeuge, der wendige **Rhino** und der Kampfläufer Raptor für Aufsehen sorgen. Für besonders tüchtige Piloten stehen ferner nach bestandener Pflicht zahlreiche **Bonusmissionen** zur Verfügung, die für nette Kurzweil sorgen. Zurück zur Hauptaufgabe des Spielers, dem Kampf gegen das organisierte Verbrechen. Folgendes Detail lässt vielleicht noch das Herz von Shoot'emUp-Fans höherschlagen. So stehen euch im Gefecht einige Flügelmänner zur Seite, die mit den gleichen Tastenkombinationen, welche für das Abfeuern von Raketen oder Bomben Verwendung finden, auf das jeweils anvisierte Feindobjekt gehetzt werden dürfen.



In den Bonusmissionen muss mit verschiedenen Vehikeln die Bestzeit auf etlichen Trainingsparcours errungen werden.

mit Häuserwänden gefeist sein. Völlig wehrlos müssen hingegen Ohren von Klassik-Liebhabern die fetzigen Techno-Beats hinnehmen, die das Kampfgetümmel untermalen. (Udo L.)

"Vor zwei Jahren noch ein Spitzenprodukt, bietet der zweite Teil der G-Police-Saga nur mittelmäßige Action-Kost"

TEST

G-POLICE 2 - WEAPONS OF JUSTICE

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

GRAFIK: 3/5
SOUND/FX: 3/5
gut

MEHRSPIELERSPASS: 3/5

entfällt

SPIELSPASS: 3/5

76%

Entwickler/Vertrieb: The Wheelhaus/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 35+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: SCEE
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: September



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

360	DV 85,90	Hugo 1	DV 87,90	Rollage	DA 84,90
Ace Combat 3	DV 85,90	Hugo 2	DV 85,90	Rugrats	DA 84,90
Actua NHL '99	DV 79,90	Indiana Jones 5	DV i.v.	Saboteur	i.v.
Air Combat 2	DV 85,90	James Bond Tomorrow	DV 85,90	Shadow Madness	US 118,90
Airports	DV 85,90	John Madden NFL 2000	DA 85,90	Shadowman	DA 83,90
Akkuji - The Heartless	DV 83,90	Kogora Deception 2	DA 81,90	Shanghai: True Valor	DV 87,90
Alien Resurrection	DV 85,90	Kingsley	DA 84,90	Silent Hill	DV 89,90
A. Kourikova Tennis	DA 75,90	KKND: Krossfire	DV 87,90	Silent Storm	DV 85,90
Ape Escape	DA 83,90	Kurushi Final	76,90	South Park	DA i.v.
Attack o.i. Saucermon	DA 121,90	Le Mans 24	DV 87,90	Speed Freaks	DV 83,90
Baseball Edition 2000	DA 83,90	Legacy o. Xain Sol R.	US 118,90	Speed Freaks Bundle	DA 124,90
Base Landing	DA 85,90	Legend of Legaia	DV i.v.	Sports Car GT	DV 85,90
Billard Nights	DA 81,90	Legend of Legaia	DV i.v.	Spyro - The Dragon	DV 83,90
Bliss 2	DA 84,90	Lucky Luke	DA 87,90	Spyro 2	i.v.
BloodRay 2	DA 75,90	Madden NFL 2000	DA 79,90	Star Wars: Episode 1	US 125,90
Bloody Road	DA 82,90	Master of Monsters	DA 92,90	Street Skater	DV 88,90
Bombberman Fantasy R.	DA 82,90	Megam Battle + Chase	DV 81,90	Street Fighter Alpha 3	DA 82,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Metal Gear Solid	DV 145,90	Streetfighter Call 2	DV 75,90
Bugs Bunny auf Zeitreise	DV 86,90	Monopoly	DA 76,90	Swing	DV 83,90
Bundesliga Stars 2000	DV 85,90	Mulan Story	DA 85,90	Syphon Filter	DV 79,90
Capcom Generations 1	DV 82,90	Nascar '99	DA 85,90	Syphon Filter	US 113,90
Carmageddon 2	DA 81,90	NBA Live '99	DV 85,90	Tanktics	DA 82,90
Casr.Honda Superbike	DA 84,90	NBA PRO '99	DA 88,90	Tarzan	DV i.v.
Cenitope	DA 76,90	Need For Speed 4	DA 84,90	Tekken Tag Tournament	i.v.
Chessmaster Millennium	DV 83,90	NFL Blitz	DA 79,90	The Granstream Saga	DV 76,90
Civilization 2	DV 85,90	NHL 2000	DA 85,90	T.Guardian of Darkness	DA 79,90
Croc 2	DA 87,90	Omega Boost	76,90	Theme Hospital	DV 83,90
Demolition Racer	DA i.v.	Pandemonium 3	US 122,90	Tiny Tanks	DV 86,90
Devil Dice	DV 76,90	Parasite Eve	83,90	Tomb Raider 3	DV 87,90
Dino Crisis	DV i.v.	Perilous	89,90	Triple Play Baseball 2000	DV 85,90
Discworld Noir	DV 85,90	Pharaoh, das Grab des	DV 81,90	Tunguska	DA 83,90
Driver	DV 85,90	Plane Crazy	DV 87,90	VR Baseball '99	DV 82,90
Duke Nukem Time to kill	DA 83,90	Player Manager 99	US 118,90	Wächter der Schatten	DV 76,90
Duke 2000	DV 85,90	Point Blank 2	DA 76,90	Warzone 2100	DV 85,90
Dungeon Keeper 2	DV 85,90	Point Blank 2 + GunCon	US 152,90	Waymeh	DV 81,90
Earthworm Jim 3D	DV 81,90	Pro 18: World Tour Golf	DA 84,90	Wild Arms	DV 76,90
Ehrgeiz	DA i.v.	Puma Street Soccer	DV 77,90	Wipeout 3	DA 83,90
Evil Zone	DA 83,90	R-Type Delta	DV 86,90	Wipeout 3	DA 83,90
Evil Zone 2	US 118,90	Railroad Tycoon 2	DV 89,90	X-Files	DA 83,90
Fifa 99	DV 82,90	Rainbow Six	DV 81,90	Xeno - Warrior Princess	i.v.
Fifa 2000	US 118,90	Rallymesters	DV 78,90	Xenogears	i.v.
Final Fantasy VIII	DV 82,90	Rampage 2 Univ. Tour	DA 81,90	Yoda	DV 79,90
Flottenmanöver	DV 82,90	Rat Attack	DA 81,90	Yoda	DV 79,90
Formel 1 '99	DV 76,90	Rayman	DV 85,90	Yoda	DV 79,90
G-Police 2	DV 85,90	RC Stunt Copier	DV 66,90	Yoda	DV 79,90
Gran Turismo 2	DV 69,90	Rebel Assault 2	DV 81,90	Yoda	DV 79,90
GTA Doublepack	DA 86,90	Resident Evil 3	DV 87,90	Yoda	DV 79,90
Grand Theft Auto 2	DV 87,90	Resident Evil Dir. Cut	DV 82,90	Yoda	DV 79,90
Guardians Crusade	DV 81,90	Revolt	DA 85,90	Yoda	DV 79,90
Hard Edge	DV 87,90	Ridge Racer Type 4	DA 85,90	Yoda	DV 79,90
Hogs of War	DV 82,90				
Hot Wheels	DV 85,90				

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
Infrared Pad 2 Stück	81,90
neGcon	79,90
Mouse - original SONY	54,90
Mouse (Innovation)	33,90
Multi Tap	62,90
Pro Shock Joystick BLAZE	62,90
Lenkard & Pedale:	
- ACT RF Wheel	169,00
- Fanatec Speedster	165,00
Fanatec Rally Lenkard	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	29,90
60 Speicherplätze BLAZE	39,90
Game Buster dekuxe	79,90
RGB-Kabel / Link Kabel je	12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90
Leerhülle (einfach, schwarz)	2,85
PlayStation Tasche, Controller	
+ Memory Card 158 Blöcke	65,90
CD Sammlerbox 1.70 Cd's	37,90
Game Station	44,90
Remote Station (Infrared)	65,90

TOP TITEL

Ape Escape	83,90
Civilization 2	85,90
Das Grab des Pharaos	89,90
Driver	85,90
Duke - time to kill	83,90
Final Fantasy VII	45,90
Grand Theft Auto	45,90
GTA Doublepack	69,90
Guardians Crusade	81,90
Metal Gear Solid	91,90
Need For Speed 4	84,90
Parasite Eve US	122,90
Ridge Racer Type 4	85,90
Silent Hill DV	89,90
Streetfighter Alpha 3	82,90
Syphon Filter US	113,90
Syphon Filter DV	83,90
Triple Baseball 2000	85,90
V-Rally 2	89,90
Warzone 2100	85,90

COMING SOON:

Ace Combat 3	i.v.
Alien Resurrection	85,90
Carmageddon 2	81,90
Castrol Honda Superb.	84,90
Diseworld Noir	85,90
Fifa 2000	85,90
Final Fantasy 8	i.v.
Gran Turismo 2	i.v.
GTA 2	86,90
Indiana Jones 5	i.v.
James Bond	85,90
Le Mans 24	87,90
Rainbow Six	89,90
Resident Evil 3	i.v.
WWF Mayhem	85,90
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 60 Speicherpl.	39,90

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	DV 72,90
Baphomets Fluch 2	DV 21,90
BLEEM! 79,90	
Duke Nukem 4ever	DV 79,90
Dungeon Keeper 2	DV 82,90
Mortyr	DV 79,90
Quake 3 Arena	DV i.v.
Unreal Tournament	DV 71,90
Unreal Return t.NaPol	32,90
DreamCast i.V.	

SPEZIAL HARDWARE AUF ANFRAGE!

PLATINUM:	GTA	O.D.T.
Abe's Odyssey	Cool Boarders 2	GTA-London
Colin Mc R. Rally	Crash Bandicoot 2	G-Police
Com. & Conq. 1	Diplo	Heart of Darkness
Constructor	Fifa 98 WM Q.	Leaving
C+C 2 Alarmstufe Rot	* MediEvil	
Final Fantasy VII	* Gran Turismo	
Racing Simulation 2	* Tekken 3	
Colin McRea Rally		
Abe's Exodds	Je 45,90	
WWF in Your House	39,90	
WWF WARZONE	* RIVEN je 49,90	
Gamebuster deluxe	79,90	



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



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

SERVICE
SEIT
1989

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



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

WWF ATTITUDE

Das lange Warten hat endlich ein **Ende**! Acclaim Studios wirft den Nachfolger zu **WWF Warzone** in den Kampf. Erneut werden Wrestler durch den **Ring** geschleudert und die **Halle** erbebt beim Aufeinanderprallen der **Superstars**.





Ausheber! Selbst solche Aktionen gehen dank der perfekten Steuerung mit ein wenig Übung sehr schnell von der Hand.



Im Royal Rumble stehen jeweils nur vier Gegner im Ring. Fliegt ihr hinaus, übernehmt ihr denjenigen, der als Nächster antritt.



Nicht nur spektakuläre Aktionen führen zum Sieg. Auch mit einfachen Tritten und Schlägen setzt man der gegnerischen Energieleiste kräftig zu.



Ein brachialer Überwurf mit Mankind. Nach einer solchen Kraftaktion geht selbst ein gestandener Wrestler zu Boden.

man allen Wrestling-Freunden jetzt einen Nachfolger, der mehr als nur eine Fortsetzung ist. Das gesamte Spiel wurde einer kompletten Frischzellenkur unterzogen, die sich gewaschen hat.

GAMEPLAY: In welche Schublade ordnet man Wrestlingsspiele eigentlich ein? Sind sie nun Sportspiele oder reine Beat 'em Ups? Nun, die Antwort ist da gar nicht mal so leicht. Vielmehr würden wir Spiele des Genres mehr als Mischprodukte bezeichnen, bei welchen die persönliche Vorliebe die tragende Rolle spielt. Schauen wir uns WWF Attitude etwas genauer an. Zum Spielstart wird jeder unter euch, der WWF Warzone zu schätzen gelernt hat, sofort erst einmal von der gewaltigen Modi-Flut erstaunt sein. Man könnte fast meinen, dass man davon förmlich erschlagen wird. Sage und schreibe 30 verschiedene Wege stehen zur Verfügung, um sich im Ring und selbstverständlich auch außerhalb einmal so richtig auszutoben. Je nach Größe der vor der PlayStation versammelten Meute verändern sich Art und Anzahl der Spielmodi. Übrigens, im Gegensatz zum Vorgänger kann in WWF Attitude diesmal zu viert (vorausgesetzt ihr habt ein Multitap parat) gespielt werden. Hierbei

reichen die Modi von simplen Mann-gegen-Mann-Schlägereien bis hin zur Königsdisziplin, dem **Royal Rumble** (siehe Übersicht). Dass im Wrestling nicht immer alle Regeln eingehalten werden, dürfte unlängst bekannt sein. Die einen spielen eben die Guten, während andere als Zielscheibe für Buh-Rufe agieren. Deshalb werden neben knallharten Aktionen auch allerlei verschiedene Schlagwerkzeuge eingesetzt, um den Gegner zu schwächen und natürlich das Publikum zu reizen. Dies ist in WWF Warzone auch möglich, vorausgesetzt ihr aktiviert die entsprechende Option. Und schon darf man auf seinen Kontrahenten mit „zufällig“ herumliegenden Goodies, beispielsweise einem Fernseher, losgehen. Aber auch mit blanken Standard- und Supermoves darf kräftig malträtiert werden. Hier beweist WWF Attitude, dass Acclaim Studios (früher Iguana) ihre Hausaufgaben gemacht haben. Sämtliche Aktionen und charakteristischen Bewegungsabläufe wurden genauestens studiert und zu digitalem Leben erweckt. Es ist eine wahre Freude zuzusehen, wie ein Bossman gnadenlos seine Brachial-Moves gegen den gesteuerten Mann einsetzt, während ein kleinerer Gegner vom Kaliber eines Road

Tja, eigentlich können wir uns noch recht gut daran erinnern, wie uns gesagt wurde, dass Acclaim mit dem Evergreen WWF Warzone die Lizenz für die Wrestling-Liga World Wrestling Federation auslaufen lassen wollte. Originalität von Acclaim damals: „Mit dem letzten WWF-Spiel wollen wir unter Beweis stellen, was alles auf der PlayStation möglich ist, und es noch einmal so richtig krachen lassen.“ Anscheinend hat man es sich anders überlegt, denn mit WWF Attitude beschert



INTRO



Die Wrestler unterscheiden sich sehr stark durch ihre körperlichen Attribute. Solche Aktionen gelingen kräftigeren Kämpfern wesentlich leichter.



Je nachdem, welchen Stil ein Wrestler bevorzugt, zeigt dieser auch Halte- und Würgegriffe, um den Gegner zu schwächen.



Dank der Move-Liste habt ihr stets die aktuellen Möglichkeiten parat und es ergibt sich ein wesentlich faireres Spiel.

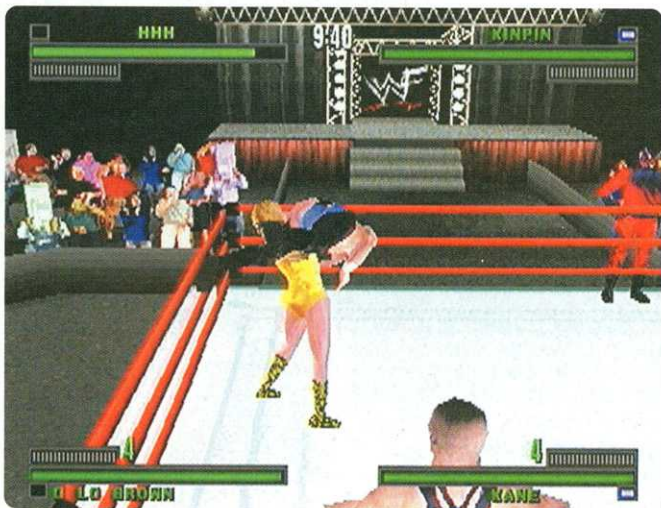


Nachdem wir unseren selbsterstellten Wrestler einiges an Attributen gegeben haben, kann dieser selbst solche Brocken stemmen.

einsetzen könnt. Beispielsweise befindet ihr euch gerade in einem Kräfteressen mit dem Gegner, nun zeigt die Liste alle möglichen Aktionen an, die genau jetzt eingesetzt werden können. Liegt ihr jedoch mit wenig Restpower auf dem Ringboden, kommt es schon

einmal vor, dass die Move-Liste die Option „no moves available“ anzeigt. Sämtliche Bewegungen und spektakulären Superaktionen gehen hierbei mit nie erlebter Steuerungstreu von der Hand. Hat man nach einem langen Fight endlich den Gegner erledigt, er-

Dogs einen völlig anderen Stil im Ring nutzt. Somit kommt beim langen Weg zum Meistergürtel erst gar keine Langeweile auf, da ihr jeden Fight mit einer anderen Taktik absolvieren müsst. Um hierbei auch die Möglichkeit zu erhalten, etwas Oberwasser zu haben, kann jederzeit eine aktuelle **Move-Liste** für euren Wrestler eingeblendet werden. Hier sind dann genau die Moves aufgeführt, die ihr aus der gerade aktuellen Kampfsituation

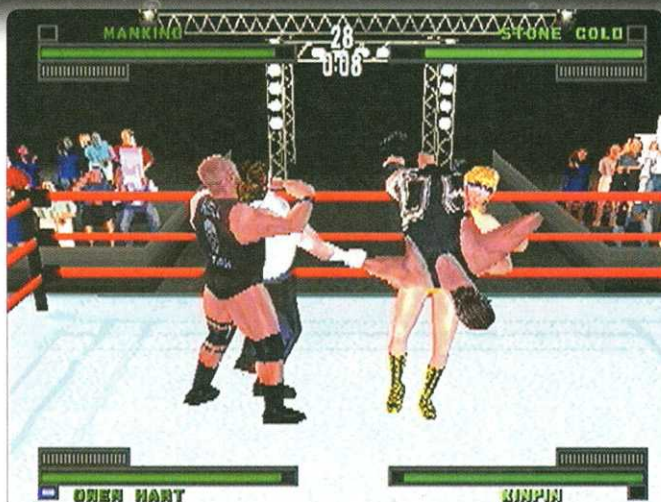


Im Tag-Team-Match warten eure Wrestlingpartner geduldig in der Ecke. Allerdings können diese wieselflink in kritischen Momenten eingreifen.

ÜBERSICHT ÜBER ALLE MÖGLICHEN SPIELMODI

Modus	Einspieler-	Zweispeler-	Dreispeler-	Vierspieler-
Carereer	ja	ja	ja	ja
Tag Team Career	ja	nein	nein	nein
Tag Team Career CO-OP	nein	ja	ja	ja
Tag Team Career Comp	nein	ja	ja	ja
Tag Team Career CO-OP/Comp	nein	nein	nein	ja
VS.	ja	ja	nein	nein
Tag Team	ja	ja	ja	ja
Tornado	ja	ja	ja	ja
1 on 2	ja	ja	nein	nein
2 on 1	nein	nein	ja	nein
1 on 3	ja	ja	nein	nein
3 on 1	nein	nein	ja	ja
Lumperjack	ja	ja	nein	nein
Gauntlet	ja	ja	nein	nein
Tag Gauntlet	ja	ja	ja	ja
Survivor	ja	ja	ja	ja
Series	ja	ja	ja	ja
Royal Rumble	ja	ja	ja	ja
Battle Royal	ja	ja	ja	ja
War	ja	ja	ja	ja
Stable Match	ja	ja	ja	ja
Tribble	ja	ja	ja	ja
Elimination	ja	ja	ja	nein
Triangle Match	ja	ja	ja	nein
CO-OP Tag Team	nein	ja	nein	nein
CO-OP Tornado	nein	ja	nein	nein
CO-OP 2 on 1	nein	ja	nein	nein
CO-OP 3 on 1	nein	ja	nein	nein
CO-OP Tag Gauntlet	nein	ja	nein	nein
CO-OP Survivor	nein	ja	nein	nein

hält man eine exakte Übersicht des vorangegangenen Kampfes, welche euch in Prozentzahlen euer gesamtes Ringverhalten aufzeigt. Wer fleißig die unterschiedlichen Modi mit den vorgegebenen Wrestlern durchhält, wird übrigens mit freigeschalteten Originalcharakteren aus der WWF belohnt, die automatisch auf Memory-Card gesichert werden und somit für zukünftige Fights zur Verfügung stehen. Allerdings wäre WWF Attitude kein würdiger Nachfolger zu WWF Warzone, wenn da nicht der geniale Wrestler-Bastel-Mode wäre. Nach



Bei Mehrspieler-Aktionen kämpfen stets zwei Charaktere gegeneinander. In deren Wirkungskreis kann nur selten eingegriffen werden.



Ihr habt sogar die Möglichkeit, ein gesamtes Wrestlerfeld an selbstgebastelten Charakteren einzusetzen, was ungeheuer viel Spielanreiz verleiht.

dem Motto „Hast du keinen, bau dir einen!“ dürft ihr dort eurer Kreativität freien Lauf lassen und nach eigenem Geschmack einen Wrestler sprichwörtlich zusammenbauen. Neben grundsätzlichen Optionen, zum Beispiel dem Körperbau (weibliche Wrestler sind endlich von Anfang an enthalten), dem Aussehen sowie der Bekleidung, stehen euch dort so viele Modi zur Verfügung, dass grob geschätzt mehrere Millionen Zusammenstellungen möglich sind. Was erst auf den zweiten Blick im Bastel-Mode auffällt, ist die Detailverliebtheit. Eine Option, mit welcher man einen eigenen, individuellen Schriftzug auf das Wrestlershirt schreiben darf, hat es noch nie gegeben! Als weiteres Goodie steht die Möglichkeit parat, den selbstgestrickten Wrestlern Sprüche von den Superstars zu verleihen. Dies sieht dann so aus, dass man beispielsweise mit seiner Grußkreation an die Kreaturen der Nacht in den Ring einzieht. Auch Zwischenrufe aus der Zuschauertribüne wurden dabei berücksichtigt. Es ist unge-

heuer motivierend, digitale Gegner zu traktieren und nebenbei laute

Aufforderungen nach einem Tombstone zu vernehmen. Hat man es sich jedoch mit dem Publikum verschert, buht dieses einen auch mal gnadenlos aus. Ach ja, um Rechenpower einzusparen, hat man auf einen Unparteiischen ganz verzichtet. Aktionen, wie beispielsweise den Ringrichter K.o. zu schlagen, um dann mit mehreren illegalen Aktionen aufzutreten, sind somit nicht möglich.

WELCHE ORIGINALWRESTLER TAUCHEN IN WWF ATTITUDE AUF?

