

PlayStation GAMES

10/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider

AKTUELL

FORMEL EINS 99

Im Warm-up: Psygnosis' Wiedergutmachung ausführlich probegefahren

FINAL FANTASY VIII

Test-Premiere: Die Rollenspiel-sensation von Square Soft

TRIX

SOUL REAVER

Komplett entworfen: 10 seitiger Helfer durch die Seelenhölle

AKTUELL

COLIN MCRAE RALLY 2 INT. TRACK&FIELD 2

Die Überraschungshits der ECTS enthüllt



EXTRA



PlayStation Classics

Teil 8: Alles, was man über Shooter wissen sollte

TRIX

Soul Reaver: Legacy of Kain, Shadow Man, WWF Attitude, Driver, Tony Hawk's Skateboarding, V-Rally 2, Croc 2, Silent Hill, Bugs Bunny



DRIVER

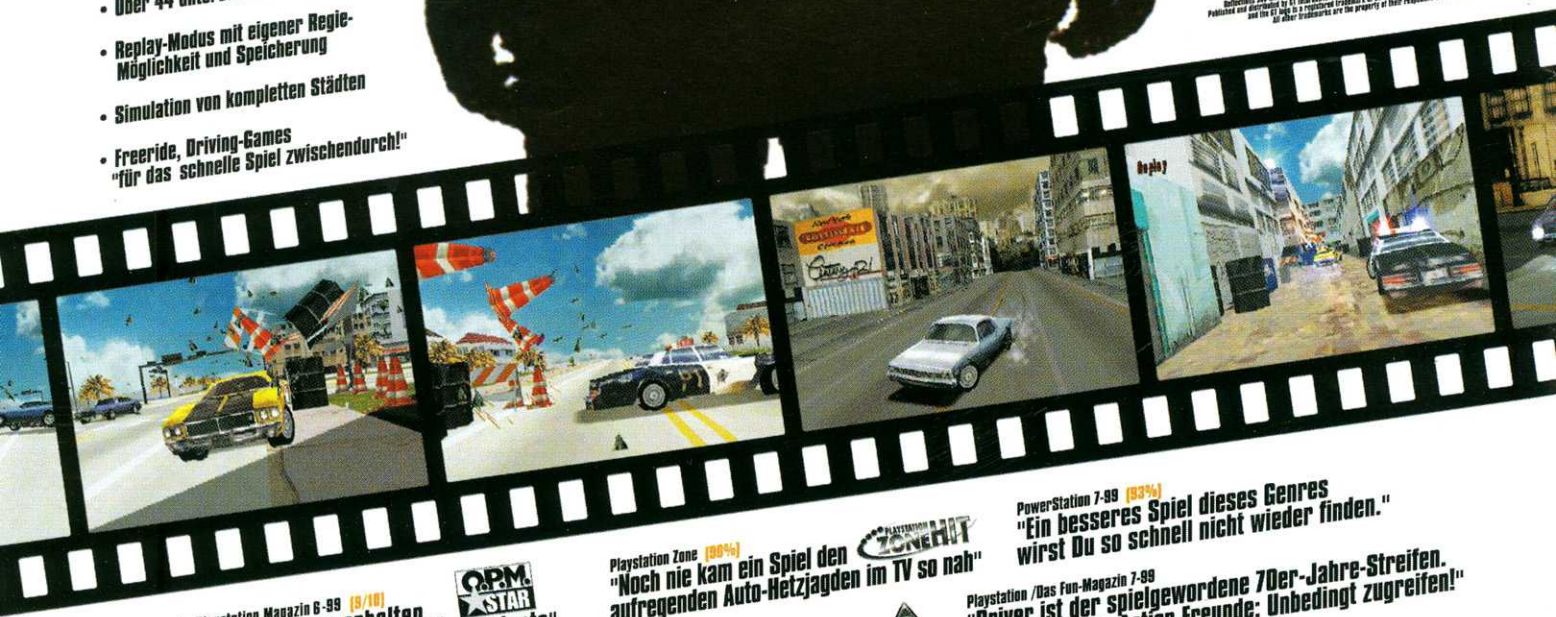
Features:

- 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



REFLECTIONS™ is a trademark of Reflections Interactive Limited. All rights reserved. REFLECTIONS and the REFLECTIONS logo are trademarks of the REFLECTIONS Interactive Limited. Published and distributed by GT Interactive Software (Germany) GmbH. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (8/10)
"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 (98%)
"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"



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."

PowerStation 7-99 (83%)
"Ein besseres Spiel dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

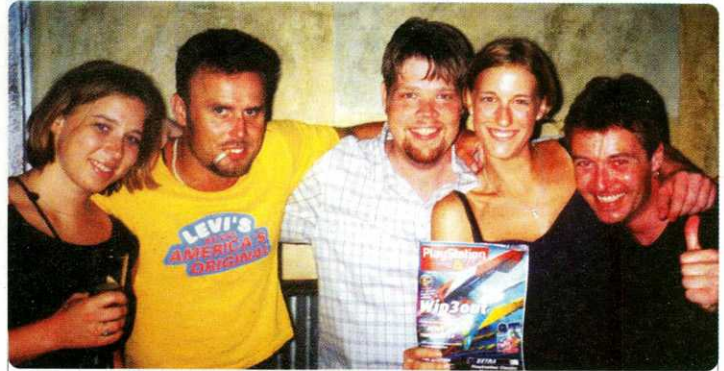
REFLECTIONS

GT

LET'S GO CRAZY!

Manchmal gibt es Tage im Jahr, die dermaßen abgedreht sind, dass sie sich förmlich ins Hirn brennen. Fast jedes Redaktionsmitglied hat im letzten Monat etwas Vergleichbares erlebt. Fangen wir mit unserem Layout-Ass Karel an, der neben den PSG-Seiten vor allen Dingen auf die astreine Qualität von DVD-Filmen steht. Klar, dass sich unser Gran-Turismo-Fan gleich ein Markengerät der Firma Grundig zulegen musste. Leider wollte das Stück Unterhaltungselektronik nicht so, wie Karel es gerne gehabt hätte. Beim Abspielen der heißen Streifen schaltete der GDV 100 D unvermittelt in den Stopp-Modus. Nach Wochen der

Reparatur erhielt er nun ein Ersatzgerät der neuesten Generation von Pioneer. Da hat sich das Warten gelohnt. Udo und Uwe haben ihren lang ersehnten Urlaub auf Ibiza einmal ganz ohne PSG-Stress erleben wollen. Pustekuchen! Selbst auf den Balearen finden sich begeisterte PSG-Leser. In harten Wortgefechten konnte Udo die beiden Hardcore-Zocker aus der Schweiz überzeugen, dass Namco schlichtweg der beste Software-Hersteller ist (obwohl es innerhalb der Redaktion andere Meinungen gibt). Überzeugungsarbeit der ganz anderen Sorte musste unser Easy Rider Peter leisten, als es ihm im Hanauer-Bermuda-Dreieck mit seinem 50er-Roller auf die Autobahn verschlug. Unser Layouter verließ die Schnell-



Ibiza '99: Für Udo ein hartes Stück Arbeit, wie man hier sieht! Vor allem die beiden schweizer Hardcorezocker René und Eugen sorgten für so manche Diskussion (und Namco sind doch die Besten!) ... Nicht zu vergessen: Ein dicker Gruß an Steffi nach Oldenburg!



Frankfurt am Main '99: Es gibt nur wenige (halbwegs vernünftige) Menschen, die sich mit einem 50er-Yamaha-Roller auf eine deutsche Autobahn trauen. Unser Layouter Peter gehört dazu!

straße natürlich so schnell wie möglich, um die hessischen Einheimischen nach dem Weg zu seinem Frankfurter Kumpel zu fragen. Die schauten ihn nur verwundert an, wie man im Autobahn-Nirvana der Mainmetropole nur mit einem Moped fahren kann. Unser Tipps&Tricks-Experte Gunther tauchte für mehrere Tage ab, als die brandneue und heiß ersehnte Final-Fantasy-VIII-Testversion endlich in der Redaktion eintrudelte. Nach rund

50 Stunden Dauerdaddeln stand seine Wertung in Stein gemeißelt. Lest den fünfseitigen Bericht auf Seite 36 dazu. Ein weiteres Highlight der aktuellen Ausgabe knöpfte sich Frank vor. Acclams Shadow Man wurde von ihm auf Mark und Bein getestet. Seine Meinung gibt's ab Seite 42. Damit aber nicht genug. Der Bericht zu Tony Hawk's Skateboarding und der erste Direktvergleich in der PSG-Geschichte zwischen den beiden Future-Racern Wip3out und Killer Loop runden die wahre Testflut von absoluten Hochkarättern ab. Wir sind gespannt, für welche dieser hervorragenden Spiele ihr euch letztendlich im Laden entscheiden werdet. Für alle, die beim Hit Soul Reaver nicht mehr weiterkommen, geben wir in unserer Trix-Abteilung über zehn Seiten zum Besten, wie man die schwierigsten Passagen meistert. Viel Spaß beim Lesen wünscht

euer
PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

	Udo	Tom	Karel	Uwe
Final Fantasy VIII	○○○	×××		□□□
Tony Hawk's Skateboarding	○○	×××	△△	□□
Wip3out	○○	×××	△	□□□
Sled Storm	○○	×	△△	□□

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



FINAL FANTASY VIII

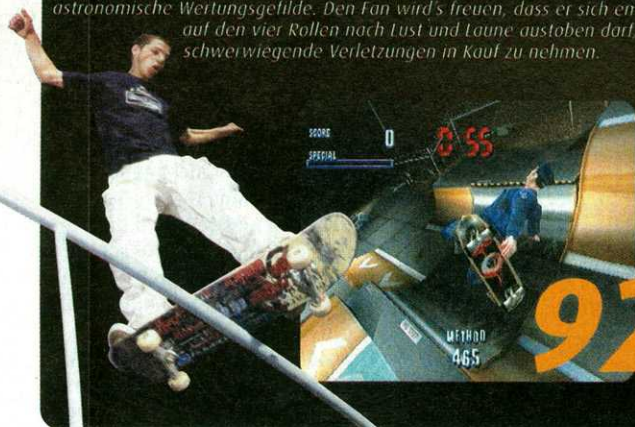
Was niemand zu vermuten wagte, wurde Wirklichkeit. Squares neuester RPG-Streich schaffte es doch tatsächlich, den Vorgänger zu toppen. Alles über Squall & Co erfahrt ihr in unserem ausführlichen Mega-Test. Nur so viel sei verraten: Noch kein Titel in der Geschichte der PS2 schaffte es bislang, eine derart hohe Wertung einzufahren!!!



36

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

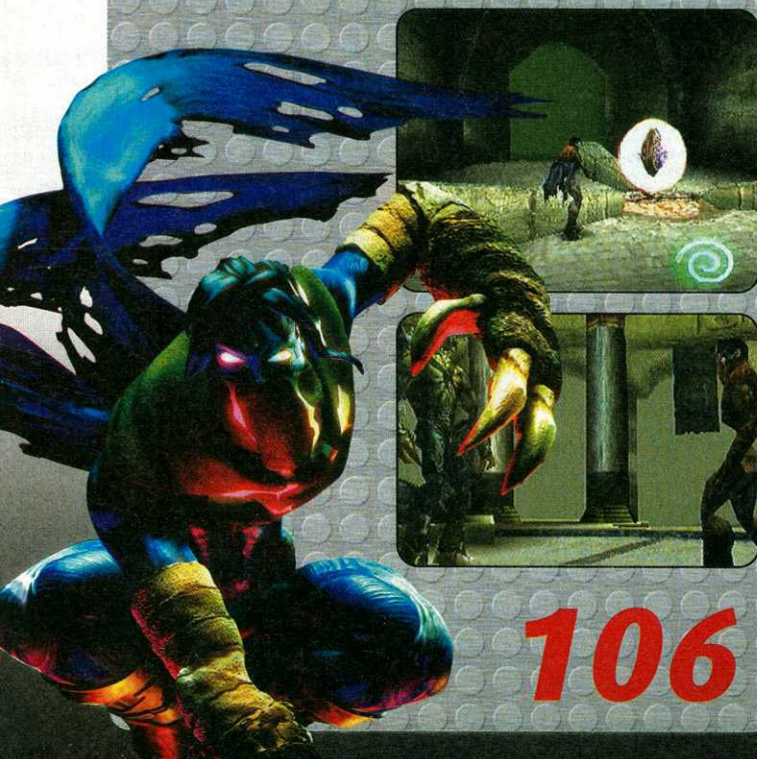
Lange wurde dieses Genre eher schlecht als recht für Konsolisten umgesetzt. Doch mit Tony Hawk's Skateboarding schafft es endlich eine superbe Skateboard-Simulation mit einem gehörigen Schuss Strategieanteil bis hinein in astronomische Wertungsgefülle. Den Fan wird's freuen, dass er sich endlich auf den vier Rollen nach Lust und Laune austoben darf, ohne schwerwiegende Verletzungen in Kauf zu nehmen.



92

Soul Reaver

Eidos' fulminantes Action-Adventure komplett gelöst. Wir haben keine Kosten und Mühen gescheut, um den Titel für euch zu lösen. Auf mehr als zehn Seiten erfahrt ihr alles, um in der Welt des Bösewichts Kain zu überleben und diesem den Garaus zu machen!



106

NEWS

Armored Core: Projekt S.W.A.R.M. 20
Turok auf der PlayStation?

Everybody's Golf 214
Sonzys Referenz-Simulation geht in die zweite Runde.

Fighting Force 230
Eidos verfrachtet den Vorgänger in die dritte Dimension.

Formel Eins 9926
Neues Team – neues Glück?

Fußball Live!12
Der FIFA-Killer naht!

Heli Night16
Nichts für schwache Nerven?

ISS Pro Evolution11
Konamis Attacke auf den Fußballthron!

International Track & Field 210
Konamis famoses Sportspiel findet endlich eine Fortsetzung.

Legend of Mana24
Erste Einblicke in Squares neuesten RPG-Streich.

Rainbow Six22
Kommandiert eine komplette Elite-Einheit im Kampf gegen das organisierte Verbrechen.

Trasher: Kill and Destroy25
Auf den Spuren von Tony Hawk's Skateboarding.

Vagrant Story24
Squaresoft entführt euch in ihrem neuesten Rollenspiel ins Mittelalter.

Vigilante 8: 2. Herausforderung 31
Ein weiterer Funracer mit Hit-Potential im Anmarsch.

WCW Mayhem21
EA sagt Acclaim den Kampf an.



LEGEND OF MANA



INTERNAT. TRACK AND FIELD 2



WCW MAYHEM



RAINBOW SIX

EXTRA

Coming Up	128
ECTS-Special.....	6
Favoriten.....	98
Gamemail.....	124
Gewinnspiele	33, 97
Highscore	127

TRIX

Alien Trilogy	100
Blast Radius.....	101
Bugs Bunny.....	100
Colony Wars.....	101
Colony Wars: Vengeance.....	101
Croc 2	101
Descent	101
Disruptor.....	102
Driver.....	101
Future Cop L.A.P.D.	101
Ghost in the Shell.....	102
Gunship.....	102
Judge Dredd.....	101
Mass Destruction	102
N2O	100
Shadow Man	104
Silent Hill	102
Sled Storm	101
Small Soldiers	100
Soul Reaver	106
Soviet Strike.....	102
Syphon Filter.....	100
Tony Hawk's Skateboarding	102
V 2000	100
V-Rally 2	100
WWF Attitude	120



SILENT HILL



TONY HAWK'S SKATEBOARD.



V-RALLY 2

Impressum	130
Inserentenverzeichnis	130
Interface Leserbefragung	130
So werten wir.....	34
Start.....	3
Select.....	4
Worldwide.....	32

HIGHLIGHTS

Final Fantasy VIII Test	36
Tony Hawk's Skateboarding Test	92
Wip3out Test	46
Formel Eins 99 News	26
Soul Reaver Komplettlösung	106

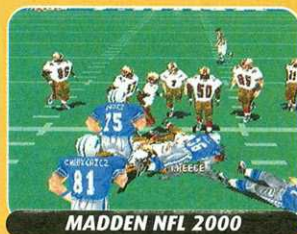
TEST

Aironauts	90
The Running Man Show in Schwindel erregenden Höhen.	
Final Fantasy VIII	36
Das beste Spiel aller Zeiten?	
Killer Loop	46
Cooler Racer aus deutschen Landen.	
Kingsley's Adventure	89
Neues 3D-Jump&Run von Psygnosis.	
Madden NFL 2000	96
Neues Referenzprodukt aus dem Hause EA?	
Point Blank 2	88
Schießbuden-Feeling für die heimischen vier Wände.	
Pop n'Pop	91
Neues Futter für Gehirnakrobaten.	
Rat Attack	96
Nur für jüngere PlayStation-Besitzer?	
RC Stunt Copter	88
Neuster Streich von Paradiesvogel Dave Perry.	
Re-Volt	91
Über Stock und Stein: Mit ferngesteuerten Flitzern geht's über virtuelle Hinterhöfe.	
Shadow Man	42
Mike LeRoi im Kampf gegen fünf Serienkiller.	
Sled Storm	86
Wave Race auf der PlayStation.	

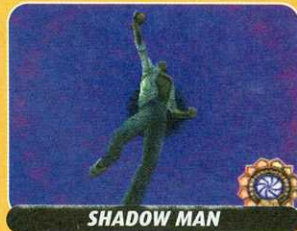
The X-Files.....90
Sucht nach den auf mysteriöse Art und Weise verschwundenen Top-Agenten Scully und Mulder.

Tony Hawk's Skateboarding.....92
Für diese Simulation würde Tom sein letztes Hemd geben...

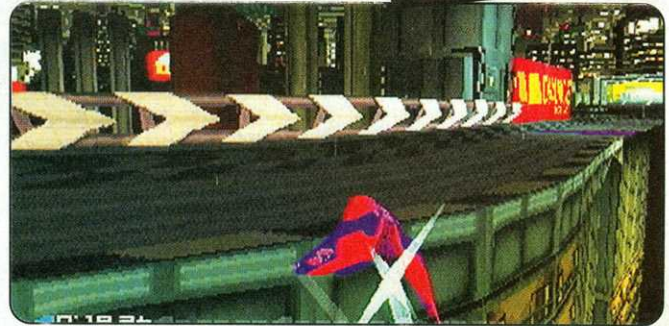
Wip3out.....46
Psygnosis' fantastischer Future-Racer im Härte-Test.



MADDEN NFL 2000



SHADOW MAN



WIP3OUT

Nach den beiden Vorgängern ließ man sich im Hause Psygnosis relativ lange Zeit, um dem Vorzeige-Future-Racer ein neues Sequel zu beschreiben. Ob sich die Wartezeit gelohnt hat und mit welchen Neuerungen ihr in Bezug auf Kurse, Schwebegleiter und die bahnbrechende Musik rechnen könnt, erfahrt ihr im Mega-Test. Hierbei stellt sich der dritte Ausflug in futuristische Gefilde einem direkten Vergleich mit dem fast zeitgleich auf dem Markt erscheinenden Killer Loop. Wer letztendlich den Sieg davonträgt, erfahrt ihr im Test.

46

INDEX

Aironauts	90
Alien Trilogy	100
Armorines:	
Projekt S.W.A.R.M.	20
Blast Radius	101
Bugs Bunny	100
Colony Wars	101
Colony Wars: Vengeance....	101
Croc 2	101
Descent	101
Disruptor	102
Driver.....	101
Everybody's Golf 2	14
Fighting Force 2.....	30
Final Fantasy VIII	36
Formel Eins 99.....	26
Fußball Live!.....	12
Future Cop L.A.P.D.....	101
Ghost in the Shell	102
Gunship	102
Gran Turismo 2.....	16
Hell Night.....	16
International Track & Field 2 ..	10
ISS Pro Evolution	11
Judge Dredd	101
Killer Loop	46
Kingsley's Adventure	89
Legend of Mana.....	24
Madden NFL 2000	96
Mass Destruction.....	102
N2O.....	100
Point Blank 2.....	88
Pop n'Pop	91
Rainbow Six.....	22
Rat Attack.....	96
RC Stunt Copter.....	88
Re-Volt	91
Shadow Man	42, 104
Silent Hill	102
Sled Storm	86, 101
Small Soldiers	100
Soul Reaver	106
Soviet Strike.....	102
Syphon Filter	100
The X-Files	90
Tony Hawk's	
Skateboarding.....	92, 102
Thrasher: Kill and Destroy ...	25
V 2000	100
V-Rally 2	100
Vagrant Story.....	24
Vigilante 8: 2. Herausforderg.	31
WCW Mayhem	21
WWF Attitude.....	120
Wip3out	46

FORMEL 1 '99

Psygnosis, die Zweite. Einem äußerst durchwachsenen 98er-Bolidenrennen, welches sich harscher Kritik unterziehen musste, folgte ein Umdenken im Hause der Formel-1-Vorreiter. Ein kompletter Austausch des Entwicklerteams führt nicht immer zwangsläufig zu einem besseren Nachfolger. Doch im Falle der Briten scheint sich der Richtungswechsel gelohnt zu haben. Formel 1 '99 kann bereits Wochen vor dem Release überzeugen. Ein Grund mehr, als virtueller Schumacher ins vor PS-Power nur so strötende Gefährt zu steigen und um die Poleposition zu fighten. Damit dürfte man bei Psygnosis einiges an verlorenem Boden bei Fans und Kritikern wiedergutmachen können.



46





Richtungsweisend? Die diesjährige ECTS war gekennzeichnet vom Wegbleiben so manchen namhaften Spieleherstellers.

ECTS '99

Europas **größte Videospielmesse** fand auch in diesem Jahr wieder in **London** statt. Udo packte flugs seine Koffer, um euch über die kommenden **Softwareperlen** zu informieren.

Ein erster Rundgang über das Gelände machte deutlich, was bereits im Vorfeld vermutet wurde: Die ECTS scheint immer mehr an Bedeutung zu verlieren. Dies bewies beispielsweise das Wegbleiben EAs, einem der bedeutendsten Third-Party-Hersteller. Auch Publisher wie Eidos oder GT Interac-

tive verfügten zwar über einen Messestand, zeigten dort jedoch keinerlei Produkte. Vielsagend war zudem das Wegbleiben von Sega, die kurz vor dem europäischen Release ihrer Dreamcast-Konsole stehen. Auch die Spiele-Neuheiten waren an einer Hand abzuzählen. So präsentierte **Acclaim** einen vielversprechenden Rennspieltitel namens **Project: Vanishing Point** an



Fast geschenkt: Der Killer-Loop-Schleudersitz ist für die Kleinigkeit von 30.000 DM käuflich zu erwerben.

ihrem Stand. Leider ließ sich der Racer noch nicht anspielen. Lediglich ein eindrucksvolles Video flimmerte über eine Leinwand am Stand des Publishers. Die 3D-Engine scheint sich jedoch mit den ganz großen der Branche messen zu können. Tolle Lens-Flare-Effekte gab es genauso zu bestaunen

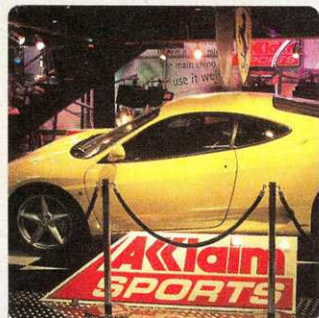


Konami engagierte fünf Jungs aus London, die den begeisterten Zuschauern **Beatmania** präsentierten.

wie einen sauberen Landschaftsaufbau. Des Weiteren gab Acclaim bekannt, eine **Ferrari-Lizenz** erworben zu haben und somit schon in Kürze ein Formel-1-Rennspiel zu veröffentlichen (höchstwahrscheinlich für die PS2). Auch der Ferrari 360 wird Hauptdarsteller eines kommenden Rennspieltitels sein. Von **Jeremy McGrath Supercross 2000** (4. Quartal) gibt es leider noch immer keine spielbare Version. Der britische Publisher **Codemasters** präsentierte mit **LMA**



Freudiges Wiedersehen: Raoul Birkhold präsentierte uns die kommenden Codemasters-Produkte.



Acclaim wird die erworbene Ferrari-Lizenz dazu nutzen, beinahe jede Konsole mit einem Racer zu versorgen.

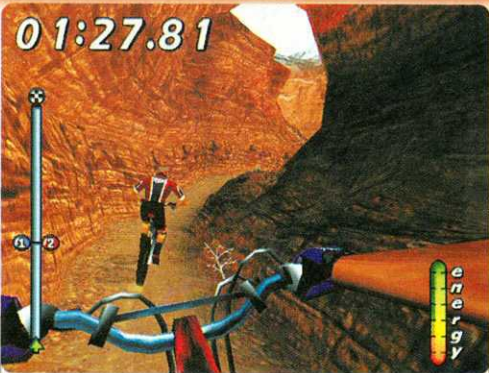


Traurig, aber wahr: Von **MediEvil 2** gab es leider keine spielbare Version zu begutachten.



Colony Wars: Red Sun dürfte den Vorgänger überflügeln.

01:27.81



Tritt in die Pedale: **No Fear Mountain Biking** machte einen hervorragenden Eindruck.



Rayman 2 glänzt durch kunterbunte Landschaften und außergewöhnliche Animationen des Helden.



Tombil 2 wurde im Gegensatz zum Vorgänger komplett in die dritte Dimension verfrachtet.



Le Mans 24 von Infogrames erlaubt es euch, ein komplettes 24-Stunden-Rennen zu bestreiten.



Prince Naseem Boxing verbindet den Simulationsanspruch mit Spielspaß.

Manager (2000) eine reinrassige Manager-Simulation, in der sich alles um den Fußball dreht. Ebenfalls einen sehr guten Eindruck machten bereits die Boxsimulation **Prince Naseem Boxing** (4. Quartal) und das Mountainbike-Rennspiel **No Fear Downhill Mountain Biking** (4. Quartal). Ihr müsst nicht unbedingt musikalisch veranlagt sein, um mit **Musik 2000** (4. Quartal) wohlklingende Töne zu erzeugen. Lediglich vorgefertigte Soundsamples wollen vom virtuellen Musikanten logisch aneinander gereiht werden. Auf Wunsch können sogar Samples von euren Lieblings-CDs mit Hilfe eines speziellen Hardware-Tools eingelesen und gespeichert werden (Udo darf somit endlich seine eigenen Depeche-Mode-Remixe erstellen!). Spaßig ist auch der Multiplayer-Mode, dank dem vier Spieler miteinander musizieren dürfen. **Konami** wird eine spezielle europäische Version ihres Musikspiels **Beatmania** (4. Quartal) veröffentlichen, in der viele der japanischen Stücke durch westlichere Rhythmen ersetzt werden. **Ready 2 Rumble** (4. Quartal) ist ein Boxspiel, in dem eher der Spaß als die Simulation im Vordergrund steht. Ubi Soft präsentierte mit **Rayman 2** (3. Quartal) ein kunter-

buntes 3D-Action-Adventure, das vor allem grafisch vollkommen überzeugt. **SCED** präsentierte auf einem riesigen Messestand mehr als zwei Dutzend kommender Titel. Sehr interessant ist dabei der Welt-raum-Shooter **Space Debris** (4. Quartal) der Softwareschmiede **Rage**. Mit sechs verschiedenen Raumschiffen zieht ihr in den virtuellen Pixelkrieg gegen eine Alien-Armada. Eindrucksvolle FMV-Sequenzen führen dabei ständig die Story fort. Ein ebenfalls überaus interessantes Spiel scheint das grafisch imposante 3D-Jump&Run **Tombil 2** (4. Quartal) zu werden. Der Spielfigur wurden im Vergleich zum Vorgänger wesentlich mehr Aktionsmöglichkeiten und Waffen spendiert, wodurch die gegnerische Schweineplage leichter zu erledigen ist. Über ebenfalls neue Aktionen, eine viel größere Welt und eine deutlich aufgewertete 3D-Engine verfügt auch **Spyro 2** (3. Quartal). Ein wahres Fest für Baller-Fans scheint der neueste Streich von Psygnosis zu werden. **Colony Wars: Red Sun** (4. Quartal) bietet dem Spieler 32 neuartige Waffensysteme und insgesamt 16 verschiedene Raumschiffentypen. Grafisch scheint der Shooter alles aus der PlayStation herauszuholen. Ei-

ne freudige Nachricht für **MediEvil**-Fans: Im kommenden Frühjahr erwartet euch der zweite Teil des erfolgreichen 3D-Action-Adventures! Leider jedoch zeigte Sony noch keine spielbare Version am Messestand. Software 2000 veröffentlicht für alle Fans der Serie GZSZ eine interessante Scheibe. In **Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Vol. 2** (4. Quartal) dürft ihr in mehreren Folgen praktisch virtuell mitspielen. Wer besonders gut war, erhält einen Code, der berechtigt, an einem Casting für die Sendung teilzunehmen. Ferner soll im zweiten Quartal nächsten Jahres ein Bundesliga-Manager veröffentlicht werden. Am Stand von **Sunflowers** mussten wir leider erfahren, dass das geniale Abenteuer-Spiel **Technomage** erst im kommenden Jahr für die PlayStation erscheinen wird. Nichtsdestotrotz überzeugt die auf der Messe gezeigte Version in allen Belangen – **Diablo** wird es schwer haben, den Platz an der Sonne zu behalten! Auf dem Stand von **Crave** gab es ein Video des Grusel-Schockers **Galerians** zu bestaunen, der im nächsten Jahr komplett eingedeutscht auf drei CDs erscheinen wird. Das Abenteuer stellt eine interessante Mischung zwischen **Resident Evil 1** und einem typischen RPG dar. Kultstatus könnte **GTA 2** von Take 2 erlangen. Selbst Kult-DJ Da Hool widmete dem Spiel eine spezielle Techno-Hymne. Das Konzept des Vorgängers sowie die Grafik-Engine des Prequels wurden vollkommen überarbeitet. Ihr kämpft nun auf der Seite einer Gang und terrorisiert die Stadt mit fiesem Todbringern. Doch Vorsicht! Im Verlauf des Spiels rückt euch sogar die Armee auf die Pelle. (Udo L.)



Gran Turismo 2 bietet 20 neue Kurse und mehr als 500 verschiedene Fahrzeuge.



Vom **LMA Manager** wird speziell für den deutschen Markt eine germanisierte Version veröffentlicht.



Crash Team Racing nähert sich der Fertigstellung. Bereits im dritten Quartal soll die fertige Version erhältlich sein.



Craves **Galerians** scheint eine interessante Mischung zwischen **Resident Evil 1** und einem RPG zu werden.



Bei **Musik 2000** dürft ihr auf Wunsch sogar zu viert miteinander musizieren.



GTA 2 könnte **Driver** in Sachen Kultstatus überflügeln.



Während der Rennen wechseln nicht nur die Wetterverhältnisse, sondern auch die Tageszeiten.



Ob Colin McRae der starken Konkurrenz davonziehen kann, wird erst die fertige Testversion zeigen.



Natürlich beeinflussen die unterschiedlichen Wetterverhältnisse das Fahrverhalten eures Boliden nachhaltig.

COLIN MCRAE RALLY 2

Einer der **bestverkauften** Rennspieltitel für die **Playstation** erhält einen **vielsprechenden Nachfolger**.



Besonders beeindruckend wirken schon jetzt die Lichtreflektionen auf eurem Boliden.



Die Replays wurden dank der dynamischen Kamerafahrten eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Einige Abschnitte bieten euch heiße Fahrten durch idyllische Dörfer.

Mehr als 1,5 Millionen Scheiben des Rallye-Hits gingen seit dem Release über die Ladentische der Kaufhäuser. Begründen lässt sich dieser Erfolg mit Sicherheit durch das überaus realistische Fahrverhalten des originalgetreuen Boliden, den der virtuelle Rennpilot steuert. Ferner sorgte die ausgesprochen fließende Grafik-Engine für Staunen beim Betrachter. Dass Colin McRae Rally seinerseits keinen Award von uns erhielt, lag unter anderem an der Tatsache, dass der Fahrer völlig alleingelassen über die Pisten donnerte. Somit blieben die im Rennspiel-Genre so geschätzten Kopf-an-

Kopf-Duelle leider vollkommen aus. Zudem sorgte die pixelige Hintergrundgrafik nicht gerade für Luftsprünge beim Spieler.

GAMEPLAY: Im Gegensatz zum Vorjahr kämpft der Titelheld in der aktuellen Saison nicht mehr für Subaru um Weltmeisterschaftspunkte. Neuer Bolide des Helden ist der Ford Focus, der natürlich auch die Hauptrolle im Sequel spielt. Wie im Vorgänger donnert ihr auch im zweiten Teil alleine über die originalen Pisten der aktuellen Rennsaison. Insgesamt geht ihr in 26 unterschiedlichen Ländern der Erde auf Punkte-

jagd. Dabei gilt es in den einzelnen Abschnitten die Bestzeit herauszufahren und somit die Konkurrenz, deren Zeiten in jedem Abschnitt auf dem Bildschirm eingeblendet werden, in die Schranken zu verweisen. Während der Fahrt solltet ihr tunlichst Unfälle vermeiden, da die daraus resultierenden Schäden einen Zeitverlust bedeuten.

TECHNIK: Beim ersten Ausflug auf die Piste fällt sofort die mächtig aufgebohrte Grafik-Engine auf. Die Hintergründe wurden ausgesprochen realistisch in Szene gesetzt und bieten somit keinerlei Ansätze zur Kritik. Der Bolide ist dem Original detailgetreu nachempfunden und reagiert dank der in den Programmcode integrierten

Ford-Telemetrie-Daten absolut realistisch. Jede einzelne Fahrzeugachse wird während des Spiels separat berechnet, wodurch Details wie unterschiedlich stark drehende Reifen in Kurven zur Geltung kommen. Grafische Schmankerln, zum Beispiel die authentischen Reflektionseffekte auf den Scheiben des Ford Focus oder der vibrierende Heckflügel des Boliden, runden das überdurchschnittliche Gesamtbild des Racers ab. Die Steuerung des Renners vollzieht sich auch im Sequel wieder absolut tadellos. Präzise lässt sich der Focus selbst durch stark verwinkelte Kurse führen.

FAZIT: Fasst man alle Eindrücke des neuen Colin-McRae-Racers zusammen, lässt sich bereits jetzt orakeln, dass das Sequel problemlos die 90er-Wertungsmarke erreichen dürfte. Ob jedoch auch ein solch hoher Langzeitspaß gewährt ist, wie es beispielsweise bei Thronführer V-Rally 2 der Fall ist, wird erst die fertige Review-Version zeigen. (Udo L.)



Noch in keinem Rennspiel zuvor wurde ein Bolide so detailgetreu nachempfunden, wie es bei Colin McRae Rally 2 der Fall ist.



INFO

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

GEPLANT FÜR 2000

ERSTER EINDRUCK
super

COLIN MCRAE RALLY 2

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

1/5

"Ein heißer Kandidat für den Genre-Thron"

MICRO MACHINES 4

Codemasters' außergewöhnlicher Partyspaß geht bereits in die vierte Runde.

Im Gegensatz zum Vorgänger stehen bei Micro Machines 4 nicht mehr ungewöhnliche Rennvehikel, wie Rennboote oder Formel-1-Fahrzeuge, zur Verfügung, sondern vier mutierte Zweibeiner tragen die abgefahrenen Wettstreite auf insgesamt 32 verschiedenen Parcours aus. So läuft ihr beispielsweise durch eine unaufgeräumte Küche, durch ein 70er-Jahre-Schlafzimmer oder über einen schmutzigen Schreibtisch. Meistert ihr alle Kurse erfolgreich, sind im weiteren Spielverlauf zusätzlich vier neue abgefahrenere Spielfiguren zur Auswahl. Im Vordergrund des Geschehens steht jedoch auch im vierten Micro Machines der



Multiplayer-Modus, dank dem bis zu vier menschliche Wettstreiter gegeneinander antreten. Auf Wunsch könnt ihr euch sogar zu Zweier-Teams zusammenschließen. Rein spielerisch hat sich logischerweise im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. Noch immer betrachtet ihr das Spektakel aus der **Draufsicht**. Die Kameraperspektive ändert sich dabei mit dem Geschehen und passt sich automatisch der besten Perspektive an. Ein erstes Testspiel zeigt aber, dass die Steuerung des Protagonisten noch nicht ganz ausgereift ist. Jedoch wurde uns versichert, dass bereits bis zur Preview-



Gewohnt gut: Ihr steuert eure Charaktere wieder aus der Draufsicht.



Insgesamt acht verschiedene Protagonisten stehen euch im Verlauf des Spiels zur Auswahl.

Version das Problem abgestellt sein wird. Ob Micro Machines 4 noch in diesem Jahr erscheinen

wird, kann noch nicht mit absoluter Sicherheit gesagt werden. (Udo L.)

INFO

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

GEPLANT FÜR tba.

ERSTER EINDRUCK nicht möglich

MICRO MACHINES 4

Hersteller/Vertrieb: Codemasters

Schwierigkeitsgrad: k.A.

Levels: 32 Strecken



"Funracer mit großem Suchtpotential"

TOCA WTC

Auf der diesjährigen **ECTS** präsentierte **Codemasters** erstmals den Nachfolger ihrer äußerst erfolgreichen **Tourenwagen-Simulation**.

Mehr als 2,5 Millionen Mal wurden die beiden Vorgänger weltweit verkauft. Den riesigen Erfolg feierten die Rennspiele vor allem aufgrund des authentischen Fahrverhaltens der Tourenwagen. Nur bei wenigen Rennspielen zuvor bereiteten **Kopf-an-Kopf-Duelle** einen solchen Spaß. Zudem stimmte auch der technische Gesamteindruck, wodurch beide Teile im Spitzenfeld des

Rennspiel-Genres mitschwimmen können. Der nahende dritte Teil soll nun die Hardware der PlayStation voll ausreizen. Die Rennen führen euch quer über den Erdball. So donnert ihr beispielsweise über den legendären amerikanischen Kurs Laguna Seca, über den Hochgeschwindigkeitsparcours Hockenheim oder über den F1-Kurs von Suzuka. Dabei stehen euch 30 real existieren-

de Tourenwagen der Marken Peugeot, Toyota, Renault, Volvo oder Nissan zur Verfügung, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen. Unfallschäden lassen sich dank einer neuartigen Technik (Dynamic Polygon Deformation System) noch wesentlich realistischer darstellen, als es beim Vorgänger der Fall war. Leider durften wir auf der Messe nur ein kurzes Video bestaunen, eine spielbare Version gab es nicht. Somit müssen wir uns noch einige Wochen gedulden, bis



wir anhand einer ersten Preview-Version konkretere Angaben zu Codemasters neuem Tourenwagenstreich machen können. (Udo L.)



Heiße Kopf-an-Kopf-Duelle zeichnen auch den dritten Teil der Simulation aus.



Selbst Details wie das Backfire der Rennboliden wurden authentisch dargestellt.

INFO

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

GEPLANT FÜR k.A.

ERSTER EINDRUCK nicht möglich

TOCA WTC

Hersteller/Vertrieb: Codemasters

Schwierigkeitsgrad: k.A.

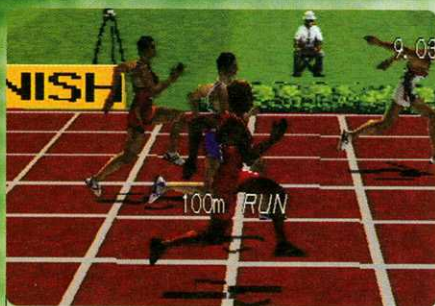
Levels: k.A.



"Dank vieler neuer Strecken und Boliden wesentlich umfangreicher als der Vorgänger"



Unter den 30 verschiedenen Rennboliden befindet sich auch ein Audi TT.



Das klassische Leichtathletik-Spektakel ist natürlich wieder mit von der Partie: der 100-m-Lauf.



Vom ausdauernden Rhythmus des Tastendrucks ist der 50-m-Freistil-Schwimmwettbewerb geprägt.



Wer geschickt im Windschatten des Vordermanns fährt, spart Kräfte ein.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2

Nach knapp **zwei Jahren** gehen die **Athleten** wieder auf der PlayStation an den **Start**.

An der respektablen dritten Stelle in der Nationenwertung fand sich der Deutsche Leichtathletik Verband am Ende der Weltmeisterschaften in Sevilla wieder. ARD und ZDF erzielten bisher unerreichte Einschaltquoten, die beinahe an König Fußball herankommen. Deutschland ist also auch von anderen Sportarten zu begeistern als von runden Lederbällen. Passend zur aktuellen Euphorie rund um die Leichtathletik schickt Altmeister Konami eine ihrer ältesten Lizenzen überhaupt wieder ins Rennen: Track and Field. Bereits

in den 80er-Jahren gab es diverse Versionen auf den 8-Bit-Systemen, wie Atari VCS und C64. Im November 96 erreichte schließlich die erste PlayStation-Version die Regale. Damals kam das Spiel über durchschnittliche Wertungen nicht hinaus.

GAMEPLAY: Wie beim Vorgänger wird es auch in International Track and Field 2 möglich sein, bis zu vier Freunde (dank Multi-Tap) gleichzeitig vor den Bildschirm zu zeren. Einmal versammelt, werden die Joypads aufs Schärfste beansprucht. Wie in alten Tagen geht es in erster Linie darum, so schnell wie möglich die Tasten zu drücken, um seinen Athleten zügig über die 100-m-Sprintdistanz oder durchs Schwimmbecken zu schicken. Bereits aus Teil 1 bekannt sind die Disziplinen 100-m-Lauf, Speerwerfen und Stabhochsprung. Bislang befanden sich in unserer Preview-Version noch Gewichtheben, Radrennen (Einerverfolgung), Kanusport, Hammerwerfen, Schwimmen und Hürdenlauf. Bis zum Release werden sicher noch einige Sportarten hinzukommen, so dass die



Zum Glück bleibt es bei den meisten Disziplinen nicht beim sturen Tasten-Gehämmere.

langen Winterabende sicher eine heiße Schlacht um Bestzeiten und Weltrekorde versprechen. Natürlich dürfen die Bestleistungen anschließend in einem Replay ein weiteres Mal begutachtet und auf Memory-Card gesichert werden.