Stone Cold Steve Austin
Undertaker
HHH
Shamrock
X-Pac
Road Dog
BA Billy Gun
Goldust
Val Venis
Kane
Mankind
Mosh
Trasher
Droz
Steve Blackman
Owen Hart
D-Lo Brown
The Rock
Edge
Bradshaw

Brian Christopher
Dr. Death
Christian
Faarooq
Gangrel
Mark Henry
Al Snow
Big Bossman
Paul Bearer
Jerry Lawler
Brian Christopher
Sable
Chyna
Jacqueline
Marc Mero
Sgt. Slaughter
Kurgan
Shawn Michaels
Taka
Jeff Jarrett

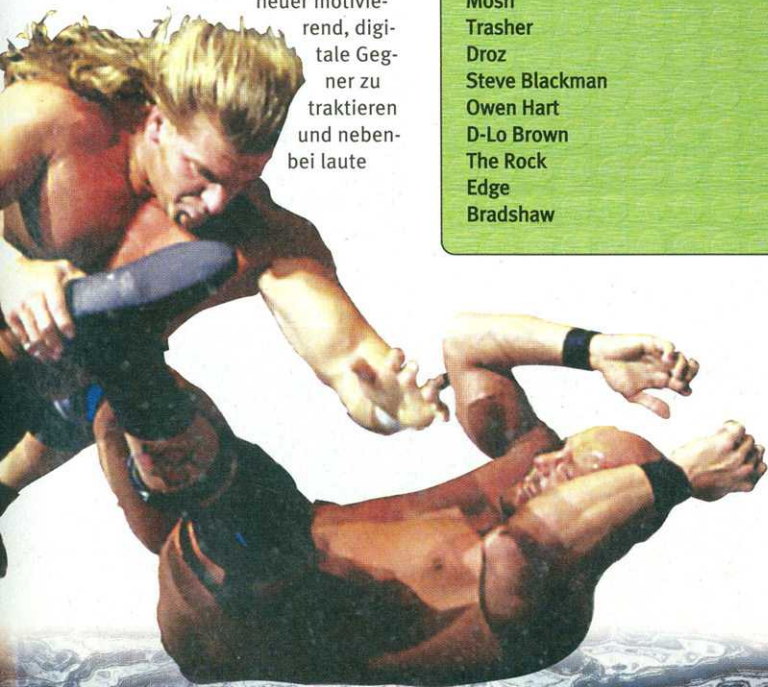
TECHNIK: Im Gegensatz zum Vorgänger WWF Warzone fallen sofort die verfeinerten Proportionen der Wrestler auf. Erstens sind die Kämpfer selbst nun wesentlich größer ausgefallen, und zweitens wurden körperliche Eigenschaften und Attribute detailreicher aufbereitet. Auch ist in Sachen Spielgeschwindigkeit etwas mehr los, als es noch im Vorgänger der Fall war. Die Geschwindigkeit selbst kann man zwar nicht einstellen, aber sie entspricht genau der Realität. Die

komplette Grafik-Engine zeigt sich im gesamten Spielablauf ohne Schwächen und beweist stets ruckelfrei das Engagement der Entwickler-Crew, der wir von unserer Seite ein fettes Lob aussprechen müssen. (Gunther H.)

Der Wrestling-Kracher des Jahres 1999

Positiv: WWF Attitude bietet alles, was man sich als Fan des Genres wünscht. Sicher werden einige Beat'em Up-Fans nicht viel mit dem Spiel anfangen können, da es beim Wrestling nur zwei Möglichkeiten gibt. Entweder man versteht den Entertainmentgedanken dahinter und lässt sich unterhalten, oder die Thematik lässt einen völlig kalt. Dem Genre abgeneigte Zocker sollten daher auch vorher ein Testspiel wagen. Alle Fans können allerdings bedenkenlos zugreifen, da es definitiv auf der PlayStation kein besseres Wrestlingsspiel gibt.

Negativ: Zu meckern gibt es wenig. Eine Option, um die Spielgeschwindigkeit festzulegen, vermisste ich ein bisschen. Auch hätte man die Einzugssequenzen der Wrestler noch actionreicher gestalten können. Aber als richtige Mängel will ich das nicht bezeichnen. Dazu steckt einfach zu viel in der Scheibe.



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX

sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

92 %

SPIELSPASS

90 %

WWF ATTITUDE

Entwickler/Vertrieb: Acclaim Studios/Acclaim

Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer

Levels: 40+ Wrestler (unzählige Kombinationsmöglichkeiten mit dem Bastel-Mode)

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne

Einschränkung

Testmuster: Acclaim

Features: Dual Shock

ERSCHEINUNGSTERMIN August

1-4

PlayStation

Top Game

SYPHON FILTER

Konkurrenz für **Metal Gear Solid**? 989 Studios sorgen für einen knallharten **Agenten-Thriller**.

Höchste Alarmstufe in Washington D.C. Der Terrorist Erich Rhoemer und seine kriminellen Schergen bedrohen mit dem Syphon-Filter-Virus das Leben der Hauptstadtbürger. Da sich James Bond momentan mit irgendwelchen Schönheiten in der Südsee tummelt und Solid Snake sich von seinem letzten Einsatz erholt,

via Intercom mit den neuesten Informationen und gibt Ratschläge. Jeder der 18 Levels ist in kleine Aufträge unterteilt, bei denen ihr zum Beispiel eine Bombe entschärft, den Strom wiederherstellt oder Kollegen rettet. Habt ihr eine Mission erfolgreich beendet, winkt ein Checkpoint als zusätzliche Belohnung. Via Knopfdruck gelangt ihr in das **Optionsmenü**, in dem ihr eure Missionsziele einseht, die Karte des aktuellen Komplexes aufruft und eure Ausrüstung checkt. Zu Beginn eures Auftrags besitzt ihr lediglich eine Taschenlampe, eine Pistole, ein Scharfschützengewehr und einen Taser. Der Taser ist immer verfügbar und grillt eure Gegner bei 50 000 Volt. Im Verlauf der Missionen findet ihr weitere Gegenstände, zum Beispiel Granaten, C4-Sprengstoff oder ID-Karten. Um mit den Missionszielen und den anrückenden Gegnern fertig zu werden, verfügt Gabe über eine Reihe von Fähigkeiten. Neben einer Kampfrolle nach vorne kann der Agent geschickte Sidesteps vollführen, auf erhöhte Positionen klettern und an Kanten entlang hangeln. Darüber hinaus gibt es eine **Ziel-Taste**, mit der ihr eure Gegner anvisiert und nur noch den Feuerknopf drückt.

Mit der Taschenlampe werden dunkle Räume ganz schnell erkundet.

schickt die US-Regierung ihren besten Agenten, Gabe Logan, ins Rennen, um den fanatischen Rhoemer aufzuhalten.

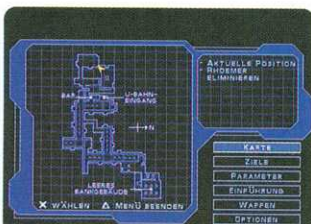
GAMEPLAY: Als Superagent stellt ihr wieder einmal ein Ein-Mann-Killer-Kommando dar und begeben euch nach einer kurzen Einsatzbesprechung ins Krisengebiet Downtown Washington. Dennoch steht ihr nicht alleine im Kugelhagel der Terroristen, denn eure nette Kollegin Lian Xing versorgt euch



Auch Hangelmanöver à la Tomb Raider sind möglich.



Mit der **Ziel-Taste** kann Gabe auch aus dem Laufen heraus seine Gegner unter Beschuss nehmen.



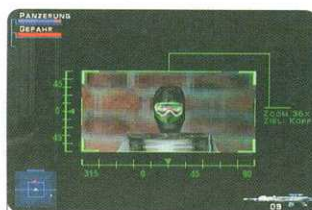
Im **Optionsmenü** bekommt ihr zahlreiche Informationen über den aktuellen Level. Aufträge, Waffen und Einsatzkarte werden hier umfangreich präsentiert.



Wenn ihr jemanden mit der Pump-Gun aus nächster Nähe erwischt, fliegt dieser leicht durchschießt ein paar Meter weit zurück.

Jede Waffe ist mit einer Zoom-Funktion ausgerüstet: Je nach Vergrößerungsfaktor ermöglicht euch diese, die Gegner genau ins Fadenkreuz zu nehmen. Mit der Sniper-Rifle lassen sich beispielsweise genau einzelne Körperpartien betrachten und unter Beschuss nehmen.

TECHNIK: Die realistischen Bewegungen und das detaillierte Design von Menschen und Umgebung sorgen für ein astreines Ambiente. Ob Licht- und Schattenspiele oder Explosionen, alles wird bei Syphon Filter exzellent dargestellt. Ebenso sind die Videosequenzen und die musikalische bzw. soundtechnische Untermalung entsprechend gut und realistisch in das Gameplay eingearbeitet. (Udo L.)



Im Sniper-Modus erschießt ihr die Terroristen aus sicherer Entfernung.

Metal Gear Solid ist einfach eine Klasse besser

Positiv: Wer sich mit MGS angefreundet hat und immer noch nicht genug hat, wird mit Syphon Filter bestens bedient. Durch eine einfache und übersichtliche Steuerung kommen auch Anfänger schnell zurecht. Darüber hinaus werden Greenhorns durch die Hilfe eurer Kollegin gut durch das Geschehen geführt. Die zahlreichen Waffen, die realistischen Kämpfe und das gute Verhalten der Gegner sorgen für ein actionlastiges und rasanten Gameplay, das die Herzen von Hobby-Agenten höher schlagen lässt.

Negativ: Im Gegensatz zu der rundum exzellenten US-Version muss der deutsche Agenten-Thriller ein paar Federn lassen. Grund hierfür ist zum Beispiel die mäßige Synchronisation der Sprachausgabe, die sich negativ auf das Flair auswirkt. Auch das grüne Blut unterstützt den leicht säuerlichen Geschmack. Alles in allem ist SF eine Klasse schlechter als MGS.

TEST

SYPHON FILTER

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
sehr gut

SOUND/FX
mittel

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

80%

Entwickler/Vertrieb: 989 Studios/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 18 Missionen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





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:

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

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 kpl. (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95) | Ridge Racer 4 (24,99) |
| Silent Hill (24,95) | 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

Gesamtbetrag.
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

WEITERE
SERIE:
CRASH
BANDICOOT
MARVEL VS
CAPCOM
MARIO KART
TEKKEN
STAR WARS

TOP SECRET 2

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

14,80 DM

MP3 PLAYER

- großes LCD Display
- zeigt Song & Spielzeit an
- 32MB Flash Memory

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!

Bei uns MIT bebildeter Anleitung! **49,99 DM**

X-PLÖDER PRO

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

Bei uns mit Codesammlung! **139,00 DM**

X-PLÖDER - DAS BUCH

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

CONTROLLER



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

RGB KABEL

-> 8,99 DM

RGB+AUDIO

-> 11,99 DM

LINK KABEL

-> 8,99 DM

PAD VERL.

-> 8,99 DM

PANTHER

-> 39,99 DM

GLOVE

-> 99,00 DM

SCORPION GUN

-> 59,00 DM

1MB HÜLLE

-> 2,49 DM

DEX DRIVE

-> 79,99 DM

PLAYSTATION

-> 239,00 DM

MAUS

-> 29,99 DM

LENKRAD+R.

-> 99,00 DM

RF-UNIT

-> 24,99 DM

4-SPIELER AD.

-> 54,99 DM

BLAZE KOFFER

-> 69,00 DM

INFRAROT PADS

-> 59,00 DM

EQUALIZER

-> 59,00 DM

GB DELUXE

-> 99,00 DM

X-PLÖDER

-> 79,00 DM

LINKKABEL

-> 8,99 DM

PAL-BOOSTER

-> 29,99 DM

CYBERSHOCK P.

-> 54,99 DM

CD-LEERHÜLLE

-> 1,99 DM

MEMORY KARTEN

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

1MB 6,99 DM

8MB 24,99 DM

24MB 39,99 DM

72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Karten:

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 44,99 DM

CHEATMODUL BOOTMASTER

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

49,99 DM

WEITERHIN LIEFERBAR: SPEZIAL HARDWARE

04131 / 200580

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

GAMES 2000

Wir haben weder Mühen noch Kosten gescheut, um euch einen kompletten **Überblick** über die Games zu geben, die wir in den nächsten Monaten erwarten. Gleichzeitig haben wir die potentiellen **Top-Hits** mit einem besonderen Button versehen, damit ihr keinen **Software-Kracher** überseht.

ADVENTURES

ALONE IN THE DARK 4

2000 INFOGRAMES

Mit dem ersten Teil der Alone-in-the-Dark-Serie begründete Infogrames ein neues Genre, das Horror-Adventure. Erste Videos zum neuesten Teil der Reihe erinnern stark an die Resident-Evil-Shocker.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

ACTION MAN

2000 HASBRO INTERACTIVE

Hasbro schickt seinen Helden aus dem Spielzeug-Regal los, um die Welt vor einem bösen Professor zu retten. Action Man ist ein höchst interessantes Action-Abenteuer, das stellenweise sogar an MGS erinnert.



GAUNTLET LEGENDS

4. QUARTAL MIDWAY

Midways Spielhallen-Klassiker findet noch in diesem Jahr den Weg in die dritte Dimension. Wie im Original gilt es, in verwinkelten Dungeons böse Fantasiewesen mit mächtigen Waffen zu vernichten.



MESSIAH

4. QUARTAL INTERPLAY

Bei Messiah spielt ihr die Rolle eines Engels, der die Erde vor dem Armageddon retten muss. Das Himmelswesen schlüpft dabei in die Körper verschiedener Erdlinge und nutzt deren Eigenheiten aus.



MISSION: IMPOSSIBLE

3. QUARTAL INFOGRAMES

Das überaus erfolgreiche N64-Abenteuer wird nun endlich auch für die PlayStation umgesetzt und weist eine wesentlich verbesserte Grafik-Engine auf. Die Missionen dagegen wurden 1:1 vom Original übernommen.



HIT TIP

RAYMAN 2

4. QUARTAL UBI SOFT

Ein Mega-Hit dürfte Ubi Softs zweites Rayman-Abenteuer werden. Im Gegensatz zum Vorgänger ist es nicht mehr ein simples Jump & Run, sondern vielmehr ein Action-Adventure, das eine ganze Menge Rätselkost bietet.



HIT TIP

SHADOW MAN

4. QUARTAL ACCLAIM

Mit Voodoo-Power gegen Serienkiller! Acclaims Comic-Held Mike LeRoi könnte Eidos' Soul Reaver dank düsterer Story und hervorragendem Gameplay den Genre-Thron kosten.



HIT TIP

STAR WARS EPISODE I: DIE DUNK.

4. QUARTAL THQ

THQs Star-Wars-Abenteuer erinnert in vielerlei Hinsicht an die Konkurrenz aus dem Hause Eidos. Genau wie bei Tomb Raider steuert ihr euren Helden durch die Originalschauplätze der Episode I.



TOMB RAIDER 4

4. QUARTAL EIDOS

Die unendliche Geschichte der Superheldin Lara Croft geht in die vierte Runde. Dabei sollen ihr neue Moves spendiert worden sein, und auch in Sachen Gameplay hat sich laut Eidos einiges getan.

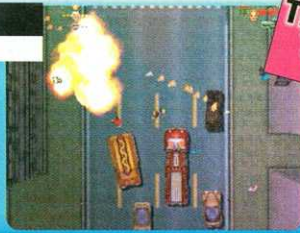


HIT TIP

GRAND THEFT AUTO 2

4. QUARTAL TAKE 2

Der Spielwitz des überaus erfolgreichen Vorgängers, gepaart mit einer wesentlich verbesserten Grafik-Engine und noch coolerem Soundtrack, ergibt Teil 2 des Gangster-Adventures Grand Theft Auto.



HIT TIP

TOMORROW NEVER DIES

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

EAs Filmadaption dürfte eines der Highlights des Jahres werden. So erlebt der virtuelle Agent einige abwechslungsreiche Aufträge. Er steuert z.B. einen Kampffjet oder donnert auf Skiern hinter Bösewichtern her.

**INDIANA JONES**

2000 THQ

Die Entwickler bedienten sich des Spielprinzips eines Tomb-Raider-Abenteuers und fügten eine deftige Prise der Indiana-Jones-Filme hinzu. Herauskommen soll dabei eigentlich ein Genre-Hit. Warten wir es ab!



HIT TIP

XENA WARRIORS PRINCESS

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Konkurrenz für Lara? Die Abenteuer der Kriegerprinzessin erlebt ihr in naher Zukunft in bester Tomb-Raider-Manier. Dabei könnten die Story, die riesige 3D-Welt und das ansprechende Gameplay zum Hit führen.

**METAL GEAR SOLID VR MISSIONS**

4. QUARTAL KONAMI

Nicht nur für Fans des besten PlayStation-Spiels aller Zeiten dürfte die Stand-alone-CD (läuft ohne Original) interessant sein. Mehr als 300 Trainingsmissionen machen aus euch beinahe einen echten Agenten.

**ALIEN RESURRECTION**

2000 FOX INTERACTIVE

Ripley lässt nicht locker! Unermüdlich vernichtet die coole Protagonistin die fiese Alien-Brut in futuristisch anmutenden Raumkreuzern. Dabei stehen der Heldin viele tödliche Laserwummen zur Verfügung.

**NIGHTMARE CREATURES 2**

2000 ACTIVISION

Leider gab es bislang nicht mehr als ein kurzes Video des Gruselabenteuers zu bestaunen. Sicher scheint jedoch zu sein, dass ihr auch das neueste Abenteuer mit verschiedenen Charakteren durchspielen dürft.

**DINO CRISIS**

3. QUARTAL CAPCOM

Resident Evil 1 meets Jurassic Park! Capcom versetzt euch in die düstere Lage der Heldin Regina, die es auf einer entlegenen Insel mit einer Vielzahl unterschiedlicher Raptoren zu tun hat. Unbedingt vormerken!



HIT TIP

RAINBOW SIX

3. QUARTAL TAKE 2

Vor allem auf Realismus legten die Entwickler bei der Programmierung des Titels großen Wert. Ihr steuert eine Spezialeinheit, deren Aufgabe es ist, beispielsweise Geiseln aus den Händen von Terroristen zu befreien.

**DRAGON VALOR**

4. QUARTAL NAMCO

Aus dem Hause Namco erwarten wir einen Abenteuer-/RPG-Mix der besonderen Art. Ein Held und seine Nachkommen, über deren Qualität ihr bei der Wahl der Mutter entscheidet, kämpfen gegen riesige Drachen.



HIT TIP

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

4. QUARTAL CAPCOM

Ein Super-Hit dürfte der mittlerweile dritte Horror-Schocker aus dem Hause Capcom werden. Die Heldin Jill Valentine bedient sich nun einiger neuer Aktionsmöglichkeiten und Ballermänner.



HIT TIP

FEAR FACTOR

2000 EIDOS

Mit atemberaubender Hintergrundgrafik, tollem Gameplay und einer ausgereiften Steuerung wartet Eidos' neuester Action-Adventure-Streich auf. Leider wurde der Titel aber auf das nächste Jahr verschoben.



HIT TIP

SABOTEUR

4. QUARTAL EIDOS

Besonderheit des Action-Adventures aus dem Hause Eidos ist ein kleiner Hund, der der Spielfigur zur Seite steht. Selbst ihn darf der Spieler durch simple Tastenkombinationen steuern.



SPIDERMAN

2000 ACTIVISION

Activision beschert uns im kommenden Jahr das erste Spiderman-Abenteuer auf der PlayStation. Dabei dürft ihr euch alle Fähigkeiten der Spinne zu Nutze machen, um die Feinde in die Flucht zu schlagen.



DISCWORLD NOIR

4. QUARTAL GT INTERACTIVE

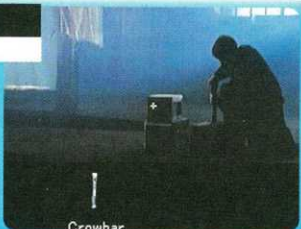
Die Vorgänger sorgten trotz relativ schwacher Grafik-Engine für so manche Lachträne beim Spieler. Im dritten Teil scheinen die Entwickler nun endlich auch das äußere Gewand auf den neusten Stand zu bringen.



X-FILES

4. QUARTAL SCED

Traumfrau Dana Scully und ihr mutiger Partner Mulder sind unter mysteriösen Umständen wie vom Erdboden verschwunden. In der Rolle eines FBI-Greenhorns müsst ihr den Fall klären.



URBAN CHAOS

4. QUARTAL EIDOS

Eidos versetzt uns in ihrem neuesten Streich Urban Chaos in ein Endzeitstadium. Der Spieler hat zu Beginn des Abenteuers die Wahl zwischen zwei Helden, mit denen er es gegen diese Terroristen aufnimmt.



BEAT 'EM UPS

EHRGEIZ

4. QUARTAL SQUARESOFT

Eines der coolsten Beat 'em Ups der virtuellen Neuzeit ist mit absoluter Sicherheit Ehrgeiz, in dem ihr sogar mit diversen Final-Fantasy-Charakteren, wie Cloud Strife oder Tifa, kämpfen dürft. Ein echter Hit!



BATTLE ARENA TOSHINDEN 4

2000 TAKARA

Als Battle Arena Toshinden im Jahre 1996 auf den Markt kam, war nicht nur für Beat'em-Up-Freunde eine Sensation perfekt. Die Nachfolger boten bisher leider nicht die Klasse des Erstwerks.



GEKIDO

4. QUARTAL GREMLIN

Gekido ist ein echter Genre-Hybrid. Zum einen kämpft ihr wie in einem Beat 'em Up gegen eure Kontrahenten, zum anderen lauft ihr wie in einem Action-Adventure durch eine riesige Welt, in der ihr eure Feinde aufspürt.



JACKIE CHAN STUNT MASTER

4. QUARTAL SCED

Martial-Arts-Fans werden ihren Heidenspaß mit dem Prügel-, Action- und Jump&Run-Mix haben. Ihr steuert euren Helden über vorgegebene Pfade und erledigt in bester Jackie-Chan-Manier die auftauchenden Gegner.



SHAO LIN

4. QUARTAL THQ

Im Mittelpunkt des Beat 'em Ups steht der Multiplayer-Mode, in dem sich vier menschliche Spieler gleichzeitig verprügeln dürfen. Die Bewegungsabläufe der Recken wirken sehr dynamisch und authentisch.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

2000 NAMCO

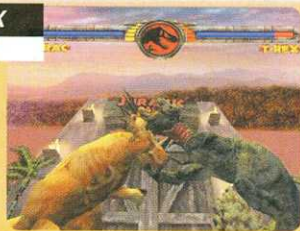
Der Automat ist gerade in unsere Spielhallen eingezogen und sorgt durch das riesige Kämpferfeld für Furore. Leider erreicht die PlayStation-Variante erst im Frühjahr kommenden Jahres die heimischen Gefilde.



WARPATH: JURASSIC PARK

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Seit Primal Rage gab es keinen Klopfer mehr, in dem Raptoren die Hauptrolle spielten. EA scheint der dürftige Erfolg dieses Titels, der nicht zuletzt durch die Urzeit-Thematik zu Stände kam, nichts auszumachen.



WU-TANG CLAN: SHAOLIN STYLE

3. QUARTAL ACTIVISION

Die 36 Kammern der Shaolin gilt es in Activisions Klopfer zu überleben, bevor der Spieler auf den fiesen Endboss trifft. Als Bonbon dürfen im Multiplayer-Modus vier Spieler gleichzeitig aufeinander einprügeln.



X-MEN

2000 ACTIVISION

13 Kämpfer des Marvel-Superhelden-Universums stehen für den Spieler von X-Men bereit. Coolstes Feature des Klopfers ist der Tournament-Modus, in dem ihr euch eure eigenen Turniere zusammenstellen dürft.