TECHNIK: Aufgrund des recht geringen Anspruches ist eine präzise Steuerung bei International Track and Field 2 natürlich nicht unbedingt notwendig. Nur wenige Disziplinen fordern wirkliches Geschick vom Spieler. Auch Anfänger werden sich also schnell mit den niedrigen Anforderungen zurechtfinden. Mit dem richtigen Rhythmus, Präzision und Ausdauer bewegen sich die Polygon-Akteure schließlich in astreinem Motion-Capturing über den Screen. Die Soundkulisse vermittelt ein ausreichendes Gefühl eines Stadions, könnte bis zum Release jedoch noch zulegen.

FAZIT: Anspruchsvolle Sportfans wird International Track and Field 2 voraussichtlich nicht begeistern. Dem Game fehlt es schlichtweg an der nötigen Langzeitmotivation. Wer sich jedoch des Öfteren mit Freunden vor der PlayStation zusammenrottet, den erwartet ein richtiger Pad-Killer-Spaß aus alten Tagen. (Frank F.)



Nur nicht überdrehen! Beim Hammerwurf ist exaktes Timing beim Loslassen des Sportgerätes notwendig.



Ähnlich wie beim 100-m-Sprint geht es beim Hürdenlauf um schnelles Drücken der Feuertasten. Die Schwierigkeit liegt darin, den richtigen Absprung vor den Hindernissen zu finden.



Die hohe Detailtreue der einzelnen Akteure wird besonders bei den Close-ups deutlich.

INFC

Action ☒ Strategie ☐ Abenteuer ☐ Geschick ☒ Simulation ☐

GEPLANT FÜR
November

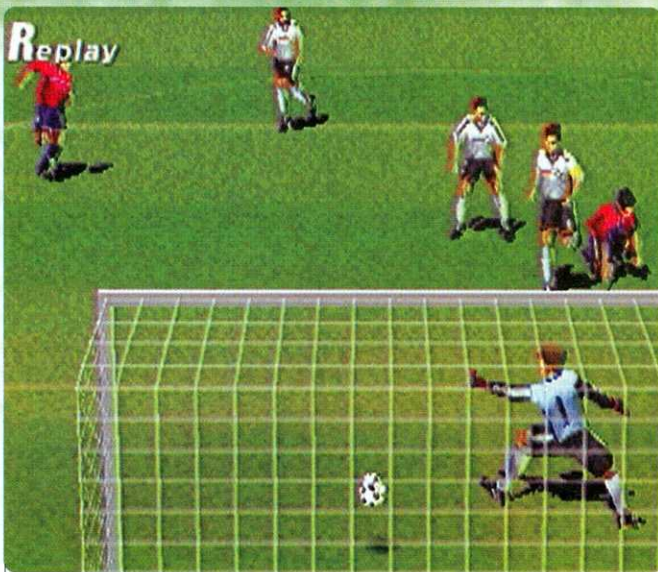
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 12+ Disziplinen

1-4

"Wenig Freude für Einzelgänger, dafür um so mehr Fun bei Multiplayer-Sessions"



Jedes erzielte Tor könnt ihr auf der **Memory-Card** speichern, um später erneut in den Genuss der Glanzleistung zu kommen.

ISS PRO EVOLUTION

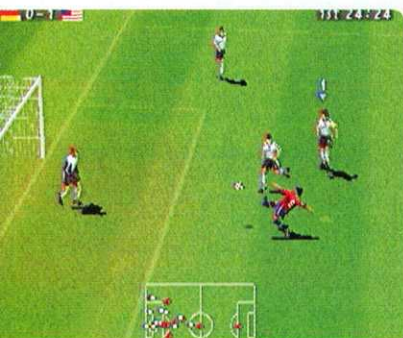
Fußball ohne Ende, **Konami** schlägt zurück!

Dies scheint mit Abstand das Jahr in der Geschichte der PlayStation zu werden, in dem sich die fußballerische Spreu vom Weizen trennt. Fast jede Schmiede hat neben zahlreichen anderen Titeln auch ein Fußballspielchen im Angebot. Neben dem Branchenriesen EA, der gleich mit zwei Titeln in die

Schlacht tritt, balgen sich unter anderem auch Sony und Infogrames um den Platz an der Sonne. War es den Machern der International-Superstar-Soccer-Reihe bislang nicht vergönnt, am Marktführer EA vorbeizuziehen, versucht man diesmal mit neuem Namen erneut, verlorenes Terrain wiedergutzumachen. Aufgebaut wird selbstverständlich auf den reichen Erfahrungsschatz, den man mit den bisherigen Titeln sammelte. Mit einer Gesamtzahl von über 70 internationalen und nationalen Teams steht in ISS Pro Evolution eine stattliche Zahl an Teams zur Verfügung, um in die großen Meisterschaften dieser Welt einzugreifen. Die im Spiel enthaltenen Animationen wurden allesamt komplett überarbeitet und noch spektakulärer gestaltet. Als besonderes Schmankerl wird euch mit Hilfe eines Multitaps die Möglichkeit eröffnet, mit bis zu vier Spielern zum virtuellen Gebolze anzutreten. Auch gerade im taktischen Bereich wurde einiges gefeilt, denn eine Vielzahl neuer Optionen sorgt für Abwechslung. Alle erzielten Tore dürfen sofort auf **Memory-Card** gespeichert werden, vorausgesetzt natürlich, diese sind es auch wert, später wieder begutachtet zu werden. (Frank F.)



Die Abwehr des Gegners steht massiv. Da bleibt sogar dem wieselflinken Stürmer kaum ein Durchkommen.



Armer Erich: Da liegen die deutschen Buben schon wieder zurück, und das gegen die USA.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

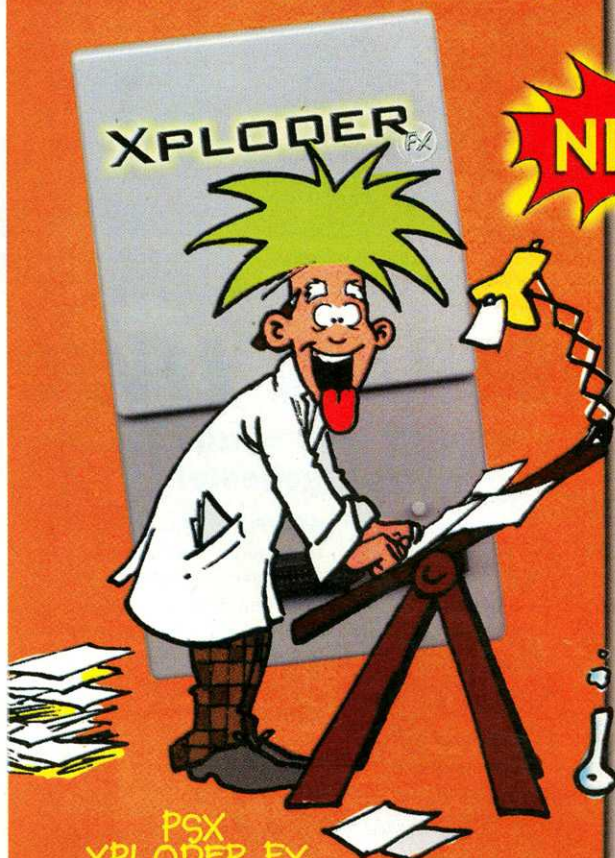
ISS PRO EVOLUTION

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt



"Vielversprechendes Comeback für Konami und ein weiterer Angriff auf EA"

Genialität kennt keine Grenzen!



**PSX
XPLODER FX**

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

**Stets aktuelle
Codedatenbank
im Internet!**

DM 99.95*



XPLODER N64

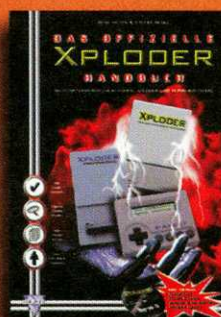
- über 200 Codes
- vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



**Das offizielle
XPLODER Buch**

- inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Die grafische Darstellung steht FIFA '99 in nichts nach. Die Kicker wirken ungemein detailreich.



Preetz, der deutsche Sturm-Oldie, setzt zu einem weiteren Treffer Marke Hertha BSC an.



Meist ist die Notbremse das letzte Mittel, um ein Gegentor zu verhindern. Doch die Strafe bleibt nicht aus.

FUSSBALL LIVE!

Fußball, die **schönste Nebensache der Welt**, wird weiter **ausgebeutet**.

Über den Sinn und Unsinn immer neuer Fußball-Simulationen ließe sich vorzüglich streiten. EA bildet seit eh und je die Speerspitze dieses Genres. Anderen Mitkonkurrenten blieb meist das Nachsehen im Wettbewerb um den Platz an der Sonne. Nur Konami schaffte es bislang, nahe an das große Vorbild heranzukommen. Fußball Live! stellt in diesem Zusammenhang nach Libero Grande Sonys zweiten Versuch dar, an dieser Rangordnung etwas zu ändern. Damit dem neuesten Titel aus Sonys eigenen Werkstätten nicht das gleiche Schicksal droht wie der Actua-Soccer-Reihe oder VIVA Soccer, legte man sich scheinbar mächtig ins Zeug, denn bereits die ersten Screenshots machen Appetit auf mehr.

„Fußball Live! ist eine enorm motivationsgeladene Kickerei“

GAMEPLAY: Zu allererst sei angemerkt, dass sich die FIFA-Anhängerschaft meist sehr kritisch äußert, sobald ein neuer Anwärtler das Licht der Konsole erblickt. Dies könnte sich jedoch mit diesem Titel schlagartig ändern. Dem Betrachter fällt gleich auf, dass Fußball Live! Präsentationstechnisch gesehen zwar hinter FIFA zurückstecken muss, dies aber nicht zwangsläufig Einfluss auf das direkte Spielvergnügen hat. Euch steht insgesamt eine ähnlich hohe Zahl an sowohl nationalen als auch internationalen Vereins- und Nationalteams zur Verfügung. Dabei darf natürlich unsere ruhmreiche Nationalmannschaft ebensowenig fehlen wie das Nationalteam von Trinidad und Tobago. In puncto Auswahlqualen wird dem Fußballfan hier einiges geboten. Bevor ihr jedoch direkt zum virtuellen Anstoß auf den Platz geht, solltet ihr noch eine kleine Trainingseinheit auf dem Bolzplatz hinter euch bringen, um

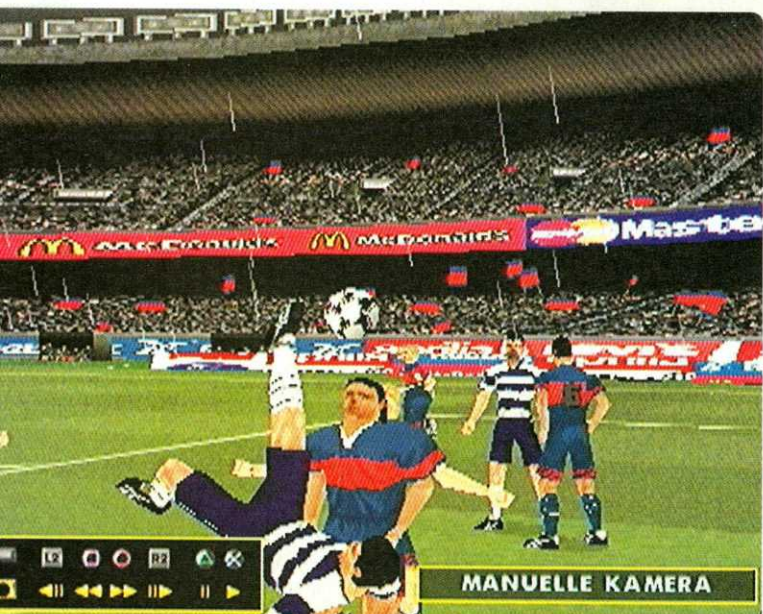


Nach der Unachtsamkeit im Mittelfeld ist der französische Stürmer auf und davon.



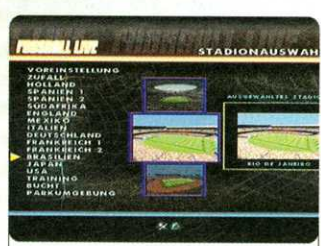
So schnell kann es gehen. Einmal kurz abwesend und schon zappelt die Pille im Netz.

euch mit einigen Feinheiten der Steuerung vertraut zu machen. Im Vergleich zu FIFA setzt man im Hause Sony, ähnlich wie etwa bei Infogrames' UEFA Striker, auch auf eine leicht veränderte Tastenbelegung. So wird beispielsweise mit der R2-Taste zwischen den Anspielstationen umgeschaltet. Nach dem Training geht es gleich weiter ins wahre Geschehen. Eine Vielzahl an unterschiedlichen Turnieren lässt der Langenweile keine Chance. Wer sein Glück in nationalen Wettbewerben sucht, kommt in den acht Liga-Wettbewerben, unter anderem der Kampf in der italienischen Serie A oder das Streben nach deutschen Meisterehren, auf seine Kosten. Daneben darf auch in der Weltliga bzw. der Euro Super League gegen den Ball getreten werden. Letztere muss jedoch



MANUELLE KAMERA

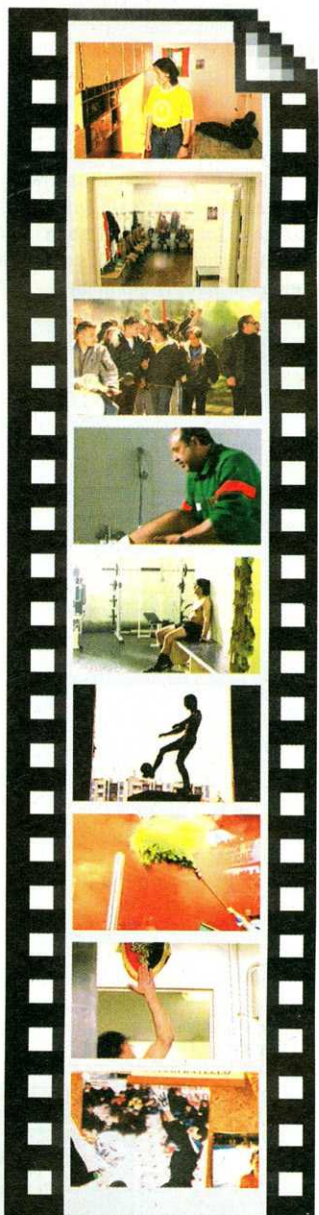
Fallrückzieher wie der des Herthaners laden zu einem erneuten Hingucken förmlich ein.



Zwei der Stadien, der Park und die Bucht können erst nach dem Gewinn diverser Wettbewerbe freigespielt werden.



Statistiken decken eventuelle Schwächen in Mannschaftsteilen ungeschönt auf.



INTRO



„Sonys Titel nimmt EA deutlich ins Visier“

Der virtuelle Trophäenschrank ist anfangs leider noch nicht gefüllt, doch für Profis ein wichtiger Anreiz.

**INFO****FUSSBALL LIVE!**

„Eine ernst zu nehmende Konkurrenz für EAs Vorzeigekicker FIFA '99“

Eine Gesamtzahl von 16, inklusive Trainingsplatz, dürfte selbst einem nach Vielfalt schreienden Zocker genügen, zumal zwei Plätze erst noch über ein erfolgreiches Abschneiden zu öffnen sind.

Game It!



Wer unter einem Meter an das Loch heranschlägt, für den wird automatisch eingelocht, falls er dies wünscht.



Ich glaub, ich steh im Wald: Wer sich in die nahe Vegetation geschlagen hat, muss aufpassen, dass er nicht die Äste der Bäume trifft.



Beim Schlagen zeigt sich, wer über Geschick und ein gutes Reaktionsvermögen verfügt.

EVERYBODY'S GOLF 2

Kaum eine **Golfsimulation** hat in den vergangenen **zwölf Monaten** für mehr Spaß gesorgt als **Sonys Eigengewächs**.

Wie kann man mit einem erfolgreichen Spielprinzip noch ein zweites Mal den großen Wurf machen? Genau, man verarbeitet die bereits vorhandene Idee nochmals, mischt ein paar neue Optionen hinzu und fertig ist der Spielspaß. Seit kurzem dürfen sich die PS-Jünger aus dem Land der aufgehenden Sonne auf die neuen virtuellen Golfanlagen von Sonys Eigengewächs begeben und dem fröhlichen Ballgedresche fröhnen.

GAMEPLAY: Auch der zweite Teil macht seinem Namen alle Ehre und sorgt dafür, dass sogar Antisportler ohne große Probleme mit der elitären Sportart zurechtkommen. Ohne große Theorie können Neulinge sofort durchstarten und begeben sich auf eine der sieben Anlagen. Dennoch steht auch ein detailliertes **Hilfemenü** zur Verfügung, das zu jeder Frage eine Antwort parat hat und nach Themegebieten geordnet ist. Am Abschlag angekommen, reicht einem der virtuelle Caddy den richti-

gen Schläger, und nachdem der Wind mit einberechnet ist, wird abgeschlagen. Perfektionisten werden ebenfalls bedient: Via Tastendruck bekommt man eine komplette **Übersicht** über die aktuelle Bahn und inspiert mit der Kamera jeden Teilbereich der Anlage. Am Green angekommen, sieht man die erste wesentliche Änderung gegenüber dem ersten Teil: Beim Putten fehlt das Gitternetz, das die Unebenheiten des Bodens angezeigt hat. Jetzt muss man sich mit einem Pfeil begnügen, der einem die Richtung des Gefälles angibt. Weitere Neuheiten bewundert man im Optionsmenü. So gibt es keine richtige Minigolf-Anlage mehr, sondern die Spieler begeben sich auf eine Anlage mit verkürzten Bahnen. Man erreicht hier vom Abschlag aus direkt das Green und kommt so zum Putten. Im Trainingsmenü darf jede beliebige Bahn einer bestimmten Anlage herausgepickt und so lange geübt werden, bis man den Dreh heraus hat. Dabei lassen sich die einzelnen Schläge so

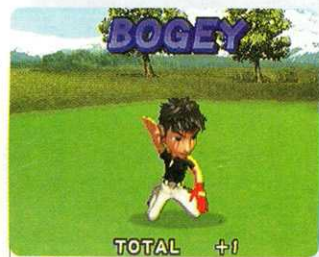
oft wie nötig wiederholen. Durch ein beherztes Engagement in einem Turnier werden neue Golfer, Bahnen, Bälle und Schläger erspielt, die dann natürlich zum Einsatz kommen.

TECHNIK: Grafisch gesehen wird die bekannte Knuddelooptik geboten, deren Qualität für eine Golfsimulation vollkommen ausreicht, jedoch den Möglichkeiten der PlayStation weit hinterherhinkt. Kamerafahrten, Blickwinkel und Steuerung sind umfangreich, einfach gehalten und erfüllen ihren Zweck optimal.

FAZIT: Auch das Sequel von Everybody's Golf wird auf den heimischen Bildschirmen für Furore sorgen. Zwar besteht die Innovation in erster Linie aus neuen Golfanlagen, dennoch bringt das einfache Gameplay stundenlangen Spielspaß. Freunde von fernöstlichen Importen müssen Folgendes beachten: Die Nippon-Version funktioniert nur mit einer original NTSC-Konsole. Wer aber über einen Xploder und den entsprechenden Code verfügt, kann dieses Problem natürlich elegant umgehen. (Tom S.)



Wer die Turniere gewinnt, wird mit neuen Bahnen und Weltklassenspieler belohnt.



Nach Abschluss einer Bahn werden die Spieler in einer kurzen Animation gezeigt. Bei einem Bogey ärgert sich der Spieler, bei einem Hole in One wird gefeiert.



Die **Übersicht** macht's: Damit man optimal spielen kann, sollte man sich genau umschauen, bevor man einen Schlag ausführt.



Im **Hilfemenü** bekommt man anschaulich gezeigt, wie der Golfsport funktioniert. Natürlich können wir Europäer mit den fernöstlichen Schriftzeichen nichts anfangen.

INFC		EVERYBODY'S GOLF 2	
Action	●●●	Hersteller/Vertrieb:	Clap Hanz/SCEJ
Strategie	●●●	Schwierigkeitsgrad:	mittel bis schwer
Abenteuer	●●●	Levels:	7+ Golfplätze
Geschick	●●●		
Simulation	●●●		
GEPLANT FÜR		1-4	
4. Quartal			
ERSTER EINDRUCK		"Wieder einmal wartet Sony mit einem Top-Produkt auf und spricht nicht nur Genre-Fans damit an"	
nicht möglich			

Unzerstörbar!



www.shr.cc

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladbek Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zeil 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürrenheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Prerower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



Saltek

Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.



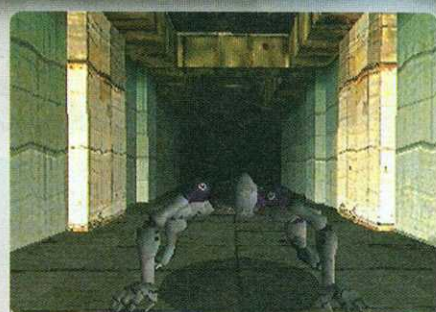


Das ist er also, der übel riechende **Widerling**, der euch nicht mehr von der Pelle rückt.



Tachibana
Wir werden alle sterben! Wie Wanzent! Ha ha ha ha ha ha ha ha ha ha!

Ein Weiterspielen nach dieser Aussage, macht das noch Sinn?



Die Verfolgungsjagden spielen sich in einer waschechten 3D-Umgebung ab.

HELL NIGHT

Point 'n Click meets **3D-Verfolgungsjagden?**
Atlus hat die Lösung parat.

Stellt euch die Szenerie vor: Ihr befindet euch in einem randvoll gefüllten Abteil einer Tokioter U-Bahn, als plötzlich das Unfassbare geschieht. Ähnlich wie vor einigen Jahren werden die Insassen des Abteils Zeugen und zugleich Opfer eines mysteriösen Anschlags. War es in der Realität noch Giftgas, so ist in der fiktiven Variante unklar, mit wem oder was ihr es hier zu tun bekommt. Die japanische Schmiede hat sich zumindest einen Teil der realen Story zu Grunde gelegt und veranstaltet für unsere geliebte PlayStation ein Gemetzel mit erheblichem Bodycount. Ganze 56 virtuelle Einwohner der japanischen Hauptstadt fallen dem Attentat

zum Opfer. Ihr habt das große Glück, lebend aus dieser Situation zu entkommen. Doch ob es wirklich Göttin Fortuna war, wird sich noch herausstellen.

GAMEPLAY: Ihr schlüpft in die Rolle der hübschen Agentin Rene, die sich zufällig in dem Abteil befindet. Wie bereits erwähnt, zählt ihr, im Gegensatz zu einigen nicht vom Glück verfolgten Zeitgenossen, zu den Überlebenden und versucht nun mit aller Anstrengung, diese Gewölbe zu verlassen. Das Unterfangen stellt sich jedoch alles andere als leicht heraus. Ihr durchwandert die anliegende Kanalisation. Eine Karte am Bildschirmrand gibt euch Auskunft über euren momentanen Aufenthaltsort. Nach einiger Zeit der Suche nach dem Ausgang stellt ihr fest, dass noch ein anderes Lebewesen in den Schächten sein Unwesen treibt. Flucht ist die einzige Möglichkeit, um diesem Untier zu entkommen. Ihr gelangt schließlich in einen Raum, in dem ihr per gewohntem Point-and-Click-Verfahren Nachforschungen anstellt und gefundene Gegenstände, wie etwa ein Brecheisen, aufhebt. Im weiteren Verlauf kommt ihr immer mehr in Bedrängnis, denn der



Tsuge
Wenn ich es mir überlege, habe ich noch nie von jemanden gehört, der unten war und zurück gekommen ist...

Die Einwohner des **Mesh** haben neben guten Tipps auch mehr oder weniger optimistische Aussagen zu bieten.

Widerling ist relativ fix unterwegs. Doch durch ein geschicktes Manöver, indem ihr euch in einem Aufzugschacht versteckt, lässt er sich gekonnt austricksen. Die weitere Hatz führt euch in das so genannte **Mesh**, eine von der Armee als Schutzeinrichtung gebaute Anlage, in der sich allerlei obskure Gestalten aufhalten, die euch jedoch mit Tipps versorgen.

TECHNIK: Zur Technik lässt sich prinzipiell nichts Negatives sagen, doch muss bemerkt werden, dass man gerade die vorgerechneten Point-and-Click-Passagen etwas liebevoller hätte gestalten können. Im Gegensatz dazu



Sie haben eine **Eiserne Karte** gefunden!

In den Gängen findet ihr wichtige Items, wie diese Schlüssler, ohne die ihr nicht weiterkommt.

wurden die Laufpassagen flüssig umgesetzt. Die fantastische 3D-Engine, die man für die PlayStation-Version eines indizierten Shooters verwendete, wird jedoch bei weitem nicht erreicht.

FAZIT: Interessantere Rätsel würden dem Titel noch mehr Leben einhauchen. Da man hier jedoch eher auf Einheitskost setzt und zudem der Schwierigkeitsgrad ab dem Erreichen des Mesh erheblich ansteigt, ist Hell Night wohl eher nur den Hardcore-Anhängern dieses Genres zu empfehlen. (Tom S.)



Das ist ein Hebel. Willst Du ihn ziehen?

Die Rätsel sind ganz nach der alten Machart aufgebaut: Schalter drücken oder nicht drücken.



Du hast den kleinen Schlüssel benutzt!

Der Raum hinter dieser Tür birgt ein Geheimnis. Zudem findet ihr für kurze Zeit Schutz vor dem Unhold.



Sie stellen den Schalter auf **Aus**.

Wenn ihr den Stromkreislauf unterbricht, könnt ihr eine Stelle im Wasserlauf überqueren, ohne geröstet zu werden.

INFC

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

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
mittel

HELL NIGHT

Hersteller/Vertrieb: **Altus/Konami**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **3 Welten**

1

„Hell Night bietet einen interessanten Genre-Mix“

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



Kabel* **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM* **
Memory Cards* **
Joit Packs* **



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio>Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel* **



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*



* für PSX™



** für N64™

Small text at the top left corner: Sold Separately. Legacy of Kain © 1999 Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Inc. 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



Ihr habt lediglich 128 Stunden Zeit, den Planeten von den aggressiven Mutationen zu befreien.



Fast schon erschreckend: Die Animationen der gegnerischen Insekten wirken erstaunlich realistisch.

ARMORINES: PROJEKT S.W.A.R.M.

Bietet **Acclaim** endlich auch dem **PlayStation-Besitzer** einen Ego-Shooter, der sich nicht vor dem N64-Hit **Turok** zu verstecken braucht?

Die Acclaim Studios London, ehemals Probe, die bereits mit Forsaken zumindest von der Presse bejubelt wurden (der Abverkauf der PlayStation-Variante lief dagegen



Einige gegnerische **Monster-Insekten** attackieren sich sogar gegenseitig. (N64)

eher mäßig), werkeln derzeit an einem Ego-Shooter, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Bislang mussten PlayStation-User auf ein Abenteuer à la Turok (nur für Nintendos Modul-Toaster erschienen) auf ihrer geliebten Konsole verzichten. Eben diese Lücke

will der erfolgreiche Publisher Acclaim nun mit Armorines füllen. Dabei nutzen sie die genialen technischen Finessen ihres Vorzeigeproduktes Forsaken und verknüpfen diese mit den spielerischen Elementen des In-House-Produktes Turok.

GAMEPLAY: Armorines scheint in puncto Leveldesign absolut klar und durchdacht entwickelt zu sein. Die Locations, durch die der Held in Alien-Trilogy-Manier wandert, wurden relativ klein und übersichtlich gestaltet, was jedoch nicht heißen soll, dass Armorines nicht alles vom Spieler abverlangt. Die feindlichen **Monster-Insekten**, die euren Planeten bedrohen, kommen in Scharen auf den Protagonisten zugestürzt. Glücklicherweise haben sich die Fieslinge scheinbar nicht sonderlich gern, denn nach ein paar geschickten Aktionen des Spielers, die die Höllenbrut zueinander locken, bekämpfen sich die Aggressoren gegenseitig. Insgesamt erwarten euch mehr als 30 verschiedene gegnerische Fieslinge, die der Insektenwelt entstammen. Um den Spielspaß nochmals zu steigern und die Langzeitmotivation zu erhöhen, integrieren die Entwickler einen Zweispieler-

Modus, dank dem ihr nicht nur spaßige Deathmatches gegeneinander ausführt, sondern zusätzlich kooperativ die insgesamt fünf riesigen Welten durchlaufen dürft. Ihr durchwandert dabei unter anderem karge Wüstenlandschaften, einen tropischen Regenwald oder eine Raumstation der Aliens. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, muss das gesamte Abenteuer in einer Zeit von 128 Stunden gelöst werden.

TECHNIK: Leider liegen uns zur Zeit nur einige Screenshots und ein kleiner Videoclip der PlayStation-Fassung von Armorines vor. Diese belegen dennoch, dass der Genre-Leader Alien Trilogy wohl bereits in Kürze seinen Spitzenplatz verlieren wird. Die gegnerischen Insekten wurden beispiellos gut in Szene gesetzt. Die Animationen ähneln den Bewegungen ihrer Vorbilder wie ein



Viele Insekten versprühen giftige Substanzen auf den Protagonisten.

Ei dem anderen. Zudem runden spektakuläre Lichteffekte wie in Forsaken das gute Gesamtbild ab.

FAZIT: Aufgrund der dichten Atmosphäre jagt dem Spieler so manches Mal ein kalter Schauer den Rücken hinunter. Dass bei Armorines auch spielerisch für Abwechslung gesorgt ist, zeigen vor allem die Flugsequenzen, dank derer ihr die Fieslinge, in einem futuristischen Hubschrauber sitzend, aus der Luft angreifen dürft. Ferner überzeugt der Zweispieler-Cooperative-Mode, der es euch erstmals auf einer Konsole ermöglicht, gemeinsam mit einem Freund in den virtuellen Kampf zu ziehen. So darf bereits jetzt orakelt werden, dass uns ein potentieller Hit bevorsteht. (Udo L.)



Mit Armorines betritt ein weiterer Comic-Held von Acclaim die virtuelle Videospiele-Bühne.



Die Explosionseffekte von Armorines gehören zu den spektakulärsten der PlayStation-Welt. (N64)



Die Hintergründe wirken noch etwas nebelig und lassen somit einen Weitblick nicht zu.

INEC		ARMORINES: PROJEKT S.W.A.R.M.	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb: Acclaim	
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad: k.A.	
Abenteuer	●●●●	Levels: 20+ Levels	
Geschick	●●●●	„Ego-Shooter mit absolutem Hit-Potential“	
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 1. Quartal 2000 ERSTER EINDRUCK sehr gut			



Nicht nur im Ring selbst wird gewrestelt. Wer will, klopft sich auch mal zu viert außerhalb. Das Publikum dankt dies mit Zurufen.



Gilt es einen Gegner in der Ringecke zu bearbeiten, wechselt die automatische Kamera in einen anderen Winkel, um euch bessere Übersicht zu gewähren.



Die Wrestler wirken ein wenig kantig, legen dafür aber eine hohe Spielgeschwindigkeit an den Tag.

WCW MAYHEM

Lange war THQ Hauslieferant für **Wrestling-Action** der **WCW**, nun ist Electronic Arts an der Reihe.

Die zwei bekanntesten amerikanischen Ligen in Sachen Wrestling im Heimatland von Micky Maus sind die WWF (World Wrestling Federation) sowie die WCW (World Championship Wrestling). Welche der beiden Ligen derzeit die „bessere“ ist, muss wohl jeder für sich selbst entscheiden. Fakt ist, dass in Sachen PlayStation-Kost derzeit die WWF, dank Acclaim Studios genialen WWF Attitude, die Nase vorne hat. Mit WCW Mayhem schickt Electronic Arts einen Mitbewerber um die Führung der Wrestlingspiele ins Rennen.

GAMEPLAY: WCW Mayhem kommt mit einem aktuellen Rooster der WCW-Fighter an. Neben den ultimativen Topstars vom Kaliber Goldberg

tummeln sich sage und schreibe 60 (!) Charaktere auf der Scheibe. Allerdings sind diese nicht alle von Beginn des Spiels an verfügbar. Um an die Jungs heranzukommen, steht ihr vor der Aufgabe, die verschiedenen Titel der WCW zu gewinnen. Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres verrät euch das Spiel in der Kämpferauswahl, was zu tun ist, um weitere Wrestler freizuschalten. Mit den Charakteren habt ihr die Möglichkeit, mit einem Multitap zu viert in den Ring zu steigen. Wem dies zu langweilig ist, der kann im vorhandenen Bastel-Mode seine eigenen Wrestler definieren. Spielerisch ist des Gameplay sehr schnell aufgebaut. Kaum hat man sich im Ring orientiert, wird man schon vom Gegner knallhart attackiert. Um sich nun mit entsprechenden Moves zu wehren, kommen sämtliche Tasten des Pads zum Einsatz. Zudem sind die Moves sehr sinnvoll verteilt und auch schnell einsetzbar. Um der Action den letzten Schliff zu verleihen, ertönen von sämtlichen Seiten Publikumslärm sowie originale Kommentare der amerikanischen Ringberichterstattung, die sich beim genaueren Hinhören wirklich durch ihren Zynismus gewaschen haben.



Der Vorspann zeigt jedem Zocker gleich, wo es lang geht: Wrestling-Action pur!



Selbstverständlich darf ein Tag-Team-Match in einem Wrestlingspiel nicht fehlen.

TECHNIK: In der vorliegenden Preview-Version wirken die Gegner, durch die auf Polygonen basierende Grafik noch ein wenig kantig. Allerdings versöhnt der schnelle Spielablauf, der den Spieler schon jetzt mit einer guten Dynamik verwöhnt. Aber auch die optimal durchdachte automatische Kamera trägt ihren Teil hierzu bei. Stets habt ihr euren Wrestler gut im Blickfeld, um es

richtig krachen zu lassen.

FAZIT: Die Messlatte im Wrestlingbereich hat derzeit WWF Attitude gesetzt. Somit muss EAs Wrestling-Simulation mit Acclaims Meisterwerk verglichen werden. Aber schon jetzt sind einige Punkte im Spiel vorhanden, die zu gefallen wissen. Wir sind auf die Testversion gespannt. (Gunther H.)

INEC

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

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
gut

WCW MAYHEM

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 60 Wrestler

1-4

„Es gilt abzuwarten, ob es Electronic Arts gelingt, der WCW ein würdiges Spiel zu widmen“

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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	03302/22 89 63
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	0471/419 29 39
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinengasse 21	0641/79 17 94
38259 Salzgitter	BALI COMPUTER GMBH	Vorsalzer Strasse 18	05341/30 14 00
38364 Schöningen	DNE JOY & GAME	Markt 7	05352/90 98 67
40211 Düsseldorf	JOYPOINT DÜSSELDORF	Am Wehrhahn 24	0211/36 44 45
41061 Mönchengladbach	COMPUTERSPIELE & Mehr	Eickener Strasse 14	02161/18 30 93
41460 Neuss	CONNECTION	Klarissenstrasse 15	02131/27 57 51
41515 Grevenbroich	GAMESHOP	Ostwall 12	02181/23 13 23
45127 Essen	WOLLYWORLD	Viehhofer Strasse 17	0201/243 72 95
50676 Köln	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Mathiasstrasse 24-26	0221/923 15 45
51065 Köln-Mülheim	KPM COMPUTER FUN STORE GBR	Galerie Wiener Platz	0221/962 44 48
52062 Aachen	SOFTPRICE - AACHEN	Blandel Strasse 10	0241/40 69 12
53111 Bonn	JOYSOFT POINT - BONN	Münster Strasse 11	0228/65 97 26
53474 Bad Neuenahr	SOFTPARADISE	Hans-Frick-Strasse 1a	02641/20 65 06
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	06241/41 71 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	Elzdam 61	07641/580 41 61
89518 Heidenheim	A&L COMPUTER GmbH	Wilhelmstrasse 23	07321/98 25 10
97877 Wertheim	SOFTPRICE - WERTHEIM	Lindenstrasse 16	09342/91 23 15

VERSAND & INFO TELEFON
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50 Fax: 0221/94 86 10 22
Internet Supershop: www.joysoft.de

THE X-FILES
Mystery Adventure auf 5 CD's!

MISSION IMPOSSIBLE
Versuchen Sie das Unmögliche!

JADE COCOON
Mystisches Rollenspiel!



Langsam und auf leisen Sohlen schleicht ihr euch an die gegnerische Waffe heran, bringt euch in eine gute Position und ... werdet beschossen!



Die anderen Mitglieder eures Einsatzteams helfen euch automatisch in brenzligen Situationen. Aber auch ihr müsst sie unterstützen.



In der Ruhe liegt die Kraft. Zuerst bringt ihr euren Spezialisten in Position und lauert dann den Gegnern auf.

RAINBOW SIX

Viel hat sich getan bei der Umsetzung der knallharten **Anti-Terror-Einheit** Rainbow Six.

Eigentlich solltet ihr schon seit Juli die Möglichkeit haben, mit der Anti-Terror-Einheit Rainbow Six dieses Verbrecherpack aufzumischen. Aber bekanntlich will gut Ding Weile haben. Dennoch können wir nach ausgiebiger Begutachtung der Preview-Version schon jetzt verlauten lassen, dass sich das Warten gelohnt hat.

GAMEPLAY: Rainbow Six erscheint auf den ersten Blick als ganz normaler Shooter, der aus der Ego-Perspektive gespielt wird. Aber weit gefehlt! Sinnloses Losstürmen und Verballern wertvoller Munition wird wie im wahren Leben mit einem sehr schnellen Tod bestraft, denn vor jeder Mission gilt es zuerst einmal seine Mannschaft für den bevorstehenden Einsatz zusammenzustellen und Planung zu

betreiben. Neben Aufklärungsspezialisten stehen euch wahre kampferprobte Söldner zur Auswahl. Ist der Kampftrupp formiert, rüstet ihr euer Einsatzteam mit Feuerwaffen und entsprechender Kampfbekleidung aus. Nun folgt ein Missionsbriefing, das über das jeweilige Kampfgebiet informiert. Ist dies alles erledigt, teilt ihr die **Spezialisten** gezielt ein. Im Einsatzgebiet legt ihr genau die Strecke fest, auf welcher in das Zielgebiet eingedrungen werden soll. Der Clou dabei ist, dass auf diesem Weg die vom Spiel gesteuerten Mitstreiter völlig selbstständig potentielle Gegner eliminieren und dann am Zielpunkt in Lauerstellung gehen, bis ihr sie später selbst steuert. Neben normalen Funktionen, wie Laufen, Schießen, Ausweichen etc. habt ihr auch die Aufgabe, Schlösser zu knacken, eigenständig nachzuladen oder auch einmal eine Bombe zu entschärfen. Da Terroristen dummerweise immer Geiseln nehmen, um ihren Forderungen Nachdruck zu verleihen, steht ihr des Öfteren vor der Aufgabe, diese zu befreien. Allerdings kann eine solch heikle Situation erst gelöst

werden, nachdem alle Gegner ausgeschaltet wurden. Einziges großes Problem dabei:

Ein Schuss und euer gesteuerter Charakter ist Geschichte.

TECHNIK: Zwar wirken viele Locations ein wenig trist, aber dafür erlebt man beim Spielen flüssiges, butterweiches Scrollen der Umgebung. Die KI (künstliche Intelligenz) der **Gegner** bewegt sich je nach Schwierigkeitsgrad von „doof“ bis „gerissen schlau“. Man darf sich schon darauf einstellen, dass so manch harte Einsatznuss geknackt werden muss. Besonders hervorzuheben ist auch die authentische Nutzung des Waffenarsenals. Das Nachladen einer Feuerwaffe dauert eben seine Zeit.

FAZIT: Rainbow Six bringt frischen Wind ins triste Ego-Shooter-Business. Was den Reiz hierbei ausmacht, ist die gesamte Atmosphäre, die sehr stark an realistische Bedingungen angelehnt ist. Geht euch beispielsweise die Munition aus, habt ihr einfach Pech gehabt. Auch

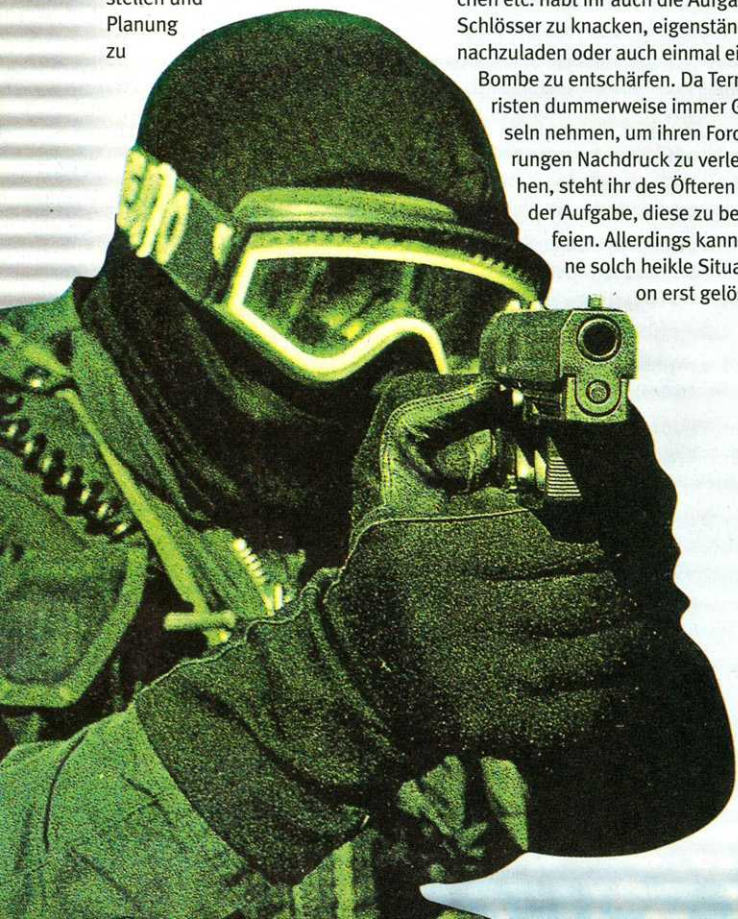


Schrecksekunde! Dieser freundliche Herr gibt uns Feuerschutz in der Eingangshalle einer Botschaft.



Manchmal ist es auch nötig, völlig selbstlos auf einen **Gegner** zuzustürmen, um einen Vorteil zu ergattern.

die Tatsache, dass ein gegnerischer Treffer euer Ableben bewirkt, hat seinen Reiz und bietet Herausforderung pur. (Gunter H.)



Das weitläufige Areal einer Ölplattform muss vorsichtig ausgekundschaftet werden.

INFO

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

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
super

RAINBOW SIX

Hersteller/Vertrieb: Red Storm Entertainment/Take 2
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 12 Missionen



„Überzeugender Shooter der anderen Art. Nur mit Köpfchen überlebt ihr den Terror“

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 Rocket 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 14. Oktober 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
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

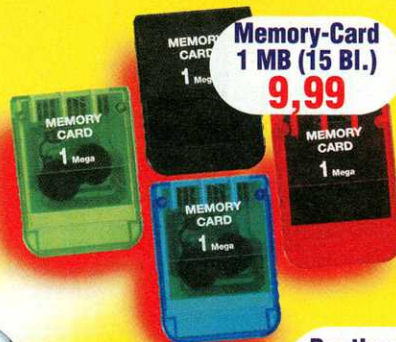
Buggy Heat -PAL	89,99
Cool Boarders -PAL	89,99
D 2 -PAL	89,99
Dynamite Cop -PAL	89,99
Get Bass incl. Angelrute -PAL	179,99
MS-R (Metropolis) -PAL	109,99
NBA -PAL	89,99
Red Dog -PAL	89,99
Sega Rally 2 -PAL	109,99
Sonic Adventure -PAL	89,99
Soul Caliber -PAL	109,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 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

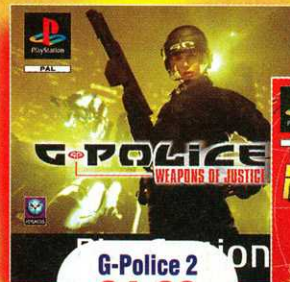


**TwinShock
(Analog + Shock)
25,99**

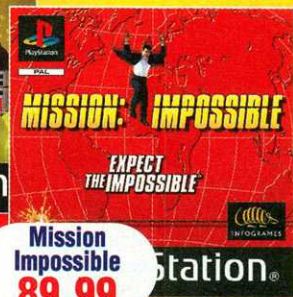


**Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99**

**Panther Gun
39,95**



**G-Police 2
84,99**



**Mission
Impossible
89,99**

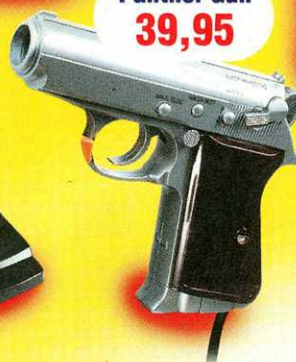
**Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99**



▲
auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb



**Master Drive
Lenkrad
99,99**



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

LEGEND OF MANA

Squaresoft schlägt erneut zu! Japans **Rollenspielspezialist** bringt ein **Remake** des Super-Nintendo-Hits **Secret of Mana** auf den Markt.

Squaresoft blickt auf eine lange Vergangenheit als Software-programmierer zurück. Schon zu Zeiten des Super Nintendo entwickelten die fleißigen Japaner tonnenweise Rollenspiele für Nintendos Megaseller. Hits wie Secret of Evermoore oder Mystic Quest sorgten auch hier zu Lande für einen Rollenspielwahn. Auch Secret of Mana war auf dem Super Nintendo ein großer Erfolg. Grund genug für Squaresoft, ein Sequel des genialen Action-Rollenspiels auf der PlayStation zu programmieren. Auf einer Oberlandkarte findet ihr die ersten Städte, die es zu erkunden

gilt. Habt ihr alle Häuser gründlich nach Hinweisen und Gegenständen durchsucht, solltet ihr nach Weggefährten Ausschau halten. Auf den Straßen trifft ihr verschiedene Charaktere, die sich euch nach einem kleinen Gespräch anschließen. In den Shops dürft ihr euch noch mit diversen Waffen ausrüsten, bevor es in den Dungeons richtig zur Sache geht. Legend of Mana versucht weder durch geniale Polygon-Grafik noch mit HiRes-Optik zu bestechen. Die komplette Spielegrafik wurde im 2D-Comic-Stil gehalten und begeistert mit angenehmen Farben. Die Kämpfe sind teilweise



In den Dungeons trifft ihr auf allerlei ungewöhnliche Gegner.

mit bombastischen Grafikeffekten unterlegt, die aber dennoch prima zur Atmosphäre passen. Legend of Mana sieht trotz 2D-Grafik hervorragend aus. Die Bedienung geht dank Analog-Steuerung gut von der Hand und

der bisherige Handlungsstrang verspricht eine interessante Story. Keine Frage, dieser Titel wird genial. Squaresoft versteht es wie kein anderer, Spielen eine exquisite Atmosphäre zu verleihen. (Uwe K.)



Selbst hochwertige Comic-Filme sind nicht so genial gestaltet.



Auf der Stadtkarte könnt ihr verschiedene Locations anwählen.

INFC		LEGEND OF MANA	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Squaresoft/tba.
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad:	mittel
Abenteuer	●●●●	Levels:	entfällt
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR		tba.	
ERSTER EINDRUCK		sehr gut	
		„Alle RPG-Fans werden sich schon nach wenigen Spielstunden verlieben“	

VAGRANT STORY

Mit **Vagrant Story** schwappt **erneut** ein **geniales Stück Software** über den großen Teich.

Die Hoffnungen aller Rollenspiel-Fans lasten fast ausschließlich auf den Schultern einer einzigen Firma. Das Team von Squaresoft hat mit seinen letzten Projekten mehr als bewiesen, dass sie dieses Genre wie kein anderer beherrschen. Viele fiebern bereits dem Rollenspiel-Hit Final Fantasy VIII entgegen, welcher vermutlich den Vorgänger vom Thron stoßen wird. Was bei uns allerdings als brandneu gehandelt wird, ist in Fernost schon ein alter Hut. Hier kündigt sich bereits das nächste Projekt aus dem Hause Square an. Vagrant Story spielt in einer fernen Fantasy-Welt. Als Spion Ashley, Beauftragter einer Rit-

tergilde, sollt ihr mysteriöse Vorkommnisse im Schloss eines Senators aufdecken. Doch als ihr euer Ziel erreicht, ist es bereits zu spät. Der Senator wird von einem rätselhaften Fremden getötet, der auf der Suche nach einem geheimen Gegenstand ist. Doch kaum stellt ihr die Schurken, werdet ihr von einem riesigen Drachen angegriffen, der euren Gegnern zur Flucht verhilft. Ab hier schleicht und kämpft ihr euch durch verschiedene Szenarien, bevor ihr dem Geheimnis der Fremden auf die Spur kommt. Squaresoft überlässt nichts dem Zufall. Die fast perfekte, komplett dreidimensionale Grafik überzeugt auf den



Endlich am Ziel! Das Schloss des Senators ragt eindrucksvoll in den Nachthimmel.

ersten Blick. Selten sah man eine derart hohe Detailfülle. Es ist schon wirklich erstaunlich, was man nach so langer Zeit noch aus der PlayStation herauskitzeln kann. Die cine-

astischen Cutszenen verleihen dem Titel eine besondere Atmosphäre, die den Spieler gleich in den Bann zieht. (Uwe K.)



Diese Schönheit spielt eine entscheidende Rolle im Verlauf des Spieles.



Dieser eindeutige Befehl lässt keine Fragen offen.

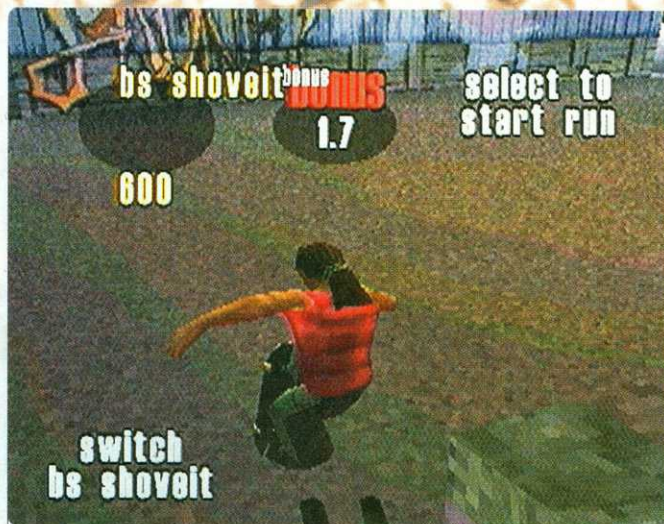
INFC		VAGRANT STORY	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Squaresoft/Sony
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad:	mittel
Abenteuer	●●●●	Levels:	entfällt
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR		tba.	
ERSTER EINDRUCK		sehr gut	
		„Leider ist eine Umsetzung für den deutschen Markt noch nicht geplant, doch wir geben die Hoffnung nicht auf“	

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Einer der **Ur-Fun-Sportarten** wird nun **vermehrt Beachtung** geschenkt.

Zwar gab es in der letzten Zeit einige Versuche, den actiongeladenen Brettssport passend für das Konsolenformat umzusetzen, doch blieb es meist bei einem Versuch. Selbst der Branchenführer EA griff mit seinem durchwachsenen Street Sk8ter eher ins Leere und präsentierte allenfalls einen lauen Eindruck von dem, was dieser Sport eigentlich zu bieten hat. Take 2 hat, sich dieser Problematik bewusst, versucht, dem Skaten einen angemessenen Titel zu beschreiben. Mit dem Thrasher-Magazin (Amerikas wohl immer noch populärstem Skater-Blatt) im Rücken, tritt Take 2

in den Kampf um die Spitzenposition. Zu Anfang wählt ihr einen von insgesamt sechs Charakteren aus, unter denen sich solch illustre Skater wie Axl, Kahli oder Cyrus befinden. Jeder der Artisten hat hierbei seine eigenen Vorlieben und Stärken. Während der eine eher Qualitäten im Street-Style besitzt, liegt dies einem anderen eher weniger. Dafür zeigt dieser dann sein volles Können und seine Tricks in der Pipe. In fünf Locations dürfen die Kenntnisse auf den Asphalt gebracht werden. Ihr beginnt natürlich in eurer Hometown. Von hier aus startet ihr zu einem Siegeszug,



Tutorial-Modus: Der virtuelle Lehrer gibt euch nach den Tricks Hinweise über eventuelle Fehler.

der euch eventuell quer durch die USA führt. So stehen neben je drei Plätzen in New York, L.A. und San Francisco (unter anderem der berühmte Embarcadero) auch zwei

internationale Events in hiesigen Gefilden auf dem Plan. Die meisten Örtlichkeiten müssen jedoch erst noch freigespielt bzw. -gefahren werden. (Tom S.)



Ein Spagat ist relativ leicht produzierbar. Ihr müsst euch nur geschickt fallen lassen.



Für besonders gute Tricks bekommt Ihr einen Punktebonus gutgeschrieben.

INFC

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

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
gut

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Hersteller/Vertrieb: Rockstar/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 12 Pisten

1-2

„Thrasher ist ein guter Titel, der aber im Vergleich zu Tony Hawk's Skateboarding klar auf der Strecke bleibt“

Invasion des Mega- Sounds.

www.sennheiser.com

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games

Mach Dich bereit für den akustischen Overthrill! Denn jetzt kommt der neue Sennheiser Surround und bringt den ultimativen **3-D-Sound** der Superlative: Action-Sound aus vier Kanälen. Aufsetzen und abfahren! Noch Fragen? Näheres unter 0180/5 22 15 39 (0,24 DM/min)

SENNHEISER

FORMEL EINS 99

Psygnosis hat einiges wieder **gutzumachen** bei den **Formel-1-Fans**. Kann die **neuste Version** bereits im Vorfeld **überzeugen**?





Allzu harte Verbremser sorgen für einen zu schnellen Reifenverschleiß.



Ist man erst einmal im Kiesbett gelandet, vergehen viele Sekunden und das Feld zieht an einem vorbei.



Sogar an die abgeänderten Werbeflächen der Silberpfeile (hier David Coulthard) wurde gedacht.

Die Formel 1. Kaum ein anderes Sportereignis zieht mehr Zuschauer zweiwöchentlich vor den Fernseher als das PS-Spektakel. Trotz der verletzungsbedingten Abstinenz von Michael Schumacher bleiben die Einschaltquoten beim Formel-1-Sender RTL auf höchstem Niveau. Wahrscheinlich dank der bleibenden Spannung in der aktuellen Weltmeisterschaft. Mika Häkkinen ist immerhin nur knapp vor Schumacher-Kollege Eddie Irvine, der sich in seiner neuen Rolle als Team-

Leader sichtlich wohl fühlt. Dennoch darf

bezweifelt werden, dass der Ire die Krone des Rennsports ergreifen kann, da er nicht auf Schützenhilfe aus den eigenen Reihen

„Alte Fehler vergessen machen, das muss die Devise von Psynopsis sein“

von Salo, so wie Häkkinen von Coulthard, hoffen darf. Der Schotte allerdings hat nach eigenen Angaben aber noch selbst Ambitionen auf den WM-Titel. Laut McLaren-Mercedes-Rennchef Haug gibt es innerhalb des Teams keine Stallregie. Ob diese sehr sportliche Einstellung sich am Ende der Saison nicht rächen wird, bleibt offen. Dennoch liegen Crashes zwischen den beiden Silberpfeil-Piloten wie auf dem A1-Ring in Österreich in der Luft. Wie dem auch sei, die Weltmeisterschaft ist und bleibt spannend bis zum Schluss. Dieser

Umstand freut nicht nur den Fan, auch Funktionäre und ganz andere Branchenwege, zum Beispiel die Formel-1-Spielproduzenten,

sind glücklich. So versucht sich wie jedes Jahr Psynopsis an einer Simulationsumsetzung des Zuschaueramagneten. Formel Eins 99 soll die Schmach des Vorgän-

gers vergessen machen. In Version 98 gab es zwar erhebliche Verbesserungen im Gameplay, wobei wesentliche Mängel in der technischen Umsetzung die Spielfreude trübten. Deutliche Aufbau Probleme der Grafik-



Heinz-Harald in Nöten: Den schlüpfrigen Begrenzungsmarkierungen sollte man nicht zu nahe kommen. Wenn doch, dann runter vom Gas.

Knallharte Stop-and-Go-Strafen

Wem es schon immer ein Dorn im Auge war, dass die bisherigen Formel-1-Simulationen nie so ganz das FIA-Regelwerk beherzigten, der darf sich nun auf Formel Eins 99 freuen. Im Simulationsmodus achten die Rennkommissare penibel auf das Fahrverhalten und die Einhaltung der Flaggenzeichen.



Frühstart

Wer am Start zu früh Gas gibt, wird sofort mit zehn Sekunden Stop-and-Go bestraft.



Abkürzung

Nur im Arcade-Modus lassen sich die teilweise vorhandenen Abkürzungen nutzen. Während eines Grand Prix heißt es in der Box nachsitzen.



Unerlaubtes Überholen

Sogar an das Überholverbot während der Gelbphase wurde gedacht.



Stop-and-Go-Strafe

Wie im Fernsehen wird der Spieler über die anstehende Strafe informiert. Ab jetzt hat man drei Runden Zeit, sie abzusitzen.



Michael Schumacher muss in dieser Szene einmal untypisch das Feld von hinten aufrufen.

Engine, schwaches Fahrzeugdesign und nur eine ausreichende Umsetzung des Regelwerks sorgten bei den Hardcore-Fans für Enttäuschung. Zu allem Überfluss wurde eine fehlerhafte Beta-Version in den Handel gegeben, so dass es massive Kritik an der Spielepolitik von Psygnosis gab (um es vorsichtig auszudrücken). Jetzt steht also Wiedergutmachung ins Haus.

GAMEPLAY: Die Preview-Version von Formel Eins 99 bietet die üblichen Modi: Arcade, Meisterschaft, Zeitfahren, Übung und Zweispieler-Modus. Natürlich lassen sich noch die Standard-Optionen einstellen. Der Arcade-Modus bleibt wie in jedem Rennspiel von Simulationseinlagen verschont. Ausritte ins Kiesbett oder Abkürzen quer durch die Schikane sorgen eher



Endlich wird euch das komplette Fahrerlager geboten. Neben den zwei Ersatzfahrern Mika Salo und Stephane Sarrazin wartet noch der Kanadier Jacques Villeneuve auf seinen Einsatz.

für Lacher als für grimmige Gesichter unter den Rennkommissaren. Weder Berührungen mit Fahrerkollegen noch harte Crashes in die Reifenstapel (das hätte Schumi gebraucht), beschädigen das Fahrzeug. Dieser Modus ist also für Neueinsteiger prima geeignet, um sich die Strecken genauestens anzusehen.

*„Wer **Schumi** trotzdem jubeln sehen will, braucht dieses Spiel“*

Bislang wurden leider nur die fünf Grand-Prix-Strecken von Silverstone, Monte Carlo, Hockenheim, Spa und Melbourne integriert. Natürlich werden in der



Verkaufsversion dann alle 17 Rundkurse (inklusive Malaysia) enthalten sein. Ebenso wie alle offiziellen Strecken warten die elf Formel-1-Teams und insgesamt 24 Fahrer auf ihren Einsatz. Unter den 24 Rennfahrern befinden sich die beiden Ersatzfahrer Mika Salo (für Michael Schumacher und Ricardo Zonta) und Stephane Sarrazin (für Luca Badoer). Freunde des British-American-Racing-Teams werden sich freuen, dass der Weltmeister von 97 Jacques Villeneuve jetzt auch mit von der Partie ist. Bei den Vorgängern fehlte er ja noch aus Lizenzgründen. Im Meisterschaftsmodus wird Jacques dann vielleicht öfters das Ziel sehen als in der richtigen Saison. Die Meisterschaft ist

Der Kurs Spa und seine Raffinessen



DOUBLE GAUCHE POUHON
Die Doppel-Links wird mit über 270 gefahren. Hier kann man sogar recht gut aus dem Windschatten heraus überholen.



STAVELOT
Zwei knappe direkt aufeinander folgende Rechtskurven sorgen am nördlichsten Teil der Strecke für hohe Belastungen.



BLANCHIMONT
Am Ende dieser leicht nach links geschwungenen Geraden erreichen die Schnellsten Geschwindigkeiten von 310 km/h.



CHICANE
Auch Busstop genannt. Kurz vor der Ziellinie ist diese enge Schikane noch einmal ein wahres Nadelöhr.



START/ZIEL
Der Start von Spa gehört zu den heikelsten der gesamten Saison. Am Ende der Geraden erreichen die Boliden Geschwindigkeiten von bis zu 290 km/h.



BRUXELLES
Diese 180°-Kurve wird von knapp 270 km/h auf 90 km/h abgebremst. Wer den Bremspunkt verpasst, rauscht ins Kiesbett.



MALMEDY LES COMBES
Eine enge Schikane, die üblicherweise im dritten Gang gefahren werden muss.



KEMMEL
Die kleine Delle in der Strecke fordert bei Maximalgeschwindigkeit die volle Konzentration.



RAIDILLON EAU ROUGE
Nur die wenigsten Fahrer können sich erlauben diese „Mutkurve“ mit Vollgas zu nehmen. Höchstgeschwindigkeit: über 300!



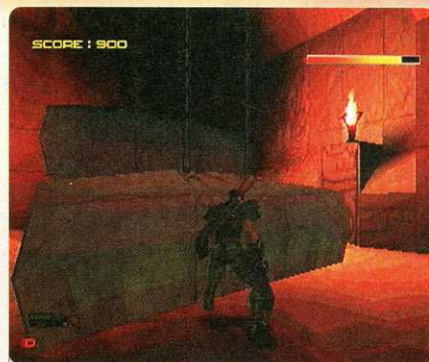
LA SOURCE
Eine der wenigen Kurven überhaupt im Formel-1-Zirkus, die man im ersten Gang fahren muss.



Große Kaliber: Mit der Schrotflinte räumt ihr gehörig unter den bösen Jungs auf.



Lichteffekte: Lichtquellen leuchten die Umgebung sehr dynamisch aus.



Rätselkost: In Teil 2 werdet ihr auch vermehrt kleine Rätsel lösen müssen.

FIGHTING FORCE 2

Eidos schickt seinen Prügler **stark verbessert** zum zweiten Mal ins Rennen.

Nachdem der erste Teil von Fighting Force aufgrund diverser Mängel die Käufer nur bedingt überzeugen konnte, hat Eidos für den zweiten Teil das Konzept nochmal komplett überdacht und überarbeitet. Durch diese Veränderung wurde aus einem Prügelspiel ein Action-Adventure im Tomb-Raider-Format, wobei der Schwerpunkt allerdings weiterhin mehr auf Action als auf Rätselkost liegt. Und obwohl eigentlich erst für den PlayStation-Nachfolger geplant, kommt Fighting Force 2 nun doch noch für die PlayStation heraus.

GAMEPLAY: Während Fighting Force ein sidescrollender Prügler im Stile von Final Fight war, hat man im zweiten Teil nun die Möglichkeit, sich durch weitläufige 3D-Szenarien zu bewegen und zu kämpfen, wobei das Geschehen von einer Kamera in der Third-Person-Perspektive eingefangen wird. Es steht euch nun nur noch der Allrounder Hawk zur Verfügung. Dieser kann sich sowohl mit

seinen Füßen und Fäusten als auch mit diversen Waffen gegen die Gegnerschar zur Wehr setzen. Denn wo immer ihr hinkommt, warten schon einige böse Jungs darauf, von euch verarztet zu werden. Doch nicht nur brutale Gewalt bringt euch bei Fighting Force 2 weiter. Ein Schleichgang wurde implementiert, so dass ihr euch den Gegnern unbemerkt nähern könnt. Zum Verteidigen eurer Haut steht euch ein reichhaltiges Sortiment an Waffen bereit. Neben Standardwaffen wie einem Messer oder einer Pistole dürft ihr auch auf größere Kaliber zurückgreifen: Maschinenpistolen, Schrotflinten, Handgranaten, also alles, was das Herz begehrt.

TECHNIK: Der Nachfolger trumpft in Sachen Technik gehörig auf. Die 3D-Engine sieht sehr sauber aus und Ruckeln oder Clipping-Fehler konnte ich nicht ausmachen. Die Texturen sind vielfältig und tauchen das Szenario in eine düstere Atmosphäre. Auch die Lichteffekte

und die Explosionen sehen sehr gut aus. Doch die größte Verbesserung ist die analoge Steuerung, denn Hawk lässt sich jederzeit präzise bewegen.

FAZIT: Fighting Force 2 profitiert deutlich von den Verbesserungen des Spielkonzepts. Es macht viel mehr Spaß als der Vorgänger, und obwohl es nie die Spieltiefe eines Tomb Raider erreicht, wird es aufgrund der Action-Orientierung zahlreiche Anhänger finden. (Udo L.)



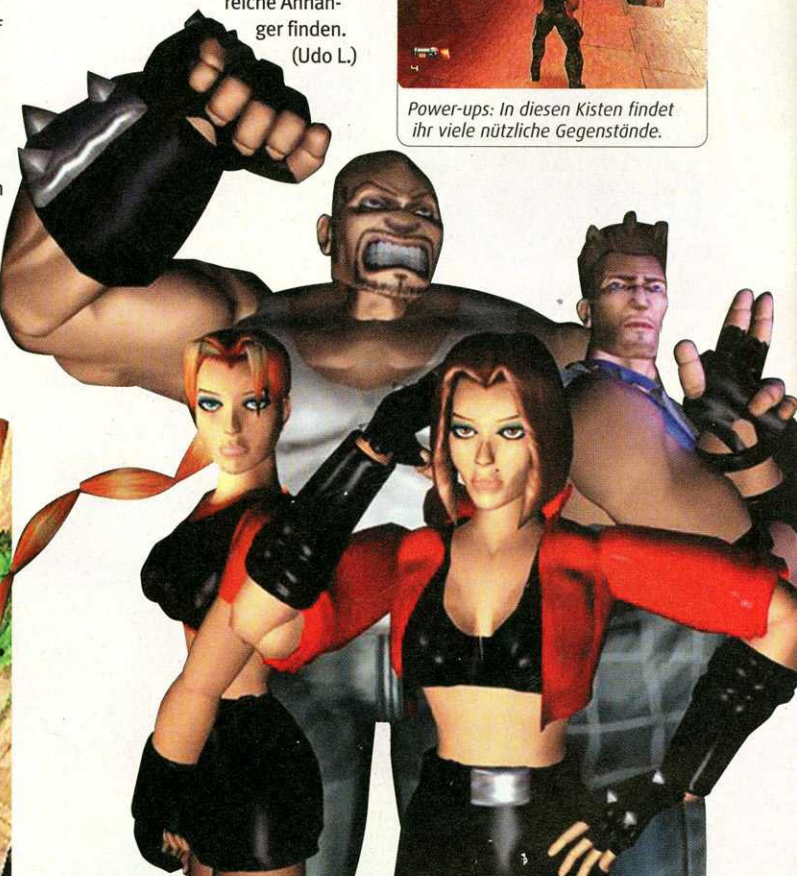
Kameratricks: Steht ihr zu nahe an einem Objekt, werdet ihr transparent.



Power-ups: In diesen Kisten findet ihr viele nützliche Gegenstände.



Action pur: Häufig werdet ihr gleich von mehreren bewaffneten Gegnern angegriffen.



INFO

FIGHTING FORCE 2

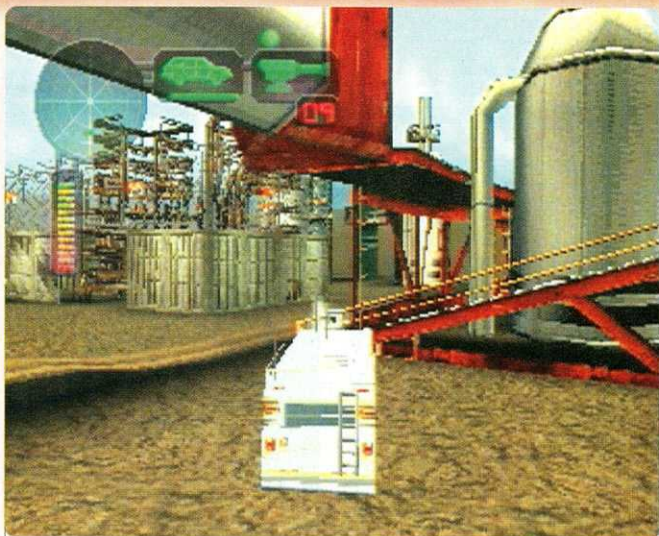
Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

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



GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

„Mit Fighting Force 2 hat Eidos ein weiteres heißes Eisen im Feuer“



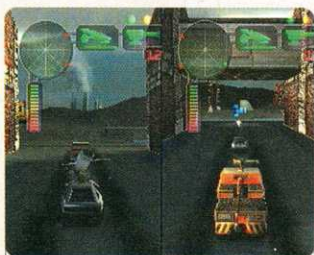
Mit der richtigen **Bewaffnung** können selbst solche schweren Industriegebäude in Schutt und Asche gelegt werden.

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Brennende Autos, zielsuchende Raketen und berstende Häuser – was will man mehr?

Der Nachfolger zu Vigilante 8 wird sicher wieder die typischen Funracer-Fans unter euch begeistern. Wer das Ballerspektakel auf vier Rädern noch nicht kennt, bekommt eine kleine Einführung: Der Schauplatz des Geschehens ist die USA. Zwei rivalisierende Banden, die Vigilantes und die Coyotes, schlagen sich um wirtschaftliches Terrain. Das Ganze geschieht mit diversen Fahrzeugen, wie Jeeps, Buggies, Transportern, schweren LKWs oder Bussen. Der Clou dabei ist, dass diese Vehikel bis an die Zähne bewaffnet sind. Durch Aufsammeln von Extrawaffen lässt sich die **Bewaffnung** entsprechend aufrüsten. Der Spieler hat die Wahl aus 17 Fahrzeugen und 18 Charakteren, wobei acht davon aus dem ersten Teil be-

kannt sein dürften. Bislang wurden zwölf Abschnitte quer durch die Staaten bestätigt, so dass Vigilante 8: 2. Herausforderung zu mindest ein tieferes Gameplay bietet als der Vorgänger. So wartet Teil 2 nun mit einem interessanten Punktesystem auf. Nach jeder erfolgreichen Mission werden Punkte vergeben, die dann am eigenen Fahrzeug in Form von Chassis- oder Waffen-Upgrades ausgegeben werden können. Ebenfalls neu ist der Survival-Modus, bei dem man möglichst lange gegen Computergegner durchhalten muss. Aus technischer Sicht hat das Spiel jedoch noch einiges zuzulegen, um wirklich zu einem Hitkandidaten zu werden. Der Grafikaufbau ist deutlich sichtbar und das Gameplay wirkt noch nicht vollkommen ausgereift. (Frank F.)



Im Zweispieler-Modus gibt es neben einem Versus-Mode noch die Möglichkeit, gemeinsam auf die Jagd zu gehen.



An diesem Leuchtturm warten einige Extras auf euch.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

**GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
gut**

VIGILANTE 8: 2. HERAUSFORDERUNG

Hersteller/Vertrieb: Activision/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 12+



„Durch technische Patzer verwischt leider der spaßige Spielsatz“



AB 1.9.99

G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE, WEAPONS OF JUSTICE, KOMMT. MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUM-KAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHTE MISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI.

„EFFEKTGE Ladene UND ABWECHSLUNGSREICHE FLUG-ACTION“ (MANIAC 7/99)

„FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN“ (MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE:
JEFF SLATER

△ ○ × □

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



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Auf-geschnappt
Tomoyuki Takechi, seines Zeichens CEO im Hause Square-soft ließ verlautbaren, dass der Einstand der FF-Saga für die PlayStation 2 sage und schreibe um die 40 Millionen \$ an Produktionskosten veranschlagen werde. Um welchen Teil der Reihe es sich handeln wird, klärt sich aller Wahrscheinlichkeit nach auf der Tokyo Game Show.

Das bereits vor längerer Zeit von Horror-Fans heiß ersehnte Projekt mit dem Arbeitstitel **Ominusha** aus dem Hause Capcom wurde mehr oder weniger abgeblasen. Dies gilt zumindest für die aktuelle Konsolengeneration, denn man beschloss, das Projekt auf der Basis des PlayStation-Nachfolgers zu vollenden.

Capcom, die Zweite: Spawn wird ebenfalls auf der PS 2 ein Comeback feiern, ebenso wie (zumindest gerüchteweise) der Prügler Powerstone 2.

GTR kauft Mad Catz für sage und schreibe 30 Millionen US \$. Mad Catz ist der drittgrößte Peripheriehersteller der USA und hier zu Lande vor allem durch seine Lenkräder bekannt. Doch anstatt die Company umzustrukturieren und dabei Entlassungen vorzunehmen, sollen weitere Kräfte eingestellt werden.

Gerüchten zufolge soll die **Next-Generation-PlayStation** in Japan nur in speziellen **Sony-Shops** ausgeliefert werden. In den mehr als 2000 Läden der Kette, die Sony direkt angehören, soll wohl der Hype um die als Wunderkonsole verschrieene technische Errungenschaft noch verstärkt werden.

Infogrames hat ein **nettes Präsent** für all diejenigen parat, die ihr kommendes Rennwerk **Demolition Racer** rechtzeitig vorbestellen: Als Bonbon erhält jeder eine speziell für den Titel geschneiderte Soundtrack-CD mit Tracks von Acts wie den Brachial-Musikern Fear Factory. Und das alles für umsonst! Was will der Zocker eigentlich mehr?

PS-2-GERÜCHTE OHNE ENDE

All diejenigen, die sich nach Neuheiten, Gerüchten und ähnlichem sehnen, hier einige **Appetizer** auf die kommenden Wochen und Monate: Laut dem Internet-Konsolenmagazin IGN soll die Next-Generation-PlayStation (oder PlayStation 2 bzw. für welche Bezeichnung man sich auch letztendlich entscheidet) bereits am 23. Januar 2000 ausgeliefert werden. Und dies zeitgleich in den USA und Japan! Weitere



Gerüchte besagen, dass der Verkaufspreis knapp unter 400 US \$ anzusiedeln ist. Dies entspräche einem Preis noch unter 800 DM! Um die 400.000 Geräte sollen laut Sony zum Startschuss bereitstehen, um die große Nachfrage zu decken. Erst vor kurzem wurde offiziell bestätigt, dass man im Hause Square bereits an einem neuen FF arbeitet, und zwar für die neue Konsole aus dem Hause Sony. Weitere Titel sind Tekken 4, aber auch ein weiteres Ridge Racer sowie ein GT-Nachfolger. Gerüchte, an denen etwas dran sein dürfte.

ROLLENSPIEL-OVERKILL

Gerade mal hat uns die Testversion zum Oberhammer Final Fantasy VIII erreicht, da stehen schon weitere Aspiranten für **Experience-Point-Sammler** in den Startlöchern. Unter den interessantesten Titeln befinden sich zweifelsohne zwei Spiele der Schmiede Square. Auf der einen Seite wäre der Titel mit dem fulminanten Namen **Chrono Cross** zu nennen. Bereits auf dem Super Nintendo wusste man mit Chrono Trigger zu begeistern. Im Mittelpunkt der Handlung stehen der Jüngling Serge und dessen Freund Glenn. Ob man direkt an die Handlung des „Vorgängers“ anschließen wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch ungewiss. Wer Square jedoch kennt, der wird davon ausgehen, dass man zumindest einige **kleinere Anspielungen** erwarten kann. Der Titel wird jedoch erst Anfang 2000 japanische Gefilde und noch im gleichen Jahr hoffentlich auch wenigstens US-Gefilde erreichen. Der andere Titel im Bunde ist **Dew Prism**. Hier liegt der Schwerpunkt eher auf actiongeladener Kost. Wer Brave Fencer Musashi kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. Die übliche Japano-Optik umgarnt den Handlungsstrang. Insgesamt stehen zwei Charaktere zur Verfügung, einerseits die drollige Mint und andererseits ihr Gefährte Rue, ein verwegener Draufgänger. Ähnlich wie beim Beat 'em Up Bloody Roar könnt ihr die Gestalt eurer Gegner annehmen und euch deren Fähigkeiten zu Nutzen machen. Zwischen beiden Protagonisten darf gewählt werden, wobei jeder der beiden Abenteurer eine eigene History hat. Release-Datum ist für Japan Ende des Jahres. Die USA werden im Frühjahr 2000 bedient.



DIE COOL BOARDERS KEHREN ZURÜCK

Cool Boarders setzte zumindest mit seiner letztjährigen Auflage um das wilde Schneetreiben die Messlatte für die gesamte Konkurrenz relativ hoch und zählt, geht man nach der Meinung vieler Redakteure und Zocker, mit zur Elite des **virtuellen Snowboard-Vergnügens**. Grund genug also für die Sony-eigenen 989 Studios, die sich auch bereits in letzter Zeit mit Syphon Filter ins Rampenlicht rückten, einen würdigen Nachfolger hinterher zu schieben. In der Neuauflage brettert ihr gleich über die Pisten von fünf



FEUERATEM, DIE VIERTE

Capcoms Breath of Fire geht in die vierte Runde. Auch in dem neusten Streich der Resident-Evil-Macher dreht sich alles um den **Drachenhüter Ryu**. Auch andere aus früheren Teilen der Saga bekannte Charaktere werden wieder das Licht der PlayStation erblicken. Wie bereits in den Vorgängern setzt man auf eine **Mischung aus 2D-Charakteren**, die sich durch eine völlig in 3D gehaltene Umgebung bewegen. Jedem der Protagonisten wurden dabei sage und schreibe 3000 verschiedene Animationsphasen spendiert. Wann der nächste Spross aus Capcoms Schmiede erscheinen wird, steht aber noch in den Sternen ...



Kurioses aus Japan

Die Japaner sind schon lange als Anhänger von abgedrehtem Spielzeug bekannt. Eine LCD-Uhr, auf der euch das Konterfei von **Jar Jar Binks** anblickt, stellt hier wohl die Krönung dar!!!



Riesige Launch-Party für Um Jammer Lammy in New York +++ Superstar Air Jordan als Repräsentant von EA gesignt +++

verschiedenen Hügeln. Neues Feature ist der so genannte **Trick-Master-Mode**. Hier verrät ein virtueller Boarder alle Tricks, die ihr auch im Spiel anbringen dürft. In diesem Zug wurde auch das **Fighting-System** ausgebaut, um die gegnerischen Boarder leichter von deren Untersätzen zu befördern. Im Gegensatz zu den Prequels wurden **Originalfahrer**, wie Shaun White, Jim Rippey und Michelle Taggart, integriert. Bis Mitte November muss sich das schneehungrige Volk jedoch noch gedulden.



ChartBreaker



Top 5 Deutschland

1. Driver
2. Silent Hill
3. Gran Turismo - Platinum
4. V-Rally 2
5. Bundesliga Stars 2000



Top 5 USA

1. Driver
2. Final Fantasy VII - Platinum
3. Tarzan
4. Triple Play 2000
5. Syphon Filter

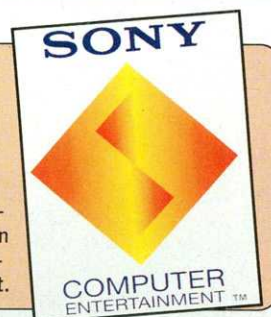


Top 5 Japan

1. Jikkyo Powerful Pro Yakyu
2. Legend of Mana
3. Dokodemo Issho
4. Dino Crisis
5. Dance Dance Revolution

VERKAUFSOFFENSIVE BEI SONY

Die Internationale Funkausstellung in Berlin, die erst kürzlich zu Ende gegangen ist, brachte für die Sony-Anhängerschaft wenig Neues. Mit echten News wird erst auf der TGS Mitte September zu rechnen sein. Was aber um so verwunderlicher ist, gerade in den Zeiten, in denen sich eine Wachablösung im Hause Sony ankündigt, ist die spektakuläre Meldung, dass sich im Zeitraum, in dem die IFA stattfand, einiges getan hat: Sony hat in diesen wenigen Tagen sage und schreibe **satte 1.000.000 Exemplare** der PlayStation an den Handel durchverkauft. Von wegen sinkende Nachfrage! Sonys Scheibenschleuder erfreut sich trotz ihrer alten Tage noch immer **enormer Beliebtheit**.



SPANNENDE KOOPERATION

Die japanischen Konsolen-Oldies Atari gehen neue Wege: Hasbro Interactive gab bekannt, dass man eine witzige Idee bezüglich einer Zusammenarbeit zweier **verschiedener Entertainment-Zweige** anstrebt. Einigen unter den Hörern deutscher Musik wird **Tocotronic** sicherlich ein Begriff sein. Die drei Hanseaten werden auf die zweite Single-Auskopplung ihres neuen Albums die **spielbare Demo-Version eines Atari-Titels** packen. Mit diesem Schachzug sollen sowohl Konsolen-Fans als auch Fans der Musik auf das jeweilige andere Gebiet gelenkt werden. Da kommt es natürlich mehr als gelegen, dass man auf der PlayStation nicht nur Musik-, sondern auch Spiele-CDs abspielen kann. Ein Schachzug, der ruhig vermehrte Nachahmung finden dürfte. Bedenkt man, dass gerade die PC-Anhängerschaft mit Demos auf Musik-Silberlingen nur so überschüttet wird, sollte man auch und gerade im Bezug auf die vernachlässigten PlayStation-User **ein bisschen nachdenken**. Der Anfang ist jedenfalls gemacht!



RENNESPEKTAKEL DER EXTRAKLASSE

Die japanische Schmiede Climax beschert uns mit Runabout 2 den **legitimen Nachfolger** zu dem in den USA unter Felony 11-79 bekannten Tempogebolze. Insgesamt stehen mehrere **neue Vehikel**, darunter auch Motorräder, zur Auswahl. Auf den sechs komplett neu gestylten Kursen ist es euer Anliegen, ein **bestimmtes Objekt zu stehlen** und anschließend der Polizei in bester Driver-Manier **zu entkommen**. Wilde Karambolagen und Fahrten durch Scheiben lockern die Hatz auf. Voraussichtlich steht Runabout 2 ab Ende des Jahres in den japanischen Regalen. Ein hiesiger Release steht noch nicht fest.



SONY LÄSST WAS SPRINGEN

Gerade mal ist der Beginn der Weltraum-Saga in den deutschen Kinos angelaufen, da ist naturgemäß auch schon ein passender Soundtrack aus dem Hause Sony erhältlich, der alle Themen des Streifens featured. In diesem Zusammenhang hat Sony tief in die Geschenkebox gegriffen und spendiert **5 Star-Wars-Handhelds**. Bei diesem Spielchen bekriegt ihr euch mit Lichtschwertern. Wer eines der begehrten Sammlerstücke sein Eigen nennen möchte, braucht nur folgende simple Frage zu beantworten: **Wer ist der Vater von Anakin Skywalker?**

Schreibt das Lösungswort auf eine Postkarte (Absender nicht vergessen) und sendet diese an:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: **Star-Wars-Handheld**
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Das Gewinnspiel endet am **22.10.99**. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der ComputecMedia AG sind von der Verlosung ausgeschlossen.