FIGHTING FORCE 2

4. QUARTAL EIDOS

In Core Designs neuem Action-Streich bewegt ihr den Helden in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die riesigen 3D-Areale. Zusätzlich verfügt euer Kämpfer über ein riesiges Sortiment verschiedener Ballermänner.



FROGGER 2**4. QUARTAL HASBRO**

Mittelpunkt des Sequels ist der Multiplayer-Modus, der es nun auch zwei menschlichen Mitspielern gleichzeitig ermöglicht, einen Frosch heil über eine vielbefahrene Straße und einen gefährlichen Flusslauf zu bringen.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

KONAMI ARCADE CLASSICS**2000 KONAMI**

Ihr dürft dank Konamis genialer Retro-Sammlung Arcade-Hits wie Gyruss, Time Pilot, Yia Ar Kung-Fu, Pooyan, Roc'n Rope, Scramble oder Super Cobra in Original-Qualität genießen.

**PLANE CRAZY****4. QUARTAL ACCLAIM**

Tollkühne Männer donnern in ihren fliegenden Kisten über abgedrehte Luftparcours. Dabei lassen sich sogar Waffen im Kampf um die Spitze des Rennfeldes einsetzen.

**PONG****4. QUARTAL HASBRO INTERACTIVE**

Das Urgestein der Videospielgeschichte erlebt ein dreidimensionales Comeback. Dabei winkt das simple Geschicklichkeitsspiel mit neuen Spielvarianten, die dem Klassiker wieder zu Ruhm verhelfen sollen.

**Q*BERT****4. QUARTAL HASBRO INTERACTIVE**

Ein weiterer Klassiker aus dem Hause Hasbro naht. Bei Q*Bert gilt es, komplette dreidimensionale Pyramiden, die aus vielen Vierecken zusammengesetzt sind, einzufärben.

**UM JAMMER LAMMY****3. QUARTAL SCED**

Der offizielle Parappa-the-Rapper-Nachfolger steht in den Startlöchern. Wie im Vorgänger gilt es auch hier, im Takt der Musik vorgegebene Tastenkombinationen zu drücken, um kräftig Punkte dafür zu kassieren.



△□×○ JUMP & RUN

DIE SCHLÜMPFE**4. QUARTAL INFOGRADES**

Vadder Abraham auf der PlayStation! Viel bekannt ist über Infogrames' Hüpfen noch nicht. Eines jedoch scheint sicher zu sein: Der Hüpfspaß ist nur jüngeren Spielern zu empfehlen!

**EARTHWORM JIM 3D****3. QUARTAL TAKE 2**

Der coole Wurm ist wieder da! Für sein neues Abenteuer wurde Jim sogar in die dritte Dimension verfrachtet. Unverändert sollen allerdings die Gags im Hüpfen geblieben sein, die euch so manche Lachträne in die Augen treiben.

**KINGSLEY****3. QUARTAL PSYGNOSIS**

Die 3D-Abenteuer des klugen Fuchses wirken bereits in der aktuellen Preview-Version recht ansehnlich. Eine Test-Version werden wir euch aller Voraussicht nach schon in der nächsten Ausgabe präsentieren können.

**PAC-MAN WORLD****4. QUARTAL NAMCO**

Namcos gelber Allesfresser erlebt sein neuestes Abenteuer in der dritten Dimension. Eine erste Demo-Version beweist, dass uns mit Namcos neuem Jump & Run ein echter Genre-Hit bevorsteht.



HIT TIP

RUFF & TUMBLE**4. QUARTAL GT INTERACTIVE**

Die Helden des Abenteuers, das Geschwisterpaar Ruff & Tumble, ziehen in den Kampf gegen Skelette oder Untote. Cooles Feature ist der Zweispieler-Modus, dank dem ihr das Abenteuer gemeinsam bestehen dürft.

**SPYRO 2****4. QUARTAL SCED**

Der kleine Knuddeldrache zieht in sein zweites Abenteuer, das sich in puncto Gameplay kaum vom Vorgänger unterscheidet. Dagegen soll die 3D-Engine nochmals deutlich aufgewertet worden sein.

**TAIL CONCERTO****4. QUARTAL ATLUS**

Die japanische Software-schmiede Atlus werkelt derzeit an einem Titel im Anime-Stil. Zusätzlich sollen mehr als 20 Minuten Rendersequenzen für die nötige Atmosphäre sorgen.

**TARZAN****3. QUARTAL SCED**

Basierend auf dem gleichnamigen Film, durchhüpft ihr bei Tarzan fantasievoll gestaltete Comic-Welten. Die Animationen des Helden wirken dabei ausgesprochen realistisch.



TOMBA! 2

4. QUARTAL WHOOPEE CAMP

Die Version, die wir auf der E3-Messe bestaunen durften, zeigte bereits das Potential, das in dem Hüpfen steckt. Im Gegensatz zum Vorgänger spielt Tomba! 2 in einer kompletten dreidimensionalen Umgebung.



TOY STORY 2

3. QUARTAL DISNEY INTERACTIVE

Befreit mit dem „Film-Helden“ Buzz Lightyear euren Freund, den Spielzeug-Cowboy Buddy, aus den Fängen des fiesen Spielzeugsammlers. Die Story spielt dabei nah am Filmvorbild.



RENNSPIELE

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

4. QUARTAL THQ

Wie unser Preview in der aktuellen Ausgabe zeigt, verfügt THQs Schlammschlacht über ein riesiges Spielspaßpotential. Ihr kämpft in drei verschiedenen Hubraumklassen um wichtige Weltmeisterschaftspunkte.



CRASH TEAM RACING

4. QUARTAL SCED

Noch bevor das vierte Abenteuer des Beuteldachses für die PlayStation 2 erscheinen wird, werden Anhänger der knuddeligen Gestalt mit einem Fun-Racer versorgt, in dessen Gameplay einige Neuerungen stecken sollen.



DEMOLITION RACER

4. QUARTAL ACCOLADE

Accolade lässt die Fetzen fliegen. Ganz im Stile der Destruction-Derby-Serie erlebt ihr atemberaubende Zerstörungorgien. Sogar auf Flugzeugträgern und in Parkhäusern wüten die Blechkämpfe.



DESTRUCTION DERBY 3

2000 PSYGNOSIS

Noch stärker als je zuvor stehen im dritten Teil des Racers die atemberaubenden Unfälle im Vordergrund. Zusätzlich wurde im Vergleich zu den Vorgängern die Grafik-Engine deutlich aufgewertet.



EXTREME 500

4. QUARTAL THQ

THQ geht mit Extreme 500 an den Start bei der Königsklasse. Mit einem der hochgezüchteten Zweiräder, die die 300-km/h-Grenze locker überschreiten, donnert ihr über die Grand-Prix-Strecken dieser Welt.



Bildstörung
Kein Bild vorhanden

FORMEL 1 '99

4. QUARTAL PSYGNOSIS

Mit neuem Team geht die Formel-1-Serie der britischen Entwicklerstube Psygnosis in die vierte Runde. Bei der Entwicklung wurde vor allem auf eine gute Grafik-Engine Wert gelegt, die im Vorgänger leider nicht zu finden war.



GRAN TURISMO 2

4. QUARTAL SCED

Über den Nachfolger des Mega-Racers brauchen wir wohl nicht viele Worte zu verlieren. SCEDs Rennspiel-Hammer wird euch etwa 400 Vehikel bieten, mit denen ihr auch erstmals eine Rallye-Hatz starten dürft.



HOT WHEELS

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts' Spielzeugauto-Rennspiel bietet ein extremes Streckendesign, so dass Loopings und jede Menge andere Stunts für den virtuellen Piloten an der Tagesordnung stehen.



JEREMY MCGRATH 2000

2000 ACCLAIM

Der Cross-Superstar Jeremy McGrath höchstpersönlich stand wieder Pate für Acclaims neuen Motocross-Racer, der mehr als 16 unterschiedliche Rennstrecken zu bieten hat.



JET MOTO 3

3. QUARTAL 989 STUDIOS

Auch im dritten Teil des Racers geht es mit außergewöhnlichen Hoverbikes über abgedrehte Rennstrecken. Im Vergleich zu den Vorgängern wurde dabei deutlich an der Grafik-Engine gefeilt.



KILLER LOOP

3. QUARTAL CRAVE

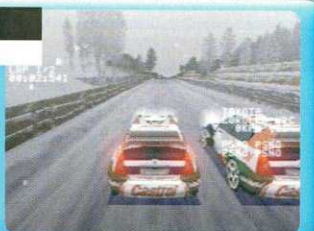
Ein außergewöhnlicher Racer aus deutschen Landen steht uns mit Killer Loop bevor. Dabei erinnert das Rennspiel stark an die WipEout-Serie von Psygnosis. Ihr donnert mit futuristischen Gleitern über coole Strecken.



KONAMI RALLY

2000 KONAMI

Eine erste Version auf der diesjährigen E3 zeigte bereits, dass Konamis Ausflug in die Rallye-Welt nicht unerfolgreich sein wird. Leider werden wir euch erst im April weitere Infos über den Titel liefern können.



Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

> Nichts für

kleine Mädchen!



Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.



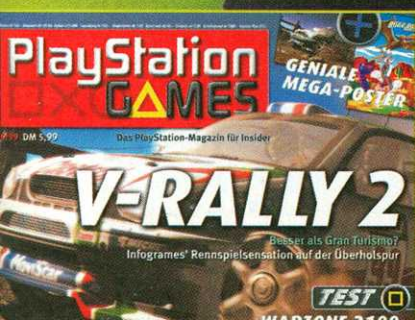
Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Kloppler aus.



Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Klopperei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

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.

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

LE MANS 24

4. QUARTAL INFOGRADES

Grafisch opulenter Racer, der dank seines 24-Stunden-Modus enormen Langzeit-spaß garantiert. Zudem stehen euch alle Teams des aktuellen Rennzirkus zur Verfügung.



STAR WARS EPISODE I: RACER

4. QUARTAL THQ

Leider gibt es noch keine Screenshots oder spielbare Version des Racers. Ihr donnert mit dem Film-Helden Anakin Skywalker in einem pfeilschnellen Pod-Racer über authentische Filmschauplätze.



NASCAR 2000

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts' Racer bekommt auch in diesem Jahr ein Update. Dabei wurden natürlich die Rooster auf Vordermann gebracht, so dass ihr alle aktuellen Piloten der NASCAR-Serie steuern dürft.



SUPERCROSS 2000

2000 ELECTRONIC ARTS

Voll im Trend liegen derzeit Cross-Simulationen. Auch bei EA geht es in diesem Jahr über Stock und Stein. Meterhohe Sprünge und heiße Kopf-an-Kopf-Duelle bietet euch die virtuelle Schlamm-schlacht.



RE-VOLT

4. QUARTAL ACCLAIM

Acclaim erfüllt den Kindheits-traum eines jeden Mannes, einmal einen ferngelenkten Wagen zu besitzen. Dabei sollen sich die kleinen Renner sehr authentisch verhalten.



TEST DRIVE 6

4. QUARTAL ACCOLADE

Eine der unendlichen Geschichten der Videospielgeschichte geht in die sechste Runde. Test Drive 6 wird ein noch umfangreicheres Angebot verschiedener Flitzer und Strecken bieten.



ROAD RASH UNCHAINED

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Der Rennspiel-/Beat'emUp-Hybrid Road Rash erfährt vor allem im Mehrspieler-Modus eine innovative Neuerung: Ihr steuert zusammen mit einem Freund ein Motorrad samt Beiwagen!



TEST DRIVE CYCLES

2000 ACCOLADE

Leider gibt es bis zum heutigen Tag noch nichts vom No-Fear-Mountain-Biking-Konkurrenten zu sehen. Der Radelspaß soll jedoch mit authentischen Bikes und vielen Strecken aufwarten.



ROLLCAGE EXTREME

4. QUARTAL PSYGNOSIS

Bereits im letzten Jahr sorgte der futuristische Racer Rollcage für Furore. Im Sequel werden euch neue Waffen, Strecken sowie Fahrzeuge geboten.



TEST DRIVE OFFROAD 3

4. QUARTAL ACCOLADE

Auch in diesem Jahr hoppelt ihr dank Accolades Offroad-Sequel über unebene Pisten. Ob der Renner mehr bietet als die obligatorischen Verbesserungen (mehr Vehikel und Strecken), muss sich allerdings erst zeigen.



SLED STORM

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Einen heißen Anwärter auf einen Spitzenplatz im Rennspiel-Genre präsentierte uns auf der E3 EA. Bei der Snowmobile-Simulation Sled Storm kommen dank der genialen Steuerung regelrechte Wave-Race-Gefühle auf.



SOUTH PARK RALLY

4. QUARTAL ACCLAIM

Donnert mit einem der Serien-Helden der South-Park-Saga über abgefahrene Pisten einer amerikanischen Kleinstadt. Während eines ersten Probe-spiels sorgte der Fun-Racer bereits für Kurzweil.



WIP3OUT

3. QUARTAL PSYGNOSIS

Eines der Highlights des Jahres wird mit absoluter Sicherheit Psynosis' Wip3out, das bereits in der frühen Version trotz genialer HiRes-Grafik und Schwindel erregender Geschwindigkeit keine Aufbauschwächen zeigt.



ROLLENSPIELE

CRONO CROSS

2000 SQUARESOFT

Squaresofts RPG-Klassiker Chrono Trigger geht in die zweite Runde. Dabei schicken die Japaner eine komplett neue Helden-Besetzung ins Rennen. Grafisch sollen die Qualitäten von FF VII erreicht werden.



DARKSTONE

2000 TAKE 2

Die Programmierer versprechen uns einige nette Features, wie eine frei rotierbare 3D-Umgebung oder eine Levelneugenerierung. Zudem dürft ihr zwei Charaktere gleichzeitig durch die riesigen Areale steuern.

**DEWPRISM**

2000 SQUARESOFT

Squares Xenogears-Team werfelt derzeit am neuen Streich der japanischen Edelschmiede. Mit einem von zwei anwählbaren Helden erkundet ihr riesige 3D-Areale und setzt euren Zauber im Kampf gegen das Böse ein.

**FINAL FANTASY VIII**

4. QUARTAL SQUARESOFT

Der totale RPG-Überhammer soll noch in diesem Jahr in Deutschland erscheinen. Die Charaktere sind im Vergleich zum Vorgänger wesentlich erwachsener geworden und die 3D-Engine sprengt den Genre-Rahmen.

**GRANDIA**

4. QUARTAL SCED

Grandiose Rollenspiel-Umsetzung, die vor allem durch ein innovatives Kampfsystem aufwartet, das auch von Strategen unter euch alles abverlangt. Grafisch bewegt sich der Titel im gehobenen Mittelmaß.

**JADE COCOON**

4. QUARTAL CRAVE

Sogar dem RPG-Kracher des Jahres (FF VIII) soll Craves Rollenspiel Paroli bieten können. Dabei stechen die geniale Story und die grafische Umsetzung ins Auge, die aus Jade Cocoon einen echten Hit machen.

**MISADVENTURES OF TRON BONNE**

4. QUARTAL CAPCOM

Die Coder von Capcom werkeln derzeit intensiv an einer Parallelstory zu Mega Man Legends. Das gesamte Szenario wird euch dabei aus der Third-Person-Perspektive gezeigt.

**PARASITE EVE 2**

2000 SQUARESOFT

Ein kurzes Video mit tollen Rendersequenzen durften wir auf der diesjährigen E3 genießen. Ansonsten ist noch nicht viel bekannt über Squares gelungene RPG-/Action-Mixtur.

**SHADOW MADNESS**

2000 SCED

Das reinrassige RPG Shadow Madness erinnert in vielerlei Hinsicht an den Genre-Leader Final Fantasy VII. So trifft ihr beispielsweise rein zufällig auf Gegner in den riesigen Arealen.

**STAR OCEAN: THE SECOND STORY**

2000 SCED

Rollenspielkost vom Feinsten verspricht SCEDs neuestes RPG, in dem ihr einen von zwei zu Beginn des Abenteuers anwählbaren Charakteren durch die Fantasy-Welt Expel steuert.

**SUIKODEN II**

3. QUARTAL KONAMI

Das absolut überragende Feature des Sequels zu Konamis Erfolgs-RPG ist die Möglichkeit, einen Charakter aus Suikoden zu importieren und mit ihm auch das zweite Abenteuer zu erleben.

**TECHNOMAGE**

4. QUARTAL INFOGRAMES

Endlich naht ein echter RPG-Kracher mal aus deutschen Landen! Die Softwareschmiede Sunflowers arbeitet derzeit an einem innovativen Rollenspiel für unsere PlayStation. Weitere Infos findet ihr in der aktuellen Ausgabe.

**VAGRANT STORY**

2000 SQUARESOFT

Squares RPG fällt vor allem dank grafischer Höchstleistung auf: Eine vollkommen polygonale 3D-Welt, in der es vor Special-Effekten nur so wimmelt. Hoffentlich kommt die Story nicht zu kurz.

**VANDAL HEARTS 2**

2000 KONAMI

Ein weiteres Sequel von Konami. Dabei wurde das Strategie-Epos in ein herrliches Fantasy-Gewand gehüllt. Zudem soll eine perfekte Story implantiert sein, die für Langzeitspielspaß sorgt.

**ΔΟΧΟ SHOOTER****ACE COMBAT 3**

4. QUARTAL NAMCO

Ridge Racer in den Lüften! So lässt sich am besten die 3D-Engine des Spiels beschreiben, die absolut überragend ist. Es bleibt zu hoffen, dass auch das Gameplay stimmt.



ARMORINES

2000 ACCLAIM

Ganz im Stile von Turok wird der kommende Ego-Shooter von Acclaim gehalten. Allerdings begegnen euch hier keine Raptoren, sondern eine fiese Insektenbrut versucht die Welt-herrschaft an sich zu reißen.



CARMAGEDDON (DT)

3. QUARTAL SCI

Ein Racer ganz pikanter Sorte dürfte SCIs Carmageddon (dt) werden. Mit stark gepanzerten und mit Waffen bestückten Vehikeln ballert ihr so ziemlich alles ab, was euch in den Weg kommt.



COLONY WARS: RED SUN

4. QUARTAL PSYGNOSIS

Ein Video war leider alles, was Psynosis vom neusten Teil seines Weltraumepos Colony Wars präsentierte. Die Missionen sollen nun wesentlich abwechslungsreicher gestaltet sein, als es im Vorgänger der Fall war.



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

3. QUARTAL INFOGRADES

Infogrames setzt den Spieler in die Kanzel eines Harriers. Die Flugsimulation soll über eine extrem gute 3D-Engine und hohe gegnerische Intelligenz verfügen.



SOUTH PARK

3. QUARTAL ACCLAIM

Die N64-Umsetzung des Ego-Shooters wirkt technisch in der Preview-Version leider noch schwächer als das Vorbild. Da hilft auch der große Charme der abgedrehten Serienstars nicht viel. Schade!



SPACE INVADERS

4. QUARTAL ACTIVISION

Activision kleidet den Arcade-Klassiker Space Invaders in ein modernes Gewand. Dabei sollen einige grafische Special-Effekte zumindest für ein wenig Neuerung sorgen.



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

4. QUARTAL ACTIVISION

Die totale Zerstörungsgorgie findet am Ende des Jahres einen Nachfolger, in dem euch neue Fahrzeuge, Strecken und Waffen zur Verfügung gestellt werden.



Δ◻XO SIMULATION

FOOTBALL MANAGER

3. QUARTAL CODEMASTERS

Einen Fußball-Manager, der vollkommen auf die Eigenschaften der PlayStation zugeschnitten ist, dürfen wir bereits in allernächster Zeit erwarten.



RAILROAD TYCOON 2

4. QUARTAL TAKE 2

Der PC-Strategie-Hammer kommt auch für unsere geliebte PlayStation! Als Chef einer Eisenbahngesellschaft gilt es, ein Imperium zu errichten und dabei die starke Konkurrenz auszuschalten.



SPEC OPS

4. QUARTAL TAKE 2

In diesem Strategiewerk von Take 2 steuert ihr eine Spezialeinheit der US-Army durch verschiedene Krisengebiete. Spannung pur!



Δ◻XO SPORTSPIELE

BOX CHAMPIONS 2000

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Eine Simulation der gehobenen Klasse verspricht uns Electronic Arts mit Box Champions 2000. Dabei sollen alle Trainingsoptionen zur Verfügung stehen, die auch in der Realität geboten werden.



BRASIL V-SOCCER

2000 INFOGRADES

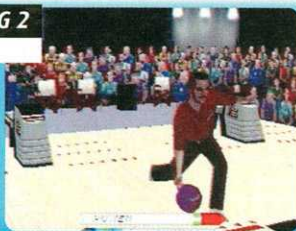
Infogrames' Fußball-Simulation Brasil V-Soccer ist ein Ableger des europäischen UEFA-Strikers und bietet somit außer der Lizenz keine wirkliche Neuerung.



BRUNSWICK C. PRO BOWLING 2

OKTOBER THQ

Ein erweiterter Karriere-Modus sowie ein umfangreicheres Spieler-Design sollen dem Sportspiel zu größerer Popularität verhelfen.



DIE BUNDESLIGA STARS 2000

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Wie der Test in der aktuellen Ausgabe belegt, ist Bundesliga Stars 2000 ein absolutes Highlight im Sportspielbereich. Zu der gewohnt guten FIFA-Grafik-Engine gesellt sich ein kleiner Strategie-Part.



NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!



Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

EUROPEAN PGA GOLF

3. QUARTAL GREMLIN

Innovation pur verspricht uns Gremlin mit der neuen Golf-Simulation. So schwingt ihr beispielsweise euren Golf-Schläger per Analog-Stick.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

EVERYBODY'S GOLF 2

2000 SCED

Der Genre-Führer bekommt einen Nachfolger, der bereits in Japan erhältlich ist und im Land der aufgehenden Sonne für Furore sorgte.

**FIFA 2000**

3. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Leider haben uns bis zum heutigen Tage noch keine Bilder oder eine Version der Simulation erreicht. Erwartungsgemäß dürfte das Sequel mit verbesserter Grafik und einem aktualisierten Spiele-Roster aufwarten.

**INT. SUPERSTAR SOCCER 2000**

4. QUARTAL KONAMI

Auch Konamis Spitzenprodukt schafft den Sprung in das nächste Jahrtausend. Wie sein direkter Konkurrent aus dem Hause EA erfährt auch ISS 2000 wohl lediglich eine kleine Rundumpolitur.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

KNOCKOUT KINGS 2000

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Der neueste Streich aus dem Hause EA soll wesentlich mehr Spieldynamik besitzen. Zudem steht euch im Nachfolger eine größere Menge unterschiedlicher Schlagkombinationen zur Verfügung.

**MADDEN NFL 2000**

4. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Mit dem Sequel wollen die Coder von Electronic Arts mal wieder einen Touchdown landen. Eine verbesserte Grafik-Engine und die aktualisierten Mannschaftsaufstellungen sind nur zwei der vielen Neuerungen.

**NBA LIVE 2000**

2000 ELECTRONIC ARTS

Die coolste Innovation im NBA-Genre ist der Szenario-Modus, dank dem ihr wahre Klassiker der NBA-Geschichte nachspielen dürft.

**NBA PRO 2000**

2000 KONAMI

Noch mehr Dynamik und nochmals verbesserte Bewegungsabläufe versprechen Konamis Entwickler. Weiterhin wurde das Steuerungssystem deutlich aufgewertet.

**NBA SHOOTOUT 2000**

4. QUARTAL SCED

Die alte Total-NBA-Serie bekommt einen neuen Namen. Mit dem neuen NBA Shootout 2000 wollen die Entwickler die Erfolge der Vorgänger durch eine revolutionäre Grafik-Engine nochmals toppen.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

NBA SHOWTIME NBA ON NBC

4. QUARTAL MIDWAY

Eher in die Fun-Sport-Richtung geht der arcade-lastige Titel NBA Showtime NBA on NBC der amerikanischen Softwareschmiede Midway.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

NFL BLITZ 2000

4. QUARTAL MIDWAY

Midway hat bislang nur wenig über ihre neue Simulation verlauten lassen. Anzunehmen ist jedoch, dass uns einige Detailverbesserungen und aktualisierte Roster erwarten.

**NFL XTREME 2000**

4. QUARTAL SCED

Die 989 Studios zeichnen sich auch für den Nachfolger der skurrilen Football-Simulation verantwortlich. Jedem Charakter wurden dabei mehr als 500 verschiedene Bewegungsphasen spendiert.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

NHL 2000

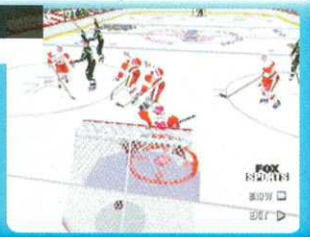
3. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Vor allem die Steuerung des Sequels soll laut EA deutlich überarbeitet werden. Dank Big-Hit-Button sind nun so genannte mächtige Schlagenüsse möglich.

**NHL CHAMPION 2000**

3. QUARTAL FOX INTERACTIVE

Auch Fox Interactive will mit ihrer Eishockey-Simulation NHL Champion 2000 die Phalanx der Großen sprengen. Leider liegt uns zum Titel noch keine spielbare Version vor.



NHL PRO 2000

2000 KONAMI

Mit dem neuesten Update ihres NHL-Erfolgstitels will Konami den Hauptkonkurrenten aus dem Hause EA in die Schranken weisen.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINB.

3. QUARTAL CODEMASTERS

Ein höchst interessanter Titel dürfte mit No Fear Downhill Mountain Biking in den Startlöchern stehen. Ihr donnert verwinkelte Pisten hinunter und solltet dabei mit eurer Energie vorsichtig haushalten.

**PRINCE NASEEM BOXING**

4. QUARTAL CODEMASTERS

Für ihre Box-Simulation angelte sich die Softwareschmiede niemand Geringeres als den extravaganten Superstar Prince Naseem. Ein erster Schlagabtausch verdeutlichte die überdurchschnittliche Qualität des Titels.

**READY TO RUMBLE**

4. QUARTAL MIDWAY

Im Gegensatz zur Dreamcast-Variante konnte die spielbare Version, die auf der E3 präsentiert wurde, leider nicht überzeugen. Es fehlte dem Titel einfach an spielerischer Dynamik.

**SUBBUTEQ**

4. QUARTAL HASBRO INTERACTIVE

Ein Fußballspiel der besonderen Art präsentiert uns Hasbro Interactive. Vom Spielprinzip her erinnert der Titel stark an ein Tischfußballspiel. Ihr schiebt eure Spieler über das Spielfeld und somit den Ball in Richtung Tor.

**TIGER WOODS PGA TOUR 2000**

3. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

EA bietet vor allem den Genre-Grünschnäbeln dank benutzerfreundlicher Menüführung einen leichten Einstieg in die Welt der Golf-Simulationen.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

TONY HAWK'S PRO SKATER

4. QUARTAL ACTIVISION

Ein spielerischer Überhammer scheint Tony Hawk's Pro Skater zu werden. Noch nie zuvor erlebte das Genre eine solch aufwändige Grafik-Engine. Zudem stellt Activisions Titel auch spielerisch die Konkurrenz in den Schatten.

**UEFA MANAGER**

2000 INFOGRADES

Infogrames beschert uns eine Fußballsimulation, in der ihr einen in der Realität existierenden Fußballverein managt. Dabei stehen euch alle Originalnamen (Spieler, Stadion, etc.) des UEFA-Verbandes zur Verfügung.

**Bild-
störung**
Kein Bild vorhanden

UEFA STRIKER

3. QUARTAL INFOGRADES

Aus 150 authentischen Mannschaften dürft ihr in Infogrames' neuem Fußballspiel wählen. Zudem stehen neben den europäischen Spitzenklubs auch einige Nationalmannschaften parat.

**WCW MAYEM**

3. QUARTAL ELECTRONIC ARTS

Die virtuelle Wrestling-Welle scheint nicht abreißen zu wollen. Auch EA steigt noch in diesem Jahr mit in den Ring und angelte sich dazu kurzerhand die WCW-Lizenz.

**NBA BASKETBALL 2000**

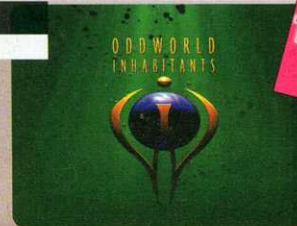
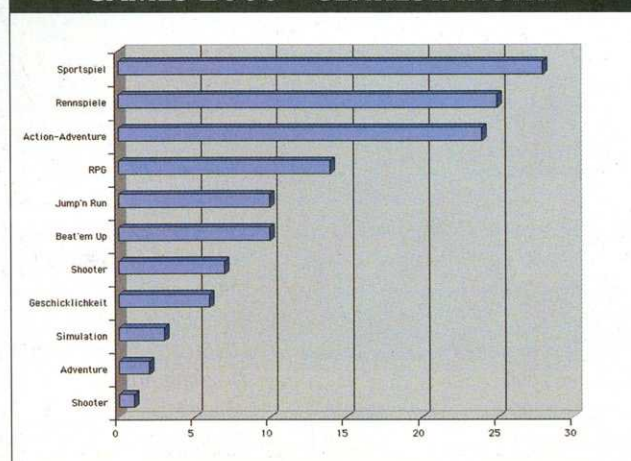
3. QUARTAL FOX SPORTS

Fox sagt EA den Kampf an! Eine erste Preview-Version zeigte bereits die grafische Klasse des Titels, der euch mehr als 340 Spieler der aktuellen Serie bietet. Weitere Infos entnehmt ihr dem Preview in dieser Ausgabe.

**STRATEGIE****HAND OF ODD**

2000 GT INTERACTIVE

GT Interactive veröffentlicht im kommenden Jahr das erste Strategie-Spiel, in dem sich alles um den Helden Abe dreht. Ihr schlüpft wahlweise in die Rolle eines Mudokon oder eines Glukkon.

**GAMES 2000 - GENRESTATISTIK**

ALLE TITEL IN ALPHABETISCHER REIHENFOLGE

Titel	Hersteller	Seitenzahl
Ace Combat 3	Namco	101
Action Man	Hasbro	94
Alien Resurrection	Fox Interactive	95
Alone in the Dark 4	Infogrames	94
Armorines	Acclaim	102
Battle Arena Toshinden 4	SCED	96
Box Champions 2000	Electronic Arts	102
Brasil V-Soccer	Infogrames	102
Brunswick Circuit Pro Bowling 2	THQ	102
Carmageddon (dt. Version)	SCI	102
Championship Motocross	THQ	98
Chrono Cross	Squaresoft	100
Colony Wars: Red Sun	Psygnosis	102
Crash Team Racing	SCED	98
Darkstone	Take 2	101
Demolition Racer	Accolade	98
Destruction Derby 3	Psygnosis	98
Dewprism	Squaresoft	101
Die Bundesliga Stars	Electronic Arts	102
Die Schlümpfe	Infogrames	97
Dino Crisis	Capcom	95
Discworld Noir	GT Interactive	96
Dragon Valor	Namco	95
Eagle One: Harrier Attack	Infogrames	102
Earthworm Jim 3D	Take 2	97
Ehrgeiz	Squaresoft	96
European PGA Golf	Gremlin	104
Everybody's Golf 2	SCED	104
Extreme 500	THQ	98
Fear Factor	Eidos	95
FIFA 2000	Electronic Arts	104
Fighting Force 2	Eidos	96
Final Fantasy VIII	Squaresoft	101
Football Manager	Codemasters	102
Formel 1 '99	Psygnosis	98
Frogger 2	Hasbro	97
Gauntlet Legends	Midway	94
Gekido	Gremlin	96
Gran Turismo 2	SCED	98
Grand Theft Auto 2	Take 2	95
Grandia	SCED	101
Hand of Odd	GT Interactive	105
Hot Wheels	Electronic Arts	98
Indiana Jones	THQ	95
International Superstar Soccer 2000	Konami	104
Jackie Chan Stunt Master	SCED	96
Jade Cocoon	Crave	101
Jeremy McGrath 2000	Acclaim	98
Jet Moto 3	989 Studios	98
Killer Loop	Crave	98
Kingsley	Psygnosis	97
Knockout Kings 2000	Electronic Arts	104
Konami Arcade Classic	Konami	97
Konami Rally	Konami	98
Le Mans 24	Infogrames	100
Madden NFL 2000	Electronic Arts	104
Messiah	Interplay	94
Metal Gear Solid VR Missions	Konami	95
Misadventures of Tron Bonne	Capcom	101
Mission: Impossible	Infogrames	94
NASCAR 2000	Electronic Arts	100
NBA Basketball 2000	Fox Sports	106
NBA Live 2000	Electronic Arts	104
NBA Pro 2000	Konami	104
NBA Shootout 2000	SCED	104
NBA Showtime NBA on NBC	Midway	104
NFL Blitz 2000	Midway	104
NFL Xtreme 2000	SCED	104
NHL 2000	Electronic Arts	104
NHL Champion 2000	Fox Interactive	104
NHL Pro 2000	Konami	105
Nightmare Creature 2	Activision	95
No Fear Downhill Mountainbiking	Codemasters	105
Pac-Man World	Namco	97
Parasite Eve 2	Squaresoft	101
Plane Crazy	Acclaim	97
Pong	Hasbro	97
Prince Naseem	Codemasters	105
Q*bert	Hasbro	97
Railroad Tycoon 2	Take 2	102
Rainbow Six	Take 2	95
Rayman 2	Ubi Soft	94
Re-Volt	Acclaim	100
Ready to Rumble	Midway	105
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	95
Road Rash Unchained	Electronic Arts	100
Rollcage Extreme	Psygnosis	100
Ruff & Tumble	GT Interactive	97
Saboteur	Eidos	95
Shadow Madness	SCED	101
Shadow Man	Acclaim	94
Shao Lin	THQ	96
Sled Storm	Electronic Arts	100
South Park	Acclaim	102
South Park Rally	Acclaim	100
Space Invaders	Activision	102
Spec Ops	Take 2	102
Spiderman	Activision	96
Spyro 2	SCED	97
Star Ocean: The second Story	SCED	101
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	THQ	94
Star Wars Episode I: Racer	THQ	100
Subbuteo	Hasbro	105
Suikoden II	Konami	101
Supercross 2000	Electronic Arts	100
Tail Concerto	Atlus	97
Tarzan	SCED	97
TechnoMage	Infogrames	101
Tekken Tag Tournament	Namco	96
Test Drive 6	Accolade	100
Test Drive Cycles	Accolade	100
Test Drive Offroad 3	Accolade	100
The X-Files	SCED	96
Tiger Woods PGA Tour 2000	Electronic Arts	105
Tomb Raider 4	Eidos	95
Tomb! 2	Whoopee Camp	98
Tomorrow Never Dies	Electronic Arts	95
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	105
Toy Story 2	Disney Interactive	98
UEFA Manager	Infogrames	105
UEFA Striker	Infogrames	105
Um Jammer Lammy	SCED	97
Urban Chaos	Eidos	95
Vagrant Story	Squaresoft	101
Vandal Hearts 2	Konami	101
Vigilante 8 Second Offense	Activision	102
Warpath	Electronic Arts	96
WCW Mayhem	Electronic Arts	105
Wip3out	Psygnosis	100
Wu Tang Clan: Shaolin Style	Activision	96
X-Men	Activision	96
Xena Warrior Princess	Electronic Arts	95

Experience new Gamensions!

Visit the black box!



IFA, Halle 4.1, Stand 3

Der IFA-Auftritt von
COMPUTEC MEDIA
wird unterstützt von:

Pioneer

Metz
TV. VIDEO. AUDIO. MECABLITZ

MAG
HDTVISION

JE Computer

PLAYSTATION - QUIZ AUFLÖSUNG

Das Beantworten der **FRAGEN** unseres PlayStation-Quiz (6/99) setzte viel **INSIDER-WISSEN** oder **GRÜNDLICHE RECHERCHE** voraus, denn von den hunderten Einsendungen erreichten **GERADE EINMAL 27** die volle Punktzahl.

1. Was ist der Hauptberuf von Lara Croft? (3 Punkte)

- ✗ Archäologin
- ◇ Studentin
- ◇ Köchin

2. Wann wurde die Abteilung Sony Computer Entertainment gegründet? (9 Punkte)

- ◇ 1991
- ◇ 1995
- ✗ 1993

3. Wie viele unterschiedliche Farben bietet die PlayStation? (6 Punkte)

- ✗ 16,7 Millionen
- ◇ 3,2 Millionen
- ◇ 56.000

4. Wann tauchte der Begriff PlayStation erstmals auf? (9 Punkte)

- ✗ 1990
- ◇ 1991
- ◇ 1992

5. Wer gilt als Vater der PlayStation? (6 Punkte)

- ✗ Ken Kutaragi
- ◇ Terry Takanaka
- ◇ Shigeru Yamauchi

6. Welcher PlayStation-Titel verkaufte sich weltweit als erster über eine Million Mal? (9 Punkte)

- ◇ Ridge Racer
- ✗ Tekken
- ◇ WipEout

7. Wann war die Markteinführung der PlayStation in Europa? (6 Punkte)

- ✗ 29.09.95
- ◇ 21.09.94
- ◇ 17.07.95

8. Wie hoch war der Einführungspreis der PlayStation in Deutschland? (3 Punkte)

- ◇ 499 DM
- ✗ 599 DM
- ◇ 549 DM

9. Welche Veranstaltung wird nicht von SCEI gesponsert? (3 Punkte)

- ◇ Champions League
- ◇ Bravo Supershow
- ✗ Tour de France

10. Welchen deutschen Untertitel trägt der vierte Teil der Need-for-Speed-Serie? (3 Punkte)

- ◇ Höllenfahrt
- ✗ Brennender Asphalt
- ◇ Allein gegen die Polizei

11. Wie lautet der japanische Original-Titel zu Resident Evil 1? (6 Punkte)

- ◇ Zombie Nights
- ✗ Biohazard
- ◇ Osudeki Kei

12. Welche Aussage ist falsch? (3 Punkte)

- ◇ Die PlayStation ist ein 32-Bitter.
- ✗ Das CD-ROM-Laufwerk der PS verfügt über 12fach-Speed.
- ◇ In Deutschland gibt es über 500 Titel für die PlayStation.

13. Bei welchem Eishockey-Verein ist SCEI der Hauptsponsor? (6 Punkte)

- ◇ Kölner Haie
- ✗ Frankfurt Lions
- ◇ Adler Mannheim

14. Welches US-Team programmierte die Crash-Bandicoot-Trilogie? (3 Punkte)

- ✗ Naughty Dog
- ◇ Visual Science
- ◇ Bulletproof Software

15. Mit welcher speziellen PlayStation kann man seine eigenen Titel programmieren? (3 Punkte)

- ◇ CreaStation
- ✗ Net Yaroze
- ◇ Blue PlayStation

16. In welcher Stadt liegt die deutsche Hauptzentrale von SCEI? (3 Punkte)

- ◇ Hamburg
- ◇ München
- ✗ Frankfurt/Main

17. Ursprünglich sollte aus der PlayStation ein anderes Gerät werden. Welches? (9 Punkte)

- ◇ ein tragbares Videospielgerät
- ✗ ein CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo
- ◇ eine TV/Videospiel-Kombination

18. Wie heißt der Geschäftsführer von SCEI? (6 Punkte)

- ◇ Ron S. Lakos
- ✗ Manfred Gerdas
- ◇ Jürgen Krenz

19. Welcher Titel stammt nicht von Konami? (3 Punkte)

- ◇ Metal Gear Solid
- ◇ NBA Pro '98
- ✗ Ninja

20. Wie heißt der kleine PlayStation-Handheld, der diesen Herbst auch in Deutschland erscheinen wird? (3 Punkte)

- ✗ PocketStation
- ◇ GameStation
- ◇ PlayPocket

21. Wie heißt der Hauptdarsteller aus dem Rollenspiel Final Fantasy VII? (3 Punkte)

- ◇ Simon Belmont
- ✗ Cloud Strife
- ◇ Fox McCloud

22. Wie heißt der Hauptprozessor der PlayStation? (6 Punkte)

- ◇ 200PSX
- ✗ R3000
- ◇ SH2000

23. Aus welchen Grafikelementen setzen sich 3D-Spiele zusammen? (3 Punkte)

- ◇ Sprites
- ◇ Bitmaps
- ✗ Polygone

24. Wenn man Gran Turismo durchspielt, erhält man einen neuen Spielmodus. Wie heißt er? (6 Punkte)

- ◇ High-Speed-Mode
- ◇ Mirror-Mode
- ✗ HiFi-Mode

25. Wer ist der Initiator des Iron-Fist-Turniers bei Tekken? (3 Punkte)

- ◇ Lei
- ◇ Law
- ✗ Heihachi



UND DIE GEWINNER SIND:

HAUPTPREIS:

Mathias Lafeldt aus Sangerhausen

2. UND 3. PREIS

Claus Kretschmer aus Kaiserslautern und
Martin Sigle aus Neckartailfingen

Herzlichen Glückwunsch von der gesamten
PlayStation-Games-Redaktion!

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

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



**In Ausgabe 9/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
August/September**

Extra Wurst!

**Nachschlag - Game-
Lexikon mit Infos,
Bilder und Experten
Bewertung zu 533
PS-Games.
First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base zu
304 PS-Games.
High Score - mit 15
Save Games und der
Memory Card in un-
entdeckte Level
vordringen: Driver,
Final Fantasy VII,
Gran Turismo u.v.a.**

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-Screen abrufbar!**

Fettrand!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Exklusiv: Silent Hill
(dt. Demo-Version),
Bugs Bunny, Total
Drivin', Premier
Manager 99, Actua
Ice Hockey 2, Hit-
Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: Silent
Hill, Soul Reaver...**

Frischfleisch!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Filmsequenzen zu:
Exklusiv: Mission:
Impossible,
Exklusiv: Metal
Gear Solid Special
Missions, V-Rally
2, Gungage,
Legend Of Kartia,**

Qualitätskontrolle!

**Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 33 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 156
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.
**PlayStation Zone -
wissen was läuft.****



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

Geschicklichkeit

- BUST A MOVE 3 DX**
Taito/Acclaim 3/98 S. 81..... Fun 86%
- KULA WORLD**
Game Design/SCED 5/98 S. 102..... Fun 84%
- SWING**
Software 2000 4/99 S. 98..... Fun 80%
- BUST A MOVE 2**
Taito/Acclaim 6/98 S. 73..... Fun 80%
- BUST A MOVE 4**
Taito/Acclaim 1/99 S. 66..... Fun 75%

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%



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%

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%

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%



Rennspiele

- GRAN TURISMO**
Polyphony Digital/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%
- SPEED FREAKS**
Funcom/SCED 9/99 S. 46..... 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: ALARMSTUFF ROT**
Westwood/Virgin 2/98 S. 55..... Fun 89%
- POPULOUS - THE BEGINNING**
Electronic Arts 3/98 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/Psychosis 4/98 S. 64..... Fun 86%
- AKUJI THE HEARTLESS**
Crystal Dynamics/Eidos 2/99 S. 68..... Fun 84%
- TOMB RAIDER 1**
Core Design/Eidos 6/98 S. 74..... Fun 84%
- HARD EDGE**
Infogrames 4/99 S. 99..... Fun 83%

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%
- BUNDESLIGA STARS 2000**
Electronic Arts 9/99 S. 83..... Fun 87%
- 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%



Jump & Run

- ODDWorld ABE'S EXODUS**
GT Interactive 11/98 S. 32..... Fun 89%
- GEX: DEEP COVER GECKO**
Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84..... Fun 89%
- GEX 3D: ENTER THE GECKO**
Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48..... Fun 88%
- ABE'S ODYSSEE**
GT Interactive 8/98 S. 53..... Fun 88%
- CRASH BANDICOOT 3**
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/SCED 6/98 S. 48..... Fun 94%
- ODDWorld ABE'S ODYSSEE**
GT Interactive..... Fun 88%
- FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION**
Electronic Arts 2/98 S. 60..... Fun 88%
- GRAND THEFT AUTO**
Take 2 6/99 S. 84..... Fun 87%
- WIPEOUT 2097**
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%

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 ATTITUDE**
Acclaim 9/99 S. 88..... Fun 90%
- WWF WARZONE**
Acclaim 9/98 S. 64..... Fun 87%
- WCW NITRO**
THQ/Konami 7/98 S. 76..... Fun 75%
- WCW/NWO THUNDER**
THQ/Konami 2/99 S. 72..... Fun 70%
- WWF WRESTLEMANIA**
Acclaim 7/98 S. 77..... Fun 70%

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%

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%

PlayStation 9/99 **GAMES**

Tipps & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

DRIVER

Im zweiten Teil
machen wir Los Angeles
und New York
unsicher #350

BUNDESLIGA STARS 2000

Fußball auf ewig! Greift direkt in die Bundesliga ein #344

TEKKEN 3 - PLATINUM

Die besten Moves. So haben eure Gegner keine Chance! #346

KLEINZEUG

Army Men 3D	Cheats	#341
Bomberman Fantasy Race	Xploder-/Game-Buster-Codes	#343
Breath of Fire III	Diverses	#343
Breath of Fire III	Xploder-/Game-Buster-Codes	#342
Bugs Bunny auf Zeitreise	Trix	#340
Colin McRae Rally	Cheats	#341
Deathtrap Dungeon	Levelselect/Levelskip	#340
Diablo	Geld und Gegenstände duplizieren	#341
Driver	Xploder-/Game-Buster-Codes	#342
Excalibur 2555 A.D.	Cheats/Passwörter	#340
Final Fantasy VII	Trix	#342
Heart of Darkness	Levelanwahl	#340
Kensei: Sacred Fist	Xploder-/Game-Buster-Codes	#343
MediEvil	Cheats	#341
Need for Speed: Br. Asphalt	Cheats	#341
Nightmare Creatures	Cheats	#341
Populous: The Beginning	Cheatmenü	#340
South Park	Cheats	#341
Syphon Filter	Cheats	#343
Syphon Filter	Xploder-/Game-Buster-Codes	#343
The Granstream Saga	Xploder-/Game-Buster-Codes	#343
Tribal	Passwörter	#341
V-Rally 2	Cheat	#341
Warzone 2100	Cheats	#340

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!)

Spannung und Abenteuer!