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

Genre-Gewichtungen

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

Symbolerklärungen:



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



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



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



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



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



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



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Selbst in seinem Urlaub auf Ibiza konnte Uwe nicht von seinem liebsten Hobby, der House-Musik, lassen. So schnappte er sich Udo und reiste mit ihm zusammen quer über die Insel, um sich Dutzende genialer Platten zuzulegen. Darüber hinaus träumt er heute noch von seinem Tanz mit der attraktiven Sängerin der House-Formation Moloko („Bring it back“).

Spielt zur Zeit:
1. Wip3out
2. Soul Reaver
3. Sled Storm



Udo: Zwei Dinge brachten Udo aus seinem Urlaub auf Ibiza mit nach Hause: eine Grippe und einen neuen Lieblingssong („Sun is Shining“, Remake eines alten Bob-Marley-Songs). Ansonsten suchte er vergebens nach einer guten Spielhalle, dank der er seine Tekken-Tag-Tournament-Sucht hätte befriedigen können. P.S.: Gruß an die schweizer Zocker und danke für die coolen Party-Nächte! (Thanx René)

Spielt zur Zeit:
1. Soul Reaver
2. Wip3out
3. Shadow Man



Tom: Tony Hawk's Skateboarding senkte seine Arbeitsleistung praktisch gegen Null. Tagelang schloss sich der Hobby-Skater mit Activisions genialen Produkt in seine heimischen vier Wände ein. Ansonsten freut sich der Franke auf die (hoffentlich) nahende Spiele-Flut, zu der Udo live von der ECTS in London berichten wird.

Spielt zur Zeit:
1. Bundesliga Stars 2000
2. Wip3out
3. Shadow Man



Frank: Momentan leidet Frank ein wenig mit den Bayern, bei denen sich wieder das

Hollywood-Trauma (Ohrfeigen, Intrigen, Niederlagen, etc.) eingestellt hat. Um seinen Frust abzubauen, schustert er sich dank EAS Bundesliga Stars 2000 eine perfekte Münchener Mannschaft zusammen, die jeden virtuellen Gegner vernichtend schlägt.

Spielt zur Zeit:
1. Wip3out
2. Soul Reaver
3. Bundesliga Stars 2000



Gunther: Was wäre die Redaktion ohne Gunthers tiefgründiger Kommentar-

vielfalt? Neben seinen Bewertungen zu Point Blank 2 (!“\$\$\$%) und X-Files (!“\$\$\$%&)) meinte er zu Shadow Man (!“\$\$\$%&)). Aber auch Rat Attack wurde mit einem (&\$\$\$“++*) verwöhnt. Das letzte Mal sahen wir Gunther mit der Preview-Version zu Final Fantasy VIII in Händen grinsend verschwinden. Das war vor 14 Tagen.

Spielt zur Zeit:
1. Final Fantasy VIII
2. Legend of Mana (jp)
3. wird bald indiziert

POWERWARE



BOOTMASTER

- + Kompatibel zu allen Codes + einfach einstecken + Deutsche Anleitung **49,99 DM**
- + mit Importfunktion + kein Garantieverlust + Deutsches Menü
- + mit Feder + kein Löten + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)



UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
- + 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
- Porto:**
- Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
- Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

PAL BOOSTER

- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX

- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

RGB KABEL



8,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM

PADVERL.



8,99 DM

MEMORY CARDS

- 1MB 6,99 DM
- 8MB 24,99 DM
- 24MB 39,99 DM
- 72MB 74,99 DM

OHNE KOMPRIMIERUNG

- 2MB 19,99 DM
- 4MB 29,99 DM
- 8MB 44,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

- PSX STANDARD 29,99 DM
- PSX UMGEBAUT 29,99 DM
- PSX + BOOTMASTER 29,99 DM
- PSX + BOOTMASTER + 8MB 29,99 DM

PSX SOFTWARE

Bugs Bunny	88,99 DM
Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon* dt.	79,99 DM
Castrol Honda Bike	79,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Croc 2*	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Kartia 2*	82,99 DM
Medi Evil*	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Mulan*	74,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Ubik*	86,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files*	82,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

- Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
- | | |
|---------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Akuji - The Heartl. | Legacy of Kain |
| Alien Trilogy | MDK |
| Alundra | Medi Evil |
| Alone in t.Dark 1-3 | Men in Black |
| Ark of Time | Nightmare Creat |
| Atlantis | Pax Corpus |
| Baphomets Fl. 1+2 | Rayman&Gex3D |
| Batman & Robin | Resident Evil 1 |
| Blaze & Blade | Riven |
| Breath of Fire 3 | Suikoden |
| Casper | Syphon Filter |
| Chron. o.t. Sword | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Clock Tower | The Note |
| Diablo | The Last Report |
| Discworld 1+2 | Tomb Raider 1 |
| Excalibur | Tomb Raider 2 |
| Final Fantasy 7 | Tomb Raider 3 |
| Gex 3D & Rayman | Turok |
| Granstream Saga | Turok 2 |
| Hard Edge | Vandal Hearts |
| Heart of Darkness | Wild Arms |
| Herc's Adventure | Warhammer: DO |
| Guardians Crusade | Zelda 64 uvm. |

LÖSUNGSBÜCHER

- Abe's Exodus (19,95)
- Com. & Conq. 1+2 (19,95)
- Metal Gear Sol. (19,95)
- Soul Reaver (19,95 DM)
- Tekken 3 (24,80 DM)
- Tomb Raider 1 (19,95)
- Tomb Raider 2 (19,95)
- Tomb Raider 3 (19,95)
- Resident Evil1 kompl.(19,95)
- Ridge Racer 4 (24,99)
- Warzone 2100 (19,95 DM)
- TOP SECRET 2**
- Cheats & Codes zu über 120 Spielen!

METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM



SPAWN 13 - JE 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus -> 29,90 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Lenkrad + R. -> 99,00 DM	X-Ploder -> 79,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Blaze Koffer -> 69,00 DM	Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
Infrarot Pads -> 59,00 DM	CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580



FINAL FANTASY

Japans Edelschmiede **Squaresoft** definiert die
Krönung der existierenden **Rollenspiele** erneut.
Das **Final-Fantasy-Universum**
wird erwachsen.





Die verschiedenen Städte und Locations sind wunderschön in Szene gesetzt worden und bieten Abwechslung pur.

Entwickler stets einen Hit nach dem anderen abzuliefern und ihre Fans immer wieder aufs Neue zu überraschen. Bestehende Referenzen und Standards werden erneut mit einer weiteren Krönung bedacht. Viele unter euch werden sicherlich die Titel der Edelschmiede lieben. Dachte man noch, dass eine Spiele-Offenbarung wie der siebente Teil der Final-Fantasy-Saga kaum zu toppen sei, muss man erneut mit Ehrfurcht anerkennen, dass die lang ersehnte Fortsetzung wieder einmal die Traumgrenze der Top-Spiele nach oben schraubt.

GAMEPLAY: Als SEED-Anwärter Squall befindet ihr euch in der Schule des **Garden**, eine Einrichtung, wie es viele über den Planeten verstreut gibt. Euer Alltag besteht darin, alle Fertigkeiten eines vollwertigen SEEDs zu erlangen, ein perfekter Söldner des Gardens zu werden und den

Interessen der Betreiber nützlich zu sein. Doch um den Titel eines SEEDs zu erwerben, muss sich Squall zuerst einiger Prüfungen unterziehen und beweisen, dass er es wert ist, eine solche Auszeichnung zu besitzen. Gemeinsam mit seiner Ausbilderin Quistis (die von ihrem Sexappeal vollkommen überzeugt ist) erlernt ihr die Kampffähigkeiten des Final-Fantasy-Universums. Im neuesten Final Fantasy werden sich auch Kenner der Vorgängerteile zuerst einmal orientieren müssen. Beispielsweise wurde



Man spricht Deutsch. Die Übersetzung ist hervorragend gelungen und spart nicht mit Smalltalk.



Die Kämpfe werden mit der automatischen Kameraführung sehr dynamisch in Szene gesetzt und unterstützen den Kampfverlauf hervorragend.



Jede Aktion im Kampf wird mit genialen Lichteffekten wunderschön gezeigt. Hier entzieht Squall seinem Gegner gerade Zauberenergie.



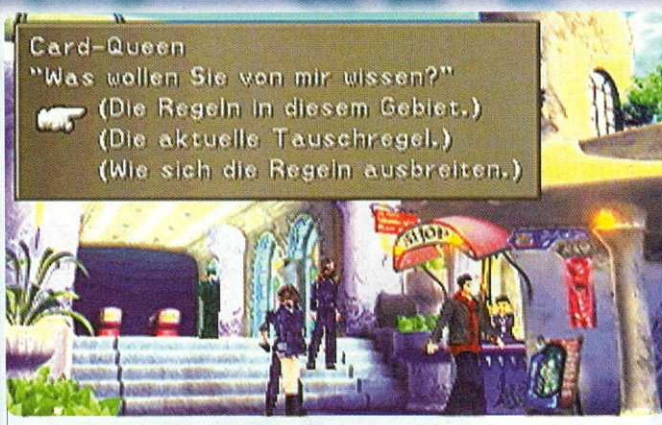
Die Spielhandlung wird durch aufwändig berechnete Sequenzen bereichert.



Hier seht ihr **Garden**, die Schule der SEED-Söldner, von außen. Es dient als Anlaufstelle und Ruhepunkt.



INTRO



Durch Karten, die ihr im Verlauf des Spiels erlangt, können Gegenstände und Fähigkeiten beeinflusst werden. Ihr dürft sogar Regeln festlegen.

"Das gesamte vielschichtige und kreative Kampfsystem wurde perfektioniert"

das Magiesystem neu kreiert. Diesmal habt ihr nicht eine Anzahl von Magiepunkten auf einem Habenkonto, das ihr nach Belieben verbraten könnt. Jetzt heißt es, Gegnern und Gegenständen Magiesprüche zu entziehen. Befindet ihr euch beispielsweise in einem Fight, wird den Gegnern per **DRAW-Befehl** eine gewisse Anzahl an Zaubern abgenommen. Dass es hierbei sehr wichtig ist, genau zu wissen, welcher Gegner als magische Tankstelle elementarer Zaubers dient, lernt ihr schnell im Spiel. Neben dieser Neuerung

stehen euch mächtige G.F.-Kräfte zur Verfügung. Kenner des siebenten Teils werden sich noch an die Summon-Kräfte erinnern. G.F. sind Mächte, die ihr gezielt koppeln müsst. Eine Kopplung bewirkt eine Veränderung der Fähigkeiten und Kampfwerte. Aber auch im Kampf selbst dürfen die G.F. beschworen werden, die dank gewaltiger Zauberrattacken für den entscheidenden Vorteil sorgen. Das weitere Einsatzgebiet der Magie ist grundlegend logisch aufgebaut. Wieder einmal sind die Grundzüge der einzelnen Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft zu beachten. Eiszauber werden beispielsweise gegen Flammendämonen eingesetzt. Größere Gruppen von Monstern werden mit



Der **DRAW-Befehl** ist das Zauberspruchstanken beim Gegner. Er ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, denn ohne ausreichenden Zaubervorrat wird es schwer.

Kleiner Final-Fantasy-Rückblick

Die Final-Fantasy-Serie begründete ihren Ursprung schon zu frühen Zeiten. Bereits auf dem NES (Nintendo Entertainment System) bewies Squaresoft ihr Können.

Final Fantasy. Der erste Teil war, dem NES angemessen, in recht schlichter Grafik gehalten.

Final Fantasy II erschien leider nur in Japan.

Final Fantasy III (nicht zu verwechseln mit der SNES-Version FF III!) ist leider auch nur in Japan erhältlich.

Final Fantasy IV (US-Version erschien unter dem Titel Final Fantasy II).

Final Fantasy V. Nur japanische Version. Leider schauten Amerikaner und Europäer wieder in die Röhre.

Final Fantasy VI auf dem Super Nintendo. (US-Version erschien unter dem Titel Final Fantasy III)

Final Fantasy VII, erschien als Fortsetzung auf der PlayStation und kann noch heute mit 92 % überzeugen.

Final Fantasy Tactics. Die Beliebtheit der Serie zeigt sich auch in anderen Titeln (Ehrgeiz, Chocobo Race, etc.).

Die Geschichte um die Charaktere in Squaresofts langer Reihe an Titeln ging an uns Europäern ziemlich vorbei. Beispielsweise erschienen einige Titel nur als japanische Version. Da die Hürde der japanischen Sprache für den normalen Deutschen doch sehr gewaltig ist, werden nur sehr wenige alle der oben genannten Titel kennen. Einen wahren Boom löste jedoch die amerikanische Version Final Fantasy III aus, die eigentlich schon den sechsten Teil der Serie in Japan darstellte. Viele Besitzer eines Super Nintendos kauften damals entsprechende Konverter und Adapter, die es ermöglichten, auch amerikanische Module mit einem deutschen SNES-Gerät zu spielen. Um die Beliebtheit einiger Charaktere zu verdeutlichen, muss man die lange Liste an Spielen beachten, in denen diese Gastauftritte haben oder sogar die Stars spielen, als da wären auf der PlayStation: Ehrgeiz, Chocobo Dungeon, Chocobo Dungeon 2, Chocobo Racing, Final Fantasy Tactics, Parasite Eve, etc.



Durch Schlaf wird Energie aufgefressen. Allerdings kostet dies wertvolle Gil.

Schlafzauber betäubt, um Attacken zu verhindern. Mit jedem Kampf lernen

die G.F.s hinzu und bilden neue Fähigkeiten aus. Was sie nach und nach lernen sollen, kann der Spieler selbst bestimmen. Als weitere Kopplungsmöglichkeit steht es euch frei, welche Befehle ihr in einer Schlacht einsetzt. So gilt es diese Möglichkeit immer wieder neu abzumischen. Steht ihr einem mächtigen Gegner gegenüber, der eure Gruppe gnadenlos niederringt, liegt es an euch, mit



Im Reich trifft ihr auf die verschiedensten Fortbewegungsmittel.



Wedge: "Es gab einen Bericht, dass ein Monster hier auf dem Turm gesehen worden ist."

Auch alte Bekannte aus vorherigen Teilen haben ihren Gastauftritt in FF VIII.



Xell 412
Squall 590
Selphie 520

Der Einsatz der Zauberkräfte der G.F.s wird mit genialen optischen Effekten meisterhaft filmreif in Szene gesetzt.



Per Analyse-Zauber erhält ihr alles Wissenswerte über die Monster.

Xell
"Schon wieder! Dieser Arsch!
Er denkt nur an sich!!"



Jeder Charakter ist fein definiert. So lässt der grimmige Cifer die gesamte Truppe manchmal einfach links liegen, was für Ärger sorgt.

"Perfekte Verknüpfungen von Spiel und Sequenz sorgen für nicht gekannten **Spiele Spaß**"

akter, der nach und nach in Squalls Truppe auftaucht, hat verschiedene Kräfte inne und verfügt über einen anderen Kampfstil. So können unterschiedliche Spezialfähigkeiten (bei-

Auch die Gegner lassen sich nicht mit Zaubern lumpen. Achtet darauf, genügend Heilzauber zu saugen, um solchen Attacken standzuhalten.



Die einzelnen Locations sind in kurze Abschnitte unterteilt, die mit Detailverliebtheit nicht geizen.



Sämtliche Unterhaltungen werden per Textbox geführt. Eine Sprachausgabe ist leider auch nicht im neuesten Teil enthalten.



Mit dem Zug geht es durch einen Unterwassertunnel nach Timber, um einen wichtigen Auftrag zu erledigen. Vorher braucht ihr jedoch 3000 Gil für die Fahrkarte.



Mächtige Zauberkräfte, die ihr ganzen Gruppen von Gegnern entgegenschleudert, bilden das A und O in den Fights.



Im aktuellen Waffenjournal erfahrt ihr, mit welchen Items eure Waffen auferüstet werden können.

"Die vollendete Symphonie Final Fantasy VIII setzt neue Maßstäbe im Genre"

hyperaktiven, karatebegeisterten Xell sorgen für so manchen Lacher. Im Gegensatz dazu zeigt die kleine Selphie stets Besonnenheit und auch immer wieder einmal etwas Angst.

TECHNIK: Squaresoft beweist aufs Neue, dass sie ihre Ideen und Träume verwirklichen können. Neben der ungeheuer komplexen Story sorgen vorberechnete Sequenzen für einen flüssigen Spielverlauf. Da es Squaresoft versteht, Ladezeiten zu kompensieren, wird der gesamte Spielverlauf

durch diese unterstützen (mit Motion-Capturing eingefangenen) Filme noch dichter und komplexer. Man wird förmlich ins Spiel hineingesogen. Zwar ist der grafische Unterschied zwischen Sequenz und reinem Spiel deutlich sichtbar, aber die Grenzen der PlayStation sind erreicht und unüberwindlich. Kleinere Blitzer zwischen den Schnittstellen der Polygone sich bewegender Objekte bleiben manchmal nicht aus. Steuerungstechnisch wird der Dual Shock gekonnt unterstützt. Das gesamte Spieldesign sowie die Spielfiguren wurden erwachsener gestaltet. Wer pummelige kleine Knuddelcharaktere aus den vorangegangenen Teilen sehen will, wird etwas enttäuscht sein. Der neueste Teil wirkt dafür reifer und kann auch ältere Spieler ansprechen. (Gunther H.)

Ein Spiel, wie es bisher kein zweites gibt

Positiv: Squaresoft gelingt es aufs Neue, jeden RPG-Fan zu verzaubern und wochenlang vor der PlayStation zu fesseln. Alles passt einfach perfekt zusammen. Neben einem neu ausgeklügelten Kampfsystem, das unzählige Kombinationsmöglichkeiten zulässt, weiß auch der komplette Soundtrack die Symphonie Final Fantasy VIII in ungekannter Weise zu begleiten. Charakterdesign und Storyverlauf bilden die Krönung des RPG-Genres in Sachen PlayStation. Die geniale Detailverliebtheit wird jeden Spieler in den Bann ziehen und ihn nicht mehr so schnell loslassen. Auch die Charakterveränderung von knuddelig zu erwachsen hat dem Spiel sehr, sehr gut getan. Abschließend muss ich ein fettes Lob an die Übersetzer geben, die der Kreativität der deutschen Sprache das Letzte abverlangt haben.

Negativ: Was soll man da meckern? Lediglich die Tatsache, dass an einigen Stellen des Spiels die Kämpfe doch etwas überhand nehmen, ist uns aufgefallen. Auch fehlt eine Option, die mächtigen ausgeführten Zauber im Kampf etwas abzukürzen. Ansonsten eben perfekt!

spielsweise **Waffen**) automatisch oder aber auch gezielt durch eigene Entscheidung eingesetzt werden. Jeder Charakter, auf den ihr trifft, besitzt individuelle Eigenschaften. So werdet ihr den kampfstollen, völlig überheblichen Cifer kennenlernen. Seine ständigen Streitereien mit dem

TEST

Action: 4
Strategie: 4
Abenteuer: 4
Geschick: 4
Simulation: 4

GRAFIK: 4
SOUND/FX: 4
super: 4
sehr gut: 4

MEHRSPIELERSPASS: 4
entfällt: 4

SPIELSPASS: 4

97%

FINAL FANTASY VIII

Entwickler/Vertrieb: Squaresoft/SCED

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

Preis: DM 119,-

Special Edition Bundle (T-Shirt, etc.) DM 149,-

USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: SCED

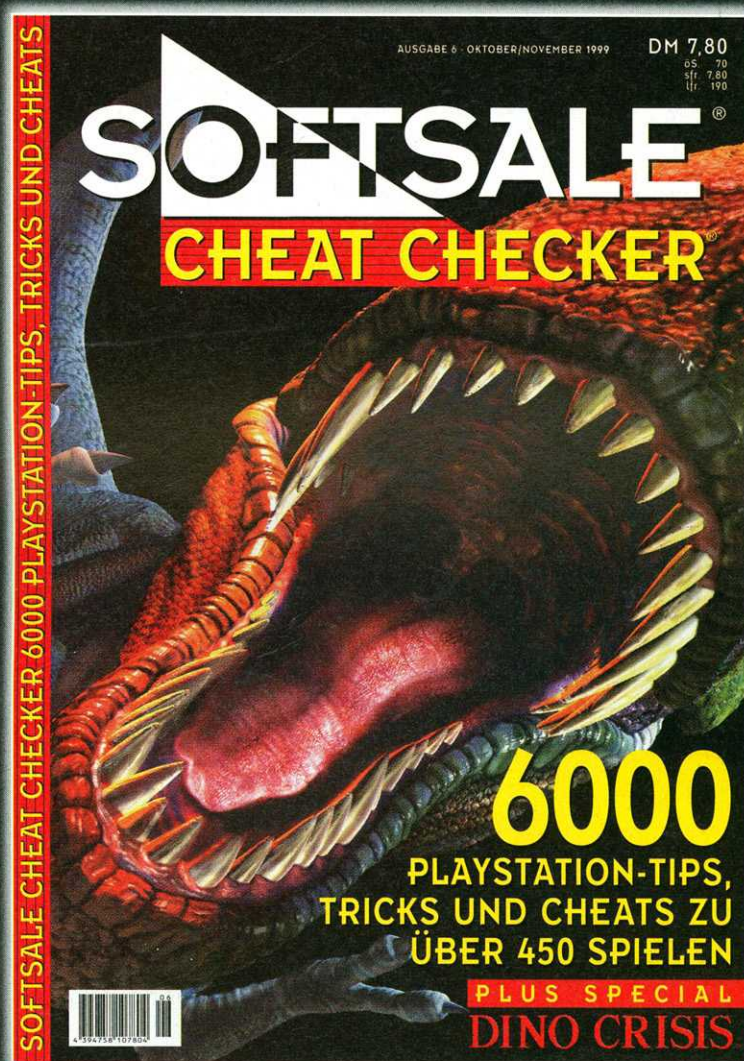
Features: Dual Shock

ERSCHEINUNGSTERMIN 27. Oktober



MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



**AUSGABE 6/99
PLAYSTATION**

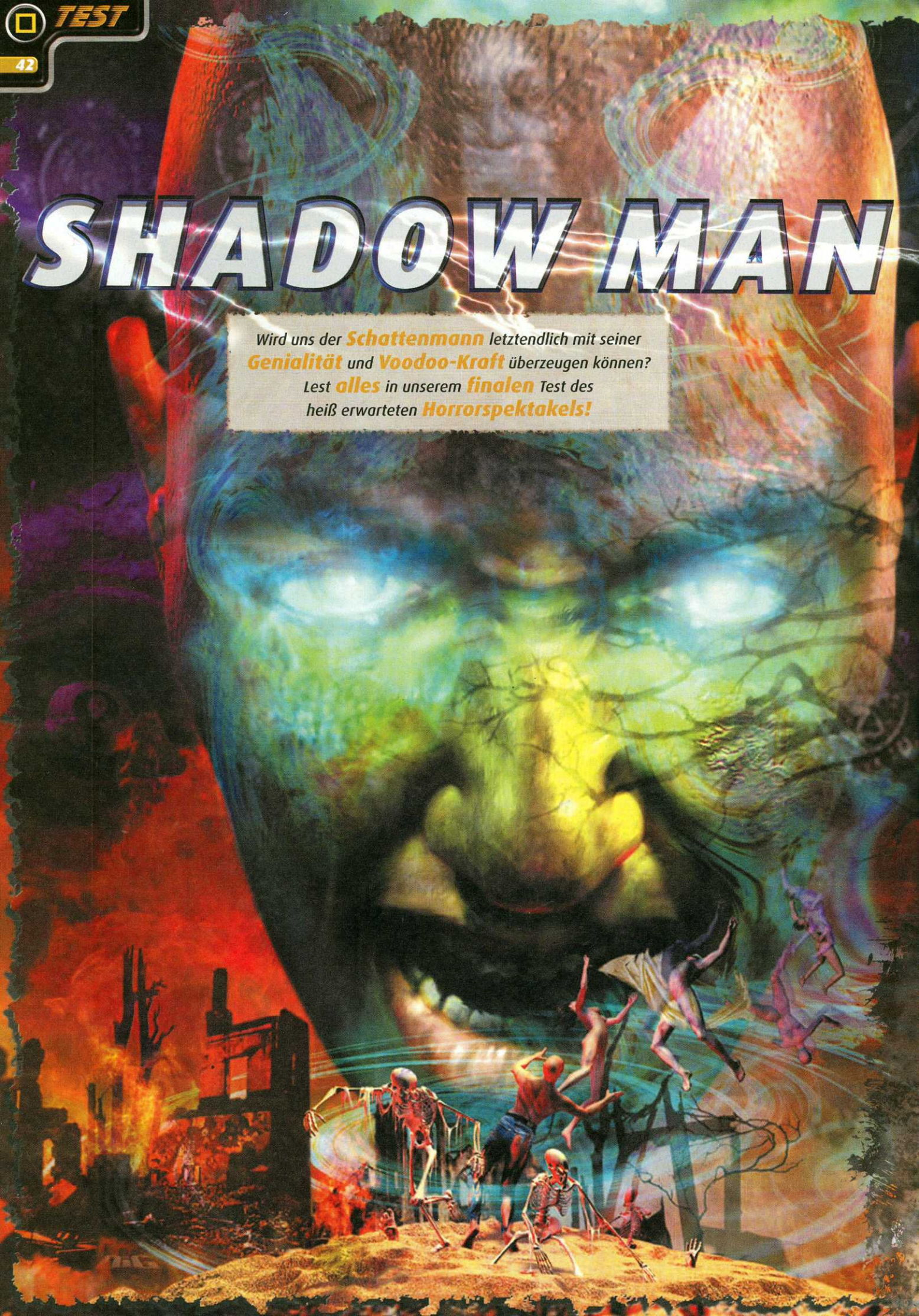
**NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL
AB 24. SEPTEMBER '99!**

**SONDERHEFT
23 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



SHADOW MAN

Wird uns der **Schattenmann** letztendlich mit seiner **Genialität** und **Voodoo-Kraft** überzeugen können?
Lest **alles** in unserem **finalen** Test des
heiß erwarteten **Horrorspektakels!**





In diesem Abschnitt kann jeder Schritt der letzte sein. Berührungen mit der Lava sind sofort tödlich.



Mit gezielten Schüssen lassen sich die Vasenzerschießen und Goodies freilegen.

Nur wenige Spiele wurden im Vorfeld ihrer Fertigstellung dermaßen gehypt wie das Horror-Adventure Shadow Man. Acclaim Teesside, früher bekannt als Iguana UK, arbeitet mittlerweile über zwei Jahre an den Abenteuern des Schattenkriegers. Das Team werkelte aber nicht nur an der PlayStation-Version, sondern ebenso an einer PC-, N64- und Dreamcast-Variante. Leider wurde in den letzten Wochen ersichtlich, dass gerade die PlayStation-Fassung am meisten unter dem selbst aufer-

legten Zeitdruck von Acclaim zu leiden hatte. Der Hersteller wollte nämlich unbedingt einen simultanen Release aller Versionen am 9.9.99 (eine Art diabolisches Datum) erreichen. Nun, daraus wurde nichts. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, wimmelte es in der Preview-Version von technischen Unzulänglichkeiten. Daher waren wir um so mehr gespannt, wie gut Acclaim Teesside gearbeitet hat, um Lara, Soul Reaver und Co. von ihrem Referenzthron zu verdrängen.

GAMEPLAY: Der Spieler übernimmt die Rolle des Schattenkriegers Mike LeRoi, der mittels eines mysteriösen Brust-Implantats zu einem unverwundlichen Voodoo-Krieger mutiert ist. Seine uralte Freundin und Voodoo-Priesterin Nettie (sie sieht danke ihrer übersinnlichen Kräfte trotzdem recht knackig aus) verdankt Mike eigentlich sein Leben bzw. seine Existenz. Als Mike eines Tages bei einem Verkehrsunfall mitsamt seinem jungen Bruder Luke und seinen Eltern ums Leben kommt, entwendet Nettie Mikes Leichnam von der Unfallstelle und implantierte ihm ein mächtiges Voodoo-Artefakt. Die Schattenmaske verwandelt seither Mike in der Nacht zu Shadow Man, dem Wanderer zwischen den Welten. Shadow Man besitzt nämlich als einzige Kreatur die Fähigkeit, zwischen der Lifeside, also unserer Welt, und dem Reich der Toten, sprich der Darkside, zu wechseln. Dieser Umstand wird besonders dann interessant, als Nettie eines Nachts eine schreckliche Vision hat. Sie träumt

vom berühmten Massenmörder Jack the Ripper, dessen sehnlichster Wunsch es war, durch die Morde an vielen Prostituierten im Londoner East End im Herbst des Jahres 1888 das so genannte Messerritual durchzuführen. Er versprach sich davon, zu einem mächtigen Astral-Wesen aufzusteigen. Das Ritual scheiterte jedoch kläglich. Plötzlich taucht ein Mann in

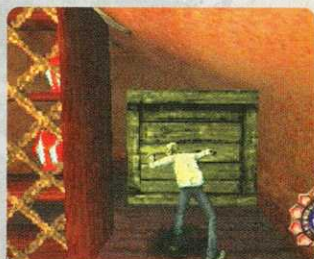
„Unzählige Waffen und packende Endgegner sorgen für schweißtreibende Nächte“



In der Kathedrale des Schmerzes warten die fünf Endgegner auf den Shadow Man.



Bewegliche Türen lassen sich nur in einem bestimmten Moment durchqueren.

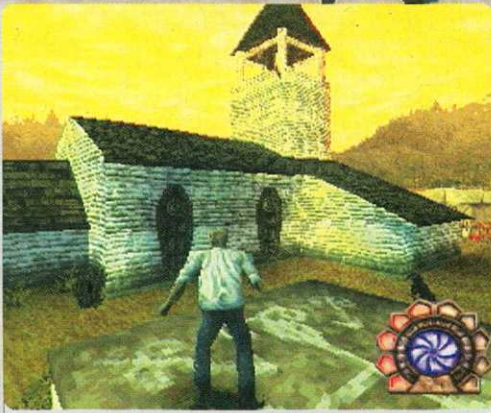


Auf Laras Pfaden: Kisten sind mit ein wenig Schweiß in die gewünschte Position zu bugsieren.

Wer ist Shadow Man?

Vor dem geheimnisvollen Hintergrund der Voodoo-Mythologie erlebst du in Shadow Man die Geschichte von Mike LeRoi, einem Auftragsmörder, der in der dunklen und zwielichtigen Unterwelt von New Orleans operiert und nach Belieben in das Reich der Toten wechseln kann, wo er zum Shadow Man wird - zum unsterblichen Voodoo-Krieger, der über erstaunliche Kräfte verfügt. Als Nettie, die Voodoo-Zauberin, die den Shadow Man durch Einpflanzen der mächtigen und uralten Schattenmaske in Mikes Brust erschuf, eine prophetische Alpträumvision von der Apokalypse hat, fordert sie ihn auf, durch den Schleier ins Reich der Toten zu treten, zum Shadow Man zu werden und sich an den Ort zu begeben, an den alle Mörder und Wahnsinnigen am Tag ihres Todes kommen - das bedrohliche schwarze Herz der Finsternis, bekannt als das Asyl. Shadow Man beginnt in der schwülen realen Welt der Sumpfgebiete von Louisiana und führt den Spieler dann durch das nichtlineare Abenteuer "zwischen den Welten". Sowohl in der Gestalt von Mike dem Killer, der von Nettie versklavt wurde und durch seine Sterblichkeit und die Grenzen der körperlichen Welt eingeengt wird, als auch in der Gestalt des Shadow Man, des untoten Kriegers, der über die todtbringenden Kräfte der Schattenmaske in der Welt der Toten und darüber hinaus verfügt...





In Louisiana wartet Nettie mit den ersten Gegenständen in der Kirche auf Mike LeRo.



Nachdem man ordentlich Blei in die Untoten gepumpt hat, zerbersten sie und hinterlassen Lebensenergie.

seinem Versteck auf, der sich selbst als Legion vorstellt und Jack ein Geschäft vor schlägt. Er hilft ihm, das Messerritual zu vollenden, wenn Jack – übrigens ein fähiger Architekt – ihm in der Darkside ein Gebäude des Asyls errichtet, damit sich dort die dunklen Seelen zusammenfinden können. Jack schlug ein und tötete sich selbst mit einem Messer. Seit ihrem Traum ist Nettie sehr beunruhigt. Sie schildert Mike ihre Vision und Befürchtungen, dass Legion ein mächtiger Erzdämon mit vernichtenden Absichten für die Lifeside ist. So setzt sie kurzerhand Shadow Man auf die Erkundung des Asyls an, um Legion Einhaltung zu gebieten. Der Spieler macht sich also in Gestalt des Schattenkriegers Shadow Man auf, um den finsternen Dämon Legion aufzufinden und das Asyl zu vernichten. Genutzt wird dabei eine der Spielfigur folgenden Third-Person-Kamera

à la Tomb Raider. Mit einem einfachen Feuertastendruck wird auf eine Ego-Sicht mit Fadenkreuz umgeschaltet. Dieses Feature ist besonders dann hilfreich, wenn Gegner aus größerer Entfernung oder anderen Höhengniveaus beschossen werden sollen. Zu Anfang muss man darauf weniger Rücksicht nehmen, da die Gegner meistens gut sichtbar sind und wenig einstecken. Später jedoch sollte man schon ein wenig vorsichtiger zu Werke gehen, um nicht von einer Horde Untoter ins Nirvana geschickt zu werden. Stirbt man dennoch einmal, ist nicht alles verloren. Glücklicherweise verzichtete Acclaim darauf, eine Art Lebenbeschränkung einzuführen. Mit unendlichen Continues geht es am zuletzt besuchten Speicherpunkt weiter. Das ganze Spiel ist durchzogen von Action. Ähnlich wie beim Genreklassiker Tomb Raider sind diese Einlagen geschickt eingesetzt und wirken nicht überdreht. Meistens bleibt genügend Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen und die etwas hirnlosen Gegner

aus einem gesicherten Versteck zu erledigen. Wie es sich für einen ausgereiften Vertreter dieses Genres gehört, bietet Shadow Man dutzende verschiedene Waffen und Gegenstände. Dabei muss man jedoch unterscheiden, ob gerade Mike oder Shadow Man gesteuert wird. Mike kann beispielsweise in der Lifeside nicht Shadow Mans Voodoo-Waffen einsetzen. Funktioniert das Flammen spuckende Flambeau in der Darkside perfekt, muss Mike in der Lifeside auf "normale" Bleispucker, wie Pistole, Uzi oder Schrotflinte, zurückgreifen. Dieses Problem ist übrigens auch Teil der sehr fein ausgearbeiteten und atmosphärischen Story. Acclaim zeigte besonderes Geschick und Erfindergeist bei der Umsetzung der Comic-Vorlage. Nach Angaben der Entwickler ist es mittlerweile so, dass die Comic-Schreiber selbst bei den Spieledesignern nachfragen, wie etwas in der Shadow-Man-Welt funk-

tioniert. Dank der hervorragenden Lokalisierung ins Deutsche macht das Spiel noch eine Ecke mehr Spaß. Mikes Flüche, wie "In welcher Scheiße stecke ich denn jetzt schon wieder?", sorgen neben Lacher auch für die nötige Prise Ironie. Aber nicht nur die

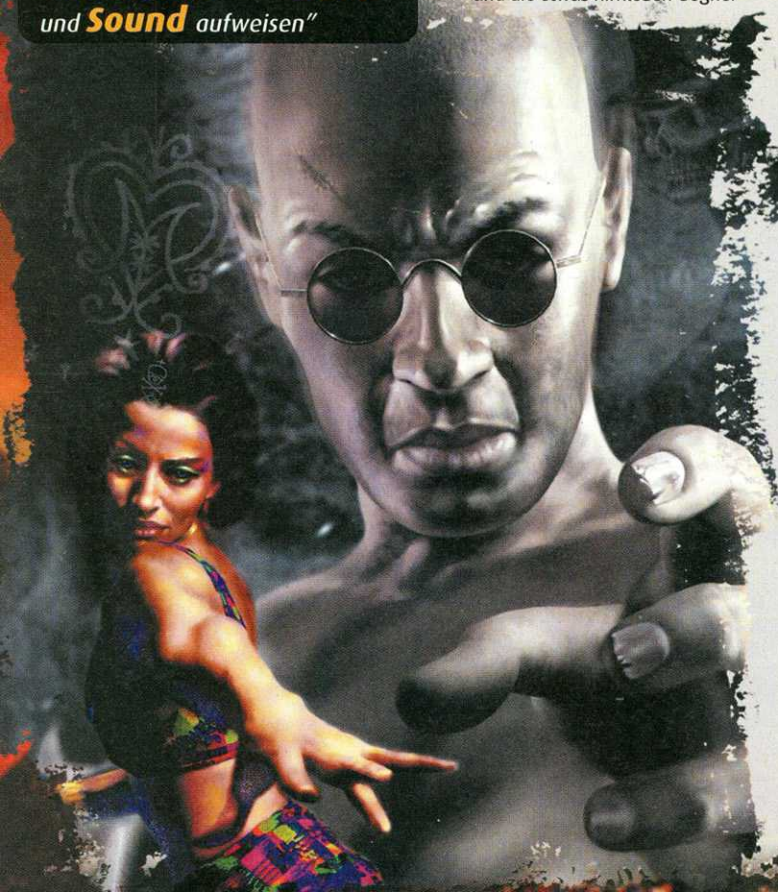
"Leider **fehlt** es der **Grafik** an der **Brillanz**, wie sie **Story** und **Sound** aufweisen"



Entsprechend dem Shadow-Level kann unser Held die Schattenportale öffnen. In diesem Fall eine Tür des 2. Grades.



Mit Jacks Asyl-Schlüssel lassen sich innerhalb des Gebäudes fast alle Türen öffnen und Steuertafeln betätigen.





Netties Gehilfe in der Darkside ist die Totenkopfschlange Jaunty. Tommy Piper schenkte ihm die deutsche Stimme.



Mit dem Baton kann sich Shadow Man in andere Levelbereiche teleportieren.

Story macht Shadow Man einzigartig. Es ist vielmehr der Mix aus diversen Genres, wie Shooter, Jump & Run und Adventure. Hüpfenlagen mit beweglichen Plattformen, versinkenden Bodenelementen, Lava spuckenden Statuen oder Speere, die unvermittelt aus dem Boden schießen, erinnern mehr an Jump&Run-Klassiker als an ein Action-Adventure. Shadow Man setzt im Punkt der Abwechslung freilich Maßstäbe. Im Laufe des Abenteuers wird der Charakter auch immer mächtiger. Zum einen sammelt man Dark Souls auf, die euch in regelmäßigen Abständen einen so

genannten Schattenlevel spendieren, zum anderen gibt es Gads, eine Art Tätowierung, mit denen man später über Feuer und Lava oder an Blutfällen hinauf laufen kann. Somit werden die zuerst besuchten Abschnitte wieder interessant, da sich mit den neuen Möglichkeiten weitere, zuvor unerreichbare Gegenden erforschen lassen. Je höher der **Shadow-Level** ist, um so stärkere Voodoo-Kräfte und -Waffen kann Shadow Man einsetzen.

TECHNIK: Genau an diesem Punkt liegt das Problem des Schattenkriegers. Die Grafik ist auf keinem Niveau, das mit den besten Produkten des Genres mithalten kann. Die Framerate stockt leider öfters, wenn zwei oder mehr Gegner zu sehen sind. Dem Produkt ist förmlich der Zeitdruck der Programmierer anzusehen. Hier und da ploppen Polygone weg, die Charaktere wirken hölzern und schlecht animiert und von Lippensynchronität kann nicht die Rede sein. Diese Mankos wären eigentlich noch zu ertragen, wenn sie sich nicht negativ auf den Spielfluss auswirken würden. Einige Passagen fallen durch die mangelhafte Technik sehr schwer. Manchmal lässt sich der Absprungpunkt oder das Timing nicht richtig finden, was das ein oder andere Frusterlebnis beschert. Trotzdem gibt es auch Positives zu vermelden. Die Kamera ist gut gelungen. Schnell und zuverlässig dreht sie sich in die passende Perspektive. Ebenfalls sehr lobenswert ist die hervorragende Sounduntermalung und die fast perfekte deutsche Sprachausgabe mit den Stimmen von Jack Nicholsons (Joachim Kerzel), Samuel

L. Jackson (Helmut Krauss), Whoopie Goldberg (Regina Lemnitz) und ALF (Tommy Piper). Hätte nicht die schlechte Grafik-Engine dem Produkt einen Strich durch die Rechnung gemacht, wäre Shadow Man uneingeschränkt zu empfehlen. So bleibt es nur ein weiteres Action-Adventure unter vielen. (Frank F.)

Trotz technischer Mängel ein interessanter Titel

Positiv: Noch nie habe ich ein Spiel mit einer packenderen Story erlebt. Gepaart mit der nahezu perfekten deutschen Sprachausgabe, die sich kontinuierlich durch das rund 70-stündige Gameplay zieht, vermittelt sie eine bisher unerreichte Atmosphäre. Ebenfalls perfekt durchgestylt wirkt das Charakterdesign von Mike, Nettie, Legion und dem abgedrehten Gehilfen Jaunty. Auch das Waffenarsenal, bestehend aus herkömmlichen und Voodoo-Gegenständen, ist durchdacht und sorgt für Kurzweil.

Negativ: Problem Nummer 1 ist ganz klar die Grafik. Mir schwanden nach einigen Stunden Spielzeit (nicht gerade viel für ein Adventure) langsam die Sinne. Am Rande des Bildschirms verbiegen sich die Texturen dermaßen, dass einem schummrig wird. Auch deren Auflösung ist nicht akzeptabel. Leider wirken sich diese technischen Probleme auch auf das Gameplay aus. Die präzise Steuerung, die in einigen Passagen lebenswichtig ist, fällt durch die niedrige Framerate unnötig schwer.