Da wir uns diesmal in den PlayStation Classic Games mit der Rubrik Rollenspiele auseinander setzen, findet ihr hier noch reichlich zusätzliche Trix zu diesen Spielen. Aber auch die aktuellen Titel haben wir berücksichtigt und so manche Sonderschicht eingelegt, um euch die neuesten Cheats aus der PlayStation-Welt präsentieren zu können. Oder habt ihr selbst noch einen guten Tipp parat? Ja?! Dann schreibt oder mailt uns doch diesen:

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.

Achtet bitte auch darauf, so genau wie irgend möglich zu beschreiben, wie der Code oder Trick eingegeben werden muss (in welchem Menü, sehr schnell, sehr langsam, etc.)!



POPULOUS: THE BEGINNING CHEATMENÜ

Für all diejenigen unter euch, die sich an den

Missionen der Schamanin und ihrem Volk teilweise die Zähne ausbeißen, kommt hier Hilfe in Form eines praktischen Cheatmenüs. Um an die Cheats zu gelangen, habt ihr einfach nur Folgendes zu tun: Klickt in der ersten Mission einfach alle Baumwipfel auf eurer Insel an. Daraufhin ertönt ein Blitzschlag und es erscheint ein geheimes Cheatmenü im Pause-Modus!

WARZONE 2100 CHEATS

Um die Cheats aktivieren zu können, müsst ihr zunächst zwei Controller an eure PlayStation anschließen. Haltet auf dem Controller in Port 2 Start gedrückt und schaltet erst dann die PlayStation an. Haltet die Starttaste so lange gedrückt, bis ihr ins Hauptmenü gelangt. Hier kann die Starttaste losgelassen werden. Gebt nun folgende Kombination auf dem Controller in Port 2 ein: L1, R1, R2, L1, Select, Start.

Beginnt euer Spiel. Mit den folgenden Trix erhaltet ihr den entsprechenden Effekt.

Additional Structures: Während des Spiels R1 auf dem Controller in Port 2 drücken.

Additional Units: Während des Spiels R2 auf dem Controller in Port 2 drücken.

All Items: Während des Spiels X auf dem Controller in Port 2 drücken.

God-Mode: Während des Spiels Δ auf dem Controller in Port 2 drücken.

Infinite Power: Während des Spiels O auf dem Controller in Port 2 drücken.

Instantly Complete Current Research: Während des Spiels ↓ auf dem Controller in Port 2 drücken.

Levelskip: Während des Spiels Select auf dem Controller in Port 2 drücken.

Super Unit-Strength: Während des Spiels ↑ auf dem Controller in Port 2 drücken.

Weak Unit-Strength: Während des Spiels → auf dem Controller in Port 2 drücken.



EXCALIBUR 2555 A.D. CHEATS/PASSWÖRTER

Gebt Folgendes in einer Spielpause ein:

Schwertenergie:

Δ, Δ, Δ, □, □, □, O, O, □, □, X.

Lebensenergie:

Δ, Δ, Δ, □, □, □, □, □, X.

Level beenden:

□, O, □, Δ, O, Δ, Δ, Δ, X.

Kollisionskarte:

O, O, O, O, □, O, O, □, X.

Hier noch die Passwörter:

Gruft des Todes: Δ□XOOΔ

Insignien: O□XOOΔ

Kanalisation: □XΔΔXO

Öko-Bereich: OXOΔ□X

Fabianische Wasserquelle: XOΔ□OO

Fabianische Zentrale: □□OOXΔ

Gefängnis: OX□ΔΔ□

Labyrinth: ΔXΔO□Δ

Subterrani: ΔOO□ΔX

Gruft: X□□XΔ□

Unterschlupf: OΔXO□O

Eden: □ΔOXXX

DEATHTRAP DUNGEON LEVELSELECT/LEVELSKIP

Levelselect:

Gebt im Screen mit den drei Schädeln

Folgendes ein: L1, R1, Δ, Δ, □, O, R1, L1.

Geht dann auf die Option „Load Game“. Hier sind nun alle Levels bzw. Kapitel des Spiels anwählbar.

Levelskip:

Gebt vor Spielbeginn □, O, Δ, L2, R2, L2,

R2 ein. Im Spiel pausiert ihr und drückt Δ im Pause-Screen, um in den nächsten Level zu springen.

HEART OF DARKNESS LEVELANWAHL

Keine Angst vor der Dunkelheit! Und um in Heart of Darkness noch ein wenig schneller voranzukommen, dürft ihr euch den gewünschten Level sogar direkt anwählen. Stöpselt zwei Pads in eure PlayStation ein und haltet auf dem zweiten Controller alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt, während die PlayStation bootet und ihr das Startbild von Heart of Darkness zu sehen bekommt. Schaut dann unter Optionen/Speichern nach.

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE TRIX

Levelanwahl:

Im Era-Selector-Screen haltet ihr L2 + R1 gedrückt und gebt dann Folgendes ein:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, □.

Karotten bis zum Abwinken:

Im Era-Selector-Screen haltet ihr L2 + R1 gedrückt und gebt dann Folgendes ein:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, O.

Endsequenzen:

Im Era-Selector-Screen haltet ihr L2 + R1 gedrückt und gebt dann Folgendes ein:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, O.



NIGHTMARE CREATURES CHEATS

Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmü ein. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Levelselect: L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select.

Leben und Items:

Gebt zunächst den Levelselect-Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2, Select.

Cut-Cheat:

Gebt erst den Levelselect-Cheat ein und dann L1, R1, L2, R2, Select.

Play-as-Monster-Cheat:

Gebt zuerst den Levelselect-Cheat ein und dann L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.

Hier das Passwort, welches die Cheats auch aktiviert: X, ↑, O, O, O, X, □, △.

DIABLO GELD UND GEGENSTÄNDE DUPLIZIEREN

Startet einen Charakter im Einzelspieler-Modus. Verdient etwas Gold. Speichert den Charakter ab. Startet dann ein Spiel im Zweispieler-Modus und werft das Gold eurer zweiten Charakter vor die Füße. Der zweite Charakter nimmt das Gold auf und wird gespeichert. (Nicht den ersten Charakter speichern!) Ladet ihr die beiden nun erneut ein, kann der zweite Charakter sein Gold wieder dem ersten geben. Nun speichert man den ersten Charakter. Wiederholt ihr das oft genug, könnt ihr euch ein richtiges Vermögen ergaunern. Mit vielen Gegenständen funktioniert dies auch.

COLIN MCRAE RALLY CHEATS

Beachtet, dass die meisten Codes nur im Zeitrennen oder Rally-Modus funktionieren. Also wundert euch nicht, wenn es in der Meisterschaft nicht klappen sollte. Einige der Passwörter dienen direkt als Fahrernamen, andere werden hingegen eingegeben, und ihr dürft nachträglich noch einen Namen eintippen.

Openroads: alle Strecken

Shooboxes: alle Fahrzeuge

Blancmange: Wobbly Car

Moonwalk: weniger Erdanziehung

Silksmooth: schnellere Framerate

Whitebunny: englisches Cockpit

Nightrider: Nachtfahrt

Tinfoiled: Metallic Mode

Diddycars: Micro-Mode

Hovercraft: Hovercraft-Mode

Need for Speed (4) : Brennender Asphalt CHEATS

Polizei-Helikopter: Unter den Spieloptionen tragt ihr euch mit dem Namen Whirly ein. Nun erscheint eine Meldung, dass Cheats aktiviert sind, allerdings wird die Speichermöglichkeit deaktiviert.

Schaut ihr nun unter der Option „Testfahrt“ nach, kann hier ein Polizei-Helikopter ausgewählt werden.

Phantom-Car: Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Flash ein.

Titan-Car: Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Hotrod ein.

Polizei: Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Bigoven ein.

Dashboard-View: Nachdem ihr euch euer Fahrzeug ausgesucht habt, müsst ihr, bevor der Ladescreen erscheint, folgende Tasten gedrückt halten, bis ihr im Spiel angelangt seid: ↑ + △ + X.

SOUTH PARK CHEATS

Na, wer sagt's denn. Nach-

dem Kenny und seine Freunde auch auf dem Nintendo 64 ihr Unwesen treiben, haben wir einfach einmal die dort funktionierenden Cheats mit unserer vorliegenden Preview-Version ausprobiert. Und siehe da, auch auf der PlayStation darf fleißig gecheatet werden. Gebt das entsprechende Passwort einfach unter der Option „Enter Cheat“ ein und bestätigt mit END. In den Optionen gesellt sich daraufhin der zusätzliche Punkt „Cheats“ hinzu. Also, ihr South-Park-Jünger, hebt euch diese Trix gut auf!

Alle Cheats aktivieren:

BOBBYBIRD

Levelselect:

THEEARTHMOVED

God-Mode:

ASSMAN

Alle Waffen:

FATKNACKER

Unendlich Munition:

FATTERKNACKER

Alle Charaktere im Multi-

Player-Mode:

OMGTKKYB

Officer Barbrady:

ELVISLIVES

Mr. Mackey:

CHEATINGISBAD

Phillip:

PHAERT

Terrance:

RAFT

Mr. Garrison:

DOROTHYSFRIEND

Chef:

LOVEMACHINE

Wendy:

CHECKATACO

Pip:

FISHNCHIPS

Ike:

KICKME

Mrs. Cartman:

ALLWOMAN

Mephisto:

GOODSCIENCE

Jimbo:

STARINGFROG

Ned:

HAWKING

Big Gay Al:

OUTRAGE

Alien:

MAJESTIC

Starvin Marvin

SLAPUPMEAL

Skinny Mode:

VEGGIEHEAVEN

Big-Head-Mode:

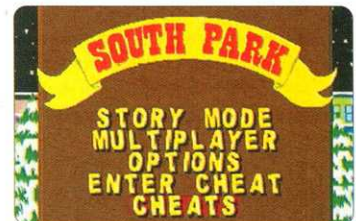
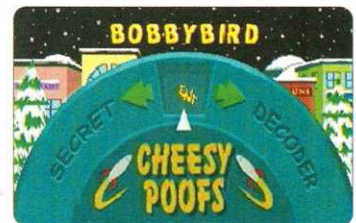
MEGANOGGIN

Pen- and Ink-Mode:

PLANEARIUM

View Credits:

SCREWYOUGUYS



TRIBAL PASSWÖRTER

Als Jon spielen: UNMASKED

Als Daria spielen: DOMINATION

Als Annor spielen: CLAWEDFIST

Als Joe spielen: JUJOFEVRY1

Art-Gallery-Optionen: LEONARDO

Sound-Mode: TONGUEBATH

Experten-Modus: SKUPASTYLE

ARMY MEN 3D CHEATS

Alle Waffen: Pausiert ein Spiel und gebt so schnell wie irgend möglich Folgendes ein: □, O, R1, L1, R1 + R2.

Unverwundbar: Pausiert ein Spiel und gebt so schnell wie irgend möglich Folgendes ein:

□, O, L1, L1 + L2.

Levelanwahl: Im Einspieler-Menü gebt ihr so schnell wie irgend möglich Folgendes ein:

□, O, R1, L1, L2 + R2. Daraufhin erscheint ein zusätzliches Menü.

MEDIEVIL CHEATS

Bald als Platinum erhältlich! Deswegen noch einmal die Trix zum untoten Ritter. Geht folgendermaßen vor:

Trick: Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein, während ihr die L2-Taste gedrückt haltet:

↓, ↑, □, △, △, O, ↓, ↑, □, △.

Nun erscheint im Menü der zusätzliche Optionspunkt TRICK. Hier dürfen einige nette Dinge eingestellt werden.

Debug: Pausiert erneut das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückt gehaltener L2-Taste ein:

△, O, △, O, O, △, ←, O, ↑, ↓, →, O, ←, ←, △, →, O, ←, ←, △, O, ↓, O, O, →.

Daraufhin erscheint die zusätzliche Option DEBUG im Menü. Auch hier sind wieder einige coole Sachen anwählbar.

Supertrick: Gebt die beiden oberen Codes ein und wiederholt den Cheat für das Trickmenü. Daraufhin erhaltet ihr den Optionspunkt SUPERTRICK im Menü. Und hier darf so gut wie alles im Spiel ergaunert werden.

V-RALLY 2 CHEAT

Kaum auf dem Markt und schon ist ein cooler Cheat verfügbar.

Startet das Spiel und geht in die Spieloptionen. Hier in den Hauptoptionen klickt ihr den Punkt „Fortgeschrittene“ an. Im nächsten Menü seht ihr unten lauter Kästchen mit Fragezeichen, die die noch nicht verfügbaren Bonus-Flitzer symbolisieren. Schnappt euch euer Pad und gebt zügig folgenden Code ein:

L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, Select + X.

Markiert dann ein Rechteck und betätigt dort die X-Taste. Somit schaltet ihr euch alle 10 Bonus-Fahrzeuge ohne viel Arbeit frei. Das funktioniert auch mit den Trophäen.



FINAL FANTASY VII TRIX Alle Level 4 Limit Breaks:

Aeris: (der Vollständigkeit halber) Geht zu dem Schlafen-
den in der Höhle bei Fort Condor. Dieser gibt euch Mithril, vorausgesetzt die Anzahl eurer Kämpfe beträgt
bei den letzten beiden Ziffern die gleiche Zahl, zum Beispiel 611, 233 usw. (Übrigens kann man die Anzahl
der Kämpfe nicht abfragen, vielmehr sagt euch der Mann die Anzahl. Ihr müsst nun nur noch die nötigen
weiteren Fights vor der Höhle absolvieren, um mit der richtigen Anzahl einzutreten.) Diesen Gegenstand
tauscht ihr bei dem Mann im kleinen Haus in der Nähe der Golden Saucer ein. Öffnet dort die kleine Kiste.
Cloud: In der Golden Saucer kann sein Limit Break 4 in der Battle Arena erkämpft werden. Allerdings müs-
sen vorher 32000 Battle-Points erklopft werden. Tauscht diese dann draußen am Automaten ein.
Cid: Mit dem U-Boot könnt ihr auch ein versunkenes Flugzeug auffinden. Dort verbirgt sich Cids Limit Break
4.

Caith Sith: Unauffindbar!
Barett: North Corel, nachdem die Stadt vor dem Zug gerettet wurde. Redet mit den Einwohnern dort!
Yuffie: In Wutai muss sie den Turm bis in das letzte Stockwerk meistern.
Vincent: In der Nähe von Nibelheim düst ihr mit dem U-Boot in den See und geht hinter den Wasserfall.
Wiederholt dies auf der dritten CD.
Tifa: In Nibelheim spielt ihr auf dem Klavier in Tifas Haus die vorher im Text genannte Melodie (das Timing
ist sehr wichtig).
Red XIII: In Nibelheim im Shinra Mansion befindet sich der vierte Level Break mit im Safe.
Die besten Waffen:
Aeris: Princess Guard befindet sich im Ancient Temple bei der Uhr im Turm, bei IV Uhr.
Cloud: Ultima Weapon erhaltet ihr, indem ihr Ultima Weapon auf der dritten CD besiegt. Dieses Weapon-
monster schwebt auf dem östlichen Kontinent herum.
Cid: Venus Gospel erhaltet ihr in Rocket Town, indem ihr den alten Mann, der so von der Rakete begeistert
ist, mehrmals anspricht.
Caith Sith: HP Shout befindet sich im Shinra Tower in Midgard in einem Schrank im 64. Stockwerk.
Barett: Missing Source befindet sich auf dem Weg zur Riesenkanone aus Junon, nachdem ihr diese in Mid-
gard aufsucht.
Yuffie: Conformer liegt in der Nähe der Golden Saucer in der verunglückten Gelnika. Ihr benötigt das U-
Boot, um dorthin zu gelangen.
Vincent: Death Penalty erhaltet ihr an der gleichen Stelle wie seinen vierten Limit Break.
Tifa: Premium Heart ist auf dem Markt in Midgard bei der defekten Maschine zu finden. Um eventuell nach
Midgard zu gelangen, schaut unter dem Punkt "Midgardschlüssel" nach.
Red XIII: Limited Moon erhaltet ihr, nachdem Bugenhagen in die Ancient City gebracht wurde. Geht mit Red
XIII zurück nach Cosmo Canyon und besucht Bugenhagen dort.
Ein goldenes Chocobo: Ihr benötigt mindestens 2,5 Millionen Gil. Zuerst geht ihr zur Chocobofarm
und mietet alle sechs Stallungen. Sprecht noch mit den Chocobos im Gehege und ihr erhaltet die Substanz „Cho-
cobo-Köder“. Setzt die Substanz nun in eure Waffe ein. Anschließend begeben sich euch nahe bei Mideel auf
Chocobojagd (bei den Chocobospuren herumlaufen). Wenn ihr die Gegner nicht mit einem Schlag töten
könnt, solltet ihr dem Chocobo ein Gemüse (gibt's bei Choco Billy) als Futter vorwerfen, damit es nicht sofort
davonläuft. Habt ihr das Chocobo gefangen, steigt ihr ab und schickt es in den Stall. Das wiederholt ihr jetzt,
bis ihr fünf Chocobos gefangen habt. Geht jetzt zurück zur Chocobofarm und sprecht mit Choco Billy. Wählt
„Chocobos bewegen“ an und lest die Bemerkung von Choco Billy aufmerksam durch, denn nur die tollen
Chocobos dürft ihr in den Stall schicken, die anderen lasst ihr frei. Achtet aber darauf, dass ihr ein Männchen
und ein Weibchen in den Stall stellt. Gelingt euch das nicht gleich beim ersten Versuch, müsst ihr es erneut
probieren. Ihr füttert nun die Chocobos am besten mit Sylkis- und Reagangemüse, das ihr beim Chocobo-
weisen auf der nördlichen Insel knapp unterhalb des Kraters kaufen könnt (ihr braucht die Highwind, um
dahin zu gelangen). Geht zurück zur Chocobofarm und gebt den Chocobos so viel zu fressen, bis keine Ver-
besserung mehr eintritt (ihr könnt auch andere Gemüsesorten ausprobieren). Anschließend begeben sich euch
zur Golden Saucer (Seilbahnstation in North Corel). Geht in der Golden Saucer zum Chocoborennen und
meldet bei Ester, der Frau, die links vor dem Staffroom steht, eure Chocobos an. Nehmt die kurze Renn-
strecke und haltet während des Rennens L1, L2, R1, R2 gedrückt, um als Sieger hervorzugehen. Lasst euch
am besten immer Gold Points (GP) geben. Gewinnt in jeder Klasse dreimal das Rennen, bis eure Chocobos
Klasse A erreicht haben. Bevor ihr die Gold Saucer verlasst, schaut ihr nochmals bei der Frau im Wonders-
quare vorbei, bei der ihr GPs gegen Artikel tauschen könnt. Geht hier auf die vielen Fragezeichen und ihr er-
haltet eine Karobnuss, die ihr später zum Paaren braucht. Insgesamt solltet ihr drei Karobnüsse euer Eigen
nennen. Falls ihr nicht genügend GPs habt, könnt ihr die Karobnuss auch anders bekommen. Laft beim
Haus der Chocobowaisen herum und wartet, bis ihr auf den roten Drachen trifft (3 bis 5 Kämpfe). Während
des Kampfes popst ihr ihm die Karobnuss. So ausgestattet, fliegt ihr zurück zur Chocobofarm. Bevor ihr je-
ne jedoch betretet, solltet ihr unbedingt abspeichern. Sprecht jetzt mit Choco Billy und paart die beiden
Chocobos mit Hilfe der Karobnuss. War die Paarung erfolgreich, habt ihr nun ein grünes Chocobo. Jetzt be-
ginnt das Spiel erneut, aber nun müsst ihr südöstlich von der Gold-Saucer-Wüste auf Chocobojagd gehen.
Fangt wieder fünf Stück, lasst sie begutachten (toller Chocobo), füttert Männlein und Weiblein, bis keine
Verbesserung mehr eintritt, bringt sie auf Klasse A (Gold Saucer), speichert ab und paart sie wieder unter
Verwendung der Karobnuss. Habt ihr bis hierher alles richtig gemacht, habt ihr nun ein grünes sowie ein
blaues Chocobo. Achtet aber darauf, dass ihr ein Weibchen und ein Männchen besitzt, denn sonst könnt ihr
später nicht paaren (irgendwie logisch!). Da bei der Geschlechterverteilung der Zufallsgenerator ins Spiel
kommt, ist es durchaus möglich, dass ihr zwei Männchen oder Weibchen habt. Für diesen Fall habt ihr je-
doch abgespeichert. Und schon wieder beginnt das alte Spiel von vorne. Füttert sie, bis keine Verbesserung
mehr kommt, im Chocoborennen auf Klasse A bringen, zur Chocobofarm zurück, abspeichern und wieder
paaren (Karobnuss). Wenn sich nun Choco Billy einmischt und sagt, dass ihr die zwei nicht paaren könnt,
dann brecht nicht gleich in Panik aus. Widmet euch anderen Aufgaben und kommt nach etwa 30 Minuten
zur Farm zurück, dann sollte es klappen. Wenn ihr jetzt das grüne Chocobo mit dem blauen paart, erhaltet
ihr ein schwarzes Chocobo. Anschließend dürft ihr wieder auf Chocobojagd gehen, diesmal aber im hohen
Norden an der Westküste der Eisinsel. Habt ihr fünf gefangen, macht ihr einen Zwischenstopp auf der nor-
döstlichsten Insel, auf der ein kleiner Wald ist. In diesem Wald müsst ihr so lange fighten, bis ihr kleine Ko-
bolde mit Boxhandschuhen besiegt habt und von diesen die Zeyonuss erhaltet, denn ohne die Nuss könnt
ihr nicht weitermachen. Dann wie immer zur Chocobofarm, die gefangenen gelben Chocobos begutachten
lassen, ein tolles herausuchen (auf das Geschlecht achten, Gegenstück zum schwarzen Chocobo), das
schwarze und das gelbe füttern, bis keine Verbesserung mehr möglich ist, zur Gold Saucer hinauf und min-
destens auf Klasse A bringen (Klasse S muss nicht unbedingt sein). Bevor ihr jetzt die beiden paart, solltet
ihr wieder absaven. Bei der Paarung diesmal aber die Zeyonuss verwenden, und schon müsste ein goldenes
Chocobo euer Eigen sein. Füttert auch dieses Chocobo, bis keine Verbesserung mehr eintritt, und ihr werdet
in der Gold Saucer unangefochtener Chocobokönig!

DRIVER

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Missionsanwahl (ersetzt die beiden x in der
zweiten Zeile mit einem der nachfolgend
angegebenen Werte):
8008 62F8 0003
8009 621C 00xx

AE = Einstellungstest

MIAMI

- 01 = Der Bankraub
- 02 = Beweise verstecken
- 03 = Fahrt mit Ticco
- 04 = Schlüssellkasten
- 05 = Die Säuberung
- 06 = Tanner trifft Rufus
- 07 = Jean Pauls Rettung
- 08 = Zahltag
- 09 = Superfly-Drive
- 0A = Eine Lieferung kommt
- 0B = Lockmittel
- 0C = Schalte DiAngios Wagen aus!
- 0D = Der Informant

SAN FRANCISCO

- 0E = Der Casino-Auftrag
- 0F = Der Aktenkoffer
- 10 = Knarren im Kofferraum
- 11 = Besuch im Einkaufszentrum
- 12 = Taxi!
- 13 = Nimm mich mit!
- 14 = Cosy fliegt gerne
- 15 = Treffpunkt Chinatown
- 16 = Mission aus Mitleid
- 17 = Die Falle
- 18 = Hyde-Street-Stress
- 19 = Tanner und Slater

LOS ANGELES

- 1A = Klau ein Polizeiauto
- 1B = Luckys Arztbesuch
- 1C = Die Verfolgung
- 1D = Maya
- 1E = Der Maddox-Anschlag
- 1F = Lucky zur Krippe
- 20 = Die Flucht aus Beverly Hills
- 21 = Die Probefahrt

NEW YORK

- 22 = Grand Central Station
- 23 = Luthers Müll
- 24 = Der Unfall
- 25 = Die Rettung
- 26 = Hallo Taxi!
- 27 = Reifenriss
- 28 = Granger und seine Jungs
- 29 = Die Negative
- 2A = Feierliche Fahrt
- 2B = Die Ali-Situation
- 2C = Die Fahrt des Präsidenten

BREATH OF FIRE III

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Eine Menge Zennies:
8014 4F50 4450
8014 4F52 00A8



BOMBERMAN FANTASY RACE

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Max GB:

8014 7C84 967F

8014 7C86 0098

Unendlich Stamina:

8001 00EA 08FF

Rundenzeit = 0:00:01:

8014 AB20 0001

8014 AB24 0001

8014 AB28 0001

Alle Charaktere:

8014 7C7E FFFF

KENSEI: SACRED FIST

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich Energie Spieler 1:

800C 4D4A 0090

800C E23C 00C0

Unendlich Energie Spieler 2:

800C 4D60 0090

800C F5D8 00C0

Charaktere verfügbar:

8001 0588 FFFF

8001 058A 003F

THE GRANSTREAM SAGA

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Unendlich EP:

801C 915C 869F

801C 915E 0001

Level 99:

801C 9820 0063

Max MP:

801C 981E 03E7

Max HP:

8009 5C90 00FF

801C 981C 00FF

Max AT:

8009 5C96 00FF

Max DF:

8009 5C98 00FF

Max LP:

8009 5C8E 0011

Unendlich HP im Kampf:

800C 201C 001E

Unendlich MP im Kampf:

800C 201E 03E7

SYPHON FILTER

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Alle Missionen anwählbar:

D013 1450 0000

8013 1450 0013

Unendlich Zeit:

8011 6E80 FFFF

Langer Arm (Fun-Code):

8019 7678 0AB3

Unendlich Munition für die Waffen, nachdem ihr diese aufgenommen habt:

8004 712A 2400

Unendlich Panzerung:

8006 955E 2400

Immun gegen fast alle Explosionen sowie Feuer:

8006 A920 0000

8006 A922 2401

8006 A940 0008

8006 A942 1029

Immun gegen fast alle Kugeln:

8006 92E4 0000

8006 92E6 2401

8006 9504 0016

8006 9506 1420

SYPHON FILTER CHEATS

Für alle gestressten Einsatzkräfte hier ein Cheat, der nur mit der deutschen Version funktioniert (grünes Blut im Spiel). Die jeweils im Level verfügbaren Waffen ercheatet ihr euch, indem ihr ein aktuelles Spiel pausiert und die Option „Waffen“ markiert. Drückt nun gleichzeitig folgende Tasten: Select + L1 + L2 + R2 + O + X.

Hier die Cheats zur amerikanischen Version (rotes Blut), die nicht mit der deutschen Version funktionieren (aber wir wissen aus dutzenden Zuschriften, dass viele unter euch diese besitzen):

Um an alle Waffen mit unbegrenzter Munition zu kommen, müsst ihr ein aktuelles Spiel pausieren, die Option „Weapons“ markieren und folgende Tasten drücken:

→ + L2 + R2 + O + □ + X.

Allerdings erhaltet ihr nur die Waffen, die normalerweise im aktuellen Level zu erwerben sind.

Eine praktische Levelanwahl erhaltet ihr, indem ihr pausiert. Markiert dann die Select-Mission-Option und drückt folgende Tasten:

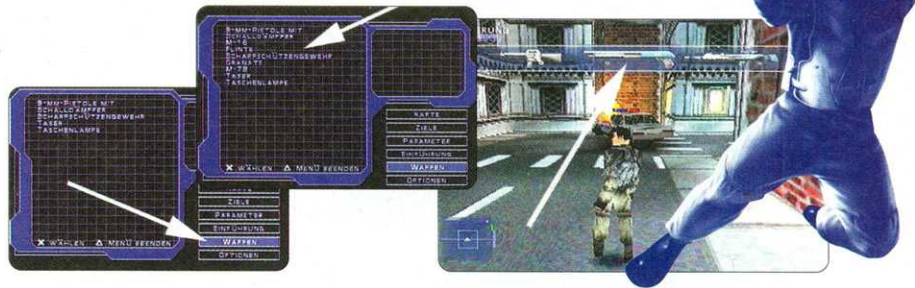
← L1 + R1 + Select + □ + X.

Bessere Munition für die schallgedämpfte 9mm erhaltet ihr, indem ihr ein Spiel pausiert und die Pistole unter der Waffen-Option markiert. Gebt dort Folgendes ein:

← + L1 + R2 + Select + □ + X.

„Leichtere Gegner“ erhaltet ihr, indem ein Spiel pausiert wird. Markiert dann das Wort „Map“ und drückt folgende Tasten:

→ + L2 + R1 + X.



BREATH OF FIRE III DIVERSES

Wechsel in die Drachengestalt:

Seit dem ersten Treffen mit Prinzessin Nina kann Klein-Ryu im Kampf seine Drachen-Macht aufrufen. Dies verbirgt sich unter dem Menüpunkt „Besteigen“. Bis zu drei Gene könnt ihr auswählen, welche jeweils eine bestimmte Eigenschaft verbergen. Ihr findet die Gene (nur Ryu selbst kann sie aufheben):

Erste Zeile

Flamme
Frost
Donner
Schatten
Strahlen
Macht

von Beginn an mit Repertoire auf der östlichen Seite der Myrrschlucht nördlich von Rhapala am Strand bei einem einzeln stehenden Haus nach dem Sieg über den Zombie-Drachen in der Daunamine im Containerhof nahe dem Teleporter geheimes Labor unter der Krys-Pflanzung in einem toten Gang

Zweite Zeile

Verteidiger
Eldritch
Wunder
Schwere
Dorn
Umkehrung

als Belohnung für Ninas Rettung am Bumorberg auf der obersten Plattform des Leuchtturms bei Rhapala im Zubloberg nahe dem Endgegner inmitten der Lava am westlichen Ausgang der Gezeitenhöhle an der Absturzstelle der Rakete bei Momos Turm Fragezeichen-Stelle auf der östlichen Seite des Bumorbergs

Dritte Zeile

Mutant
???
Trance
Fehler
Fusion
Ewigkeit

am Stahlstrand nahe des Wassers in einem einzelnen Haus in Urkanien (westlich des Stahlstrandes) nördlich des Kombinati bei dem riesigen Baum ganz im Westen innerhalb der Kolonie nach dem Sieg über den Zombie-Drachen in der Daunamine als Belohnung nach dem Sieg über den Ältesten von Dragnier



Manche Gen-Kombinationen ergeben besonders schlagkräftige Gestalten:

Bezeichnung	Gen-Kombination	Besonderheit
Hybrid-Drachen	Fusion	kombiniert die Kräfte von Ryu und einem Partymitglied
Drache	Dorn, Frost, Verteidiger	starker Eisdrache
Trygon	Flamme, Frost, Donner	beherrscht drei Hauch-Angriffe
Mini-Drache	Mutant, ???	sehr flinker, aber schwacher Drache
Kaiser-Drache	Ewigkeit	Berserker, nicht steuerbar
Nisekaiser	Fehler, Ewigkeit	brutaler Kaiserhauch-Angriff
Drachen-Puppe	Fehler	schwacher Drache mit wenig MP-Verbrauch
Drachen-Schatten	Schatten	Todesattacke auf alle Ziele
Zischdrache	Wunder, ???	Riesenwuchs (dreimal so viele Trefferpunkte wie ein Behemoth)
Behemoth	Wunder	große Gestalt, schützt die Partymitglieder
Tiamat	Schatten, Trance	Seeschlange mit Todeshauch und Feuerwelle
Quecksilber	Wunder, Dorn, Umkehrung	flink, starker Angriff
Drachenkrieger	Macht, Trance	Elementmagie mit Statusänderungen

BUNDESLIGA STARS 2000

Bevor ihr mit euren Bundesliga-Kickern **auf Torejagd** geht, sollen euch diese hilfreichen **Einsteigertipps** dabei helfen, besser **über die Runden** zu kommen.

DIE STAR-PLATZIERUNG

Wie ihr nach dem ersten siegreich überstandenen Match feststellen werdet, erhaltet ihr abhängig von euren Leistungen in den Sparten erzielte Tore, gewonnenes Spiel, Star-Tore und Fairness diverse Stars, die ihr nach einem besonderen Schlüssel euren Kickern gutschreiben könnt. Die Fähigkeiten eurer Kicker können so stetig angehoben bzw. verbessert werden. Da es sich dabei um vielfältige Skills, wie Tackling, Kopfballspiel,



Beweglichkeit, Kontrolle, Durchsetzung, Schnelligkeit, Kraft, Schießen, Ausdauer und Passen handelt, ist gewieftes Taktieren die Grundvoraussetzung für einen weiterhin erfolgreichen Weg durch die komplette Saison. Wer also lediglich wahllos Stars verteilt bzw. diese nur seinem persönlichen Favoriten zugute kommen lässt, wird schnell bemerken, dass ihn die gesammelte Konkurrenz alsbald überflügelt haben wird. Ein hundertprozentiges Rezept einer korrekten Verteilung kann es selbstverständlich nicht geben, da eine Menge Faktoren, wie etwa eure eigene Spielstärke, starken Einfluss ausüben. Doch mein persönlicher Tipp ist folgender: Verbessert eure Ball-Artisten zuerst in den Kategorien **Passen** und **Kontrolle**, ehe



BORUSSIA DORTMUND		VERGLEICHENDE TRANSFERLISTE	
SPARTEN	STARS	TRANSFERTIPPS	STARS
27 J. LEHMANN	31 FW	34 N. ZELIC	3 ABW 180
38 M. SAMMER	35 ABW	36 G. MAROCCHI	5 MIT 170
38 C. WÖRNIS	3 ABW	38 S. MAIAK	13 MIT 160
42 J. HÖHLER	5 ABW	47 S. MCNAMANAN	7 MIT 275
41 V. BUT	29 MIT	32 J. JORTOFT	13 ANG 130
34 M. STEVIC	20 MIT	41 G. BATISTUTA	9 ANG 310
43 A. MÜLLER	35 MIT		
40 L. SANTOS	7 MIT		
32 S. KAPETANOVIC	8 MIT		
30 F. BOBIC	11 ANG		

ihr euch den anderen Verbesserungen widmet. Schließlich wäre es sinnvoll, die Gesichtspunkte **Schnelligkeit** und **Beweglichkeit** zu tunen, ehe ihr nach und nach bei den anderen Fähigkeiten ansetzt. Dies scheint mir der sinnvollste Weg zu sein, da die erreichten Ergebnisse für sich sprechen und eure Kicker ferner gerade zu Saisonbeginn starke

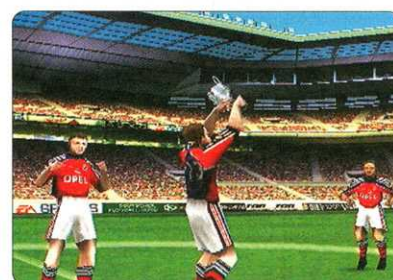
Probleme mit der Ballkontrolle und dem Passspiel aufweisen. Natürlich solltet ihr darauf Wert legen, euer **komplettes Team** in **gleichem Maße** zu **verstärken**, denn was nützt euch ein Superstar, wenn (überspitzt dargestellt) der Rest eurer Elf nur eine Statistenrolle inne hat, da die Ballzauberer zu keinem vernünftigen Abspiel fähig sind. Zudem ist zu beachten, dass für die Verbesserung einer bestimmten Fähigkeit bei dem einen Spieler etwa zehn Credits, bei einem anderen aber im Vergleich dazu mehr oder weniger Credits benötigt werden. Des Öfteren habt ihr nämlich noch einiges an Guthaben. Also



lohnt es sich immer, die einzelnen Kicker exakt zu überprüfen, da man eventuell noch etwas in den Profi "hineinbuttern" kann. Dieser fast schon ständige Druck, euer Team stets zu verbessern, **schließt gute Transfers nahezu aus**, weil dabei



sehr viele Credits verbraten werden, die ihr auch sinnvoller nutzen könnt. Beachten solltet ihr ferner, dass ein spezifischer Ball-Artist mit dem Auffüllen der Stars-Leiste noch lange nicht perfekt ist. Grund ist folgender: Die Stars-Wertigkeit wurde in **drei Kategorien** unterteilt, ähnlich dem guten alten Medaillen-Schema. Meist startet ihr mit Bronze-Stars (abhängig vom jeweiligen Spieler, oft weisen einzelne Kicker auch schon Silber- bzw. Gold-Stars bezüglich mancher Fähigkeiten auf), ehe es via Silber bis hin zu den wirklich guten Fähigkeiten mit den goldenen Star-Symbolen übergeht.



TAKTISCHE FINTE

Solltet ihr euch in einem wichtigen Match in der misslichen Lage befinden, bei noch verbleibender Restzeit zwar in Führung, aber nichtsdestotrotz unter starkem gegnerischen Druck zu sein, hat sich folgende Praktik bewährt. Zwar nicht ganz die feine englische Art, aber dennoch kein Cheat im eigentlichen Sinne, stellt hier das **Spiel auf Zeit** dar. Die rivalisierenden Spieler verfügen zwar über einen recht hohen Intelligenzfaktor, doch in einem Punkt agieren sie zu nachlässig: Schnappt euch den Ball und lauft von der Mittellinie in Richtung eigenes Tor. Nach einigen Schritten **bleibt ihr stehen**, ohne dabei zu vergessen, die **Pass-/Flanken-Power voll aufzuladen**. Haltet den Button nun gedrückt. Es wird jetzt einige Zeit dauern, bis die Spieler der gegnerischen Mannschaft kapieren, was abgeht, und versuchen, euch zu attackieren. In diesem Moment lauft ihr einfach **wieder ein paar Schritte** in Richtung des eigenen Goalkeepers. Dieses Spielchen wiederholt ihr so lange, bis ihr fast schon an der eigenen Grundlinie steht. Dann kann die Devise nur noch lauten, den Ball mit einem **Befreiungsschlag** nach vorne zu befördern. Gut, es ist nicht die feine Art, aber die PlayStation kann sich auch nicht darüber mokieren, und euch bleibt eine Menge Stress durch ein spätes Gegentor erspart und es bringt wirklich Zeit!

Immer schneller

Neu

GAMES AND MORE

MIT 15 NEUEN SPIELN
3,90 €

MIT NOCH MEHR INFOS
zu den neuesten
Games und mehr

MIT
TOMB RAIDER
IV

Sensationell:
TOMB RAIDER
IV

Die ersten sechs PC-
und PlayStation-Bilder
des neuen Lara Croft-
Abenteuers
enthüllt!

PLAYSTATION
ZUBEHÖR
Brandneue Test-Serie:
Teil 2: Die besten Lenkräder
und Lenkrad-Controller.

GAME BOY
Jetzt mit Tests
und Infos für den
Game Boy

TIPS & TRICKS
Ab sofort mit Tips-
Serien für PlayStation
und Nintendo 64

ZUBEHÖRTESTS
Diesmal: Die besten
PlayStation-Lenkräder
im Test

nur 3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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

TEKKEN 3

PlayStation®
PLATINUM

Namcos Edelprügler hält nach wie vor die **Poleposition** in Sachen Prügelkost inne. Nachdem der Hammer jetzt als **Platinum** neu aufgelegt wird, haben wir euch hier die **besten Moves** aufgelistet, mit deren Hilfe ein schneller Sieg sicher sein sollte.

Grundsätzlich gilt:

- Alle Moves werden selbstverständlich zum Gegner hin ausgerichtet!
- Belegt euch die R- und L-Tasten in der Pad-Konfiguration mit zusätzlichen Moves. Wir empfehlen, den Sidestep auf L1 und R1 zu legen. Auf L2 und R2 kann dann eine Kombination nach eigenem Geschmack gelegt werden.
- Einige Moves sind davon abhängig, wie weit euer Gegner entfernt ist. Auch kommt es darauf an, was dieser gerade tut.



Wie bekomme ich ... ?

Charakter erspielen: Folgende Charaktere erhaltet ihr, indem ihr mit den zehn Standardklopfern den Arcade-Mode durchspielt und gewinnt. Es reicht hierbei aus, die Optionen auf Easy und die Rundenanzahl auf 1 zu stellen. Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Haihachi, Ogre, True Ogre.

Panda: Quasi ein anderes Outfit für Kuma.

Tiger: Quasi ein anderes Outfit für Eddy.

Doctor Boskovitch: Gewinnt den Tekken-Force-Mode viermal.

Gon: Gewinnt den Arcade-Mode mit Doctor B oder besiegt Gon beim Beach-Ball.

Beach-Ball-Mode: Wird nach einer gewissen Anzahl von gewonnenen Kämpfen im Arcade-Mode anwählbar.

Theatre-Mode: Benutzt alle 23 Kämpfer und durchkloppt mit ihnen den Arcade-Mode, um den Abspann zu sehen. Danach sollten unter dem Theatre-Mode die FMVs anwählbar werden.

Alternative Anfangs-FMV: Gewinnt den Arcade-Mode mit allen zehn Standard-Fightern. Nachdem ihr mit allen 23 Kämpfern den Arcade-Mode durchgezockt habt, wird eine weitere Start-FMV gezeigt.

Zusätzliche Kostüme: Einige Charaktere haben versteckte zusätzliche Kostüme parat. Um diese zu Gesicht zu bekommen, muss folgendermaßen vorgegangen werden.

Xiaoyu: Spielt mit ihr 50mal den Arcade-Mode. Per Start- bzw. Selecttaste tritt sie in einer Schuluniform an.

Jin: Auch er hat ein drittes Outfit parat, welches ebenfalls fünfzigfachen Einsatz im Arcade-Mode verlangt.

Anna: Spielt mit ihr 25mal den Arcade-Mode, um ein zusätzliches Abendkleid anwählen zu dürfen.

Gun Jack: Ein altes Outfit aus Tekken 2 wird anwählbar, sobald ihr 10mal mit ihm im Arcade-Mode antretet.

XIAOYU

Cloud Kick: →+X.
Tumble: →+X+Δ.
Swing: →, →+X.
Layout: →, →+X+Δ.
Wally: ←+O.
Flower: ←+□.

Double Fan: ↑+□+O.
Hydra: ↑+□+O, □+O,
□+O.
Sunset: ↓+□.
Moonset: ↑+O.
Sunspring: Aus dem Sprung O.
Salsus: →+□+Δ+X.



LAW

Froggy: ↓+X+Δ.
Whipper: ←+O.
Toul: ←+Δ.
Charge Destruction: O+X+□+Δ.
Faker: ←+O+□.
Smiler: X+□.

Rising: ↑+O.
Casher: →+X+□.
Triod: X, X, X.
Triad: X, X, →+X.
Dackeltöter: ↓+X.

NINA

Slashlady: $\Delta + \bigcirc, \square + \times$.
 Heelkick: $\times + \bigcirc$.
 Smush: $\times, \times, \bigcirc$.
 Smosh: $\times, \times, \Delta$.
 Hot Kick: $\times, \Delta$.

Blonder: $\Delta, \times, \bigcirc$.
 Mooster: $\rightarrow, \rightarrow + \square + \bigcirc$.
 Daag: $\rightarrow, \rightarrow + \square$.
 Klast: $\rightarrow, \rightarrow + \bigcirc$.
 Rocklet: $\swarrow + \Delta$.
 Zurger: $\swarrow + \square + \bigcirc$.



PAUL



Z-Comb: $\rightarrow + \bigcirc, \times$.
 H-Comb: $\rightarrow, \rightarrow + \bigcirc$.
 B-Comb: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta$.
 A-Comb: $\downarrow + \square$.
 AA-Comb: $\downarrow + \square, \bigcirc$.
 D-Comb: $\downarrow + \bigcirc$.

Iron Fist: $\leftarrow + \square + \Delta$.
 Ramming: $\rightarrow + \square + \bigcirc$.
 Razor: $\rightarrow + \square + \Delta$.
 P-Comb: $\square + \Delta$.
 R-Comb: $\times + \bigcirc$.

EDDY

Wisher: $\swarrow + \bigcirc$.
 Heading: $\rightarrow + \bigcirc$.
 Spindell: $\bigcirc + \times$.
 Tenzor: $\leftarrow + \bigcirc$.
 Frankensteiner Reverse: $\rightarrow + \Delta + \bigcirc$.

Fliak: $\bigcirc + \times$.
 Busher: $\rightarrow + \times$.
 Salute: $\rightarrow + \Delta$.
 Freder: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.
 Summertime: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta$.
 Showtime: $\searrow + \times + \Delta$.



KING

Over-Hatt: $\bigcirc + \square + \Delta$.
 Franken-Hatt: $\rightarrow + \times + \bigcirc$.
 Smah: $\bigcirc + \Delta$.
 Hatt-Flax: $\rightarrow, \rightarrow + \bigcirc$.
 Hatt-Run: $\nearrow + \bigcirc + \square$.
 Hatt-Kick: $\downarrow + \times$.
 Hatt-Axe: $\bigcirc + \square$.

Detonation: Während man gerade einen Sidestep macht $\times + \Delta$.
 Hatt-Breaker: $\searrow + \times + \Delta$.
 Hatt-Turner: $\leftarrow + \square + \Delta$.
 Hatt-Around: $\rightarrow + \square + \bigcirc$.

DR. BOSKONOVITSCH

Turn Over: $\nearrow + \bigcirc$.
 Flying Feet: $\rightarrow, \rightarrow + \bigcirc$.
 Smashing Feet: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.
 Hasher: $\rightarrow, \rightarrow + \bigcirc + \Delta$.
 Casher: $\rightarrow, \rightarrow + \times + \bigcirc$.

Bunches: $\rightarrow, \rightarrow$ (gedrückt halten) $\square, \Delta, \times, \bigcirc, \square$.
 Chincrasher: $\nearrow + \square$.
 Kneehacker: $\leftarrow + \square + \bigcirc$.
 Poisen: $\downarrow + \times + \Delta$.
 Russian Run: $\swarrow + \times, \Delta, \times, \Delta, \times, \Delta$.



JIN

Headbutt: $\rightarrow, \rightarrow + \square + \Delta$.
 Siccer: $\downarrow + \times + \bigcirc$.
 Revenge: $\swarrow + \square + \Delta$.
 Dann mehrmals $\square, \Delta$.
 Backeklapp: Im Sidestep $\bigcirc$.
 Kickhead: $\rightarrow, \rightarrow + \times$.

Spinkick: $\uparrow + \bigcirc$.
 Spinkick Luxe: $\uparrow + \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc, \bigcirc$.
 Killer: $\rightarrow + \Delta + \bigcirc$.
 Ding: $\rightarrow + \square + \times$.
 Wooden: $\rightarrow, \rightarrow + \Delta$.