Voodoo-Waffen

Mysteriöse Waffen, in denen die pure Voodoo-Kraft verborgen liegt. Sie können nur von Shadow Man geführt werden. Es handelt sich um rituelle Gegenstände großer Zerstörungskraft, die mehr Schaden anrichten als die Schattenwaffe. Vernichtet man einen Untoten mit einer Voodoo-Waffe, wird der Feind vollständig aufgelöst und es bleibt keine Lebenskraft zurück. Monster, die unsterbliche dunkle Seelen in sich haben, werden von den Voodoo-Waffen nur wenige Augenblicke außer Gefecht gesetzt, um ihre Seele mit der Schattenwaffe nehmen zu können. Alle Waffen außer Asson und Enseigne haben einen doppelten Zweck.



Asson

Die heilige Rassel der Voodoo-Priesterin Nettie. Damit können über weite Strecken brennende Voodoo-Schädel abgefeuert werden.



Baton

Ein kurzer Speer, der Voodoo-Kräfte verwendet. Man sticht damit auf Feinde ein und fügt ihnen Schaden zu. Er hat auch noch einen zweiten wirkungsvolleren Zweck...



Flambeau

Wenn der Flambeau offen getragen wird, dient er als Fackel, um die Umgebung zu erhellen, wobei Voodoo verbraucht wird. Der Flambeau kann abgefeuert werden, verbraucht dadurch allerdings gewaltige Mengen der Schattenkraft. Er kann auch eingesetzt werden, um in bestimmte Wände ein Loch zu brennen.



Marteau

Dieses Artefakt ist ein Voodoo-Trommelschlegel aus einem Kieferknochen, der Druckwellen auf Bodenhöhe erzeugt. Die feurigen Ausläufer, die von der Aufschlagstelle ausgehen, spüren Gegner auf und fügen ihnen Schaden zu.



Enseigne

Dieser kleine Schild erzeugt durch Voodoo einen feurigen Schutzschild um Shadow Man. Wenn er geschickt eingesetzt wird, kann er bei der Abwehr feindlicher Angriffe sehr nützlich sein.

TEST

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation

GRAFIK SOUND/FX gut super

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

76%

SHADOW MAN

Entwickler/Vertrieb: Acclaim Teeside/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 40+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Acclaim
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





Bei Wip3out fahrt ihr auf dem Weg zum Ziel an riesigen Glasbauten vorbei.

WIP3 KILLER

Deutsche Firmen mischen immer mehr in der **Software-Industrie** mit. **Team FEB** zeigt mit **Killer Loop**, dass Programmierer hier zu Lande auch beeindruckende **Arbeit** leisten können.

„Durch **das Entkoppeln** der **Gleiter** entsteht ein **einzigartiges Fahrgefühl**“

INTRO



"Manche **Strecken** scheinen nur aus **Kurven** zu bestehen, was den **Schwierigkeitsgrad** drastisch anhebt"

Schneller geht es wohl kaum. Die **Techno-Hatz** von **Psygnosis** greift erneut nach dem **Rennspiel-Thron**.

OUT LOOP



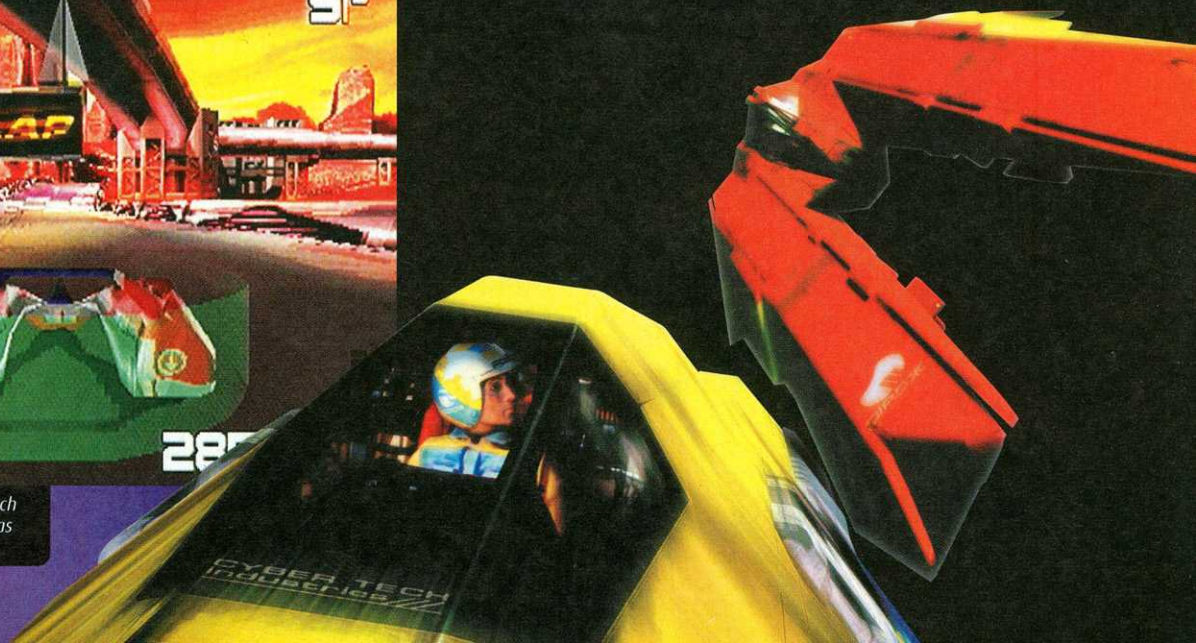
INTRO

LAP 1 01:41:10
LAP 2 00:00:00
LAP 3 00:00:00
T 01:41:10

91°



Mit der Energiebarriere kann euch bei Killer Loop kein Gegner etwas anhaben.





In schmalen Passagen wie dieser ist das Navigieren nicht besonders einfach.



Bei solchen Panoramen kommt man schnell ins Schwärmen.



Mit den beiden Missiles fällt es nicht schwer, den Gegner zu treffen.

Kaum ein Titel hat wohl eine derart eingefleischte Fangemeinde wie Wipeout. Psygnosis designte diesen Titel bewusst im Techno-Style, um eine möglichst trendige Zielgruppe anzusprechen. Fast mit jedem Gerät wurde anfangs dieser grandiose Future-Racer verkauft. In

einer genialen Promotion-Tour unterbreitete Psygnosis seinen Top-Titel dem kaufwilligen Publikum. Als Dekoration vieler Diskotheken fanden sich zahlreiche PlayStation-Displays mit diesem außergewöhnlichen Rennspiel, welches die Kids in Scharen anlockte. Dabei war die Präsentation geschickt gewählt. Mit stampfendem Techno-



"Fans der Wipeout-Serie werden sich auch im neusten Teil gleich wieder heimisch fühlen"

Sound und atemberaubender Geschwindigkeit hatte man schnell die gesamte Diskothekenwelt von der Qualität dieses Spieles überzeugt. Doch Psygnosis sah diesem Geschehen

nicht tatenlos zu. Knapp ein Jahr später folgte mit Wipeout 2097 ein grandioses Sequel, das den Vorgänger in Sachen Geschwindigkeit und bunte Pop-Grafik noch überflügelte. Mit einigen neuen Waffensystemen und genialen Effekten gelang den Programmierern erneut ein ganz großer Erfolg. Auch im Nachfolger steuerten wieder zahlreiche

Die PlayStation hat sich mittlerweile als Spieleplattform überaus gut etabliert. Einer der Gründe hierfür ist wohl die schier endlose Flut an neuer Software, die den Markt fast täglich überschwemmt. Betrachtet man die riesige Neuerscheinungsliste, fällt schnell auf, wie viele Titel aus den USA und vor allem aus

Japan stammen. Europäische Firmen repräsentieren nur einen sehr kleinen Teil des Ganzen. Vor allem in Deutschland sucht man erfolgreiche Spiele-Firmen fast vergebens. Team FEB (Free Electric Band) ist einer der wenigen deutschen Entwickler, die schon vor längerer Zeit einen beachtenswerten Titel hervorbrachten. Der damalige Arbeitstitel Yarg wurde nach kurzen Verhandlungen mit einem Bekleidungshersteller in Killer Loop umbenannt. Schon die

ersten Bilder sahen atemberaubend gut aus und machten Appetit auf mehr. Auch als die Videoproduktionsfirma VCC das Team FEB unter



Koppelt ihr euren Gleiter aus der Bahn, könnt ihr Gegner unter Beschuss nehmen, die sich hinter euch befinden.



Wenn diese Missile ins Ziel gegangen wäre, hätte der Gegner nichts mehr zu lachen.



Zucken Laser zwischen zwei Rivalen, ist das ein Anzeichen für einen heißen Kampf.



Unter der Wasseroberfläche kommt man sich etwas einsam vor.



Mit dem Erdbeben lassen sich die Gegner effektiv aufhalten.

bekannte Bands, wie The Prodigy, Chemical Brothers und Underworld, einen genialen Soundtrack bei. Mit Wip3out, dem neuesten Teil der Serie, versucht nun Psygnosis an dieser Erfolgsreihe nahtlos anzuknüpfen.

GAMEPLAY: Die Jungs von Psygnosis haben schon mit WipEout und WipEout 2097 bewiesen, das extrem schnelle Rennspiele



Die Laserbarriere ist eine der neuen Waffen in Wip3out.

mit einer gelungenen Steuerung prima zu spielen sind. Auch bei Wip3out wurde diesem Prinzip treu geblieben. Die Idee mit den Bremsdüsen an der rechten und linken Seite ist zwar noch aus dem ersten Teil, doch gerade dieses Feature gibt den Gleitern ein einzigartiges

WIP3OUT KILLER LOOP

ihre Fittiche nahm, konnten die Programmierer ungestört an dem Projekt weiterarbeiten. Mittlerweile sind die beiden Firmen fusioniert und werden auch zukünftig unter einem Namen auftreten. Der Publisher Crave Entertainment, der Killer Loop hier zu Lande vertreiben wird, ist ebenfalls ein vielversprechender Neuling der Videospelbranche. Alle Zeichen stehen also auf Sieg. Ob es Killer Loop jedoch gelingt, den Genre-König WipEout vom Thron zu schubsen, werden wir sehen. Eines steht jedenfalls fest: Killer Loop hat das Zeug zum absoluten Top-Hit.

GAMEPLAY:

Betrachtet man das Streckendesign von Killer Loop, wird einem sehr schnell klar, dass sich die Programmierer nur sehr wenig einschränken mussten. Die Anzahl der



Durch altertümliche Bauten geht es in den Untergrund.



In den engen Röhren ist es besonders leicht, Plätze gutzumachen.



Die gelben Kristalle laden euren Magnetspeicher wieder auf.

WIP3OUT-STRECKEN

Hi-Pumii

Bei dieser Strecke ist viel Bremsen angesagt. Versucht möglichst viele Gegner auf den Geraden zu überholen und bremsen eure Gleiter vor den Kurven mit beiden Bremsdüsen stark ab. Achtet im Tunnel auf die stark verengte Bahn. Hier wäre ein Autopilot mehr als angebracht.



Manor Top

Hier geht es rasant über die Dächer einer Stadt entlang. Visiert bei den großen Sprüngen die Bahn genau an, um nicht ausgebremsst zu werden. Wenn ihr rechtzeitig an einen Autopiloten kommt, sollte er an den versetzten Streckenstücken aktiviert werden.



Mega-Mall

In dem riesigen Einkaufszentrum geht es steil bergauf. Zieht bei den Sprüngen die Nase des Gleiters nach oben, um nicht aufzuschlagen und somit wichtige Zeit zu verlieren. Versucht in der Spirale so viele Gegner wie möglich zu überholen.



P-mar Projekt

Diese Strecke hat es wirklich in sich! Viele kleine Kurven, für die ihr erst den richtigen Rhythmus braucht. Drückt alle Waffen sofort weg und hofft auf einen Autopiloten. Zieht die Nase eures Gleiters bei den großen Sprüngen nach oben, um Topspeed zu erlangen.



Porto Kora

Hier handelt es sich um eine einfache Anfängerstrecke, die durch ein Hafengelände führt. Benutzt das doppelte Beschleunigungsfeld vor dem Tunnel und verwendet Autopiloten nur, um heil aus der Boxengasse zu kommen.



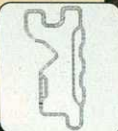
Sampa-Run

Versucht auf den Geraden möglichst viele Beschleunigungsfelder zu nutzen. Gleich nach dem Start folgt eine enge S-Kurve, die ihr rechtzeitig anbremsen solltet. Nehmt an der Streckenteilung den linken Weg und zieht auf der Höhe die Nase des Gleiters nach unten, um wieder Topspeed zu erlangen.



Stanza Inter

Hier ist erneut ein gutes Gefühl für die Bremsen gefragt. Wählt bei der Streckenverzweigung lieber den schmalen linken Weg als den rechten leicht versetzten. Gebt auf die scharfe Rechtskurve Acht, wenn ihr aus der Boxengasse ausfahrt.



Terminal

Diese Strecke ist erst in der Rapier-Klasse anwählbar. Beschleunigt auf den Geraden und bremsst die scharfen Kurven und beim 360-Grad-Turn rechtzeitig an. Nutzt die kleine Abkürzung durch die Boxengasse.



Den Turbo-Boost sollte man sich möglichst für lange Geraden aufsparen.



Der Zweispieler-Modus kommt ohne Geschwindigkeitsverluste aus.



Drei Gleiter liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen um den ersten Platz.



Nicht nur zum Einkaufen geht es in die Mega-Mall.

Handling. Mit dieser nützlichen Bremsvorrichtung ist es relativ einfach, engste Haarnadelkurven zu durchfahren, ohne am Rand anzuecken und dadurch wichtige Zeit abzugeben. Bei keinem vorherigen Teil waren die Bremsen ein solch wichtiger Bestandteil wie bei

Wip3out. Manche Kurse scheinen fast nur aus Kurven zu bestehen, die durch die richtige Dosierung der Bremsen erst gemeistert werden können. Vollgasfahrer haben hier keine Chance, denn bei jedem Verbremser landet das Gefährt unweigerlich an der Mauer. Um den Gegnern auch noch etwas anderes als Motorleistung entgegen-



zusetzen, wurden von den Programmierern wieder verschiedene Waffensysteme und Goodies eingebaut. Diese erhält man beim Überfahren bunter Felder, die je nach Farbe verschiedene Optionen bereit halten. Mit Raketen oder einer Reihe von Minen entledigt ihr euch prima eurer Widersacher oder ihr macht



In der Boxengasse könnt ihr eure Energie wieder auffrischen.

mit dem Autopilot auf einer kurvigsten Strecke viele Plätze gut. Neu hingegen ist die Laserbarriere, die ihr geschickt vor eure Gegner platzieren könnt. Nur das eigene Gefährt pas-

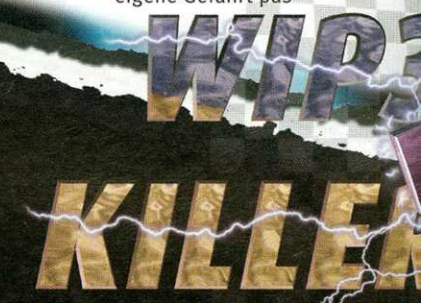


wirren Spiralen und Biegungen ist schon fast nicht mehr zu überblicken. Leute mit schwachem Magen werden sich bei dieser Streckenführung sicherlich nicht besonders wohl fühlen. In hohem Tempo rast ihr auf neun unterschiedlichen



Mit grüner Energie im Tank steht dem Sieg nichts mehr im Weg.

Strecken dem Ziel entgegen. In ferner Zukunft sucht ihr an Orten wie Moskau, Hawaii oder dem Himalaja vergebens nach bekannten Bauwerken oder vertrauten Landstrichen. Lediglich ein Gebäude, das vielleicht einmal der Kreml gewesen war, erinnert an frühere Zeiten. In der Anfangsklasse beginnt das Rennen mit einer humanen Geschwindigkeit, was sehr von Vorteil ist, denn sonst würde es äußerst schwer fallen, sein Frühstück im Magen zu behalten. Der gute alte Gummireifen hat in der Dimension von Killer Loop keinen Platz mehr. Die



futuristischen Gefährte bewegen sich hier auf drei eingebauten Metallkugeln, die sich auf Knopfdruck an die Bahn saugen. Dies ist vor allem bei riesigen Röhren und Tunneln von Vorteil, denn gerade hier kann man die Gegner an der Wand oder der Decke bequem überholen. Um dieses

WAFFEN PASSIV

Ausbaustufe 1: Minen

Verlegt die Sprengkörper am besten in engen Kurven. Auch an Steilhängen, wo alle Tripods normalerweise Toppspeed erreichen, kann man seine Gegner bestens ausbremsen.

Ausbaustufe 2: Schutzschild

Diese Energiebarriere schützt euch vor nahenden Raketen und herumliegenden Minen. Aber auch lästige Gegner kann man einfacher aus dem Weg drängen.

Ausbaustufe 3: Schutzschild + Turbo-Boost

Zündet ihr die dritte Stufe, aktiviert sich abermals ein Schutzschild. Gleichzeitig werdet ihr aber mit atemberaubender Geschwindigkeit nach vorne katapultiert.

WAFFEN AKTIV

Ausbaustufe 1: Rocket

Habt ihr einen roten Kristall gesammelt, dürft ihr eine Rakete abfeuern. Mit etwas Glück trifft sie einen der Gegner, die sich vor euch befinden.

Ausbaustufe 2: Schutzschild

Bei zwei eingesammelten roten Kristallen steht euch ein Laser zur Verfügung. Mit dieser Waffe könnt ihr mehrere Schüsse auf einen vor euch fahrenden Tripod abgeben und ihn somit verlangsamen.

Ausbaustufe 3: Homing Missile

Die Homing Missile ist die am einfachsten zu bedienende Waffe. Hat der Zielsuch-Mechanismus einen gegnerischen Tripod anvisiert, findet die Waffe automatisch ihren Weg ins Ziel.



Mit verschiedenen Waffen heizt ihr den Gegnern prima ein.



Blütenblätter fallen von den Bäumen und werden durch den Fahrtwind aufgewirbelt.

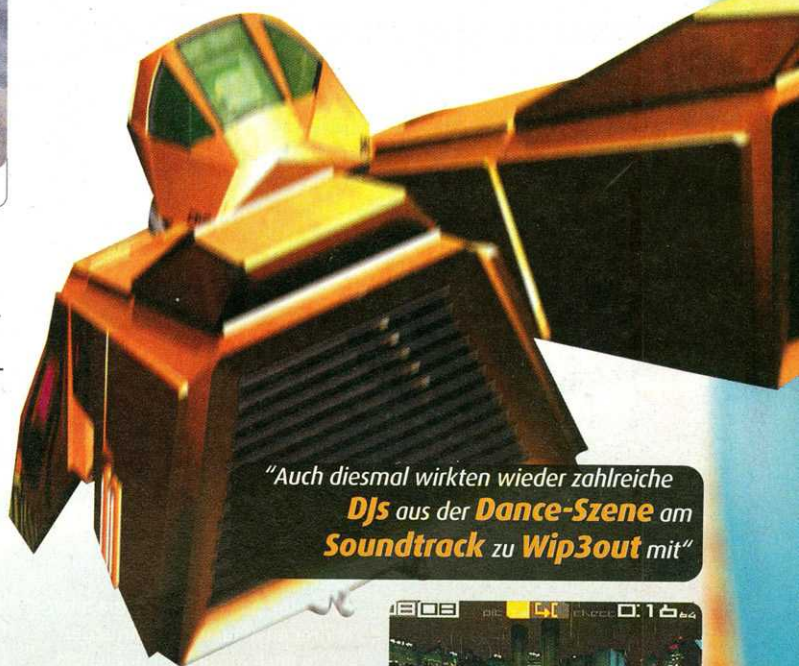
siert dann ungehindert, alle anderen Gleiter werden zurückgeworfen. Neben den Goodie-Feldern gibt es auch Beschleunigungsfelder, die den Gleiter in kürzester Zeit auf Topspeed bringen. Diese sind vor allem wichtig, wenn man hartnäckige Konkurrenten schnellstmöglich abschütteln will. Wird man recht häufig von gegnerischen Geschossen getroffen, sollte man ab und zu seine Energieleiste kontrollieren. Ist sie stark geschwächt, empfiehlt sich eine kurze Fahrt durch die Boxengasse, um seine Reserven wieder aufzufüllen. Habt ihr euch im Turnier durch die Klassen Vector, Venom und Rapier durchgekämpft, stehen euch



Am Hafen fliegt ihr an großen Überlaufbecken vorbei.



Über den Dächern der Stadt geht es an riesigen Leuchtreklamen vorbei.



"Auch diesmal wirkten wieder zahlreiche DJs aus der Dance-Szene am Soundtrack zu Wip3out mit"

im Wettkampf-Mode noch drei weitere Disziplinen zur Auswahl. Beim Rennwettkampf fliegt ihr mit vorherbestimmten Gleitern gegen acht Computergegner. Belegt ihr einen der ersten drei Plätze, schaltet sich



Bei manchen Sprüngen fällt es schwer, die andere Seite zu erreichen.

Feature anzuwenden, ist eine besondere Energie nötig, die in Form von gelben Kristallen auf der Strecke verteilt ist. Diese Kristalle sollten spätestens dann



Auf dem Weg zum Sieg geht es durch farbenprächtige Bauten hindurch.

eingesammelt werden, wenn die Anzeige rechts unten im Bildschirm leerzulaufen droht. Die Antriebsenergie findet sich in grünen Kristallen, die möglichst immer im Tank des Flitzers landen sollte. Verpasst man die wichtige Energie, läuft der Tank leer und das Gefährt wird deutlich langsamer. Diese Situation nutzen meist alle Computer-Gegner

"360-Grad-Turns in einer Spirale! Killer Loop ist wirklich krass"



Geht es so stark bergab, rutscht einem schon mal das Herz in die Hose.



Mit dieser nützlichen Option könnt ihr eure Gegner leicht an der Wand überholen.



Sicherlich wird der Fahrer hier ordentlich in den Sitz gedrückt.



Fast wie bei Mercedes! Zwei Tripods aus dem gleichen Team liefern sich einen heißen Konkurrenzkampf.

STRECKENVERGLEICH

Killer Loop

Schon beim Betrachten des Drahtgittermodells wird deutlich, wie komplex die Strecken von Killer Loop aufgebaut sind. Rast man mit Höchstgeschwindigkeit durch Spiralkurven und Tunnel, rutscht einem das Herz schon mal in die Hose. Wer einen schwachen Magen hat, sollte das Spiel erst vorsichtig antesten, bevor er sich ganz dem Geschwindigkeitsrausch hingibt.



Wip3out

Die Programmierer von Psygnosis blieben ihrem altbewährten Streckenkonzept weitgehend treu. Lange Geraden wechseln sich mit engen Haarnadelkurven geknnt ab und bieten somit einen guten Mix aus Topspeed und Handling. Nicht so spektakulär wie Killer Loop, aber trotzdem reizvoll, sozusagen die Formel 1 des Future-Rennsports.



In der Mega-Mall geht es eine enge Passage hinab.

die nächste Strecke frei. Beim Zeitwettkampf ist es besonders wichtig, eine schnelle Runde zu fahren, und beim Waffenwettkampf sollte man viele gegnerische Fahrzeuge schrottreif schießen.



Bei nasser Fahrbahn spiegeln sich die Düsen auf der Oberfläche.

aus und überholen euch sofort. Natürlich dürfen auch die Waffensysteme nicht fehlen. Kleine rote Kristalle, die auf den Strecken verteilt sind, bilden die einzelnen Ausbaustufen. Nach dem Zufallsprinzip erhält man bei der

Frischer Wind aus deutschen Landen

Positiv: Mit Killer Loop ist Team FEB ein ganz großer Überraschungshit gelungen. Niemand hätte noch vor kurzem gedacht, welch großes Potential in diesem Titel wirklich steckt. Bei keinem Rennspiel hat man eine solch geniale Grafik gesehen, die zu allem Überfluss noch mit konstanten 60 fps läuft. An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen, und die Möglichkeit, per Tastendruck an Wand oder Decke zu fahren, öffnet völlig neue Wege zum Überholen.



Negativ: Trotz aller Vorteile wirkt das Spiel aber eine Spur zu steril. Das eintönige Fahrverhalten der Tripods langweilt schon nach den ersten beiden Turnieren und kann auch vom ausgefeilten Streckendesign nicht wieder gutgemacht werden. Zudem entwickelt sich das Rennen schon bald zu einer Hatz nach den grünen Antriebskristallen. Verpasst man die nächste wichtige Energiequelle, verliert man schnell einige der heiß erkämpften Plätze. Auch die Hintergrundmusik hätte etwas mehr Power vertragen können. Killer Loop ist ein guter Titel, den sich vor allem WipEout-Fans etwas näher ansehen sollten.

Aufnahme des ersten Kristalls eine aktive oder eine passive Waffe, die noch in drei Ausbaustufen aufrüstbar ist. Je nach Anzahl der aufgenommenen Kristalle erhält man Minen, Missiles, Schilde oder einen Turbo-Boost, mit deren Hilfe man alle Gegner weit hinter sich lässt. Bei jedem Turniersieg werden eine neue Rennklasse und neue Strecken

freigeschaltet. Hat man die Klasse 3 erfolgreich beendet, lässt sich das Bonus-Game Killer Loop auswählen. Hier rast ihr mit allen Tripods in einem gigantischen Doppellooping um den Sieg.

TECHNIK: Grafisch stellt Killer Loop jegliche Konkurrenz in den Schatten. Weder störende Pixel noch früher Grafikaufbau trüben den Gesamteindruck. Beson-

"Durch HiRes-Grafik und makellose Optik wird Killer Loop zum reinsten Augenschmaus"



Mit Hochgeschwindigkeit geht es durch das finstere Industrieviertel.

WIP3 KILLER

ders beeindruckend sind die Masse der Details, die am Streckenrand vorbeiziehen. Offensichtlich ist den Programmierern bei der Farbgebung der Strecken nichts zu krass. Ständig wechselnde Pop-Farben, gepaart mit rasanter Geschwindigkeit, bren-



Hat die Homing Missile erst einmal den Gegner erfasst, gibt es für ihn kein Entrinnen mehr.



Um verschiedene Waffen zu besitzen, sollte man die roten Kristalle nicht verpassen.



TECHNIK: Die Geschwindigkeit hat bei der WipEout-Serie schon immer eine große Rolle gespielt. Der neuste Teil bildet hier keine Ausnahme. Gleitet man anfangs noch etwas langsam dahin, steigt der Adrenalinpegel mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad. Gerade in der obersten Liga ist perfekte Körper- bzw. Fahrzeugkontrolle angesagt. Wenn ihr hier auch nur für den Bruchteil einer Sekunde mit dem Lenkeinschlag zögert, hängt ihr sofort an der Bande und verliert wichtige Plätze. Die acht verschiedenen Strecken sind abwechslungsreich dargestellt. Mit Hoch-



Auf großen Leinwänden wird das Renngeschehen live übertragen.

bunte Pop-Style von WipEout 2007 nur bei einzelnen Strecken eingesetzt. Die meisten sind in schlichtem Grau gehalten und bieten nur wenige farbige Akzente. Dank der genialen HiRes-Grafik wirken alle Objekte relativ glatt und sehen nicht pixelig aus. Fast alle Waffensysteme werden mit spektakulären Effekten in Szene gesetzt und bieten feinste Bitmap-Explosionen. (Uwe K.)

geschwindigkeit rast ihr an
Hafenanlagen, Einkaufszentren
oder Hochhäusern vorbei. Habt
ihr gerade mal Zeit, auf Details
am Streckenrand zu achten, fal-
len umherfahrende Züge oder
plätschernde Springbrunnen ins
Auge, die der Atmosphäre eine
gewisse Lebendigkeit verleihen.
Leider wurde der

nen sich schon nach kurzer Zeit in die Netzhaut. Besonders in den Röhren verliert man leicht die Orientierung und knallt am Ende hart auf den Streckenboden. Trotz HiRes-Grafik läuft Killer Loop konstant mit 60 fps und hat auch in Extremsituationen keine Slowdowns. Die einzelnen Waffen ziehen beim Abfeuern transparente Schweiße hinter sich her und explodieren effektiv an

den Gegnern. Beim hohen Tempo von Killer Loop ist eine perfekte Steuerung besonders wichtig. Diese ist sehr direkt und reagiert sofort auf den Lenkeinschlag, was bei der extremen Streckenführung besonders entgegenkommt. Die neun Computergegner wirken sehr intelligent



In riesigen Röhren geht es unter dem Meeresspiegel entlang.

Der König des Highspeed-Rennens ist zurück



Negativ: Leider kann Wip3out meine Erwartungen nicht zu hundert Prozent erfüllen. Die meisten Strecken sind viel zu farblos und wirken dadurch nicht so interessant. Schmerzlich vermisse ich die grell-bunten Farbtafeln und die psychedelisch gestalteten Endzeitstädte, welche dem Vorgänger eine ganz besondere Atmosphäre verliehen haben. Nur selten fliegt man eine Strecke, die dem Charme der Vorgänger gerecht wird. An der Steuerung hat sich zum Glück nichts geändert, wohl aber an der Streckenführung. Viele Locations wurden verschmälert und scheinen nur noch aus Haarnadelkurven zu bestehen, was den Schwierigkeitsgrad natürlich immens anhebt.

TEST

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

GRAFIK **SOUND/FX**
sehr gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
80%

SPIELSPASS
87%

WIP3OUT

Entwickler/Vertrieb: **Psygnosis/Sony**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Levels: **8 Strecken**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **tba.**
Testmuster: **Sony**
Features: **Dual Shock**

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Geht die Antriebsenergie zur Neige, wird der Tripod merklich langsamer.

TEST

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

GRAFIK **SOUND/FX**
super out

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
80%

KILLER LOOP

Entwickler/Vertrieb: Team FEB/Crave Entertainment
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 9 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: tba.
Testmuster: Crave Entertainment
Features: Dual Shock

ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober





Die **Steuerung** der Vehikel ist ein Traum. Absolut präzise lassen sich die Snowmobiles über die Kurse lenken.



Stunts, die für zusätzliches **Kleingeld** sorgen, werden während der Rennen mit den Schultertasten ausgeführt.



Unterschiedliche Wittereinflüsse behindern eure Aktionen nur wenig.

SLED STORM

EAs **außergewöhnliches Rennspiel** geht in die Testrunde. Ist der Titel wirklich so gut, wie es die erste **Probefahrt** verspricht?

Electronic Arts sind bekanntlich die Götter des digitalen Sports. Mit den Serien-Highlights FIFA, NHL oder NBA Live erhaschen sie alljährlich die Rekordmarken der Sportspiel-Throne. Doch auch der Rennspiel-Sektor erhält in regelmäßigem Abstand neues Futter. Die Need-For-Speed-Renner beispielsweise können im

Feld der Großen problemlos mithalten. Mit ihrem neuesten Titel verbinden die Programmierer aus

Kanada die beiden Genres gekonnt miteinander. In den nordamerikanischen Gefilden nämlich gelten Snowmobile-Rennen als eine sehr populäre Sportart. Die mit mächtigen Kufen und einer Antriebskette bestückten Rennschlitten erreichen dank eines kräftigen 800 ccm starken Motors selbst im Tiefschnee eine Maximalgeschwindigkeit von bis zu 30 Meilen in der Stunde. Wie spaßig eine solche Fahrt sein kann, beweist EAs Renner Sled Storm nun auf digitale Art und Weise.

GAMEPLAY: Zunächst winken dem rennspielerfahrenen Spieler alle obligatorischen Rennmodi. Im Time-Trial geht's mit eurem Gefährt über die Pisten der verschneiten Landschaften, ohne dass dabei gegen lästige gegnerische Fahrer gekämpft werden muss. Hier wird euch die Möglichkeit geboten, euch mit der Steuerung des Boliden anzufreunden und die abwechslungsreichen Pisten genauestens unter die Lupe zu nehmen. Diese sorgen vor allem durch die Vielzahl versteckter Abkürzungen, dank derer der Spieler eine Menge Zeit gewinnen kann, für Kurzweil. So donnert ihr mit dem Boliden durch enge Tunnel, über Häuserdächer oder nutzt eine schmale Brücke zum Überqueren eines ansonsten unbefahrbaren



Nur wenn ihr am Ende des Rennens als Erster durchs Ziel fahrt, erreicht ihr die nächste Runde.



Die Kurse bieten aufgrund der vielen Abkürzungen eine Menge Abwechslung.

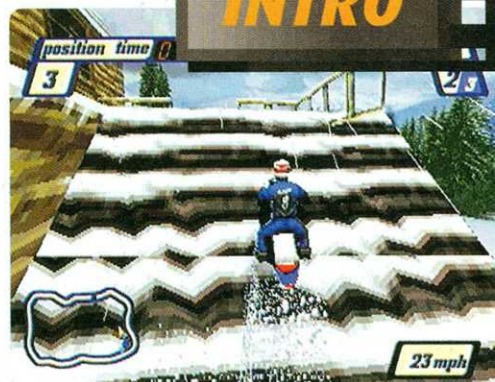
Abschnittes der Strecke. Des Weiteren erwarten den Fahrer auf den verschneiten Kursen engste Haarnadelbiegungen, die nur erfolgreich zu meistern sind, wenn sich der virtuelle Rennfahrer kräftig in die Kurve legt. Dies erreicht ihr durch Betätigung der L1- bzw. R1-Taste. Ein weiterer Schwierigkeitsgrad entsteht durch die hügelige Gestaltung der Parcours, durch die der Schlitten oftmals den Bodenkontakt verliert. Da sich das Vehikel naturgemäß nicht in der Luft steuern lässt, donnert das Snowmobile so manches Mal gegen Hindernisse wie Bäume oder Felsbrocken, die der Spieler vor



Kopf-an-Kopf-Duell: Die gegnerischen Fahrer agieren äußerst intelligent.



Dank der spektakulär in Szene gesetzten Replays lassen sich die Rennen noch einmal genießen.



Selbst über Dächer entlegener Berghütten saust ihr in EAs neuestem Renner.

INTRO



Je nach Beschaffenheit des Untergrundes verliert euer Fahrzeug an Geschwindigkeit.

Die Charaktere

Sled Storm bietet insgesamt neun verschiedene Fahrer, von denen sich zu Beginn des Spiels lediglich sechs auswählen lassen. Die restlichen drei Piloten erhaltet ihr durch fleißiges Siegen.



Realistisch: Am Berg verliert euer Snowmobile stark an Geschwindigkeit.

dem Sprung noch nicht sehen konnte. Ebenfalls nicht zu erkennen sind dummerweise meist auch Steilkurven, die sich unmittelbar vor einem Abgrund befinden. Bremsst ihr zu spät, stürzt euer Fahrer mitsamt seines Vehikels in die Tiefe. Wählt ihr nach den ersten Trainings-Sessions den Meisterschaftsmodus an, solltet ihr nun all diese Kenntnisse, die ihr zuvor erworben habt, nutzen, um gegen das stark agierende gegnerische Feld zu bestehen. Die Jungs fahren nämlich teilweise wie die Teufel und ihnen unterlaufen nur selten Fehler. Der spaßige Wettstreit findet an zwei unterschiedlichen Bergen statt, die jeweils vier Einzelrennen bieten. Vor einer solchen Etappe solltet ihr euren Boliden zunächst kräftig aufrüsten. Es lassen sich beispielsweise ein neues Fahrwerk oder ein stärkerer Motor erwerben. Dies verbessert die einzelnen Attribute eures Snowmobiles, wie Endgeschwindigkeit oder Handling. Natürlich ist dieses Tuning nicht kostenlos, sondern verschlingt meist Unmengen von Kleingeld, das man sich in den Rennen zuvor durch gute Leistungen verdienen muss. Die Höhe des Preisgeldes hängt unter anderem von der Platzierung ab. Ferner ist euer Fahrer im Stande, atemberaubende Stunts während der Fahrt auszuführen, die gleichzeitig für die Aufbesserung eurer Finanzen sorgen. Makaber,



Technische Mängel: Im Aufbau der Landschaften krankt die ansonsten recht ordentliche Grafik-Engine etwas.

aber wahr: Ihr erhaltet zusätzlich Bonusgelder, indem ihr die über die Pisten sausen den Hasen überrollt! Auf diese Art und Weise sammelt ihr also fleißig Bares und gewinnt somit Rennen um Rennen. Habt ihr am Ende alle Wettbewerbe gewonnen, winken weitere Kurse und Fahrer, die für den nötigen Langzeitspaß sorgen. Die Dauermotivation steigert auch der Multiplayer-Mode, in dem auf Wunsch sage und schreibe vier menschliche Mitspieler gegeneinander antreten dürfen.

TECHNIK: Die Grafik-Engine des Snowmobile-Spektakels vermittelt stets ein gutes Renn-Feeling. Hingegen wurde der schwache Grafikaufbau, der bereits die Preview-Version kennzeichnete, nicht mehr ausgebessert. So ist zu fast jeder Zeit des Rennens ein Aufbau der Hintergründe erkennbar. Die Steuerung jedoch ist über jeden Zweifel erhaben. Präzise lassen sich die Boliden durch die verschneiten Landschaften bewegen. (Udo L.)

Trotz kleinerer Mängel eine absolute Kaufempfehlung



Positiv: Sled Storm bietet Fahrspaß total. Bislang konnte lediglich Wave Race aus dem Hause Nintendo ein solch geniales Fahrgefühl bei einem Funracer vermitteln. Die Vehikel lassen sich zu jedem Zeitpunkt des Rennens absolut sauber und präzise über die Parcours jagen. Zudem wurden die insgesamt 14 Strecken sehr abwechslungsreich gestaltet und überzeugen durch ihr geniales Streckendesign. Immer wieder findet der Spieler neue Abkürzungen, dank der er die ein oder andere Sekunde zum Spitzenfeld gewinnt. Somit sollten nicht nur Genre-Fans einen Blick auf EAs neuesten Racer werfen, der das Potential besitzt, ein echter Klassiker zu werden.

Negativ: Dass der Sprung in die goer-Region verpasst wurde, liegt vor allem an technischen Aspekten. So stört der unsaubere Grafikaufbau während der Rennen schon ein wenig. Zudem stockt einige Male die Grafik-Engine und die Framerate sinkt dadurch mächtig in den Keller. Zusätzlich hätte ich mir einen Strecken-Editor gewünscht, der ja mehr und mehr Standard im Rennspiel-Genre wird und die Langzeitmotivation deutlich steigert.

“Die Steuerung der Boliden wurde dank genialer analoger Unterstützung absolut authentisch umgesetzt”



Sergei ist einer von drei Bonusfahrern, deren Boliden über bessere Eigenschaften verfügen.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut sehr gut

MEHRSPIELERSPAß

85%

SPIELSPAß

86%

SLED STORM

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 14 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99 - USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Top Game
PlayStation
XBOX

RC STUNT COPTER

Eine **Simulation**, in der sich alles um ferngesteuerte Hubschrauber dreht?

Was will uns der Hersteller Shiny damit näherbringen? Bereits in vergangenen Kreationen hat man eigentlich schon immer Wege abseits des Software-Einerleis eingeschlagen. Wild 9 oder auch Earthworm Jim konnten überzeugen. Nun wird mit einer waschechten Heli-Simulation wieder Neuland betreten, denn ein wirkliches Spiel im herkömmlichen

Sinn ist RC Stunt Copter nicht, viel mehr ein abgedrehtes Spektakel für Fans, die in ihrer Freizeit auch mal mit echten ferngesteuerten Vehikeln hantieren. Dabei fällt in erster Linie die zugegebenermaßen für Laien schwer zu erlernende Steuerung auf. Mit Hilfe des linken Analog-Sticks variiert ihr das Höhenruder, also den Steig- und Sinkflug, während der rechte Stick die seitlichen Bewegungen kontrolliert. Ausgedehnte Übungsflugstunden im Trainingsmodus, dem so genannten Freeflight, sind unabdingbar, wenn ihr halbwegs kontrolliert durch die Landschaften fliegen wollt. Habt ihr genügend Können bewiesen, ist nach einiger Zeit der

Nur für echte RC-Freaks eine Alternative

Positiv: Man kann RC Stunt Copter wahrlich nicht vorwerfen, unrealistisch zu sein. Die verschiedenartigen Missionen bringen die Konsolenvariante dem realen Vergnügen, einen ferngesteuerten Helikopter durch die Landschaft zu bugsieren, sehr nahe.

Negativ: Die Steuerung mag für Freaks vielleicht leicht erlernbar sein, doch darin liegt der Hund begraben: Was nützt die perfekte Simulation, wenn der Normalspieler mehrere Tage benötigt, um sich einzuarbeiten? Zudem zeigt man sich grafisch auch nicht gerade von der Glanzseite.



Der virtuelle Fluglehrer gibt euch tatkräftige Hinweise, die den späteren Einsatz des Fluggefährts erleichtern.



Die Aufgabe dieser Mission lautet, die Ballons mit Hilfe einer mitgeführten Kanone zum Platzen zu bringen.

eigentliche Wettkampf an der Reihe. In mehr als zehn landschaftlich unterschiedlichen Regionen, wie etwa den Osterinseln oder einem Vergnügungspark, habt ihr euch in vier Schwierigkeitsgraden durch

mehrere Missionen zu kämpfen. Zu den Aufgaben gehören unter anderem geschicktes Umfliegen von Slalomstangen, aber auch punktgenaue Landungen sowie das Abschießen von Luftballons. (Tom S.)

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK SOUND/FX
mittel gut

MEHRSPIELERSPASS
62%

SPIELSPASS
62%

RC STUNT COPTER

Entwickler/Vertrieb: **Interplay/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **schwer**
Levels: **30+ Missionen**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 79,95** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Virgin Interactive**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **September**



POINT BLANK 2

Etwas **Schießübung** mit der **Lightgun** gefällig?

Besitzer einer Lightgun werden wahrscheinlich erst ihr

Nettes Ballern, nicht mehr und nicht weniger

Positiv: Die eine oder andere Partyrunde kann durch Point Blank 2 sicherlich bereichert werden. Allerdings bieten auch hier andere Shooter wesentlich mehr.

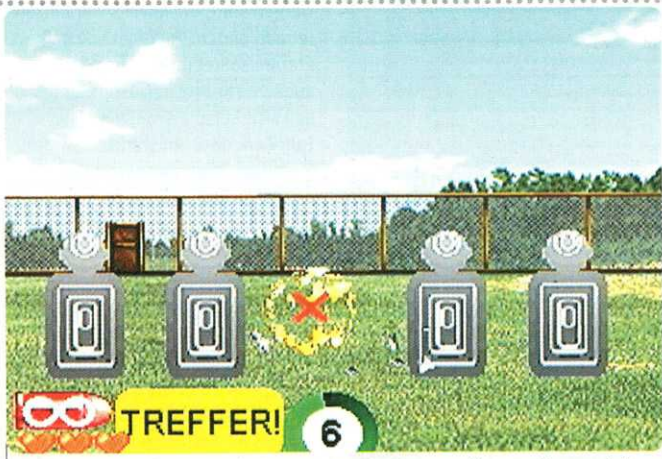
Negativ: Für den Solo-Spieler verliert Point Blank 2 einfach viel zu schnell an Attraktivität. Ohne böse Hintergedanken muss man schon von gähnender Langeweile sprechen. Zwar erwarte ich bei einem Shooter dieser Art keinerlei hohe Ansprüche, aber andere Titel bieten erheblich mehr. Auch vermisste ich einen Lightgun-Shooter, der zu viert spielbar ist. Übrigens, mit dem Pad ist das Spiel nicht einmal annähernd lösbar. Denkt also daran, dass im Zweispieler-Streit auch zwei Guns benötigt werden. Ach ja, eine PlayStation-Maus könnte man herrlich für solche Spiele benutzen. Aber dieses Gerät wird hier auch vernachlässigt.



gutes Stück von zentimeterdicken Staubschichten befreien müssen, denn Spiele für Plastikwummen werden immer rarer. Namco, ihres Zeichens Vorzeigschmiede für PlayStation-Titel, bringt nun die Fortsetzung des Partyspiels Point Blank heraus. In verschiedenen Disziplinen stellt ihr euer Geschick am Abzug entweder alleine oder zu zweit unter Beweis. Im Arcade- und Einzelspieler-Modus ballert ihr in kurzen Minispielen auf allerlei verschiedene Sachen. Um das Ganze ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, explodieren beispielsweise Benzinfässer nach einem Treffer oder ihr müsst mit gezielten



In manchen Levels ziehen die Ziele scrollend an euch vorbei. Hier ist Eile angesagt.



In einem vorgegebenen Zeitlimit muss eine gewisse Anzahl an Treffern erreicht werden. Ansonsten habt ihr verloren.

Schüssen schwebende Gegenstände in der Luft halten. Nach jeder Minirunde erhaltet ihr eine kurze Übersicht über die er-

brachte Leistung. Selbstverständlich winkt bei dem einen oder anderen Highscore auch ein Bonus. (Uwe K.)

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürftig

MEHRSPIELERSPASS
60%

SPIELSPASS
49%

POINT BLANK 2

Entwickler/Vertrieb: **Namco/SCED**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **100+**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 12**
Testmuster: **SCED**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **erhältlich**





Hübsch anzuschauen: Befindet sich irgendjemand in Kingsleys Nähe, dreht er automatisch den Kopf in diese Richtung.

KINGSLEY'S ADVENTURE

Dem **Fruchtkönigreich** stehen **düstere Tage** ins Haus, sollte der junge **Fuchs** Kingsley versagen.

Dass sein Wunsch, ein echter Ritter zu werden, so schnell in Erfüllung geht, hat sich der junge Fuchsrüde Kingsley wohl nicht träumen lassen. Da im Fruchtkönigreich aber Not am Manne oder vielleicht besser Not an Männern besteht, wird Kingsley von seinem König auf eine Reise quer durch die kindgerecht designte Fantasy-Welt geschickt, mit dem Ziel, den Handlangern des finsternen Magiers Übler Pudding (heißt wirklich so) den Gar aus zu machen. In den neun aufeinander folgenden Dungeons sind neben einigen Schalterrätseln etliche Kampfsequenzen und Sprungeinlagen in bester Jump&Run-Manier die Hauptaufgaben, die vom Spieler gemeistert werden wollen. Bei Feindkontakt lohnt es sich, in die **Ego-Ansicht** umzuschalten und den Feind aus größerer Distanz mit der Armbrust zu bekämpfen, während im In-Fight die schnellen Side-Steps, Schwert oder Axt sowie das Schild unseres Helden den Sieg sichern.



In der stehenden **Ego-Ansicht** lassen sich Fernwaffen besonders effektiv benutzen, während der Nahkampf schwer durchführbar ist.

Zwischen den einzelnen Levels darf noch etwas mit Dorfbewohnern gequatscht werden, die Informationen über den nächsten Zwischengegner preisgeben. Mit zunehmender Spieldauer verzweigt sich ferner der Spielverlauf, da man durch erstandene Ausrüstungsgegenstände und erlernte Fähigkeiten bereits passiertene Locations neue Abschnitte entlocken kann. (Udo L.)

Unfaire Sprungsequenzen nerven ein wenig

Positiv: Bei den Kampfsequenzen erweist sich Kingsleys Steuerung als sehr sinnvoll, wobei besonders die sich abwechselnden Aktionen aus Angreifen und Blocken für Kurzweil sorgen. Ferner sind die Locations relativ mannigfaltig und die vielen Gespräche zwischen den einzelnen Abschnitten lockern das Spielgeschehen merklich auf.

Negativ: Die eben noch gelobte Steuerung weist leider Schwächen und Ungenauigkeiten auf, wenn es darum geht, die Spielfigur bei den kniffligen Sprungeinlagen exakt zu kontrollieren. Ausrutscher und häufige Abstürze führen leicht zu Wut- und Tobsuchtsanfällen, zumal man für die Mühe lediglich ein etwas unspektakuläres Gameplay mit sehr kindlichem Grafikstil geboten bekommt.

AB 8.9.99

WIP3OUT

NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3, DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER, SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBahn BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN“ (PLAYSTATION GAMES 6/99)

„DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK“ (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA



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



IT'S NOT A GAME



TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: mittel

MEMRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

67%

KINGSLEY'S ADVENTURE

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 9+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-

Preis: DM 90,- USK-Freigabe: ab 6

Testmuster: SCED

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome.
„PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

THE X-FILES

Per **Point and Click** folgt ihr den Spuren der **TV-Serie**.

Die Erfolgsserie als interaktives Spiel zu vermarkten war schon lange überfällig. Als Special Agent Craig Willmore erhaltet ihr vom stell-

Jeder Schlafmittelhersteller wird neidisch

Positiv: Wem Spielchen und Abenteuer dieser Art gefallen, der wird sicher ein paar nette Stunden verbringen können. Aber selbst Fans der Serie werden enttäuscht sein.



Negativ: Auch wenn die Serie zu den Top-Sendungen gehört, kann das Spiel dieser nicht das Wasser reichen. Was soll das? Wir wollen mit den Hauptcharakteren spielen, und nicht mit einem unbekannten Agenten, zu dem man keinerlei Bezug aufbauen kann. Sämtliche Unterhaltungen und Texte, aus denen ihr Hinweise erhaltet und logische Rückschlüsse ziehen sollt, sind nur in englischer Sprache. Noch dazu teilweise ohne jeden Untertitel. Frust ist somit vorprogrammiert. Außerdem ist es uns unverständlich, warum die PlayStation-Maus nicht benutzbar ist (beispielsweise unterstützend am zweiten Port).

vertretenden Direktor des FBI Skinner den Auftrag, die beiden vermissten Hauptstars der Serie **Mulder und Scully** aufzuspüren. Um euren Auftrag zu erledigen, klickt ihr euch durch verschiedene Locations, die vom Aufbau an Spiele wie Myst und Riven erinnern. Ihr habt die Möglichkeit, fleißig euren Schnüffelinstitut unter Beweis zu stellen und Informationsbeschaffung zu betreiben. Beispielsweise unterhaltet ihr euch mit verschiedenen Charakteren oder ihr klinkt euch einfach ins FBI-Computer-Netzwerk ein und saugt euch entsprechende hilfreiche Infos heraus. Logischerweise gilt es auch jeden herumliegenden Gegenstand genau unter die Lupe zu nehmen.



Mit dem Steuerkreuz tastet ihr die Umgebung nach verwertbaren Gegenständen ab.



Leider nur im Vorspann zu sehen und am Ende des Spiels. Die beiden Special Agents des FBI Mulder und Scully.

Euer detektivisches Treiben wird gegen Ende des Spiels dann auch mit einem kurzen Auftrag der beiden Stars belohnt. Ansonsten gibt es

zwischen durch noch jede Menge feine FMV-Sequenzen, die das Spiel ein wenig abwechslungsreicher gestalten. (Tom S.)

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut dürftig

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
58%

THE X-FILES

Entwickler/Vertrieb: Fox Interactive/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



AIRONAUTS

Gefangen und keine Hoffnung? Dann werde Aironaut und flieg in die Freiheit!

Als Häftling M-722954 ist dein Schicksal besiegelt. Deine Lebenserwartung liegt drei Jahre unter deiner Haftstrafe und ist somit zu Ende. Bob McGuffin, Moderator und Produzent des Fernsehspokals Aironaut schenkt dir neue Hoffnung! Er holt dich aus dem Knast, wenn du in seiner Show mitmachst. Unter den

Gute Ansätze und Ideen, leider ohne Feinschliff

Positiv: Aironauts überrascht mit einigen Features, von denen sich so manches Triple-A-Produkt eine Scheibe abschneiden könnte. Beispielsweise sind der Sound und die deutsche Sprachausgabe sehr gut gelungen und motivieren den Spieler geschickt. Ebenfalls erwähnenswert sind die kaum vorhandenen Ladezeiten.



Negativ: Auf die Dauer vermisst man einen Zweispieler-Modus, da Aironaut den anfänglichen Flugschmerz nicht ewig halten kann. Leider fehlt es der Grafik-Engine am letzten Feinschliff, besonders die Framerate könnte etwas höher sein.

Psychopathen und Todesmaschinen wirst du dich schon zurechtfinden, oder? Aironauts aus dem Hause Red Lemmon ist ein klassisches Geschicklichkeitsspiel. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen von acht Fliegerassen, die jeweils hypermoderne Paragleiter steuern. In den zehn Arenen geht es aber nicht um schöne Flugkünste, sondern vielmehr um waghalsige Duelle bis auf den Tod. Um gegen die computergesteuerten Kontrahenten eine Chance zu haben, müssen im richtigen Moment Extrawaffen eingesetzt werden, die nur durch geschicktes Manövrieren zu bekommen sind. Energiewaffen, Minen, knackige Powerups und sogar Napalm-Waffen gehören zum Aironauten-Alltag. Anfänger sollten zuerst die zwölf



Es darf sogar gelaufen werden. Nach einer sanften Landung geht's per pedes weiter.



Durch geschicktes Manövrieren gibt es satte Bonuspunkte als Belohnung.

Trainingskurse abklappern und erst dann die knallharte Saison angehen, wobei die sechs Abschnitte jeweils noch einmal in fünf Sublevels aufge-

gliedert sind. Der letzte Level jeder Arena beherbergt den Endboss, der nur mit gekonnten Flugmanövern zu bezwingen ist. (Frank F.)

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
72%

AIRONAUTS

Entwickler/Vertrieb: Red Lemmon Studios/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 42+, 8+ Charaktere
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Take 2
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



RE-VOLT

Spielzeuge **erobern** die Welt! Klemmt euch hinter die **Fernsteuerungen** und macht die **Städte** unsicher.

Accclaims neuester Rennspielkandidat versucht mit einem interessanten Ansatz frischen Wind ins Genre zu bringen. Diesmal flitzen nämlich nicht "normale" Autos über die Strecken, sondern ferngesteuerte Flitzer. Laut Story entwickelten die

Spielzeugautos einen eigenen Willen und benötigen seit ihrem Evolutionsprung die Steuerungshilfe der Menschen nicht mehr. Dennoch ist es die Aufgabe des Spielers, Kontrolle eines der 28 Renner zu übernehmen. Bevor man allerdings in den Genuss des kompletten Fuhrparks gelangt, müssen alle Strecken bzw. Meisterschaften durchgespielt werden, um alle Extras freizuspüren. Die 14 Einzelspieler-Strecken dürfen irgendwann gespiegelt bzw. in umgekehrter Fahrtrichtung absolviert werden. Gegen euch fahren drei CPU-Gegner, die je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger geschickt ihre Waffensysteme einsetzen. Selbstverständlich darf man zurückschlagen, wenn man zuvor das passende Item auf der Straße eingesammelt hat. Neben der **Turbo-Batterie** gibt es noch

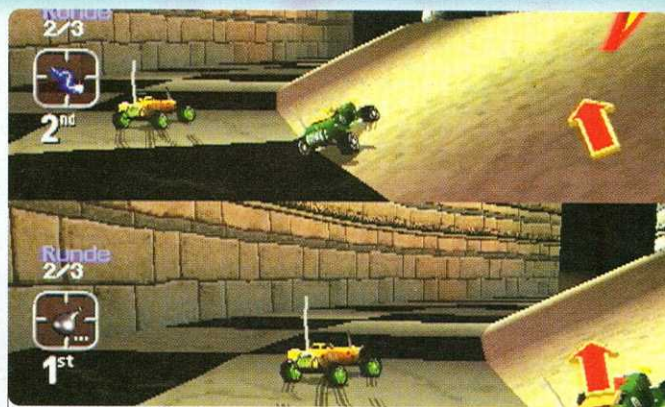
Es will einfach kein Rennspaß aufkommen

Positiv: Re-Volt bietet leider nicht allzu viel Herausragendes. Einzig die fetzigen Musikstücke aus der Techno- und Beat-Ecke wissen uneingeschränkt zu begeistern.

Negativ: Die Grafik ist schlichtweg schlecht, obwohl nur maximal vier minimalistisch gestaltete Fahrzeuge gleichzeitig am Start sind. Die Texturen sind eintönig und der Aufbau ist deutlich zu sehen. Auch der Sound bleibt weit hinter den Möglichkeiten der PlayStation zurück. Leider ist auch das eigentlich recht interessante Streckeneditor-Feature in die Hose gegangen. Seine Steuerung ist unnötig kompliziert. Als Negativ-Highlight bleiben noch die ewigen Ladezeiten à la Kaffeekochen zu erwähnen.



Mit der Turbo-Batterie geht es wesentlich schneller vorwärts.



Glücklicherweise muss die Grafik-Engine im Zweispieler-Modus nicht weiter zurückstecken.

diverse Abschusssysteme oder Sabotage-Goodies, die auf dem Asphalt selbst zum Einsatz kommen. Wer gerne mit einem Freund spielt, darf sich entweder auf einer normalen Strecke oder in einer der vier

Battle-Arenen messen. Dazu gesellt sich noch ein Stunt-Modus mit diversen Sprungeinlagen, Halfpipes und Loopings. Für die Kreativen unter euch wartet Re-Volt noch mit einem Streckeneditor auf. (Frank F.)

TEST

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

GRAFIK: dürrig
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS: 47%

SPIELSPASS: 41%

RE-VOLT

Entwickler/Vertrieb: Acclaim Studio London/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 25+ Strecken, 28 Fahrzeuge
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Acclaim
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: September



POP N' POP

Von **Taito** selbst kommt mal wieder ein neuer **Bust-A-Move-Verschnitt**.

Wer kennt den Klassiker Bust-A-Move nicht? Ganze Nächte habe ich mir um die Ohren geschlagen, weil ich einfach nicht aufhören konnte. In dieselbe Kerbe schlägt Pop n'Pop. Wer sich also nur mit Mühe von Bust-A-Move losreisen konnte, der sei gewarnt: Absolute

Pop n'Pop kann süchtig machen, seid gewarnt!

Positiv: Nachdem Bust-A-Move inzwischen ja schon reichlich betagt ist, kommt Pop n'Pop mit ein paar neuen Ideen und einer großen Anzahl an Spielmodi (immerhin 6 Stück) daher. Wer ein simples Game mit hohem Suchtpotential sucht, ist hiermit bestens bedient und kann bedenkenlos zugreifen.

Negativ: Pop n'Pop macht zwar reichlich Spaß, aber die Thematik ist inzwischen doch schon recht ausgelutscht. Die Grafik könnte weit besser sein und der Japano-Pop-Sound nervt schon recht bald. Die Neuerungen im Gameplay retten das Spiel aber nicht davor, nur ein Abklatsch von Bust-A-Move zu sein.

Suchtgefahr! Das Spielprinzip ist wie gewohnt sehr einfach: Schießt die Luftballons nach oben und versucht mindestens drei derselben Farbe zu verbinden, um sie zum Platzen zu bringen. Denn erst, wenn alle Luftballons zerstört sind, kommt man in die nächste Runde. Allerdings erhält man die Ballons immer im Doppelpack und in verschiedenen Farben. Die Ballons lassen sich aber beliebig anordnen, was das Spiel etwas erleichtert. Um das Game nicht zu einfach werden zu lassen, bewegen sich die Wolken, an denen die Ballons hängen, auch noch hin und her und mit ablaufender Uhr rücken die Wolken immer näher. Das verspricht Stress pur in mehr als 100 Levels. Natürlich besitzt Pop n'Pop einen Zweispieler-



Bis ihr die über 100 Levels gesehen habt, vergeht schon etwas Zeit.



Gerade im Zweispieler-Modus macht Pop n'Pop einen wahnsinnigen Spaß.

Modus, der das Game zu einem absoluten Party-Knaller macht. Denn durch cleveres Zerstören der eigenen Ballons kann man den Gegner

auf die Palme bringen. Bust-A-Move-Fans sollten es sich mal vormerken und anschauen. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS: 72%

SPIELSPASS: 67%

POP N' POP

Entwickler/Vertrieb: Taito/Virgin Interactive
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 100+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 79,99 USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Virgin Interactive
Features: keine

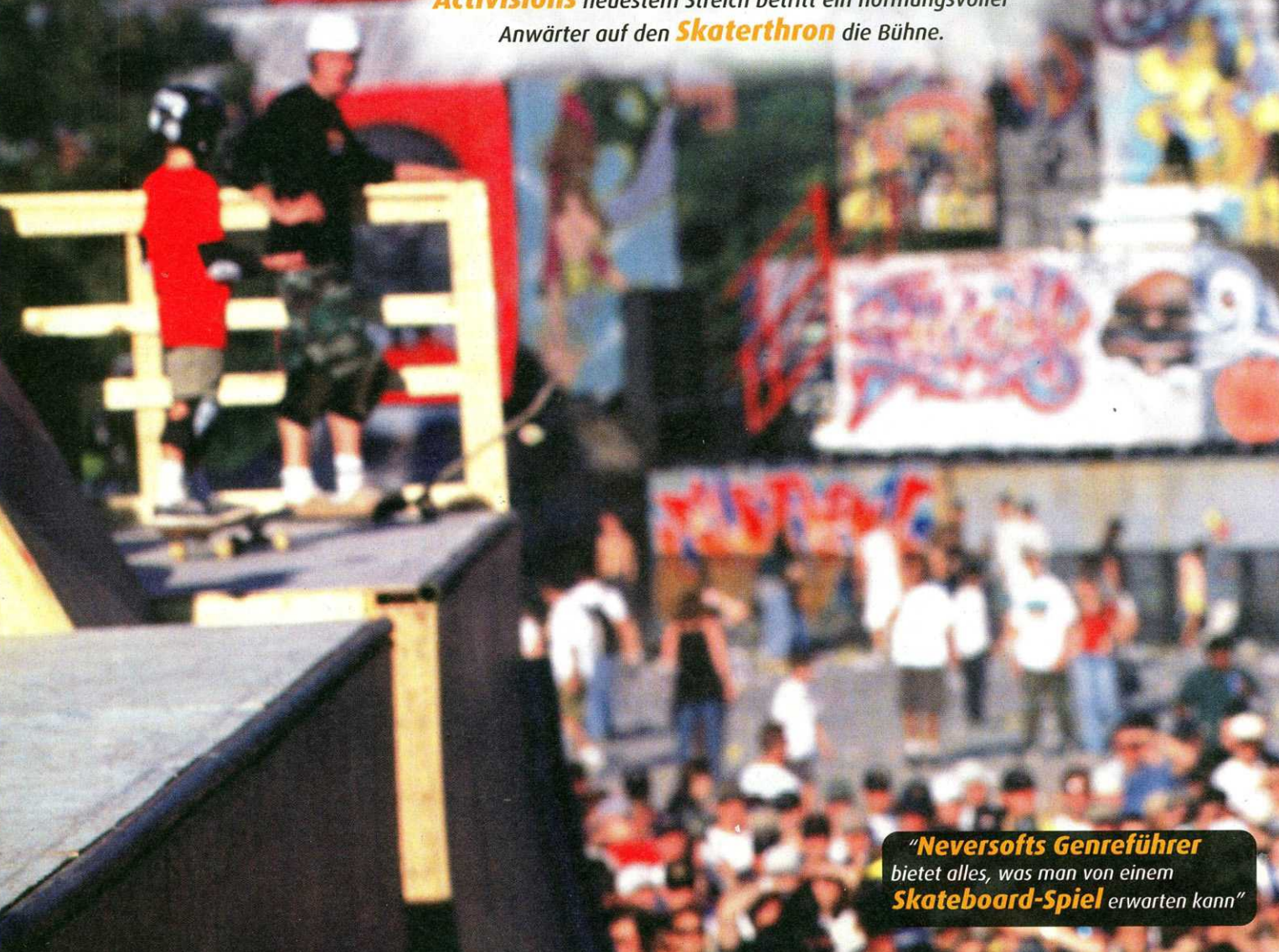
ERSCHEINUNGSTERMIN: September





TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Die **Zeit des Wartens** hat ein Ende, denn mit **Activisions** neuestem Streich betritt ein hoffnungsvoller Anwärter auf den **Skaterthron** die Bühne.



"Neversofts Genreführer
bietet alles, was man von einem
Skateboard-Spiel erwarten kann"



Tony Hawk's Skateboarding bietet einen unwahrscheinlichen Detailreichtum. Jede einzelne Hosenfalte ist klar zu erkennen.

Der neueste Titel der Schmiede Neversoft, die bereits mit dem Bruce-Willis-Shooter Apocalypse auf sich und ihr Können aufmerksam machen konnte, ließ lange auf sich warten. Ein Titel, in dem sich alles um den Urahn aller Fun- und Trendsportarten dreht, wird naturgemäß von der Zockerschaft mit Wohlwollen erwartet. Der Hauptgrund hierfür liegt mit Sicherheit darin begründet, dass Skateboard-Anhänger bislang kein gutes Game zur Verfügung stand, um ihren Passionen zumindest virtuell zu fröhnen. Selbst die Edelcoder von EA scheiterten mehr oder weniger kläglich, einen interessanten Mix aus der Rollbrett-Thematik zu zimmern. So war auch deren Street Sk8ter

allenfalls als netter Versuch zu sehen, dem sträflich vernachlässigten Genre dieser Funsportart Leben bzw. frischen Wind einzuhauchen. Tony Hawk's Skateboarding machte bereits in einem damals noch frühen Stadium Appetit auf mehr. Dieser gute Eindruck wurde noch verstärkt, als Activision im Rahmen einer ausgedehnten Präsentation im schottischen Edinburgh unter anderem auch einen fast fertigen Titel vorstellte.

GAMEPLAY: Bereits kurz nach dem Starten der Spiels werdet ihr mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Spielmodi nahezu übersättigt. War es vormals eher so, dass entweder der Ein- oder der Zweispieler-Modus überzeugen konnte, liegt die Sache bei Tony Hawk's Skateboarding etwas anders. Beide Varianten stehen sich in puncto Motivation in nichts nach. Doch eins nach dem anderen. Namensgeber der Skater-Arie war offensichtlich der berühmt-berüchtigte US-Amerikaner Tony Hawk, der neben seinem Namen auch allerlei Fachwissen miteinbrachte. Zudem stützte man sich auf



In den Ladepausen gibt euch eine genaue Auflistung Auskunft, wie ihr an die Bänder kommt.



Eine der fünf Teilaufgaben, um an ein Videotape zu gelangen, ist das Grinden über fünf Tische im Pausenhof.



Nicht nur gute Sprünge, sondern auch die dazugehörigen Grabs wollen gelernt sein.

Tonys Erfahrungsfundus und gewann außer dem Veteranen gleich noch weitere namhafte Zugpferde für das Spiel. Interessant dabei ist vor allem, dass der gute Tony nicht lediglich Teammitglieder einbrachte, sondern vielmehr die Crème de la crème der amerikanischen Skater um sich scharte. So befinden sich schlicht und einfach die momentan besten und bekanntesten Gesichter der Szene im Spiel. Neben dem Mann der ersten Stunde stehen unter anderem Kareem Campbell, Bucky Lasek, Andrew Reynolds und lobenswerterweise mit Elissa Steamer eine weibliche Skaterin unter den anwählbaren Profis. Insgesamt beläuft sich die Liste auf elf Charaktere, darunter auch ein erst noch freizuspielender Brettartiest namens Officer Dick. Jeder der Skater hat naturgemäß seine Stärken und Schwächen, sei es im Bereich der Sprungkraft oder aber in der Geschwindigkeit. Ihr könnt euch erstmal dafür entscheiden, in einer Art Trainingslauf, dem Free-Skate-Modus, die Eigenheiten der anfangs einzigen wählbaren Strecke kennenzulernen. Dort steht es euch frei, für jedes einzelne Hindernis (teilweise kann man es nicht anders bezeichnen) den passenden Trick



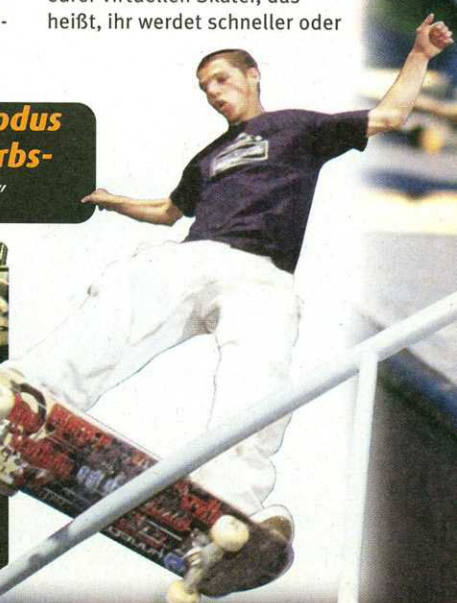
Es kommt schon mal vor, dass ihr bei besonders spektakulären Aktionen ein wenig die Haftung verliert. Schmerzen sind die Folge.

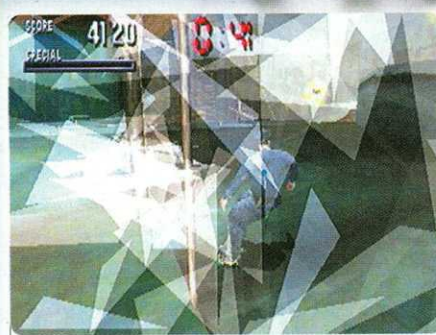
aus der gleichnamigen Kiste zu kramen. Anschließend könnt ihr das erlernte Wissen direkt im Karriere-Modus umsetzen. Neversoft geht hier einen anderen Weg, als euch schlicht, von einem Zeitlimit beschränkt, durch möglichst viele Trick-Stafetten zu jagen. In jedem Level wurden spezielle Teilaufgaben integriert, die es von euch zu erfüllen gilt. Schafft ihr eine dieser Vorgaben, so erhaltet ihr als Belohnung eines der begehrten Videotapes. Mit deren Hilfe steigert ihr nach und nach auch die Kenntnisse eurer virtuellen Skater, das heißt, ihr werdet schneller oder

"Der Multiplayer-Modus ist in Sachen Wettbewerbsfeeling famos gelungen"



In den Skaterhallen sind die Wände mit tollen Graffiti verschönert, um das Ambiente der Straße zu vermitteln.





In bester Destruction-Manier skatet ihr durch Glasscheiben oder zerstört die Basketballkorbhalterungen.



Auch solche Kleinigkeiten wie etwa das Deckdesign oder die Rollenfarbe sind nicht bloße Zierde.



Je höher der Level, desto mehr Geschick wird euch im Umgang mit eurem Arbeitsgerät abverlangt.

springt etwas höher ab. Das mag vielleicht ziemlich komplex klingen, ist es aber ganz und gar nicht, denn die Aufgaben hängen direkt mit euren Skills zusammen. Jede Strecke beinhaltet fünf dieser Extras. Beispielsweise ist hierbei eine bestimmte Punktzahl durch gekonnte Tricks zu er-

reichen oder eine levelspezifische Anforderung, wie etwa das Umfahren von fünf Skate-Verbotsschildern, aber auch ein Grind über fünf Picknicktische im Schulhof. Gemeinsam ist jedem Level, dass je fünf Buchstaben gefunden werden müssen, die aneinander gereiht das Wort S-K-A-T-E ergeben. Ferner solltet ihr, um eine Piste abzuhaken, ein sehr gut verstecktes Videotape finden. Auch wenn ihr erst nach langem Suchen seht, wo sich dieses befindet, ist es nicht einfach, dieses ohne spezielle Kniffe zu erreichen. Im Schul-Level beispielsweise benötigt ihr schon einige Versuche, um dieses Tape auf einem zweiten Dach über einer Treppe zu entdecken, und braucht trotzdem noch mehrere Anläufe, um mit einem gekonnten Slide dorthin zu gelangen. Im weiteren Verlauf eurer virtuellen Karriere bekommt ihr es mit fahrenden

euer Können unter Beweis zu stellen. Nach der Bewältigung des ersten Levels, der alten Lagerhalle, erhaltet ihr neben verbesserten Fähigkeiten auch neue Decks. Apropos Decks, durch verschieden harte Aufhängungen stimmt ihr euer Brett exakt auf die Gegebenheiten der jeweiligen Umgebung ab, um bestmögliche Slides und Madonnas aufs Parkett zu legen. Als optischer Gag darf sogar die Farbe der Rollen gewählt werden. Dies dient jedoch eher kosmetischen Aspekten. Schließlich steht euch die zweite Örtlichkeit zur Verfügung, an der ihr auch gleich mit dem harten Wettkampfalltag konfrontiert werdet. Von insgesamt drei

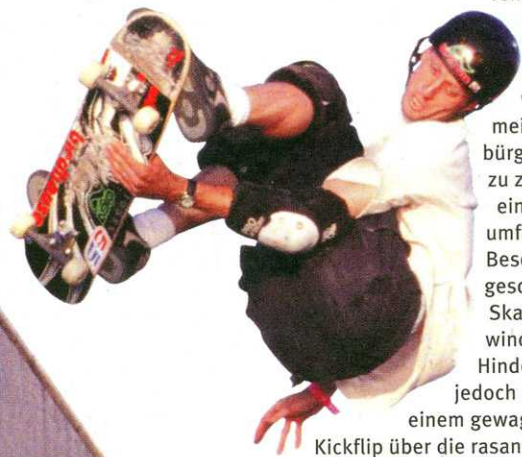
Runs werden die besten zwei gewertet. Steigt ihr aufs Siegerettchen, winkt euch neben dem Glanz einer Medaille auch der Zugang zu einer weiteren

QUARTERPIPE-KONSTRUKTION

ITEM	QUANTITY	DESCRIPTION
1	1	QUARTER PIPE
2	1	SKATEBOARD
3	1	SKATEBOARDER
4	1	SKATEBOARDING
5	1	SKATEBOARDING
6	1	SKATEBOARDING
7	1	SKATEBOARDING
8	1	SKATEBOARDING
9	1	SKATEBOARDING
10	1	SKATEBOARDING



Einer der imposantesten Tricks ist zweifellos der Madonna. In der Realität könnte dies ohne Erfahrung zu derben Verletzungen führen.



Taxen zu tun, die euch, wie die meisten Mitbürger, ohne zu zaudern einfach umfahren. Besonders geschickte Skater überwinden diese Hindernisse jedoch mit einem gewagten Kickflip über die rasant fahrenden Beförderungsmittel. Jeder der einzelnen Kurse enthält äußerst viele Obstacles. An diesen habt ihr fast endlose Kombinationsmöglichkeiten,



Combos sind der beste Weg, hohe Wertungen einzufahren. Ohne Übung ist es jedoch schwierig, diese auch zu stehen.



Ihr erlebt einen Moment der Befriedigung, wenn ihr eines der begehrten Videotapes gefunden habt.



Officer Dick, der Geheimcharakter, ist ein echter Köhner auf seinem Gebiet und greift tief in die Trickkiste.

„Die gestellten Aufgaben beinhalten eine **lang anhaltende Motivation**“

Tony Hawk's Skateboarding ist der lang ersehnte Killer

Positiv: Eine Aufzählung der positiven Gesichtspunkte, die diesen Titel umgarnen, fällt nicht leicht, da es zu viele gibt. Durch die Levels zu skaten geht nach kurzer Zeit sehr leicht von der Hand und ange-reichert durch die zahlreichen Aufgaben, die es zu erfüllen gilt, steigern sich der Spaß und die Motivation in sehr hohe Gefilde. Die Grafik könnte fast schon alleine als Hingucker einen Grund darstellen, sich den Titel zuzulegen. Krönung des Ganzen ist natürlich der famose Zweispieler-Modus, der einem echten Wettbewerb in puncto Action in nichts nachsteht.

Negativ: Wirklich Negatives an Top-Titeln zu entdecken mag vielleicht von einigen als kleinlich empfunden werden, doch spiegelt sich hier nicht nur der subjektive Testereindruck wieder. Zum Beispiel die Musikauswahl: Warum zur Hölle technoide Klänge? Dies passt schlicht und einfach nicht zu dem, was man von einem rasanten Skater-Alltag erwartet. Die ursprüngliche Titelauswahl war doch genial!

Piste, die nur über den Gewinn des Edelmetalls zu öffnen ist. Das Lösungswort lautet hier klar Abwechslungsreichtum. Je versierter und variantenreicher ihr im Umgang mit Airs und Combos



Besonders gute Moves werden abhängig von der Zahl der aneinander gereihten Manöver belohnt.



In jedem Areal sind versteckte Passagen, die ihr entdecken müsst, um an die Secrets, hier den Letter, zu gelangen.

SKATER



agiert, desto höher fällt auch die Punktzahl aus. Durch Combos lassen sich natürlich noch bessere Wertungen erzielen, denn durch die Aneinanderreihung mehrerer Manöver steigern sich Multiplikatoren. Als Bonbon besitzt jeder Skater ein so genanntes **Special-Meter**. Dieses füllt sich nach einer Reihe guter Moves und gestattet euch, drei spezielle Tricks pro Skater zu vollführen. Doch auch der in drei Varianten unterteilte Zweispieler-Modus hat es in sich. Bei HORSE bzw. Trick-Attack gilt es die Vorgabe des menschlichen Skaters zu überbieten. Das interessante ist jedoch der Graffiti-Modus. Derjenige Skater, der an einem beliebigen Hindernis den besten Trick ausübt, färbt dieses Obstacle in seiner speziellen Farbe. Nun liegt es am Widersacher, ihm diese Farbe abtrünnig zu machen. Dadurch entsteht natürlich, gerade wegen des Zeitlimits, eine

unheimlich große Motivation, die immer wieder zu einem weiteren Contest anspornt.

TECHNIK: Die technische Seite an Tony Hawk's Skateboarding kann auf ganzer Linie überzeugen. Zum einen wäre die sehr gute Grafik zu nennen: Kein erkennbarer Grafikaufbau trotz wirklich riesiger Areale. Zudem wirken die Skater derart authentisch und realistisch animiert, dass man fast schon zweifelt, ob man es noch mit einer Old-School-Konsole zu tun hat. Die Arenen schließen sich dem nahtlos an und sind randvoll gespickt mit guten Einfällen. Wer käme schon darauf, einen leer gepumpten Zufluss zu einem Stausee hinab zu skaten oder etwa das militäri-



Im Zweispieler-Modus müsst ihr versuchen, die Tricks eures Kontrahenten zu verbessern.



Nach besonders gut ausgeführten Manövern füllt sich euer Special-Meter, oben links im Bild.

sche Sperrgebiet der Area 51 in Roswell zu durchqueren (Secret Track)? Die Aufzählung der positiven technischen Aspekte ließe sich nonstop mit der intuitiven Analog-Steuerung fortführen. Nach kurzer Eingewöhnungsphase gehen die verschiedenen Moves spielend leicht von der Hand. Krönung des temporeichen Spektakels ist zweifellos die Musikauswahl, die wie die Faust aufs Auge passt, zumindest in der US-Version. Die hiesige Variante greift leider nicht komplett auf dieses Top-Repertoire aus bekannten Titeln der Marke Primus, Dead Kennedys und Suicidal Tendencies zurück, sondern integrierte unter Wegfall einiger Titel Drum&Bass-Stücke. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
super sehr gut
MEHRSPIELERSPASS
90%

SPIELSPASS
92%

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Entwickler/Vertrieb: Neversoft/Activision

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 9 Kurse

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 99,-

USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Activision

Features: 11 Skater, Dual Shock, Analog-Pad

ERSCHEINUNGSTERMIN 1. Oktober



Top
Game
PlayStation
DIRECT

RAT ATTACK

Die Erde wird von **Ratten aus dem All** bedroht und ihr müsst sie retten.

Nachdem die NASA die beiden Ratten Washington und Jefferson zu Testzwecken ins All geschickt hat, kommen diese stink-sauer mit Hilfe von Alien-Technologie zurück, um die Erde zu unterwerfen. Was sich nach knall-harter Action anhört, ist mehr ein rasantes Geschicklichkeitsspiel für jüngere Zocker. Mit Hilfe von

Da vergeht sogar den Ratten das Lachen!

Positiv: Bis auf den Mehrspieler-Modus hat dieses Game nichts Positives weiter zu verzeichnen. Sitzt man allerdings mit ein paar Freunden zusammen, könnte dieses Game durchaus Spaß machen, wenn da nur etwas mehr Übersicht wäre!



Negativ: Wo soll ich nur anfangen? Bei der miesen Grafik, der ungenauen Steuerung, dem eintönigen Gameplay oder dem fehlenden Spielspaß? Wer sich dieses Spiel zumutet, ist selbst schuld. Das Geld lässt sich weit besser investieren, wo es doch so gute Spiele für Sonys CD-Schleuder gibt.

Fallen und diversen Power-ups versucht ihr als eine von acht Scratch-Cats unter der Leitung von Professor Julius die Erde von der drohenden Rattenplage zu befreien. Dazu müsst ihr mit einer Art Lasso die Ratten einfangen und auf speziellen Feldern „entsorgen“. Um das Ganze noch interessanter zu gestalten, tummeln sich neben den **Ratten** auch noch weitere Gegner in jedem Level. Neben einem Haus, dem Garten, einem Museum usw. müsst ihr auch noch das All von der Plage befreien. Insgesamt gilt es mehr als 50 Levels zu reinigen. Ihr dürft den Viechern sogar mit bis zu drei Freunden zu Leibe rücken. Dabei könnt ihr



Gegnerschar: Nicht nur mit Ratten habt ihr es zu tun, sogar Rasenmäher machen euch zu schaffen.



Grafikstil: Das ist doch mal eine abgefahrene Einrichtung! Wer da keinen Farbflash bekommt, der muss schon ziemlich hart im Nehmen sein.

miteinander oder gegeneinander antreten. Allerdings wird das Game dann ziemlich unübersichtlich und stressig, so dass dem Spieler schnell der Spaß vergeht. Für jüngere Zocker ist dieser Titel

nach ein paar Levels schon fast zu schwer und ältere Daddler werden sich wegen des simplen Gameplays und der dürrtigen Grafik schnell von Rat Attack verabschieden. (Tom S.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürftig

MEHRSPIELERSPASS
20%

SPIELSPASS
15%

RAT ATTACK

Entwickler/Vertrieb: Mindscape/Mindscape
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 50+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Mindscape
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 24. September



MADDEN NFL 2000

Altmeister **John Madden** wird von **EA** auf eine **Millennium-Tour** geschickt.

Madden NFL 2000 macht einfach Spaß!

Positiv: Freunde des harten amerikanischen Volkssports werden hier ihre wahre Freude haben. Zum einen gibt es eine breit gefächerte Optionsvielfalt, die eigentlich keine Fragen offen lässt, zum anderen ist die Intelligenz der Gegner für Anfänger bestens geeignet. Aber keine Angst, Veteranen werden in den hohen Schwierigkeitsstufen optimal gefordert und ins Schwitzen gebracht. Durch die neuen Optionen kommt auch nach längeren Sitzungen immer noch Motivationsschub ans Tageslicht.



Negativ: Abstriche müssen bei Madden NFL 2000 lediglich in den Bereichen Sound und Grafik gemacht werden. Optisch ist die vorliegende Version besser als der Vorgänger, jedoch hätte man sicher eine gehobene Qualität erreichen können. Bei der Soundkulisse gibt es ebenfalls nur Durchschnittskost zu hören. Da bringen auch die gut gemeinten Ratschläge von John Madden keine Abhilfe.