BRYAN

Kick Duo: X, X.
 Ear Kick: →, → + O.
 Lightning Fist: → + O + □.
 Lightning Kick: →, → + X.
 Plexus Feet: ← + X.
 Combo: □, O.

Combo Four: □, O, □, △.
 Combo Three: □, O, △,
 dann □, O, X.
 Overthrow: O + △.
 Whip: □ + X.
 Backbomb: Im Sidestep O + △.
 Kincrash: Im Sidestep X + □.



GON

Heli: → + X + △.
 Good Night: ↓ + □ + △.
 Stamp: ↑ + O + X.
 Rolling: →, → + △ + □.
 Upper: ↑ + □.

Overview: → + □ + X.
 Cocksiccer: → + X + O.
 Cockaround: → + X.
 Wallcrasher: →, → + □ + O.

LEI

Headbutt: ←, □, △.
 Neckbutt: Aus einem Sidestep
 heraus O + △.
 Away Trash: X + □. (auch aus
 einem Sidestep heraus
 möglich)
 Sleeper: O + △, △ + □.

Deadfake: ↓ + O + X.
 Shoesner: → + O.
 Swing: ← + O.
 Flick: ↓ + O + X.
 Rumbleseries: Mehrmals schnell
 X + O.
 Hala: X, X.



KUMA/PANDA

High Breaker: O + △.
 Bonebreaker: → gedrückt halten
 und mehrmals
 □ + △ + O.
 Smashy: →, → + O + □.
 Like You!: → + □ + △.
 Love You!: → + □ + X.

Liftsmasher: Im Sidestep
 X + □.
 Power Kick: ← + X.
 Three Trash: □, □, □.
 Three Smash: □ + O, □ + O,
 □ + O, □ + O.
 Backbreaker: □ + X.

JULIA

Bridge Throw: O + △.
 Side Throw: □ + X.
 Ellbow Smash: →, → + □.
 Hard Smash: → + □ + △.
 Chinsmash: → + □.

Tomahawk: □ + O.
 Turn Around: → + X + O, □ + △.
 Dancing: ↓ + □ + O.
 Face Slam: Im Sidestep O + △.
 Dogkill: ↓ + O.



MOKUJIN

Der Kämpfer mit dem Holzkopf gilt als absoluter Sonderfall. Jedesmal bei Antritt verändert er seine Kampfarm entsprechend dem Spektrum der anderen Fighter. Achtet darauf, wie er auftaucht. Hat er ein Schwert aus Holz bei sich, imitiert er beispielsweise Yoshimitsu. Somit kann er dann auch dessen Moves

anwenden. Tänzelt er wie Eddy herum, imitiert er logischerweise diesen und verwendet auch seine Moves. Achtet also auf die Merkmale der anderen Fighter und benutzt deren Moves so, wie der Holzkopf agiert.

ANNA

Spindell:	○ + X.	Frankensteiner Reverse:	→ + Δ + ○.
Tenzor:	← + ○.	Wisher:	↙ + ○.
Freder:	→, → + X.	Fliak:	○ + X.
Summertime:	→, → + Δ.	Busher:	→ + X.
Showtime:	↘ + X +	Salute:	→ + Δ.
	Δ.	Heading:	→ + ○.



GUN JACK

Doublefist:	□ + Δ.	Ivan Stamp:	↓ + ○.
Turbopack:	○ + X.	Sitting Bull:	Erst ↓ + ○ +
Doublesmash:	→ + □ + Δ.		X, dann im
Throw Away:	→ + ○ + X.		Sitzen mehr-
Lifter:	↙ + □ + Δ.		mals □, Δ.
Stamp:	↗ + X + Δ.	Cleaning Up:	↘ + ○ + Δ.
Series:	Mehrmals □, ○.		

OGRE/TRUE OGRE

Backbreaker:	○ + Δ.	Jump Kick:	↗ + X.
Upperlift:	□ + X.	Trasher:	↑ + Δ.
Headtrash:	○, ○.	Backflip:	↖ + X.
Running Kick:	→, → + ○ +	Powerbunch:	← + X + Δ.
	□.	Good Night:	→, →, □ + Δ.
Spinning Kick:	←, ○ + X.		



HEIHACHI

Trasher:	□ + Δ.	Headhammer:	↓ + □.
Neckhacker:	□ + X.	Good Bye:	→, → + ○ + □.
Powerbomb:	○ + Δ.	Cutting Head:	↓ + ○ + □.
Roundkick:	↗ + ○.	Stomage Hacker:	↙ + □ + Δ.
Liftkick:	↑ + ○.		
Three Hits:	□, □, Δ.		

HWOARANG

Tangoslash:	→ + □ + X.	Downkass:	→ + ○.
Overdrive:	→ + ○ + Δ.	Spiral:	→, → + X.
Overrun:	○ + □ + Δ.	Tornier:	→, → + Δ.
Swallow:	X + Δ.	Return:	← + ○.
Ratter:	Δ, X.	Spider:	↑ + X.



YOSHIMITSU

Kick:	↘ + Δ.	Uppers:	□ + ○.
Wander:	↗ + Δ + X.	Rounder:	X + ○.
Slushert:	↙ + □.	Blower:	→ + ○.
Docop:	↗ + ○ + □.	Blader:	→, → + ○.
Wooder:	→, → + X, □.	Basher:	→, → + Δ.
Moonrising:	↓, ↘, → + □.	Upper:	↘ + ○.
Flush:	← + □ + Δ.		



DRIVER

Diesmal führen wir euch und Tanner durch die Städte **Los Angeles** und **New York**. Also, macht euch fertig, schnallt euch an ... und **Action!!!**

Nun sind wir an der Westküste im malerischen Los Angeles angekommen. Auch hier können wir unserem verbrecherischen Potential freien Lauf lassen.

In LA gibt es gleich zu Beginn eine Abzweigung:

- 1a: Klau ein Polizeiauto: Hier gilt es, den anderen Cops aus dem Weg zu gehen, da sie es gar nicht mögen, wenn ihnen ein Streifenwagen abhanden kommt. Schaltet die Sirene ein, denn so mancher gesetzestreue Fahrer macht euch brav den Weg frei (Bild 10)!

- 1b: Luckys Arztbesuch: Bringt den angeschossenen Lucky zum Onkel Doktor.

- 2a: Die Verfolgung: Rammt den Wagen von Duval. Mit einem Burnout gleich zu Beginn könnt ihr fast zu ihm aufschließen.

- 2b: Maya: Die verwundete Maya (Castaldis Freundin) muss ins Krankenhaus. Die Zeitbegrenzung hier ist teuflisch knapp.

3: Der Maddox-Anschlag: Dreiteiliger Auftrag (Abholen, Anschlag, Flucht). Fahrt im Parkhaus bis auf das letzte Deck (Bild 11).

Nun habt ihr die Qual der Wahl, für welchen der drei neuen Aufträge ihr euch entscheidet:

- 4a: Die Probefahrt: Gebt Gas und enjoy the ride! (Bild 12)

- 4b: Die Flucht aus Beverly Hills: Sobald ihr am Ziel angekommen seid, warten die Cops auf euch. Also nichts wie weg (Bild 13).

- 4c: Lucky zur Krippe: Schon wieder Ärger mit Lucky. Diesmal hat ihn die feindliche Gang in ihrer Gewalt. Fahrt rein und holt ihn raus, wie ihr es von schlechten Verbrecherfilmen gewohnt seid (Bild 14).

Habt ihr diese abenteuerlichen Aufträge zur Zufriedenheit Castaldis ausgeführt, müsst ihr nun im Verbrecher-Mekka New York euer Können unter Beweis stellen.



Bild 11
00:21:35



Bild 13
02:07:40



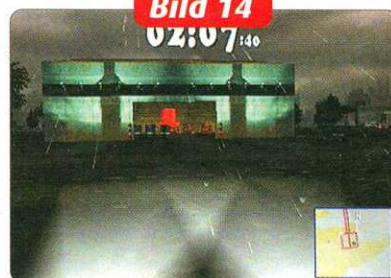
Bild 10
00:22:10



Bild 12
02:18:10



Bild 14
02:07:10



LOS ANGELES



Die größte Stadt der USA wartet gleich mit einer Abzweigung auf.

- 1a: Grand Central Station: Trefft euren Kontaktmann an der Grand Central Station. Doch sobald ihr diese verlasst, haften sich die Bullen und der Kontaktmann an eure Fersen (Bild 15).
- 1b: Luthers Müll: Ein gemütlicher Auftrag für zwischendurch.
- 2a: Der Unfall: Ihr wartet in der Seitengasse, bis einer von Grangers Jungs die Bank überfallen hat. Da ihr aber in einem Streifenwagen sitzt, mit dem ihr den anderen Wagen rammen müsst, glaubt Granger, in seiner Gang gibt es einen Maulwurf.
- 2b: Die Rettung: Holt ein paar Gangster aus einem umgestellten Gebäude.
- 3a: Hallo Taxi: Diesmal wird ein unbeschädigtes Taxi benötigt (Bild 16).
- 3b: Der Reifenriss: Das Objekt der Begierde ist das Auto des gegnerischen Bosses Granger. Es wurde in der Stadt gesichtet, und ihr müsst dafür sorgen, dass Granger sein Auto nicht wiedererkennt.
- 4a: Granger und seine Jungs: Der wütende Granger stattet euch mit seiner Meute einen Besuch ab und ihr müsst versuchen, sie aufzuhalten. Schrottet die vier Autos und bleibt ständig in Bewegung, andernfalls nageln euch die Gesetzeshüter fest.
- 4b: Die Negative: Der Bürgermeister wurde fotografiert, wie er in einem Haus im Rotlichtmilieu verschwand. Ungünstigerweise hat

**Bild 18****Bild 19**

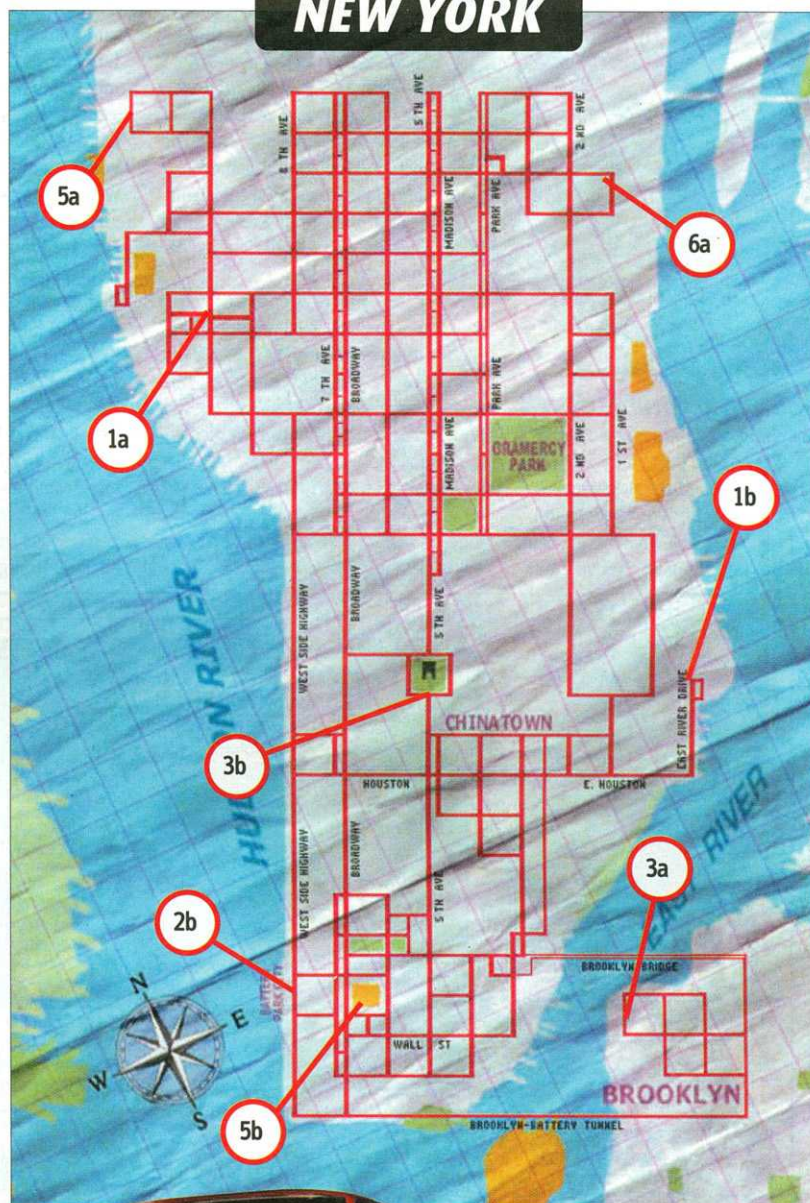
einer von Grangers Männern die Negative und ihr sollt sie jetzt beschaffen. Verfolgt ihn!

- 5a: Feierliche Fahrt: Ihr müsst im Regen von einer Seite der Stadt zur anderen und dabei noch Slaters Zeit von vier Minuten unterbieten. Nicht ganz einfach, aber ohne Crash machbar (Bild 17).

- 5b: Die Ali-Situation: Holt das Mädel aus Hancocks Büro (Bild 18).

6: Die Fahrt des Präsidenten: Ihr habt den Präsidenten der USA in eurem Auto und die Polizei jagt euch wie der Teufel. Fahrt so schnell ihr könnt und vermeidet jeden Crash (Bild 19).

NEW YORK



THRONNACHFOLGER IN DEN STARTLÖCHERN



die die Memory-Card unterstützen, mit angebt, wie viele Blöcke ein Speicherstand benötigt? Auch wenn es, wie beispielsweise bei Alundra, Crash 3 oder Brave Fencer Musashi, weniger als ein Block ist? Ansonsten finde ich, dass ihr bei der Rubrik "Favoriten" ein (für mich sehr wichtiges) Genre vergessen habt: Die Gruppe Adventures à la Baphomets Fluch oder Discworld. Mal zu etwas anderem. In einem Heft habt ihr geschrieben, dass Nachfolger zu indizierten Titeln automatisch auf den Index gesetzt werden. Dann müsste Resident Evil 3: Nemesis doch indiziert werden. Zum Schluss noch eine Frage: Wann kommt der Kinostreifen zu Final Fantasy VII in die deutschen Kinos?

Ralf Berger aus Bielefeld

INDEX UND GENRE-LÜCKEN

Hallo PSG-Redaktionsteam! Ich finde euer Mag durchaus gelungen (sonst würde ich es mir ja nicht kaufen). Aber der Wertungskasten könnte noch einen Tick besser sein. Wie wäre es, wenn ihr bei Spielen,

Wir haben mittlerweile schon viele Nachfragen bezüglich der Block-Angabe innerhalb der Wertungskästen erhalten. Leider konnten wir dieses interessante Feature nicht mit ruhigem Gewissen fortführen, da wir meistens Beta-Versionen testen, deren Speicherbedarf sich häufig von der endgültigen Verkaufsfas-

"Ich habe V-Rally 2 gezockt und alle Bonuswagen und 10000 Punkte erfahren. Aber es passiert nichts! Durch diese Ungereimtheiten befürchte ich, eine Preview-Version zu besitzen!"

Thomas Hoppe

sung unterscheidet. Die Problematik mit unserer Rubrik Favoriten ist uns bewusst. Wir überlegen daher dieser Rubrik bald eine weitere Seite zu spendieren. Dann wird es hoffentlich nicht mehr die von dir zu Recht angeprangerten Missstände geben. Indizierungsverfahren sind eine sehr bürokratische und daher komplizierte Angelegenheit. Zur Zeit ist die Rechtslage so: Konvertierungen von bereits indizierten Spielen sind auch automatisch auf dem anderen System indiziert. Nachfolger hingegen müssen erst von der BPJS auf jugendgefährdende Inhalte geprüft werden. Resident Evil 3: Nemesis wird also nur dann indiziert werden, wenn einem entsprechenden Antrag stattgegeben wird. Ob der Final-Fantasy-Kinofilm jemals nach Deutschland kommen wird? Wir bleiben am Ball.

haben mich viele Leute schon im Zug darauf angesprochen, und ich habe gesagt, dass ihr das beste Mag weit und breit seid (stimmt ja auch). Und durch die Größe XL fiel es erst recht auf! Ich halte das Shirt dermaßen in Ehren, dass ich es nur mit der Hand wasche. Euch kennen übrigens sehr viele Leute. Auf der Love-Parade hörte ich nur Positives. Es kamen sehr schnell interessenbezogene Gespräche auf. Danke nochmal. Ich werde die PSG lesen, so lange es sie gibt.

Sandra Wächter aus Arzberg

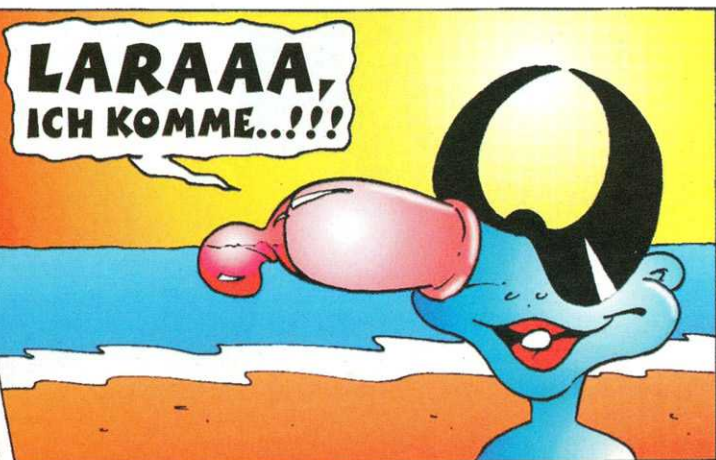
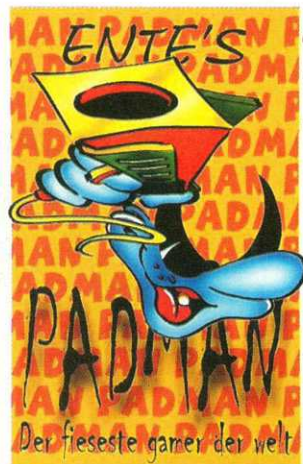
Hätte ich gewusst, welche positiven Effekte dieses T-Shirt hat, wäre ich selbst mit dem Fummel rumgelaufen! Es ist schon verwunderlich, wie groß die Resonanz auf dein Outfit war, so dass wir uns überlegen, mehr T-Shirts zu sponsern.

LOVE-PSG-PARADE

Hallo PSG-Team! Thanx für das geile Abe-T-Shirt! Ich habe mich sehr darüber gefreut. Das ist echt mega von euch! Ich habe es am Wochenende auf der Love-Parade in Berlin getragen und als Dankeschön kräftig für euch Werbung gemacht. Natürlich

GURKEN-GEFAHR

Erstmal ein Lob an euch. Ihr seid super! Ich wollte mich mal über die angeblichen Qualitätskontrollen von Sony bzw. den Herstellern beschweren. Wie ist es möglich, dass solche "Spiele" wie Dreams, Hugo, Hugo 2 und Konsorten durch diese Kontrollen kommen? Solche Gurken sind



doch eine Gefahr für den Käufer! Der ärgert sich hinterher schwarz, weil er für solchen Scheiß 100 Mark ausgegeben hat (ich bin zum Glück von diesem Schicksal verschont geblieben). Mir stellt sich die Frage, wofür solche Kontrollen gut sind, wenn auch solcher Schrott dort durchkommt.

El Bonanza

Unter dem Begriff Qualitätskontrolle sollte man sich nicht zu viel vorstellen bzw. erhoffen. Sony beispielsweise überprüft jedes PlayStation-Produkt eigentlich nur auf die Qualität der Programmierung. Es gibt nämlich strikte Richtlinien, an die sich die Entwicklungsteams halten müssen. So darf der Bildschirm nicht länger als drei Sekunden schwarz bleiben, ein Optionsmenü muss enthalten sein, usw. Die Qualität des Gameplays spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. Besonders bei den von dir angesprochenen Titeln stand wohl eher die zugkräftige Lizenz im Vordergrund, als mit genialen Ideen zu überzeugen. Einerseits ist das eine Frechheit dem Käufer gegenüber, andererseits sind solche Produkte die Existenz Begründung schlechthin für Videospiel-Magazine, die kritisch Software unter die Lupe nehmen. Nicht zuletzt wirst du wegen der Berichterstattung in der PSG von diesen Gurken Abstand genommen haben, oder?

BRENNENDE FRAGEN

Tag Leute, mal ein paar Fragen:

1. Wie mache ich Screenshots von der PlayStation?
2. Wie viele Tonnen Kaffee trinkt ihr so am Tag?
3. Wie viel Zeit braucht man ungefähr für eine Komplettlösung?
4. Was verdient man eigentlich als Redakteur?

Dennis Gievers aus Verl

Tag Dennis, mal ein paar Antworten:

1. Dazu musst du die PlayStation an einer so genannten Frame-Grabber-

Karte eines PCs oder Macs anschließen. Diese Karten kosten je nach Qualität zwischen 200 und 3000 Mark.

2. Unmengen! Dank unserer Redaktion überleben ganze Familien in Kolumbien, Cuba und Würzburg.
3. Wenn man die Zeit zum Durchspielen mit drei multipliziert und anschließend die Zeit abzieht, die man braucht, um sich die zehn Tonnen Kaffee reinzuschütten, dann erhältst du einen ungefähren Richtwert.
4. Zu wenig! Gunther meint jedoch, dass unsere Ferraris als Dienstwagen beim Fiskus abgeschrieben werden können.

BUG-RALLY 2

Hi PSG-Team! Also, ich muss mal was in Erfahrung bringen. Ich habe V-Rally 2 gezockt und alle Bonuswagen und 10000 Punkte erfahren. Aber es passiert nichts! Habt ihr nicht geschrieben, dass ich jetzt zehn Spielmodi anwählen und meine eigenen Strecken in die Meisterschaften einbauen kann? Es stehen weiterhin nur vier Spielmodi zur Verfügung und meine Strecken kann ich nur im Time-Trial anwählen. Bisschen mager, oder nicht? Kann es nun vielleicht sein, dass ich eine Preview-Version erstanden habe, wie damals bei Formel 1 '98? Denn die Szenen unterscheiden sich von euren Screenshots aus Heft 7/99. Was mir da besonders auffiel: Ihr habt im Kasten Siegerehrung einen Shot von ebensolcher. Da stehen zwei Fahrer auf so einer Rampe vor ihrem Wagen (auf dem Transparent steht Portugal). Diese Szene habe ich noch nie im Spiel gesehen. Wenn das Auto auf die Rampe fährt, ist plötzlich Schluss. Und in der Service-Area sind bei eurem Screenshot andere Farben. Aber das stört weniger. Ebenfalls anders: Bei einem Bild vom Replay sind bei euch mehr Funktionen. Ich habe nur Zurück, Play/Pause und Vorspulen. Dazu kommt noch ein Bug. Im Championship-Modus (Experte)

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



07/99



06/99



08/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 06/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 07/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 08/99	zu DM 5,99	
zugänglich 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!



Hat es V-Rally 2 aufgrund seiner Bugs in der Verkaufsversion überhaupt verdient, weiterhin als Referenz zu gelten?

wird nach der 2. Stage nicht die addierte Zeit mit der ersten Stage gezeigt, sondern nur die Zeit der zweiten Stage, obwohl über der Liste steht: Stand nach 2 Strecken. Somit muss ich mir immer die Zeit der ersten merken, damit ich ungefähr weiß, wo ich denn liege. Durch diese Ungereimtheiten befürchte ich, eine Preview-Version zu besitzen!!