Da vor allem Sportspiele einmal im Jahr eine Frischzellenkur in Form eines Updates verpasst bekommen, wird in den nächsten Wochen auch uns eine Welle der neusten Football-Spektakel erreichen. Den Anfang macht Altmeister John Madden, der uns in seiner 2000er-Ausgabe mit einigen neuen Features beglückt. Zum einen besteht nun die Möglichkeit, das umfangreiche Playbook durch eigene Strategien und Züge zu ergänzen, und zum anderen gibt es den Madden-Challenge-Mode. Hier werden vor einem Spiel verschiedene Ziele, zum Beispiel ein erfolgreicher Pass über 30 Yards oder drei Touchdowns im ersten Viertel, vorgegeben. Bei erfolgreichem Abschluss winken Secrets wie versteckte Teams oder Bonusstadien als Belohnung.



Wieder stehen dem Football-Fan Dutzende von Spielzügen zur Verfügung.



Ob Pass- oder Laufspiel, bei EAs Simulation ist alles sehr übersichtlich gestaltet worden, so dass Spielvergnügen garantiert ist.

ung. Ferner gibt es die Arcade-Variante, in der es weniger um ein strategisches Vorgehen geht, sondern der schnelle Spielspaß im Vordergrund steht. Natürlich wartet EA mit ihrer Football-Simulation

auch diesmal mit einem umfangreichen Repertoire an Mannschaften, Stadien und Spielmodi auf, so dass die NFL-Maxime "American Football – mehr als nur ein Spiel" auf jeden Fall gewahrt wird. (Tom S.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS
85%

SPIELSPASS
85%

MADDEN NFL 2000

Entwickler/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: k.A.
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: EA
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Wip3out

GEWINNSPIEL

Sony schmeißt 'ne Runde!

Wahnsinnspreise winken den Gewinnern unseres Wip3out-Gewinnspiels:

1. Preis:

1 x Sony PlayStation + Wip3out + Rucksack
(inkl. T-Shirt)

2.-5. Preis:

jeweils 1 Rucksack
(inkl. T-Shirt)

Um in den Genuss eines dieser Gewinne zu kommen, gilt es lediglich folgende Frage richtig zu beantworten:
Welche Künstler widmeten dem aktuellen Wip3out-Soundtrack ihre Musikstücke?
So, also nichts wie ran an das Telefon und die richtige Antwort in die Muschel gehaucht!

Unsere Service-Hotline (0190/595856*) ist bis zum 1.10.1999 rund um die Uhr für euch geöffnet.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media sowie SCED sind ebenfalls von der Verlosung ausgeschlossen.

* Dieser Service kostet DM 1,21 pro Minute.



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%

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%

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 3/99 S. 44..... Fun 89%

C&C 2: GEGENSCHLAG

Westwood/Virgin 10/98 S. 82..... Fun 87%

C&C: TIBERIUMKONFLIKT

Westwood/Virgin 2/98 S. 55..... Fun 83%

CIVILIZATION II

Microprose/Activision 4/99 S. 100..... Fun 82%

WORMS

Team 17 6/98 S. 72..... Fun 82%

DARK OMEN

EA/Games Workshop 4/98 S. 74..... Fun 81%

KKND: KROSSFIRE

Infogrames 3/99 S. 66..... Fun 80%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

Konami 3/99 S. 52..... Fun 95%

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Crystal Dynamics/Eidos 7/99 S. 92..... Fun 92%

TOMB RAIDER 3

Core Design/Eidos 1/99 S. 50..... Fun 90%

SILENT HILL

Konami 8/99 S. 42..... Fun 89%

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Take 2 6/99 S. 84..... Fun 87%

Tomb Raider 2

Core Design/Eidos 8/98 S. 61..... Fun 87%

ALUNDRA

Matrix/Pygnosis 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

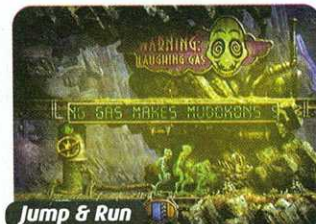
Eidos 6/98 S. 57..... Fun 78%

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 GEXCO

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 ODDYSSEY

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%



Beat 'em Up

TEKKEN 3

Namco/SCED 9/98 S. 53..... Fun 91%

BLOODY ROAR

Hudson/Virgin 2/98 S. 68..... Fun 87%

DEAD OR ALIVE

Tecmo/SCED 7/98 S. 68..... Fun 86%

SOUL BLADE

Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1..... Fun 85%

TEKKEN 2

Namco/SCED 4/98 S. 77..... Fun 85%

STREET FIGHTER ALPHA 3

Capcom/Virgin 5/99 S. 100..... Fun 82%

STAR GLADIATOR

Capcom/Virgin 3/99 Classic Nr. 1..... Fun 82%

RIVAL SCHOOLS

Capcom/Virgin 1/99 S. 60..... Fun 80%

BLOODY ROAR 2

Hudson Soft/Virgin 5/99 S. 96..... Fun 78%

FIGHTING FORCE

Core/Eidos 3/99 Classic Nr. 1..... Fun 78%



Rennspiele

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/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%

WIP3OUT

Pygnosis 10/99 S. 46..... Fun 87%

WIP3OUT 2097 PLATINUM

Pygnosis 8/98 S. 71..... Fun 87%



Shoot 'em Up

FORSAKEN

Acclaim 5/98 S. 72..... Fun 90%

COLONY WARS: VENGEANCE

Pygnosis 12/98 S. 84..... Fun 89%

R-TYPES

Irem/Virgin 12/98 S. 93..... Fun 86%

OMEGA BOOST

SCED 8/99 S. 94..... Fun 85%

ONE

ASC/Visual C./BMG Int. 2/98 S. 64..... Fun 85%

SOVIET STRIKE

Electronic Arts 6/98 S. 75..... Fun 83%

TREASURES OF THE DEEP

Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60..... Fun 83%

ALIEN TRILOGY

Acclaim 6/98 S. 74..... Fun 82%

CRIME KILLER

Interplay/Acclaim 7/98 S. 74..... Fun 82%

R-TYPE DELTA

Irem/SCED 4/99 S. 102..... Fun 81%



Platinum-Spiele

FINAL FANTASY VII

Squaresoft/SCED 3/99 S. 49..... Fun 92%

GRAN TURISMO

Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48..... Fun 94%

ODDWORLD ABE'S ODDYSSEY

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

Pygnosis 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

10/99

Tipps & Tricks zum Rausschneiden und Abheften

SHADOW MAN*Ultimative Einstiegshilfe in Sachen Seelenrettung #357***SOUL REAVER***Raziel's Weg durch die Nebel von Nosgoth #359***WWF ATTITUDE***Da zittert selbst der Undertaker! Alle Endmoves! #373***Kleinzeug**

Alien Trilogy	Cheatmenü	#353
Blast Radius	Cheats	#354
Bugs Bunny	Cheats/Passwörter	#353
Colony Wars	Diverses	#354
Colony Wars: Vengeance	Cheats	#354
Croc 2	Cheats	#354
Descent	Unverwundbar	#354
Disruptor	Waffencheat und Godmode	#355
Driver	Fahrt des Präsidenten	#354
Future Cop L.A.P.D.	Waffen	#354
Ghost in the Shell	Levelwahl	#355
Gunship	Cheats	#355
Judge Dredd	Cheats	#354
Mass Destruction	Passwörter	#355
N2O	Passwörter	#353
Silent Hill	5 verschiedene Endsequenzen	#355
Sled Storm	Passwörter	#354
Small Soldiers	Passwörter/Cheats	#353
Soviet Strike	Passwörter	#355
Syphon Filter	Tipps	#353
Tony Hawk's Skateboarding	Tipps	#355
V 2000	Cheats	#353
V-Rally 2	Cheat	#353
WWF Attitude	Xploder-/Game-Buster-Codes	#355

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!

Bumm, bumm, rotatattatata!

Shooter, Shooter, Shooter! Alles Wissenswerte darüber erfahrt ihr diesmal aus unserem PlayStation-Classic-Heft. Deshalb listen wir neben den topaktuellen Trix auch alle relevanten Trix zur Shooter-Sparte auf.

Und um diese Seiten stets frisch und auf dem Laufenden zu halten, benötigen wir sie, eure coolen Trix! Habt ihr einen Tipp parat, den ihr euren Mitlesern nicht vorenthalten wollt? Ja? Dann schreibt ihn uns an folgende Adresse:

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.)!



V-RALLY 2 CHEAT

V-Rally-2-Cheats, die Dritte. Nachdem dutzende Anrufe sowie Faxe und E-Mails eingingen, aus deren Inhalt wir entnehmen, dass viele Leser Schwierigkeiten bei der Eingabe des Cheats haben, wiederholen wir ihn.

Achtet darauf, dass am Ende die Tasten Select + X gleichzeitig gedrückt werden müssen (deshalb steht dort auch ein Pluszeichen)! 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 zehn Bonus-Fahrzeuge ohne viel Arbeit frei. Das funktioniert auch mit den Trophäen.



N2O PASSWÖRTER

Hier einige Cheats zum Tunnelgeballere. Gebt die Codes als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Water-Mode: ○ X ○ Δ ○ Δ ○

Lives: ○ X X Δ ○ Δ ○

Level-Select: ○ X X Δ ○ X ○ X

oder ○ Δ ○ X Δ ○ X

Bonus-Level: ○ ○ ○ Δ ○ Δ ○

Weapons: ○ X ○ X ○ X ○

Firewalls: X X ○ X X X Δ

Hidden Ships: X X X ○ Δ X

No Bonus: ○ Δ X Δ ○ Δ X

Cheats deaktivieren: ○ X ○ X ○ X ○

SYPHON FILTER TIPPS

Hier einige wertvolle grundsätzliche Tipps:

Schaut euch in den Levels genau um und erforscht jede Abzweigung, denn hier befinden sich die so wertvollen Kisten mit Goodies, die euch das Leben als Agent viel leichter machen.

In Missionen, bei denen ihr nicht entdeckt werden dürft, gilt es die Wachen mit einem gezielten Kopfschuss zu exekutieren. Trefft ihr aber auf zwei oder mehrere Wachen, die ihr ausschalten müsst, hilft euch nur die Gasgranate weiter. Hier ist richtiges Timing erforderlich. Achtung: Die Gasgranate kann oft nur im Stehen geworfen werden. Habt ihr die Gegner erfolgreich vergast, wartet ihr noch, bis sich die giftgrüne Gaswolke verzogen hat, um nicht selbst Opfer eures hinterlistigen Plans zu werden.

Der Kopfschuss ist auch bei Wachen bzw. Wissenschaftlern, die eine kugelsichere Weste tragen, am vorteilhaftesten. Haben diese euch aber schon entdeckt, solltet ihr zunächst den Rückzug antreten. Sie beruhigen sich dann wieder und ihr könnt euch erneut anschleichen, um sie regelrecht hinzurichten.

Seid ihr in ein Feuergefecht mit Wachen, die mit einer kugelsicheren Weste bestückt sind, verwickelt, dann greift zur K3G4. Mit dieser Waffe sind die gepanzerten Gesellen am leichtesten zu töten.

Kommt ihr in einen Level, der sehr dunkel ist, könnt ihr mit dem Nachtsichtgewehr leicht feststellen, ob und wie viele Personen in der Ferne stehen.



BUGS BUNNY

CHEATS/PASSWÖRTER

Direkt von Infogrames einige Cheats.

Während ihr euch im Time-Selector oder im Level-Selector eines Gebietes befindet, müsst ihr R1 sowie L2 gedrückt halten. Gebt dann einen der folgenden Codes ein:

Gesamter Level offen:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, □.

Alle Karotten:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, O.

Alle Fähigkeiten:

X, □, R2, L1, O, X, □, Δ, □.

Volle Energie:

X, □, R2, L1, O, X, □, O, O.

Schlüssel:

X, □, R2, L1, O, X, O, □, □.

Endsequenz, Spiel abgeschlossen:

X, □, R2, L1, O, X, O, □, O.

Endsequenz, Spiel nicht abgeschlossen:

X, □, R2, L1, O, X, O, O, □.

Tod:

X, □, R2, L1, O, X, O, O, O.

V 2000

CHEATS

Gibt die Cheats einfach im Pausescreen ein, während ihr die R1-Taste gedrückt haltet.

Cheat:

←, □, →, O, X, R2, →, L2.

Waffen:

□, □, Δ, L1, L2, X, O, X.

Levelskip:

X, →, Δ, □, R2, Δ, →, Δ.

Repairs:

←, ←, □, O, R2, →, Δ, L2.

Cargo:

□, X, O, Δ, R2, Δ, →, ←.

Level beenden:

□, →, Δ, □, R2, L1, Δ, →.

Levels beenden:

L2, □, →, Δ, L1, →, R2, X.

ALIEN TRILOGY

CHEATMENÜ

Gibt die folgenden Cheats als Passwörter ein und bestätigt.

1G0TP1NK8C1DB00TSON: Cheatmenü, alle

Waffen, Level, Munition, unverwundbar

FVNKYG1BBON: unverwundbar

F1SCHINGFORGVNS: alle Waffen

G0LVxx (xx = Levelzahl, 01 - 34 ist möglich).

SMALL SOLDIERS

PASSWÖRTER/CHEATS

Gorgon:

X X Δ □ □ X X

Dimensional Temple:

□ X Δ □ □ □ X

Floating Fortress:

□ X Δ □ □ □ X

Spirit-Bog:

Δ X Δ □ □ Δ X

Canyon-Village:

X □ Δ □ □ X X

Creepy Caverns:

□ □ Δ □ □ Δ X

Space-Ship:

□ □ Δ □ □ Δ X

Hall of Patriots:

Δ □ Δ □ □ Δ X

Graveyard:

X O Δ □ □ X X

Nuclear Mine:

□ □ Δ □ □ X X

Launch-Center:

O O Δ □ □ X X

Gibt als Passwort Folgendes ein:

O O Δ Δ O X X. Mit diesem Passwort ignorieren euch die Gegner zunächst, und ihr habt die Möglichkeit, euch an sie heranzuschleichen. Durch Δ Δ O O O X X als Passwort erhaltet ihr hingegen eine bessere Waffenausstattung.

FUTURE COP L.A.P.D.**WAFFEN**

Mit dem Passwort **SYMRGOBRRL** erhaltet ihr zusätzliche Bonuswaffen.

COLONY WARS: VENGEANCE CHEATS

Gebt die folgenden Cheats einfach als Passwort ein:

Alle Schiffe: **Thunderchild**

Alle Waffen: **Tornado**

Cheat-Mode: **Blizzard**

Afterburns: **Avalanche**

Geld: **Hydra**

Waffenenergie sekundär: **Chimera**

Unverwundbarkeit: **Vampire**

Missionen-/FMV-Anwahl: **Demon**

Keine Cheats: **Stormlord**

BLAST RADIUS CHEATS

Alle Schiffe aufpowern und Sektor 5

Gebt im Hauptmenü schnell folgende Tastenkombination ein:

→, L1, ↑, ↑, ↓, →, R2, L2, R2, ↓, ↑, ↓.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe.

Wraith-Schiff und Sektor 8

Gebt erst einmal den Code ein, womit alle Schiffe aufgewertet werden. Dann wird wieder im Hauptmenü folgende Tastenkombination schnell eingegeben:

←, →, L1, ←, →, L1, R2, R2, R2, L2, ←, →, ↑.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Startet dann eine Mission und brecht diese wieder ab. Nun sollten das Wraith-Schiff sowie Sektor 8 anwählbar sein.

Alternative Planeten

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden oberen Codes eingegeben werden. Ansonsten funktioniert er nicht. Wieder einmal wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben:

↓, ↑, L1, →, L1, ↑, →, Select, →, R2, L1, L2.

Eine Explosion bestätigt daraufhin die richtige Eingabe. Nun werden einige Objekte im Spiel durch Köpfe der Programmierer ersetzt.

Doppeldecker Action

Dieser Code darf nicht zusammen mit den beiden oberen Codes eingegeben werden. Wieder einmal wird folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü eingegeben: L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, R2, Select, ↑.

Judge Dredd CHEATS

Gebt die folgenden Cheats als Namen im Highscore ein.

Deformierte Charaktere: **!PEMON?**

Credits: **!BEDSTRAW!**

Unverwundbarkeit: **!EIKKIN**

Abspann: **?LOVESEXY?**

DESCENT UNVERWUNDBAR

Gebt während des Spiels, ohne zu pausieren, Folgendes ein:

□, △, ○, □, □, △, ○, ○, □, △, □, ×.

COLONY WARS DIVERSES

Alle Missionen: Passwort: **zX7z15EEvLax7Q0N.**

Cheats: Gebt einen der nachfolgenden Begriffe als

Passwort ein, um den entsprechenden Effekt zu erhalten:

All*cheats*off (Cheats werden deaktiviert)

Tranquille (Waffenkühlung)

Memo*X33RTY (grenzenlose Waffenbestückung sekundär)

Commander*Jeffer (Levelanwahl)

Hestas*Retort (grenzenlose Energie)

CROC 2 CHEATS

Cheat-Modes: Gebt im Titelscreen

Folgendes zügig ein:

Haltet die L1-Taste während der gesamten Eingabe gedrückt:

△, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○.

Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

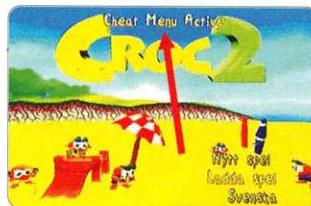
Im Spiel selbst erhaltet ihr das Cheatmenü, indem ihr L2 + R2 gleichzeitig drückt.

Probiert dann die Option HUB. Danach beendet ihr das Spiel (nicht die Play-Station ausschalten!) und gebt im Titelscreen bei gedrückt gehaltener L1-Taste Folgendes ein:

○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

Von nun an ist der kleine Croc unzerstörbar gegen feindliche Attacken. Allerdings funktioniert dies bei einigen Sachen, beispielsweise der Lava, nicht.

**SLED STORM PASSWÖRTER**

Storm Sled: Um an das Fahrzeug Storm Sled zu gelangen, solltet ihr folgendes Passwort eingeben:

○, △, □, R2, R2, L1, ×, △.

Jackal: Mit folgendem Passwort schaltet ihr Jackal frei:

L2, L2, ○, R2, □, L1, L1, △.

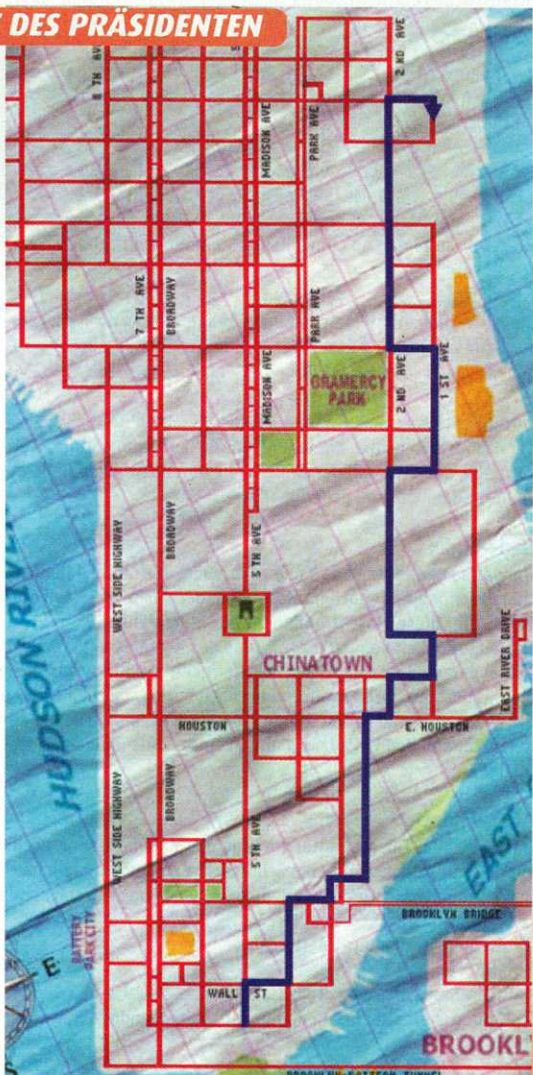
DRIVER DIE FAHRT DES PRÄSIDENTEN

Um den Präsidenten durch die Gegend zu transportieren, müsst ihr allerlei Geschick beweisen. Daher haben wir uns hingesetzt und die letzte Mission in Driver noch einmal genauer unter die Lupe genommen.

Nur nach langem Herumprobieren und etlichen Versuchen könnt ihr den mächtigsten Mann der Welt sicher vor der Tiefgarageneinfahrt absetzen. Lasst euch also nicht so schnell entmutigen.

Inspiziert den Stadtplan ganz genau und legt euch eine Route parat. Diese Strecke sollte möglichst im Zickzack-Kurs verlaufen, um der Polizei sowie den FBI-Agenten aus dem Weg zu gehen. Gleichzeitig erhöht sich dadurch die Wahrscheinlichkeit, dass eure Verfolger im Straßenverkehr hängen bleiben. Fahrt stets auf der linken Straßenseite, denn die entgegenkommenden Fahrzeuge sind ideale Rammböcke für die euch hetzende Polizeimeute. Lässt sich dennoch eine Kollision nicht vermeiden, versucht euer Fahrzeug so zu drehen, dass ihr nicht frontal mit dem anderen Wagen zusammenstößt. Somit schont ihr eure Lebensleiste ein wenig.

Wie auf dem Stadtplan ersichtlich ist, haben wir euch eine Route vorgeschlagen, auf der wir es geschafft haben, den Präsidenten ans Ziel zu bringen. Allerdings war dies auch erst nach mehreren Versuchen möglich.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING TIPPS

Die schwierigste Aufgabe in eurem Karriere-Modus stellt

zweifelsohne das Erlangen der **Hidden Tapes** dar. Damit ihr nicht vollends verzweifelt, hier die ersten drei Verstecke der Bänder.

1. Tape: Springt mit hoher Geschwindigkeit in Richtung des verglasten Raumes über der Pipe.

2. Tape: Springt von der Rail beim Auto mit hoher Geschwindigkeit in Richtung der Rohre unter euch.

3. Tape: Ihr müsst zuerst ganz hoch aufs Dach und von dort auf die Treppenüberdachung springen. Schließlich am vorderen Ende noch ein beherzter Sprung und das Tape gehört euch.

**SILENT HILL 5 VERSCHIEDENE ENDSEQUENZEN****Normales Ende:**

Den Weg zum normalen Ende in Silent Hill haben wir euch schon genau erklärt. Bereits sehr schnell werdet ihr feststellen, dass es zusätzlich zu den fünf möglichen Endsequenzen einen so genannten **NEXT-FEAR-Modus** gibt, den ihr nach erfolgreichem Durchzocken anwählen könnt. Bei nochmaligem Starten des Spiels sind neue Waffen querbeet in Silent Hill verstreut. Zudem könnt ihr in den Genuss eines neuen Abspanns kommen.

1.) Kettensäge/Presslufthammer

Beim ersten Next-Fear-Versuch müsst ihr eine weise Entscheidung zwischen der Kettensäge und dem Presslufthammer fällen, da nur einer der beiden Peacemaker anwählbar ist. Die Kettensäge findet ihr im Cut-Rite-Laden, während der Presslufthammer im Erdgeschoss des Brückenkontrollraums sehnsüchtig auf seinen Einsatz wartet.

2.) Katana

Dieses altjapanische Schwert befindet sich in der Levin Street, im Haus, für dessen Öffnung ihr den Schlüssel aus der Hundehütte verwendet. Im Inneren kann jetzt die ehemals verschlossene Tür betreten werden.

3.) Benzin

Zwar keine Waffe, aber ihr benötigt es für die Kettensäge und den Presslufthammer. Ihr findet es natürlich an der Gas Station.

4.) Hyper-Blaster

Ihr erhaltet ihn von den Aliens, vorausgesetzt, ihr erreicht „nur“ ein schlechtes Ende. Hierbei müsst ihr im Next-Fear-Modus den Telepathiestein an mehreren Orten des Spiels einsetzen, um die Aliens zu „beschwören“. Diese überreichen euch schließlich den Hyper-Blaster.

5.) Telepathiestein

Dieser ist zu finden im Convenience Store. Er ist erforderlich zur Erlangung des Hyper-Blasters.

Good Ende:

Das gute Ende erhält man, indem man Kaufmann hilft (rettet) und Cybill nicht rettet. Um Kaufmann zur Seite zu stehen, müsst ihr zurück zu Annes Bar. Als Endgegner steht euch später Samael gegenüber.

Good+ Ende:

Für das fortgeschrittene gute Ende muss Kaufmann gerettet werden (siehe oben). Auch Cybill gilt es zu retten, und zwar mit den Mitteln, die unter dem Ende Bad+ aufgelistet sind. Als Endgegner steht ihr dann Samael gegenüber.

Bad+ Ende:

Um das so genannte Bad+ Ende zu erleben, dürft ihr Cybill nicht vernichten. Hierzu schnappt ihr euch im Hospital in der Küche die Plastikflasche. Im Büro des Direktors benutzt ihr diese Flasche mit der unbekannten Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit benutzt ihr während des Kampfes mit ihr. Achtet darauf, dass es auf dem Schwierigkeitsgrad Easy ausreichen sollte, das Fläschchen an ihr auszuprobieren, während sie nach euch grabschen will. Auf schwerem Schwierigkeitsgrad solltet ihr hingegen warten, bis sie keine Munition mehr hat, und dann den Einsatz von hinten starten. Als Endgegner steht Alessa zur Stelle.

Alien-Ende:

Das Ende alias Alien erhaltet ihr folgendermaßen. Besorgt euch den Telepathiestein. Benutzt diesen auf dem Schuldach. Benutzt den Stein im Hospital, bevor ihr gegen Mothra kämpft. Setzt ihn auch noch an folgenden drei Locations ein:

- außerhalb des Motels Haerby Inn
- im Boot
- auf der Spitze des Leuchtturms.

Als Endboss erhaltet ihr niemanden. Das Spiel endet auf dem Leuchtturm.

GHOST IN THE SHELL**LEVELANWAHL**

Gebt im Hauptmenü mit allen Optionen Folgendes ein:

R2, R1, □, □, ↑, ↓, □, □, R2, R2.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Nun erhaltet ihr eine praktische Levelanwahl. Mit dem Steuerkreuz wird der gewünschte Abschnitt ausgewählt und los geht's!

MASS DESTRUCTION**PASSWÖRTER**

AMMO: alle Waffen

TTTTTTTTTTGP: alle Levels

(Beide Codes funktionieren nicht gleichzeitig!)

SOVIET STRIKE**PASSWÖRTER**

WORSTCASE, GRANDTHEFT, GROZNEY, CHERNOBYL, CIVILWAR.

Lustige Passwörter:

Mit dem Passwort MIDNIGHOIL oder FUGAZI erlebt euer Heli ein Power-up. Waffenstillstand wird durch die Eingabe von QUACKER als Passwort erreicht. Gebt ihr allerdings ANGRYLOCAL ein, marschieren euch brav alle Tiere und Soldaten im Level hinterher.

GUNSHIP**CHEATS**

Drückt und haltet die Tastenkombinationen, bevor das Bild mit der Information „Ladevorgang“ erscheint. In der Mission erscheint dann auf dem Bildschirm die Anzeige „Cheat“.

Unendlich Munition:

L1 + L2 + Select + ○ + △.

Unzerstörbarkeit:

R1 + R2 + Select + ○ + △.

DISRUPTOR**WAFFENCHEAT UND GODMODE**

Drückt während des Spiels die Selecttaste, um in den Kartenscreen zu gelangen. Drückt L1, um die Echtzeit abzustellen. Nun gebt ihr die folgenden Codes ein.

Alle Waffen und Psykräfte:

□, △, □, □, ○, □, ○, △.

Godmode:

○, ○, □, ○, △, X, X, ○.

Als Bestätigung ist jeweils ein Knacken zu hören.

WWF ATTITUDE**XPLDOR-/GAME-BUSTER-CODES**

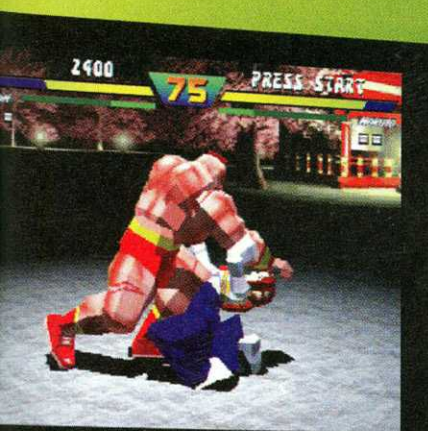
Unbegrenzt Attribute-Points:

8006 9948 0000



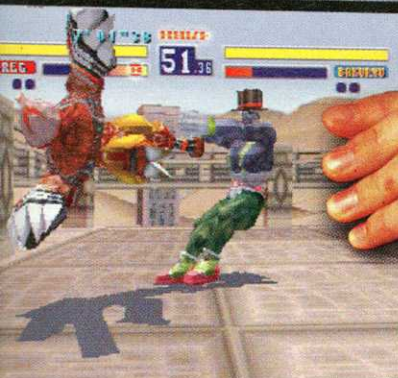
Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

> 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)

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

SHADOW MAN

Die **Apokalypse** naht unaufhaltsam und nur **Shadow Man** kann die Welt vor dem Untergang bewahren. Nachdem so eine **Weltenrettung** alles andere als einfach ist, haben wir hier für euch die wichtigsten **Einsteigertrix** zusammengestellt.



Und er fragte ihn:
„Wie heißt du?“
Er antwortete ihm:
„Legion ist mein Name, denn unser sind viele.“

(Markus 5, Vers 9)

Grundsätzliche Trix:

Grundsätzlich gilt:

Alles durchsuchen.
In Ruhe umsehen.
Vorsprünge mit der Ego-Perspektive auskundschaften.

Üben, üben, üben:

Die Framerate überzeugt nicht gerade. Dass das gesamte Spiel hierdurch recht ruckelig wirkt, ist klar. Ein weiteres Problem resultiert nun daraus, nämlich dass man gewisse Absprungpunkte nicht mehr genau trifft, um Abgründe zu überwinden. Dies klappt erst mit dem richtigen Timing. Nehmt euch deshalb schon zu Spielbeginn die Zeit, Sprünge zu üben, da ihr ansonsten später im Spiel gnadenlos untergeht. Bei dieser Gelegenheit solltet ihr euch auch die anderen Bewegungsabläufe einprägen.

Kamera benutzen:

Um Sprünge besser auszuloten, solltet ihr euch die Zeit nehmen und in die Ego-Perspektive umschalten. Hier seht ihr wesentlich besser, wohin ihr Shadow Man springen lassen müsst.

Die Cadeaux:

Weder die Spielanleitung noch das Spiel verraten es anfangs. Sammelt die Teile einfach ein und opfert sie später.

Dunkle Seelen:

Die Seelen sind wichtig, um einen höheren Schattenlevel zu erreichen. Je höher dieser Level ist, desto tiefer könnt ihr auch in die einzelnen Abschnitte des Spiels vordringen. Solltet ihr auf dunkle Seelen treffen, die ihr einfach noch nicht erreichen könnt, dann notiert euch diese Stelle unbedingt. Ist Shadow Man im späteren Spielverlauf stärker, kann er mit neu erworbenen Fähigkeiten diese Goodies abholen.

Untote nerven?:

Kein Problem! Positioniert euch in Ecken oder auf Vorsprüngen. Durch die schlechte KI entdecken sie euch hier erst spät. Aber auch aus dem Wasser heraus können die Jungs recht einfach unter Feuer genommen werden.

Rücksetzpunkte:

Quasi jede Brücke im Spiel bildet einen Rücksetzpunkt. Solltet ihr also sterben, dann werdet ihr immer an die zuletzt überquerte Brücke zurückgesetzt. Manchmal kann man sich diesen Umstand auch zum Vorteil machen. In einigen Levels muss man am Ende des Abschnitts wieder komplett zurücklaufen. Lasst euch einfach sterben und benutzt Lukes Teddy, um den Level noch einmal von vorne zu laden.

Schattenwaffe aufladen:

Wenn ihr in den Shadow-Levels aufsteigt (zu erkennen an der lilafarbenen Energieanzeige), ist es euch möglich, die Schattenwaffe durch längeres Drücken des Feuerknopfes aufzuladen. Lasst eure Waffe ständig voll aufgeladen im Anschlag. Sollte nämlich ein Gegner plötzlich auftauchen, könnt ihr ihm sofort eine dicke Ladung vor den Latz knallen.

Voll verlaufen! Wo bin ich?:

Sowas kann vorkommen. In einem solchen Fall müsst ihr per Teddy an den Levelanfang zurück. Von hier aus könnt ihr euch wieder neu orientieren.

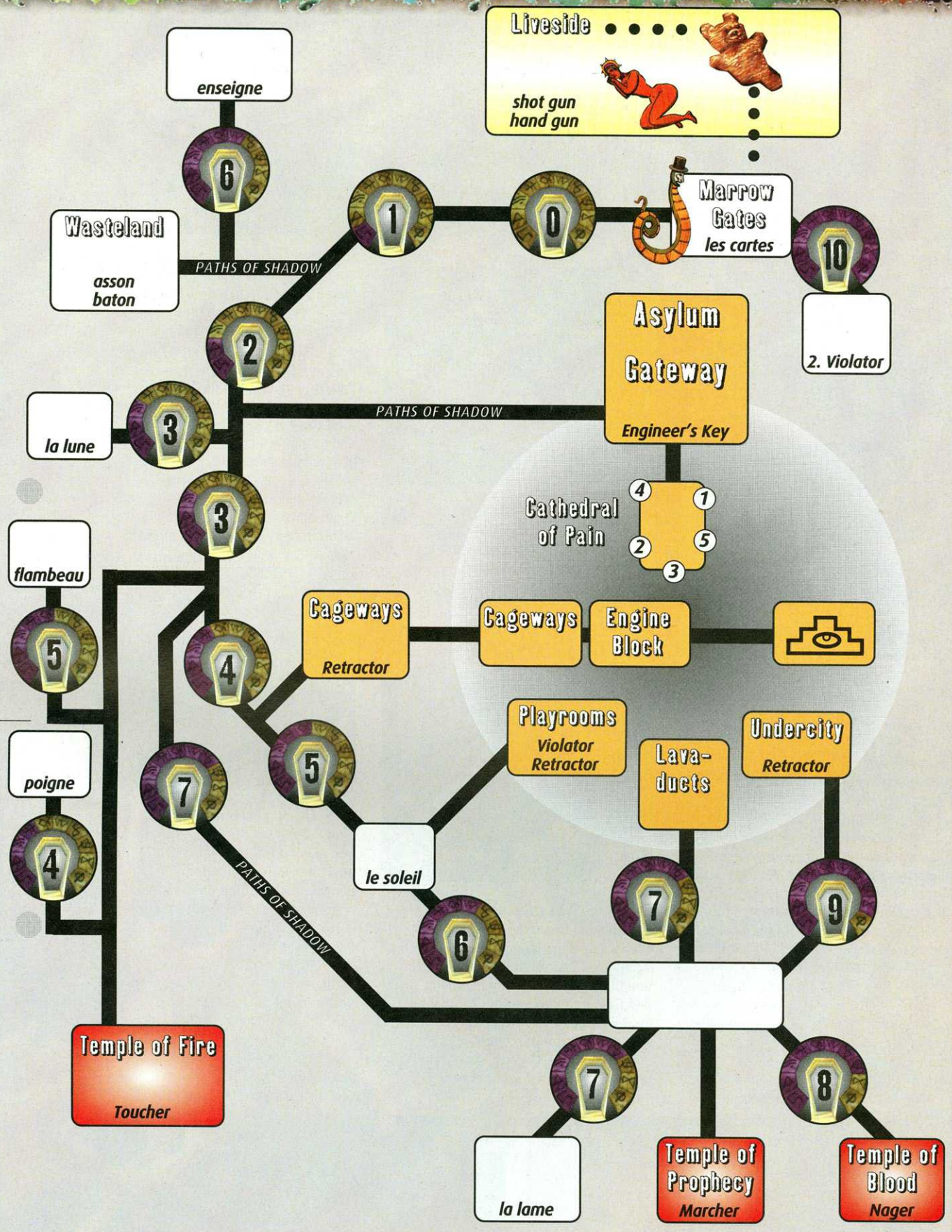
Augen auf!:

Bevor ihr eventuell Türen und Gerätschaften benutzt, solltet ihr euch in deren Umgebung nach versteckten Nischen und Gängen umschauchen. Lasst euch ruhig Zeit.

Wieso komme ich nicht in manche Abschnitte?:

Die Abschnitte lassen sich teilweise erst betreten, nachdem ihr den entsprechenden Level nachweisen könnt. Schaut euch die Verschlüsse genauer an. Hier seht ihr anhand der Anzahl der Symbole auch den erforderlichen Level, den Shadow Man braucht.





- | | | |
|--|--|---|
| <p>1 2 3</p> <p>Gardelle Jail:
shot gun
key card
prism
accumulators
machine pistols</p> | <p>4</p> <p>Mordant St. NY:
flash light
accumulator
prism</p> | <p>5</p> <p>Down St. Station:
accumulator
jack's journal
prism</p> |
|--|--|---|

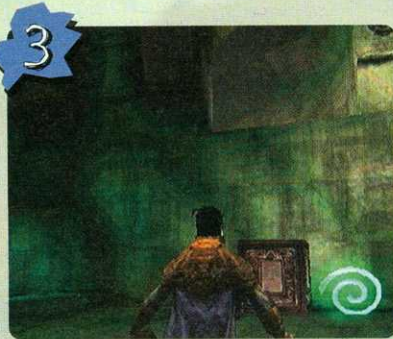
SOUL REAVER LEGACY OF KAIN

Das spannende **Dark-Fantasy-Abenteuer** von Crystal Dynamics hat sicher schon jetzt **jede Menge** Fans. Wer sich jedoch in den Katakomben von **Nosgoth** verlaufen hat, findet hier die rettenden Tipps für auferstandene Ex-Vampire.

Nach dem Intro findet ihr euch in einer Art Trainingslevel wieder. Lauft den Gang entlang, bis ihr an das Warp-Portal kommt. Stellt euch auf das runde Symbol, damit die Barriere verschwindet. Geht bis zum nächsten Raum und nehmt alle Seelen auf (Bild 1), damit eure Energie wieder voll ist. Springt die großen Stufen hinauf und beachtet die Hinweise.