Thomas Hoppe

Um eines von vornherein klarzustellen: Wir kennen die kleineren Fehler von V-Rally 2, da wir mit ihnen in der Testversion ebenfalls konfrontiert wurden. Allerdings haben wir nicht damit gerechnet, dass sie die letzte Qualitätskontrolle überstehen würden, denn normalerweise bekommen das die Hersteller bis zum Release hin. Wir vermuten, dass es mit dem Veröffentlichungsdruck, unter dem Infogrames stand, zu tun hat. Fast zeitgleich kam nämlich Driver auf den Markt (eine Woche vorher). Trotzdem ist es eine Schande, dass kleinere (vermeidbare) Bugs in den Verkaufsversionen nicht eliminiert werden. Meiner Meinung nach schaden solche Aktionen nicht nur dem Spiel bzw. Hersteller, sondern der gesamten Branche. Dennoch halten wir V-Rally 2 für ein absolutes Spitzenprodukt und werden an der Wertung nichts ändern.

PLAYSTATION-ALZHEIMER

Liebes PSG-Team! Als Erstes möchte ich mal ein Lob für euer tolles Magazin aussprechen. Besonders die Ex-



Sind die erstklassigen Import-Versionen von Dino Crisis, ResEvil und MGS ein Argument oder nur eine Ausrede für den PlayStation-Umbau und die somit mögliche Raubkopiererei?

traseiten mit den Neuerscheinungen finde ich gut. Auch die Favoriten gefallen mir. Leider druckt ihr manche Cheats mehrmals ab (z.B. "Z" in Ausgabe 6/99). Nun aber zu meinem Problem. Vor etwa einem Monat habe ich mir Ridge Racer Type 4 zugelegt, doch komischerweise funktioniert das Spiel nicht immer. Entweder erkennt die PlayStation das Spiel nicht und geht ins Boot-Menü, oder es dauert zwei bis drei Minuten. Am Spiel liegt es nicht, da ich es schon bei einem Freund fließend und ohne Probleme ausprobiert habe. Ich denke, meine PlayStation hat irgendeinen Fehler. Bei anderen Spielen ist das übrigens nicht der Fall. Ist dieser Fehler schon bei anderen Lesern vorgekommen oder bin ich der einzige? Ich hoffe, ihr könnt mich aufklären!

Dustin Liebenow aus Köln

Das Dr.-Sommer-Team klärt dich gerne auf, Dustin! Wir gehen einmal davon aus, dass es keine selbstgebrannte RR4-Version ist. So bleiben eigentlich nur zwei Möglichkeiten: 1. Deine PlayStation leidet unter dem altbekannten Hitzeproblem des Laufwerks. 2. Die CD ist fehlerhaft bzw. wurde nicht exakt gepresst, so dass deine ältere PlayStation Probleme beim Einlesen oder mit der Fehlerkorrektur hat. Wende dich an den Händler oder kontaktiere die Sony-Hotline. Dort hilft man dir sicher weiter, denn immerhin handelt es sich hier um einen Garantiefall. Danke übrigens für das Lob. Wir bemühen uns selbstverständlich immer wieder neue Cheats im Angebot zu haben. Manchmal wiederholen wir jedoch Tipps und Tricks, weil unsere Leser darum bitten oder aus aktuellem Anlass.

SONY SPINNT DOCH!

Hallo! Ich habe gelesen, dass es mittlerweile Spiele gibt, die sich auf umgebauten PlayStations nicht mehr abspielen lassen. Kann man dagegen irgendetwas machen? Mir hat jemand erzählt, dass es ein Modul gibt, das in Verbindung mit einem abgebrochenen Bootvorgang

LESERCHARTS TOP 10

- (Neu) 1. Silent Hill
- (Neu) 2. Driver
- (1) 3. Metal Gear Solid
- (Neu) 4. Ape Escape
- (10) 5. Command & Conquer 2: Gegenschlag
- (7) 6. Final Fantasy VII
- (5) 7. FIFA '99
- (3) 8. Need for Speed 4: Brennender Asphalt
- (2) 9. Hard Edge
- (6) 10. Gran Turismo

funktioniert. Würde dies auch mit einer umgebauten Konsole gehen? Nun zu einem anderen Thema: Importspiele. Im Allgemeinen ist Sony doch selber Schuld an der Raubkopie-Misere. Wenn die Herren meinen, dass amerikanische Spiele nur in Amerika funktionieren sollen, müssen sie auch alle tollen US-Spiele für den deutschen Markt umsetzen. Da dem aber nicht so ist, bleibt einem ja nichts anderes übrig, als sich seine PlayStation umbauen zu lassen. Mit einem solchen Umbau ist es dann wiederum möglich, eine Kopie abzuspielen. Außerdem noch ein paar Fragen zur PS 2:

1. Kann man Hardware von der PS 1 auch beim Nachfolger nutzen?
2. Wird es bei der PS 2 auch Ländercodes geben?
3. Kann man alte US-Spiele auf der PS 2 zocken?

André

In der Tat gibt es Spiele, die sich nicht mehr auf umgebauten PlayStations abspielen lassen. Uns ist zur Zeit keine Möglichkeit bekannt, dies zu umgehen, allerdings darf man mit baldiger Änderung rechnen. Deinen Standpunkt bezüglich der Importspiele kann ich nicht ganz nachvollziehen, André. Ländercodes hat es schon immer gegeben und sie sind meiner Meinung nach un-

verzichtbar, um die drei Weltmärkte Amerika, Japan und Europa klar voneinander zu trennen. Warum dies absolut notwendig ist, lässt sich in wenigen Worten kaum erklären. Nur so viel: Alle drei Märkte haben vollkommen unterschiedliche wirtschaftliche Voraussetzungen und Eckdaten, so dass beispielsweise der europäische Fachhandel durch die Konkurrenz aus Übersee zugrunde gehen würde. Das Ende vom Lied wären Versandhändler, die nur noch japanische NTSC-Versionen im Angebot haben. Wer will das schon? Sicher, einige interessante Spiele kommen nicht nach Deutschland und es ist in diesen Fällen auch in Ordnung, diesen Titel im Ausland zu ordern, jedoch ist das noch lange kein Grund, Raubkopien zu rechtfertigen. Zu deinen Fragen:

1. Darüber ist noch nichts bekannt. Es ist aber eher unwahrscheinlich.
2. Mit 99 % Wahrscheinlichkeit.
3. Sollte die PS 2 wirklich abwärtskompatibel sein, könnte man auf einer amerikanischen Version der PS 2 auch US-Spiele zocken.

FOLGENDE ADRESSE GILT FÜR EURE FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIKEN:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort: Gamemail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de

KURZ & BÜNDIG

Stimmt es, dass sich der Boot-Chip nach einer gewissen Zeit selbst zerstört und so die Lebenserwartung der PlayStation reduziert? Davon ist uns nichts bekannt. Ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, dass die Hardware-Entwickler eine solche "Funktion" im Boot-Chip vorgesehen haben. Sollte dies nämlich ans Tageslicht kommen, müsste der Hersteller mit Regressionen in Millionenhöhe rechnen.

Wann kommt eigentlich eine neue Demo-CD? Trotz Abo warte ich jeden Monat vergeblich darauf.

Da kannst du aber lange warten! Seit Ausgabe 10/98 bieten wir keine Demo-CDs mehr an. Zum einen aus finanziellen Gründen (schließlich kostet die PSG jetzt nur noch 5,99 - statt früher

9,80) und zum anderen war ein qualitativ hochwertiger Inhalt der CD auf Dauer nicht mehr gewährleistet.

Warum veranstaltet ihr nicht mehr Gewinnspiele?

Da wir auf die Spendierhosen der Hersteller angewiesen sind, kommt es ganz auf deren Willen (bzw. Etat) an, ob und mit welchen Preisen Gewinnspiele ablaufen.

Plant ihr einen Technik-Sonderteil in naher Zukunft?

Wir planen bereits seit geraumer Zeit ein solches Special. Bislang haben wir jedoch noch kein ausreichendes Verlangen der Leserschaft vernommen. Wollt ihr eine Technik-Ecke oder nicht? Schreibt uns eure Meinung!

Wenn man die Trix-Seiten aus der PSG herausnimmt, geht leider immer eine Gamemail-Seite flöten. Könnt ihr daran nichts ändern?

Wir kennen die Problematik und versuchen, diesen Missstand zu beheben. Leider ist die Sachlage nicht ganz so einfach, wie sie vielleicht scheint. Anzeigen können nicht ohne Weiteres einfach hin- und hergeschoben werden.

Was bedeutet das Kürzel BPJS?

BPJS bedeutet Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Dieses staatliche Haus ist für die Sichtung und Vollstreckung von Indizierungs-Anträgen zuständig.

Wie lautet eure Fax-Nummer?

Unsere Fax-Leitung 0931-7842515 steht immer bereit.

HIGHSCORE

Ähnlich wie beim Start eines jeden neuen Wettbewerbs tröpfeln die Einsendungen zu Beginn eher spärlich in unsere Redaktionsräume. An dieser Stelle gleich noch ein wichtiges Wort zum Thema Driver: In die Wertung gelangen nur Zeiten **fahrender Autos!!!**

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Videoband** (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 wird. Wer zum Schluss oben auf dem Siebertreppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

(Und bitte vermerkt euren Absender **LESERLICH** auch auf der Kassette!)

DRIVER



1. 3:30.64 Minuten, Daniel Jusack, Wuppertal
2. 3:18.24 Minuten, Patrick Mex, Wuppertal
3. 2:58.54 Minuten, Johanz Schlösser, Brühl

?

V-RALLY 2



1. 1:21.11 Minuten, André Hützen, Duisburg
2. 1:23.12 Minuten, Eva Averkamp, Euskirchen
3. 1:24.10 Minuten, Marc (BoM) Siebertz, Troisdorf



GTA: London 1969



1. 1.174.307 Punkte, Christian Schaarschmidt, Bonn
2. -
3. -



GraphicKit collection

for SONY PLAYSTATION

**NEU
BEI
DYNATEX**

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

„UM ES GLEICH VORWEG ZU
SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN
MOTIVE SIND QUALITATIV UND
KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS
WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

NEU

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 19 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>

August



WWF ATTITUDE

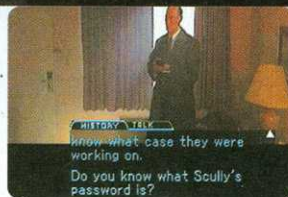
Tagelanges Dauertesten bestätigte Udo und Gunther darin, dass Acclaim den Wrestling Kracher des Jahres 1999 abgeliefert hat. Neben Dutzenden von originalen WWF-Stars habt ihr die Möglichkeit, eine ganze Armee eigener Charaktere und Wrestler zusammenzustellen. Aber auch die Befehlssteuerung des Spiels ist unerreichbar. Udos Fazit: Wer WWF Attitude nicht kennt, hat was verpennt!



12. August	Bundesliga Stars 2000 87%(9/99)	Electronic Arts
27. August	Speed Freaks 86%(9/99)	SCED
27. August	Um Jammer Lammy	SCED
27. August	Point Blank 2	SCED
August	RC Stunt Copter	Virgin
August	South Park	Acclaim
August	Chess Master 2	TLC
August	Aironauts	Take 2
August	WWF Attitude 90% (9/99)	Acclaim

THE X-FILES

Welchem Mystery-Fan wird es nicht warm ums Herz, wenn er die beiden Namen Scully und Mulder hört? Die Stars der enorm erfolgreichen Akte-X-Fernsehserie (die bereits seit 1993 im amerikanischen Fernsehen läuft) bekommen nach einem etwas gewöhnungsbedürftigen Kinofilm nun auch ihren Einstand auf unserer Lieblingskonsole. Wer jetzt vor Verzückung aufschreit, endlich die Superfrau Dana Scully durch eine scheinbar nur aus Mysterien bestehende Welt zu dirigieren, muss enttäuscht werden. Scully und Mulder wurden Opfer einer Entführung, die es unter eurer Regie aufzudecken gilt. In einem typischen Point-and-Click-Adventure steuert ihr den FBI-Agenten Craig Wilmore und versucht durch logische Schlussfolgerungen, die ihr aus gefundenen Hinweisen erhaltet, diesen geheimnisvollen Fall aufzuklären. Solltet ihr es tatsächlich schaffen, die beiden Top-Agenten zu befreien, wird euch am Ende dieses Abenteuers ein sicherlich versöhnender Blick auf Udos absoluten Liebling, Gillian Anderson, gewährt werden.



September



SLED STORM

EA hat nicht nur im Bereich altbekannter Sportarten wie Fußball oder Basketball genügend Know-how und Erfahrungen gesammelt, um die gesamte Konkurrenz auf Jahre hinweg das Fürchten zu lehren. Auch im noch relativ unerforschten Terrain der Schneemobil-Rennen versucht man nun, einen prägenden Eindruck zu hinterlassen. Bis zu vier Mitspieler werden das Vergnügen haben, mit den rasanten Schneepflügen durch verschneite Landschaften zu donnern. Nicht nur das Betrachten der malerischen Landschaften, sondern vielmehr der knallharte Kampf um WM-Punkte auf 14 virtuellen Pisten stehen hier im Rampenlicht. Ein völlig neuer Aspekt, denn der Schnee erweist sich des Öfteren als recht tückisches Gegenstück zu dem von anderen Rennspektakeln bekannten Asphaltbelag. Wilde Sprünge und knallharte Verfolgungsjagden sorgen für frischen Wind.

1. September	The X-Files	FOX Int./SCED
1. September	G-Police 2 78%(9/99)	Psygnosis/SCED
8. September	Wip3out	Psygnosis/SCED
9. September	Madden NFL 2000	Electronic Arts
9. September	Sled Storm	Electronic Arts
9. September	Shadow Man	Acclaim
15. September	Mulan Story	Revolution/SCED
23. September	NHL 2000	Electronic Arts
24. September	Alien Resurrection	EA/FOX Int.
24. September	Hot Wheels	Electronic Arts
29. September	Kurushi Final	SCEI
September	UBIK	Cryo
September	Rat Attack	Pure/Mindscape
September	Gungage	Konami
September	Dark Messiah	Konami
September	Metal Gear Solid VR Missions	Konami
September	Championship Motocross	THQ
September	Extreme 500	THQ
September	Shao Lin	THQ
September	Re-Volt	Acclaim
September	SW: The Phantom Menace	Activision
September	Reel Fishing	Natsume/Crave Ent.
September	Jade Cocoon	Genki/Crave Ent.
September	Killer Loop	VCC/Crave Ent.

JADE COCOON

Crave beschert uns mit Jade Cocoon ein Rollenspiel erster Güte, welches mehr Elemente in sich birgt, statt lediglich als Zwischenbeschäftigung bis zum Final-Fantasy-VIII-Release in unseren Breitengraden zu taugen. Das Kampfsystem ist etwas anders als in den herkömmlichen RPGs. Ihr habt neben dem unvermeidlichen Bekämpfen der zahlreichen Kreaturen auch die nette Möglichkeit, diese mit Hilfe einer Flöte einzufangen und euch so deren Fähigkeiten zu Nutzen zu machen. Ferner könnt ihr aus den ca. 150 verschiedenen Monstern eigenwillige Kreationen „anfertigen“, indem ihr diese Tierchen miteinander kreuzt. So entstehen nahezu unendliche Variationsmöglichkeiten. Im Zusammenspiel mit einer hervorragenden Grafik und einer mitreißenden Story dürfte Jade Cocoon zu den nicht wenigen Highlights des dritten Quartals zählen.



Oktober

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Wie lange warten die Skateboarder unter euch schon auf diesen Titel? Jedenfalls eine lange Zeit, da die Situation für virtuelle Rollbrett-Artisten bislang eher schlecht bestellt war. Unser Top-Spion Tom machte sich jedoch im Rahmen einer Activision-Präsentation in Edinburgh einen Eindruck des fast fertigen Titels und kam aus dem Staunen nicht mehr heraus. Tony Hawk's Skateboarding wird mit größter Wahrscheinlichkeit ein Top-Ereignis, welches auch Zocker in seinen Bann ziehen wird, die mit Rail-Slides oder irrwitzigen Grabs eher nichts am Hut haben. Dafür sorgen wird nicht zuletzt der ideenreich gestaltete Mehrspieler-Modus, der immer zu einer weiteren rasanten Trickjagd gegen euren menschlichen Rivalen einlädt.



1. Oktober	Space Invaders	Activision
1. Oktober	Tony Hawk's Skateboarding	Activision
6. Oktober	Tarzan	Disney/SCED
6. Oktober	Destrega	Koei/SCED
6. Oktober	Kingsley's Wild Adventure	Psygnosis/SCED
13. Oktober	Chocobo Racing 71%(8/99)	Square/SCED
13. Oktober	Fußball Live!	SCEE
20. Oktober	Formel 1 '99	Psygnosis/SCED
21. Oktober	Buster & The Beanstalk	Terraglyph/SCED
27. Oktober	Final Fantasy VIII	Square/SCED
Oktober	Jeremy McGrath S. 2000	Acclaim
Oktober	Rainbow Six	Take 2
Oktober	GTA 2	Take 2
Oktober	Fighting Force 2	Eidos
Oktober	Mission: Impossible	X-ample/Infogrames
Oktober	Lucky Luke (Plat.) 76% (5/98)	Infogrames
Oktober	UEFA Striker	Infogrames
Oktober	Die Schlümpfe	Infogrames
Oktober	Asterix u. Obelix gegen Cäsar	Cryo
Oktober	Ronin Blade	Konami
Oktober	Brunswick C. P. Bowling	THQ
Oktober	Indiana Jones	THQ

FORMEL 1 '99

Einen in Testerkreisen nicht unerwarteten Titel stellt Formel 1 '99 dar, welches wieder unter der Obhut von Psygnosis entstand. Ob es wohl gelingen wird, den durchwachsenen Vorgänger zu überflügeln? Bei Psygnosis hat man zumindest die Konsequenzen bezüglich des letztjährigen Bolidenrennens gezogen und das komplette Entwicklerteam ausgetauscht. Frei nach dem Motto: Mit neuen Köpfen zurück zu alter Form. Die Konkurrenz ist zumindest nicht untätig, denn auch Eidos greift noch in dieser Saison mit in den Wettbewerb ein und präsentiert dabei seine Vorstellung einer möglichst perfekten Bleifuß-Action.

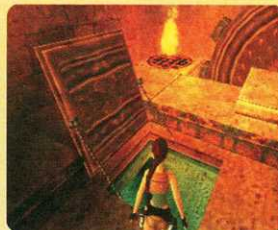


PSG 10/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe

TOMB RAIDER 4

Lara is back! Wer jedoch glaubt, dass Eidos uns nur mit einem simplen Level-Update beliefert, der hat sich kräftig geschnitten. So soll beispielsweise das modifizierte Inventarsystem für neue Lösungsstrategien sorgen. Ihr dürft verschiedene, in den Levels aufgesammelte Gegenstände miteinander verknüpfen, um verschlossene Pfade in den ägyptischen Grabstätten ausfindig zu machen. Grafisch wird das Sequel über jeden Zweifel erhaben sein. Die 3D-Engine soll laut Hersteller zum Beispiel geschickt mit den FMV-Sequenzen verknüpft werden können.



MISSION: IMPOSSIBLE

Ersten Eindrücken zufolge scheint das Produkt aus deutschen Landen auf ganzer Linie zu überzeugen. In einem noch sehr frühen Entwicklungsstadium war es bereits besser als das umstrittene Nintendo-Pendant, so dass man hier die Erwartungen relativ hoch ansetzen kann. Die Spionageszene wird's freuen, denn schon in der kommenden Ausgabe wird ein ausführlicher Test enthalten sein, der uns zeigt, ob an dem Gütesiegel „Qualität made in Germany“ wirklich etwas dran ist.



Ausgabe
10/99
erscheint
am 22.
September

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

09/99



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	Service-Fax: 0911 / 2872-250
Anschrift des Abo-Service Abo-Betreuung Nürnberg Computec Media AG Postfach 90 02 01 90493 Nürnberg e-Mail: abo@dsb.net	Zentrale Abo-Nummern: Tel: 0180 / 5959506 Fax: 0180 / 5959513 e-Mail: computec.abo@dsb.net
Vorstand Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne	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
REDAKTION	Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.) Thorsten Szameitat -141
Chefredakteur Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)	Assistenz der Anzeigenleitung Claudia Rudolph -143
Leitender Redakteur Udo Lewalter	Anzeigenberatung Wolfgang Menne - 144 Jens Klüber -348
Textkorrektur Claudia Brose	Anzeigendisposition Andreas Klopfer -140
Redaktion Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby, Thomas Schmitt (TomTom)	Online-Werbeflächen Susanne Szameitat -142
Bildredaktion K@rel Stumpf, Claudia Brose	Anzeigenassistent Ina Schubert -346
Freie Mitarbeiter Frank Fischer,	Anzeigenpreise Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998
Redaktion England Derek dela Fuente	VERLAG
Layout K@rel Stumpf, Gunther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing	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
Konzeption und Gestaltung Uwe Kraft	Abonnement PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).
Titel SCED	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
Manuskripte und Programme Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe heraus- gegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.	Druck Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Urheberrecht Alle in PlayStation Games veröffentlichten Bei- träge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reprodu- ktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, aus- drücklichen 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 enthalte- nen 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.	ISSN/Pressepost PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1435-8328 VKZ B 45754
Beilagen Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.	
Zentrale Service-Nummer: 0911 / 2872-150	

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 82.413 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 Media.....	99, 101, 109, 115, 125, 127
BauConTec.....	85
CDG.....	93
Computec.....	99, 103, 107, 109, 117, 125
Dynatex.....	127
Eidos.....	36, 37
EMP.....	27
Game It!.....	33
GT Interactive.....	9
Infogrames.....	U4
Joysoft.....	23
Konami.....	U2
Langnese.....	29
Okay Soft.....	87
SCED.....	15

Besser als die

Realität



3TH
LAP -/3

PlayStation Games, 8/99 **79%**

PlayStation Zone, 8/99 **78%**

Mega Fun, 8/99 **81%**

11 SECT-269

Power Station, 16/99 **79%**

1/3

Games and More 16/99 **78%**

16 SECT-218

13 SECT-220

<S. MERTENS>



PlayStation®

- Entwickelt in Zusammenarbeit mit den Ingenieuren und Fahrern des Castrol Honda Superbike Teams.
- Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vom Anfänger bis zum Profi.
- Trainings-, Renn- und Meisterschaftsmodus.
- Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen.

Castrol 
HONDA
SUPERBIKE
RACING

- Eine Vielzahl technischer Setup-Möglichkeiten auf der Basis von Originaldaten der Ingenieure des Castrol Honda Superbike Teams.
- 14 aufregende Original GP- und Straßenrennstrecken, darunter die Original-Teststrecke von Honda in Japan.
- Mehrere Kameraeinstellungen.

www.thq.de



© 1999 Interactive Entertainment Ltd. Castrol Honda Superbike Racing is an officially licensed team product. Team Sponsors and all other products and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Published, manufactured and distributed by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.



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/
schaust Du
Gefahr ins

065
FE 590



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