Gleitet mit euren Flügeln über den Abgrund und lauft den Gang weiter. Tötet die beiden Monster und saugt ihre Seelen ein. Klettert den großen Absatz hinauf und lauft in den nächsten Raum. Stellt euch in den leuchtenden Kreis und wechselt in die reale Welt. Laft den Gang zurück und springt über das Wasser. Geht durch die Tür hindurch und fliegt über das Wasser zu den beiden Vampirmonstern. Ihr habt verschiedene Möglichkeiten, sie zu töten. Auf Licht (Bild 2) und Wasser reagieren die finsternen Gesellen überaus empfindlich, aber auch der Pfahl an der Wand befördert sie in die Hölle. Beachtet immer die Hinweise, die im Bild eingeblendet werden, dann solltet es euch nicht besonders schwer fallen. Schiebt den Steinblock unter die Öffnung (Bild 3) in der Wand und klettert hinauf. Laft den Gang entlang und öffnet die Tür. Schnappt euch den Speer und spießt die beiden

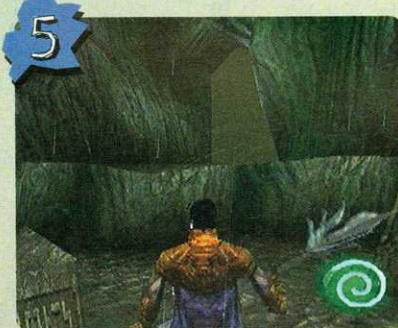


Ungeheuer auf. Geht durch die Höhle gegenüber vom Schloss und schleicht euch an den Gegner heran. Spießt ihn von hinten auf und vergesst nicht seine Seele einzusaugen. Jetzt kommt ihr an eine Tür mit einem Symbol darauf (Bild 4). Geht hinein und aktiviert das Portal. Mit seiner



Hilfe könnt ihr euch schnell von einem Ort zum anderen teleportieren. Laft wieder aus dem Raum hinaus und haltet euch links. Geht über die Hängebrücke und fliegt links in die Höhle hinein. Tötet den Gegner und öffnet die Tür. Nachdem ihr die beiden Unholde getötet habt, könnt ihr das Tor durchqueren. Geht durch die rechte Tür mit dem Symbol hindurch und aktiviert ein weiteres Portal. Laft

zurück und öffnet die rechte Holztür. Erledigt alle Gegner und geht durch das Metalltor hindurch. Steigt den Turm hinauf und legt den Schalter um. Über die Zugbrücke geht es dann ins Innere der Burg. Springt den Absatz hinunter und laft die Treppen hinauf. Springt in den Hof und erledigt die beiden Monster. Geht durch die Metalltür hindurch und tötet das Monster. Seid aber vorsichtig, denn es kann sich eingraben und plötzlich hinter euch auftauchen. Klettert rechts den Absatz nach oben (Bild 5) und schiebt den Steinblock an die linke Wand. Steigt nach oben und geht die rechte Rampe hinauf. Tötet die beiden



Monster und geht durch die Eisentür hindurch. Steigt die Wendeltreppe hinab und aktiviert das nächste Portal. Durchquert den Raum und öffnet die Tür mit dem Symbol. Springt über die Plattformen über den See (Bild 6) und nehmt dabei eure Flügel zur Hilfe. Solltet ihr in das Wasser fallen, findet ihr auf der rechten Seite eine Anhöhe, auf der ihr wieder in die reale Welt wechseln könnt. Tötet das Monster und öffnet die Metalltür. Laft geradeaus und geht durch die Tür hindurch. Steigt in das Gewölbe hinab und ihr findet einen schwarzen Vampir am Boden liegen. Hier müsst ihr in die Spektral-Welt wechseln. Tötet das





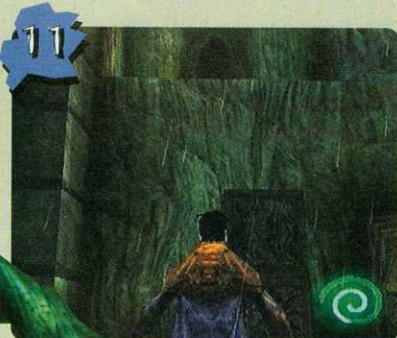
Geisterwesen und klettert die Blöcke (Bild 7) hinter dem toten Vampir, der nicht mehr hier ist, hoch. Oben wechselt ihr abermals in die reale Welt zurück, lauft über die Brücke und springt auf die linke Seite. Schiebt den Steinblock an den Absatz und hebt ihn nach oben. Passt ihn in die Lücke und das Gitter öffnet sich. Springt auf den schmalen Steg über euch und von dort aus auf eine der beiden Plattformen. Seid ihr unten angekommen, zieht ihr den Block aus der Wand und schiebt ihn ganz nach unten. Hievt ihn an der anderen Seite wieder nach oben (Bild 8) und passt ihn in die Öffnung ein. Lauft durch das offene Tor hindurch und wechselt wieder in die Spektral-Welt. Klettert denselben Weg nach oben und springt wieder auf den schmalen Steg. Fliegt von dort aus auf



die hohe Plattform (Bild 9) und hechtet weiter auf den nächsten Steg. Springt in die Öffnung und dreht die beiden Blöcke so, dass die Symbole der Quader genau auf die der Lücke passen (Bild 10). Geht durch das große Tor hindurch und



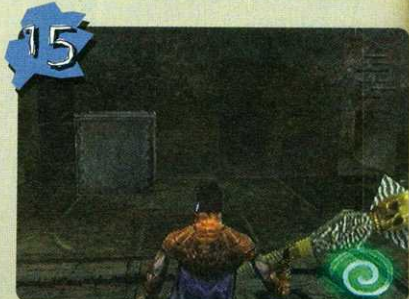
erklimmt den steilen Korridor. Oben angekommen, schiebt ihr den Block in die Tiefe und springt selbst hinterher. Stellt die beiden Steine aufeinander und schiebt sie ganz nach rechts (Bild 11). Klettert nach oben und lauft den Gang



hinein. Tötet das Monster und geht durch die Eisentür hindurch. Legt den Schalter um und fährt mit dem Aufzug (Bild 12) nach unten. Lauft den Weg entlang und öffnet die verrostete Tür. Betätigt erst den Schalter (Bild 13), bevor ihr an der Winde dreht. Fahrt wieder mit dem Aufzug nach oben und legt den Schalter an dem großen Pfeiler um (Bild 14). Jetzt senkt sich die



Plattform und ihr solltet hinterher springen. Zieht den Block aus der Wand und geht durch die Öffnung zwei Nischen weiter rechts (Bild 15). Lauft den Gang entlang, bis ihr in einen größeren Raum



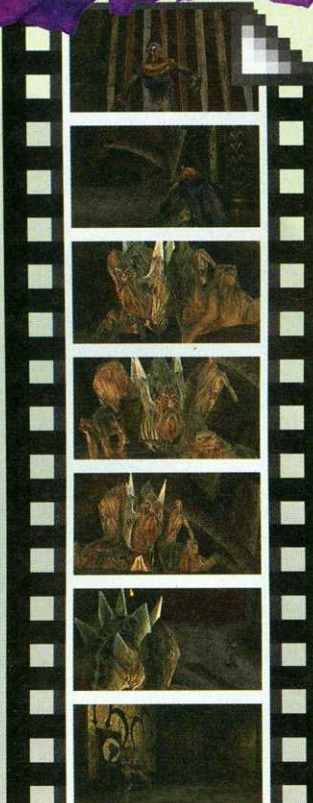
kommt. Klettert nach oben und schiebt die brennenden Blöcke unter die vier Stützen, welche sich an der Wand befinden (Bild 16). Ist die Plattform nach unten gefallen, müsst ihr die brennenden



Blöcke auf die rechteckigen Markierungen schieben (Bild 17), bis ihr ein knackendes Geräusch vernehmt. Hat sich die Plattform abermals gesenkt, geht ihr den Weg nach unten weiter und durchschreitet die Tür zum Endgegner.



Boss No. 1: Malachia



Dieser Gegner ist kein großes Problem. An den verschlossenen Türen sind oberhalb an der rechten und linken Seite Öffnungen. Springt durch sie hindurch und haltet den Schalter fest (Bild 18). Wenn sich Malachia unter dem Tor befindet, lasst ihr den Schalter los, damit er eingeklemmt wird. Geht an der zweiten Tür genauso vor und

18



springt anschließend über den runden Zaun in der Raummitte. Wartet, bis Malachia durch das Gitter geht, und spurtet dann schnell zu der Kurbel. Dreht schnell an ihr und betrachtet, wie der Gegner von der gigantischen Säge in tausend kleine Teile geschnitten wird.

Lauft zu dem letzten Portal zurück und beamt euch in den Anfangsraum zurück. Geht den Gang hinunter und stellt euch auf das grün schimmernde Feld. Hört euch an, was euer Meister zu sagen hat, und beamt euch zurück zum See. Springt hinein und sucht nach einem Eisentor, hinter dem sich ein glühender Gegenstand befindet (Bild 19). Wandelt durch die Gitter hindurch und sammelt das Teil ein. Lauft am Boden des Sees in den kleinen Tunnel hinein und sucht ein weiteres

19



Eisentor. Geht hindurch und lauft, bis ihr aus dem Wasser kommt. Wandelt in die reale Welt zurück und werft die drei Pfeiler (Bild 20) um. In einer kleinen Zwischensequenz erhaltet ihr den Zauberspruch Force, mit dem ihr in einem bestimmten Radius eine Schockwelle auslösen könnt. Lauft den Gang zurück und klettert aus dem See hinaus. Wechselst in die reale Welt und sucht das Portal auf. Beamt euch zu Kains Schloss zurück. Geht abermals durch das offene Eisentor hindurch und schaut nach links. Hier findet ihr einen Steinblock, den ihr nach rechts unterhalb des Gitters schieben solltet (Bild 21).

20



Stellt euch auf den Stein und wechselt in die Spektral-Welt. Wandelt durch das Gitter hindurch und holt euch den glühenden Stein. Lauft wieder durch das Eisentor hinaus und wechselt wieder in die reale Welt. Geht den Weg zurück, bis ihr an den Abyss kommt. Springt auf die mittlere Plattform und lauft die Holzbrücke hinab zurück zum Schloss. Wechselst in die Spektral-Ebene und

21



wandelt durch das rechte Eisentor hindurch. Tötet die beiden Monster und wechselt zurück in die reale Welt. Auf dem Übergang stehen nun zwei Vampire, die ihr töten müsst, damit sich das Tor auf der anderen Seite öffnet. Geht hindurch, nehmt den rechten Weg und wechselt in die Spektral-Ebene. Durchschreitet die nächsten beiden Eisentore und kehrt in die reale Welt zurück. Geht durch die linke Tür hindurch (Bild 22) und ihr steht vor eurem Erzfeind Kain.

22



Boss No. 2: Erster Kontakt mit Kain

Versucht ihn zu treffen, bevor er den Soul Reaver aufgeladen hat (Bild 23). Erwischt er euch dennoch, wechselt ihr in die Spektral-Ebene. Ladet eure Energie auf und kehrt in die reale Welt zurück. Spurtet schnell zu Kain und schlagt ihn, bevor er euch erneut erwischt. Habt ihr den Bösewicht dreimal erreicht, könnt ihr euch eine kleine Zwischensequenz ansehen. Als Belohnung bekommt ihr nach dem Kampf den Soul Reaver als Waffe.

23



Immer schneller



Neu



**nur
3,90**

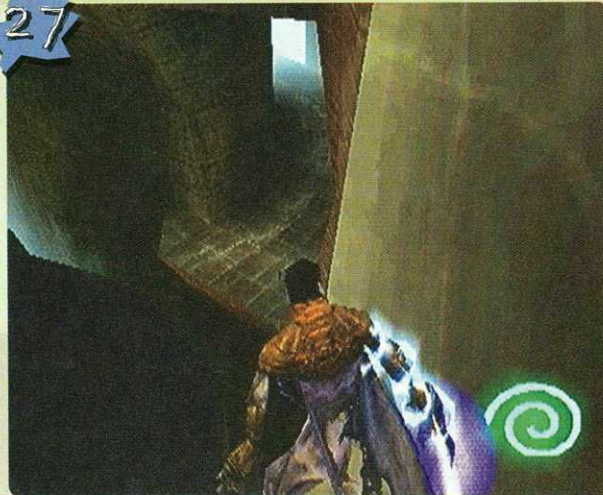
Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

24



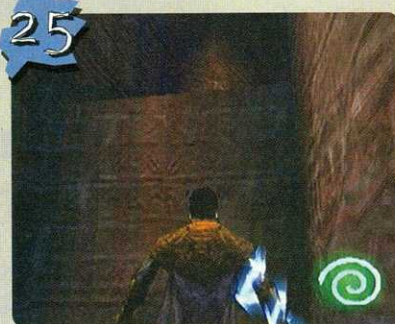
27



Die Suche nach Zephon

Wechselt in die reale Welt zurück und öffnet mit dem Soul Reaver das Tor. Durchschreitet die Gitter, indem ihr in die Spektral-Ebene wechselt. Lauft über die Brücke und beamt euch am nächsten Portal zurück in den Untergrund. Lauft zu der Stelle, an der ihr das erste Mal in die reale Welt gewechselt habt, und bewegt euch in die Richtung des verschlossenen Gitters. Wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch die Barriere. Geht den Weg entlang, bis ihr an eine große Burg kommt. Haltet euch rechts und wechselt in die reale Welt zurück. Laft über die Brücke und öffnet das Tor mit dem Soul

25



Reaver (Bild 24). Kehrt in die Spektral-Ebene zurück und wandelt durch das Metalltor. Haltet euch rechts, gleitet über das Wasserbecken und kehrt in die reale Welt zurück. Geht den Weg zurück und tötet die Spinnenwesen. Klettert nach oben (Bild 25) und lauft den Gang bis zur Holztür. Geht hindurch und klettert gleich

26



links (Bild 26) auf das Silo hinauf. Gleitet von dort auf das kleinere Silo hinüber und springt auf den treppenartigen Absatz. Klettert nach oben und dreht euch nach links. Euch gegenüber seht ihr eine Öffnung in der Wand, zu der ihr gleiten müsst (Bild 27). Geht geradeaus und springt auf das kleine halbe Silo auf der linken Seite. Fliegt mit dem High-Jump auf das Silo voraus und benutzt diesen abermals, um auf das Silo mit den Stacheln zu kommen. Gleitet zu dem großen Eingang hinüber und lauft, bis ihr das Spinnenwesen seht. Tötet es und klettert den Absatz nach oben (Bild 28). Wechselt in

28

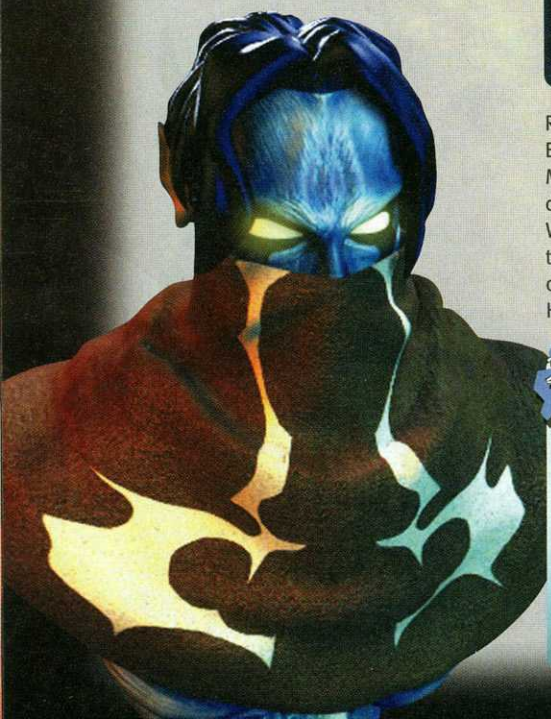


dem großen Raum in die Spektral-Ebene und klettert die linke Röhre hinauf. Kehrt in die reale Welt zurück und klettert am Rand entlang, bis ihr an den Schalter kommt. Betätigt ihn und lauft zur rechten Holztür weiter. Geht den Gang entlang, bis ihr zu einem Metallgitter kommt. Wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt hindurch. Erledigt die Spinnen-

29



monster, indem ihr sie auf die Fackeln werft. Platziert die Steine so in der Wand, dass die Bilder komplett sind (Bild 29). Wandelt durch das Gitter zurück und lauft zu der linken Holztür. Laft den Gang nach unten und betätigt den Schalter.



Geht zurück nach oben und stellt euch kurz auf die beiden Holzplatten, die heruntergefahren sind. Ist das Gebläse aktiviert, fliegt ihr im Luftstrom mit euren Flügeln nach oben und landet auf einem Felsvorsprung. Geht nach rechts und öffnet die Holztür, die in das große Fenster eingearbeitet ist. Gleich links befindet sich eine weitere Holztür, die es zu öffnen gilt. Lauft bis zu dem Metallgitter und wechselt in die Spektral-Ebene. Wandelt hindurch und schiebt die Blöcke so in die Wand, dass die Luft weiterge-



leitet wird (Bild 30). Geht in den Hauptgang zurück und lauft nach oben. Dort findet ihr eine weitere Holztür, hinter der sich noch einmal das gleiche Puzzle verbirgt. Lauft zurück zu der Glocke und schlägt sie. Springt durch die Öffnung gegenüber der Glocke und gleitet auf die andere Seite. Sprintet zwischen den beiden Fackeln hindurch (Bild 31) zu einer zweiten Glocke und schlägt diese, bevor die erste verstummt. Ist die Scheibe gebrochen, geht ihr an der höher gelegenen Glocke vorbei und dreht die Kurbel rechts



auf dem Vorsprung. Wechselt schnell in die Spektral-Ebene und lauft durch das offene Tor neben der unteren Glocke. Springt den Block links hoch und wechselt in die reale Welt. Geht durch die Tür hindurch und springt über den Abgrund. Öffnet die nächste Tür und geht den Gang entlang bis zu einer Holztür. Hinter der Tür erwarten euch zwei Spinnenmonster, die ihr töten müsst. Lauft an dem leuchtenden Stein vorbei, wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch das Gitter hindurch. Habt ihr alle Steine richtig eingesetzt, werden die restlichen Felsblöcke herabgelassen. Setzt alle richtig ein und holt euch den magischen



Stein. Geht durch die Türen zurück und nehmt den linken Weg. Schnappt euch eine der Waffen und lauft auf dem Rohr nach oben. Folgt dem Gang, bis ihr zu den Kristallen kommt. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und wandelt durch das linke Gitter hindurch (Bild 32). Geht den linken Weg entlang, bis ihr an drei rostige Deckel kommt. Öffnet den mittleren und den rechten, damit der dritte Kristall zerspringt (Bild 33). Laft jetzt den anderen Weg entlang und öffnet abermals den mittleren und den rechten Deckel (Bild 34). Der letzte Kristall zerspringt und ihr könnt alle vier Schalter betätigen. Fliegt mit dem Luftstrom nach oben und landet auf einem der gelben Rohre.



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

81,90	Ace Combat 3 *	DA	i.V.	Gungage *	DA	85,90	Sleed Storm *	DV	83,90
	Air Combat 2 *	DA	i.V.	Hot Wheels *	DV	85,90	Soulbringer *	DA	i.V.
	Airons *	DV	85,90	Hugo 2	DV	85,90	South Park *	DA	81,90
	Alien Resurrection *	DV	85,90	Indiana Jones 5 *	DV	i.V.	Space Invaders *	DA	63,90
	Ape Escape	DA	83,90	Jade Cocoon *	DA	86,90	Speed Freaks	DV	83,90
	+ Dual Shock Grün	DA	121,90	Jade Cocoon	US	134,90	Speed Freaks Bundle	DA	121,90
	Army Men 3D	US	112,90	James Bond			Sports Car GT	DV	79,90
	Attack of the Saucermon	DV	76,90	-Tomorrow Never Dies *	DV	85,90	Spyro - The Dragon	DV	83,90
	Baldurs Gate *	DV	81,90	Kagero Deception 2	DA	81,90	Spyro 2 *	DV	88,90
	Baphomets Fluch 2	DV	82,90	Killer Loop *	DA	86,90	Star Wars Dunkle Bedr.	DA	86,90
	Baseball Edition 2000	DA	81,90	Kingsley *	DA	84,90	Streetfighter Alpha 3	DA	82,90
	Bass Landing *	DA	84,90	Kurushi Final *		76,90	Supercross *	DV	85,90
	Billard Nights *	DA	75,90	Le Mans 24 *	DV	87,90	Swing	DV	71,90
	Bleifuss 2 *	DV	74,90	Legacy of Kain Soul Re.	DV	89,90	Syphoon Filter	DV	83,90
	Bloody Roar 2	DA	82,90	Legend of Kain Soul Re.	US	88,90	Syphoon Filter	US	113,90
	Bombberman	DV	74,90	Legend of Kaito		85,90	Tantrix *	DA	77,90
	Box Champions 2000 *	DV	85,90	LEGO Racers *	DV	89,90	Tarzan	DV	86,90
	Bugs Bunny auf Zeitreise	DV	86,90	LEGO Star Wars 2	DV	89,90	Techno Mage *	DV	89,90
	Bundesliga Stars 2000 *	DV	84,90	Madden NFL 2000 *	DA	83,90	Tekken Tag Tournament *		i.V.
	Buster & d. Bohnenst. *	DV	77,90	Metal Gear Solid *	DV	91,90	The Granstream Saga	DV	76,90
	+ C 2: Gegenschlag	DV	83,90	Mission Impossible *	DV	87,90	The Next Tatriis	DA	78,90
	Capcom Generations 1	DV	82,90	Mulan Story *	DA	86,90	Tiny Tanks *	DV	86,90
	Carmageddon 2 *	DA	81,90	Music	DA	85,90	TOCA 2 *	DV	87,90
	Castrol Honda Superbike	DA	81,90	Nascar 2000 *	DV	85,90	Tomb Raider 3	DV	94,90
	Centipede *	DA	76,90	NBA Live '99	DV	85,90	Tomb Raider 4 *	DV	i.V.
	Chocobo Racing *	i.V.		NBA Live 2000 *	DV	85,90	Tony Hawk's Skateb.	DV	81,90
	Civilization 2	DV	85,90	NBA PRO '99	DA	88,90	Triple Play Baseball 2000	EV	85,90
	Cool Boarders 3	DA	83,90	Need for Speed 4	DV	84,90	Tunguska *	DV	84,90
	Croc 2	DV	84,90	NHL 2000 *	DA	79,90	UEFA Ch. League 98/99	DV	92,90
	Cyber Tiger *	DV	85,90	Omega Boost	DV	85,90	UEFA Striker *	DV	89,90
	Demolition Racer *	DA	i.V.	Parasite Eve	US	122,90	Um Jammer Lammy *	DA	76,90
	Destiny *	DA	77,90	Pharos, das Grab des	DV	89,90	V-Rally 2	DV	89,90
	Die Schlimpfe *	DV	82,90	Pharos, das Grab des	DV	89,90	Versailles	DA	79,90
	Dino Crisis	DV	82,90	Player Manager 99	DV	87,90	VR Baseball '99	DA	82,90
	Discworld Noir *	DV	85,90	Point Blank	DA	76,90	Wächter der Schatten	DV	76,90
	Driver	DV	85,90	Point Blank 2 *	DA	75,90	Warzone 2100	DV	85,90
	Duke Nukem-Time to kill	DA	83,90	Point Blank 2 + GunCon	US	152,90	WCW Mayhem *	DA	85,90
	Dune 2000 *	DV	85,90	Premier Manager 99	DA	81,90	WipeOut 3 *	DA	83,90
	Dungeon Keeper 2 *	DV	81,90	Premier Manager 2000	DV	i.V.	Worms Pinball *	DV	89,90
	Earthworm Jim 3D *	DA	81,90	Railroad Tycoon 2 *	DV	86,90	Worms: Armageddon *	DV	i.V.
	Ehrgeiz *	DA	89,90	Rainbow Six *	DA	86,90	WWF: Attitude	DA	79,90
	EPGA Golf *	DV	82,90	Rat Attack *	DA	81,90	WWF: Attitude	US	125,90
	Fifa '99	DV	85,90	RC Stunt Copier *	DV	69,90	X-Files *	DA	83,90
	Fifa 2000 *	DV	85,90	Republik *	DV	78,90	Xena - Warrior Princess *	DV	85,90
	Fighter Maker	DV	125,90	Resident Evil 3 *	DV	i.V.	Xeno Gears	US	116,90
	Final Fantasy 8 *	DV	i.V.	Revolit	DA	77,90	Asterix	DV	79,90
	Final Fantasy 8 *	US	i.V.	Ridge Racer Type 4	DV	82,90	Deathtrap Dungeon	DV	82,90
	Flattenmonover *	DV	82,90	Rival School	DA	66,90	Formel 1 '98	DV	69,90
	Formel 1 '99 *	DV	85,90	Rivers: Sequel to Myst	DV	84,90	Hard Edge	DV	79,90
	Fullball LIVE *	DV	75,90	Rugrats			Ins. Super Star Soccer 98	DA	42,00
	G-Police 2	DV	91,90	Saboteur *	DA	83,90	Megaman Legends	DA	71,00
	Gex 3 Deep Cover Gecko	DV	91,90	Shadowman	DV	87,90	V3 Kicking Wheel+Rumble	DV	89,90
	Gran Turismo 2 *	DA	86,90	Shanghai: True Valour	DV	89,90	Victory Boxing 2	DA	69,00
	Grand Theft Auto 2 *	DV	69,90	Silent Hill					

OKAYSOFT Spiele Versand

PSX HARDWARE	TOP TITEL
Konsolle m. Dual Shock	Bloody Roar 2
Dual Shock Analog Contr.	Bundesliga St. 2000
Cyber Shock Controller	Castrol Honda Superb.
Controller SONY - farbige	Civilization 2
TM-Shockhammer	Driver
Infrarot Pad 2 Stück	Duke - time to kill
neGcon	Final Fantasy VII
Mouse - original SONY	GTA Doublepack
Mouse (Innovation)	Legacy o. Kain Soul R.
Multi Tap	Metal Gear Solid
Pro Shock Joystick BLAZE	Need for Speed 4
Lenkrad & Pedale:	Parasite Eve US
- ACT RF Wheel	Point Blank 2
- Fanatec Speedster	Ridge Racer Type 4
- V3 Sonderpreis	Silent Hill DV
Fanatec Rally Lenkrad	Syphoon Filter DV
RGB-Kabel + Audio/Video	Syphoon Filter US
G-Con 45 Lightgun	V-Rally 2
Avenger Pro Gun	WWF Attitude
Memory Cards: 1MEG	
15 Blöcke SONY	
120 Blöcke	
360 Blöcke	
720 Blöcke	
1080 Blöcke	
60 Speicherplätze BLAZE	
Game Buster deluxe	
Power Replay	
RGB-Kabel / Link Kabel je	
RGB-Kabel + Audio/Video	
X-Tender (Verlängerung)	
Leerhülle (einfach, schwarz)	
PlayStation Tasche, Controller	
+ Memory Card 15Blöcke	
Remote Station (Infrarot)	

LÖSUNG-HEFTE AB 9.90

Tel. 09674-1279
Fax - 1294 news - 8405

Xploder FX	76,90
Xploder pro	119,00
Erazer Lightgun	49,90
Offizielle Xploder Buch	25,90
Avenger Pro Lightgun	82,90
Cyber Shock Controller	49,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	39,90

Spezial Hardware

auf ANFRAGE **

STAR WARS
-Dunkle Bedrohung 88.90
-Racer N64 111.90

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

PC TOP TITEL:	DREAMCAST 499.-
Blood 2	- Controller
Command & Conquer 3 *	- Lenkrad
Command & Conquer 3 *	- Tastatur
Daikatana	D 2
Driver *	Get Bass + Angel
Duke Nukem forever *	House o. t. Dead 2 & Gun
Quake 3 Arena *	Metropolis
System Shock 2	Millennium Soldier
System Shock 2	NBA
Unreal Tournament *	Sega Rally 2
	Virtua Fighter 3 TB

Gamebuster deluxe 79.90

PLATINUM:	O.D.T.	Vergessene Welt
Abe's Odyssey	Pitfall 3D	V-Rally
Alien Trilogy	Resident Evil 1	Vigilante 8
Com. & Conq. 1	Soul Blade	Wild 9
Constructor	Streetfighter Ex+	Worms
Cool Boarders 2	TOCA 1	WWF i.v. House
Crash Bandicoot 2 Moto Racer	Tomb Raider 2	WWF Warzone

C+C 2 Alarmstufe Rot * MediEvil
Final Fantasy VII * Gran Turismo
Resident Evil Directors Cut * GTA
Racing Simulation 2 * Tekken 3
Heart of Darkness
Colin McRea Rally
Abe's Exodds Je **45.90**

Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundstorys...

OKAYSOFT.DE
Bestellungen *EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG

Ab DM (Inland) **199** Versandkostenfrei!

Vorauszahlung o. Stammkunden 4,98
Nachnahme (+ 3,- Zahlkartengeb.) 9,98

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

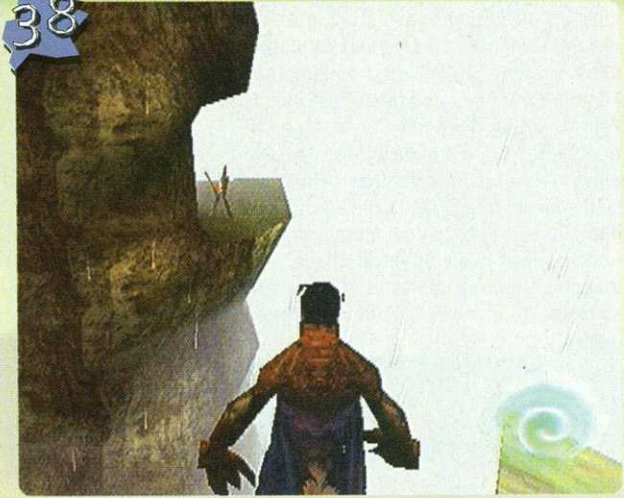
Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Uhr
Fr.-17.15, Sa. 9:00 - 13:00
SPÄTSCHICHT:
Mittwchs bis 20:00 Uhr

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.



Schiebt die beiden grauen Stücke in die Lücken und springt in die Öffnung der Wand hinein. Erledigt die Spinnenmonster, aktiviert die beiden Schalter am Boden und klettert über die Plattformen ganz nach oben. Gleitet zu dem offenen Durchgang und wechselt in die Spektral-Ebene. Wandelt durch das Tor hindurch und springt nach unten. Wechselt in die reale Welt und nimmt das Rohr in der Ecke des Raumes als Waffe. Habt ihr alle Gegner erledigt, dreht ihr das Ventil an dem mittleren der drei Blöcke. Springt die Rohre auf der gegenüberliegenden Seite hoch und gleitet zu einem Gang, der parallel zu dem Zugang liegt (Bild 35). Wandelt durch das Gittertor hindurch und geht bis zu der Glocke. Steigt links auf das Rohr und klettert ganz nach oben. Schiebt den Block unter das Ventil, betätigt es und klettert den Steinhäufen hinauf zum nächsten Tunnel. Klettert in dem großen Raum über die Stützen auf das Rohr hinauf und springt auf das andere Rohr hinü-



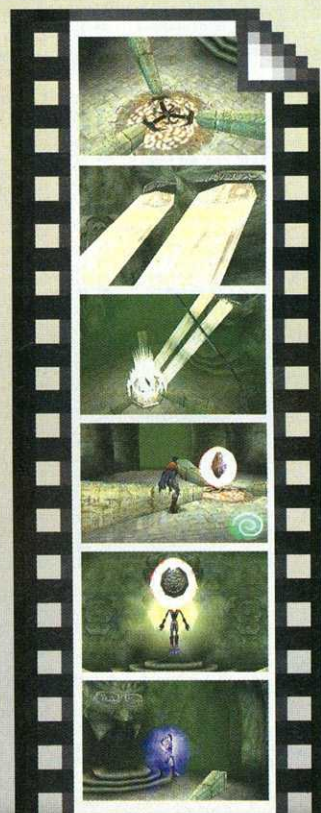
ber. Fügt das Zwischenstück ein und klettert ganz nach oben. Dreht am Ventil und kehrt in den Raum mit den drei Rohren zurück. Springt in den Luftstrom und gleitet nach oben. Geht den Gang entlang und die erste Abzweigung rechts. Aktiviert das Portal und kehrt auf den Hauptweg zurück.



Auf dem Weg zum Stein-Zauberspruch kehrt ihr wieder zum großen See zurück. Springt auf den Boden des Sees und geht den linken Tunnel entlang. Klettert am Ende mit einem Power-Sprung auf den Fels und kehrt in die reale Welt zurück. Erklimmt die beiden Felswände mit eurer neu erworbenen Fähigkeit. Springt auf das horizontale Holz und von dort aus in die Nische hinein. Wechselt in die Spektral-Ebene und hüpf mit dem Power-Sprung auf das nächste Holz. Wechselt am Ende in die reale Welt

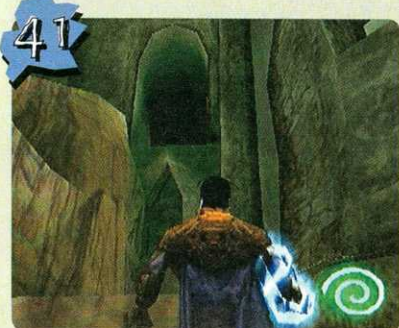
Boss No. 3: Zephon

Lauft immer im Kreis und bleibt nicht stehen. Wartet, bis Zephon seine Arme in den Boden rammt, und zerschlägt sie. Hat er alle Arme verloren, hämmert ihr gegen seinen Leib. Wenn er ein Ei legt, greift ihr es euch und setzt es an dem Flammenwerfer in Brand (Bild 36). Werft es gegen Zephon und wiederholt den Vorgang. Habt ihr das Monster dreimal getroffen, verabschiedet er sich und fährt in die Höhle zurück.

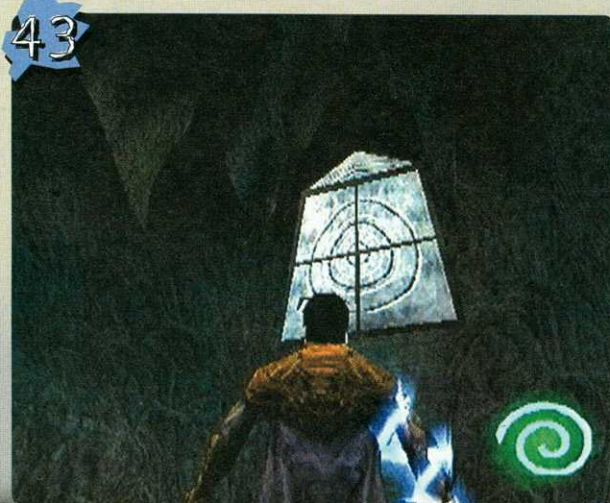




zurück und springt auf das nächst höhere Holz. Geht die blutige Wendeltreppe hinauf und springt auf den Vorsprung. Von dort aus geht es noch eine Etage höher (Bild 37). Geht durch den Gang rechts und läuft bis zu der Lücke in der Mauer. Links unten seht ihr einen Vorsprung, auf den ihr gleiten müsst



(Bild 38). Lauft den Weg entlang und blickt vor dem Raum mit der Statue nach rechts oben (Bild 39). Schubst den Steinblock nach unten, denn ihr braucht diesen für das nächste Puzzle. Fügt die Quader wie gehabt in die Lücken und ihr bekommt den Stein-Zauberspruch. Laft zurück und gleitet vom Höhleneingang nach links, wo ihr ein weiteres Portal aktivieren könnt.



Grab der schlafenden Priester Serafan

Beamt euch zurück zu der Burg, wandelt durch die Gitter und sucht abermals den Raum auf, in dem ihr Kain begegnet seid. Klettert an der Säule links neben dem Eingang hoch (Bild 40) und folgt dem Gang. Geht durch die linke der beiden Türen hindurch und folgt dem Weg bis zum Grab. Laft links vorbei und klettert den Absatz nach oben (Bild 41), wo ihr ein weiteres Portal aktivieren könnt. Betretet jetzt das Grab und wandelt in der Spektral-Ebene durch das Gittertor hindurch. Tötet die Geister und kehrt in die reale Welt zurück. Durchschreitet die Holztür und zieht den Steinblock aus der Wand. Wechselt nach der kleinen Cutscene in die Spektral-Ebene, und ihr fallt durch ein Loch im Boden. Wandelt durch das Gitter hindurch und kehrt auf dem linken Portal in die reale Welt zurück.

Boss No. 4: Morlock

Dieser Boss ist leicht zu besiegen. Weicht seinen gezielten Schüssen aus und schlägt ihn, bis er taumelt. Spießt ihn mit dem Soul Reaver auf oder werft ihn in das Wasser. Nachdem ihr Morlock besiegt habt, erhaltet ihr die Fähigkeit, mit dem Soul Reaver Projektilen zu verschießen und Gegenstände zu zerbrechen, die vorher unzerstörbar waren. Um den Zauberspruch des Klanges zu bekommen, müsst ihr wie folgt vorgehen. Nachdem ihr Morlock getötet habt, müsst ihr den Ausgang mit der Holztür benutzen. Klettert nach oben und wandelt in der Spektral-Ebene durch das Gitter hindurch. Geht zum Portal der Serafan und kehrt in die Unterwelt zurück. Laft zu der Burg und kehrt in den Raum zurück, in dem ihr das erste Mal nach oben

gefliegen seid (Bild 42). Springt abermals in den Luftstrom, lasst euch aber diesmal nach unten fallen. Geht durch die dreieckige Öffnung hindurch, bis ihr an ein Glasfenster kommt (Bild 43). Zerschießt es und klettert nach oben. Wandelt durch das Gitter hindurch und laft an die andere Seite des Raumes. Nehmt den Glöppel und klettert am Gitter nach oben. Werft den Glöppel in die linke Öffnung hinein. Haltet den Dreieck-Knopf gedrückt, denn so zielt es sich leichter. Wechselt in die Spektral-Ebene und springt auf die erste Plattform. Kehrt in die reale Welt zurück und schnappt euch erneut den Glöppel. Kämpft euch bis zur vordersten Plattform vor. Legt den Glöppel mit der L1- und Viereck-Taste auf den Boden und zerschießt das Fenster. Werft den Glöppel hinterher und wechselt in die Spektral-Ebene. Springt in die Öffnung und wechselt erneut in die reale Welt. Greift den Glöppel und laft bis zu der Glocke. Schlagt sie und der Zauberspruch des Klanges ist euer. Sucht das nächste Portal auf und beamt euch zum Grab der Serafan zurück. Geht zu der Stelle zurück, an der ihr Morlock besiegt habt, und schießt auf den Steinblock mit den Kreissymbol. Geht hindurch und laft durch das Wasser. Kehrt auf der anderen Seite in die reale Welt zurück und springt über die Plattform auf die andere Seite des Sees. Klettert die Wand nach oben und springt von dort aus auf die kleinste der Säulen (Bild 44). Schießt den Block von der Säule und springt auf die andere Seite. Geht durch die Holztür und geht den rechten Weg entlang. Wandelt durch das Metallgitter und kehrt in die reale Welt zurück. Schießt auf den Block hinter den Gittern, damit er an die Wand rutscht. Kehrt in die Spektral-Welt zurück und durchschreitet das Gitter. Klettert den Block hinauf und springt zu der Öffnung oberhalb. Laft den Gang entlang, wandelt durch das Gitter und kehrt in die reale Welt zurück. Im Wasser seht ihr jetzt Schiffe liegen. Gleitet hinüber und stellt euch auf die höhere Seite. Wechselt in die Spektral-Ebene und klettert den Absatz hinauf. Geht den Gang entlang und kehrt in die reale Welt zurück. Durchschreitet die linke Tür und aktiviert ein weiteres Portal. Kehrt zurück und nehmt die gegenüberliegende Tür. Schießt auf die Tür mit dem Kreissymbol und geht hindurch. Springt

45



auf den kleinen Absatz unter euch und gleitet mit dem Power-Sprung auf die Plattform rechts von Euch (Bild 45). Springt von einer Plattform zur anderen und klettert auf den Vorsprung, der an der Felswand herausragt. Hüpf auf den Durchgang rechts und lauft bis zum Ende. Gleitet in die Öffnung, wo bereits ein Schlangenvampir auf euch wartet. Öffnet die Holztür und lauft schnell an den Monstern vorbei. In dem großen Raum geht ihr einfach geradeaus und schnappt euch eine der beiden Eisenstangen. Geht durch die Tür und erledigt die beiden Vampire. Öffnet die nächste Tür und schnappt euch einen der beiden Goldpfähle, die seitlich vom Eingang stehen. Jetzt kommt ein nicht ganz einfaches Stück. Ihr müsst über die Säulen, die aus dem Wasser ragen, springen, um das andere Ufer zu erreichen. Schießt die beiden Vampire von der vorletzten Säule

46



ab und springt schnell an das rettende Ufer. Lauft rasch den Gang entlang, öffnet die Tür und springt in das Wasserbecken. Lauft an der linken Wand entlang, bis ihr zu einem kleinen Absatz kommt (Bild 46). Klettert hoch und kehrt in die reale Welt zurück. Erklimmt die Wand und springt von einem Balken zum anderen auf die andere Seite. Erledigt die beiden Froschmänner und zerschlägt das Fenster. Jetzt seht ihr einige Wasserspeier,

47



über die ihr springen müsst. Der erste Sprung sollte mit Anlauf genommen werden, denn sonst ist er zu kurz. Habt ihr auch diese Hürde gemeistert, springt ihr auf das große Silo in der Mitte und lauft am Rand entlang, bis ihr den Glockenturm seht. Gleitet mit dem Power-Sprung hinüber und zieht an der Kette, damit die Glocke läutet. Geht die Wendeltreppe hinunter und klettert die Säulen hinauf, bis ihr an ein Portal kommt. Wechselt in die reale Welt, und schon begegnet ihr dem fünften Boss Rahab.

48



Boss No. 5: Rahab

Rahab ist ziemlich lichtempfindlich. Schießt alle Fenster im Raum kaputt (Bild 47), und der Bösewicht wird gegrillt. Versucht nicht seinen Attacken auszuweichen. Ihr landet ja doch im Wasser. In der Spektral-Ebene könnt ihr euch wieder erholen.

In diesem Level erhaltet ihr auch den Feuer-Zauberspruch. Taucht den Glockenturm hinauf und springt in das große Becken. Schwimmt an der Mauer links vom Wasserfall entlang, bis ihr an einen verschlossenen Durchgang kommt (Bild 48). Springt mit dem Power-Sprung aus dem Wasser über die Mauer und folgt dem Flusslauf. Jetzt kommt ihr in die große Halle, wo ihr über die Balken gesprungen seid. In der Mitte befindet sich ein rundes Podest mit einem Glasfenster an der Seite. Zerschießt es und taucht die Treppe hinunter. Dort geht es dann links neben einem Eisengitter noch eine Etage tiefer. Zerschießt ein weiteres Fenster, Steigt aus dem Wasser und haltet den Soul Reaver in die Flamme. Glückwunsch! Mit dem Soul Reaver könnt ihr ab jetzt auch Würstchen grillen. Taucht jetzt eine Etage höher und schwimmt an der linken Wand entlang, bis ihr an ein Fenster kommt, durch das Licht hereinscheint (Bild 49). Schwimmt

49



den Gang entlang und taucht durch den Gang, der euch durch verschiedene große Hallen führt. Seid ihr in einer großen blauen Halle angekommen, müsst ihr nur durch den Gang oberhalb der Treppen tauchen, und ihr seid wieder draußen.



Raziels Bruder Dumah

Kehrt zum Abyss zurück. Gleitet dort auf die zweite vordere Plattform und springt in das Wasser hinein. Katapultiert euch bei der defekten Brücke (Bild 50) aus dem Wasser und folgt dem Pfad. Wenn ihr auf eine Schneefläche trifft, haltet euch rechts (Bild 51), denn hier befindet sich ein weiteres Portal, das es zu aktivieren gilt. Nach getaner Arbeit kehrt ihr auf den großen Weg zurück und klettert den großen Pfeiler vor euch nach oben. Gleitet von dort aus in die Burg von Dumah (Bild 52). Wandelt durch die Gitter hindurch und lauft geradeaus, bis ihr zu einem eingezäunten Gelände mit

einem Steinblock in der Mitte kommt. Kehrt am Portal in die reale Welt zurück und schießt so lange auf den Steinblock (Bild 53), bis er an der Wand steht. Wandelt jetzt durch das Gitter und

klettert über den Block eine Etage höher. Kehrt hier in die reale Welt zurück und springt in die dahinterliegende Öffnung. Nehmt den ersten Weg links und zieht den Quader aus der Wand. Klettert zu der Öffnung hinauf (Bild 54) und gleitet zu dem anderen Durchgang. Geht den Gang entlang und springt auf die Brücke zwischen den beiden Wasserflächen. Klettert auf der rechten Seite nach oben und dreht an der Kurbel. Ordnet die Quader so an, dass ihr einen auf die Brücke heben könnt (Bild 55). Bildet mit den beiden anderen Blöcken im gegenüberliegenden Pool einen Turm und schiebt diesen an die Brücke. Befördert den Block auf den Turm und schiebt diesen unter die Öffnung. Holt euch einen weiteren Block aus dem anderen Pool und lasst ihn in den gegenüberliegenden fallen. Bildet so einen Treppe (Bild 56), um den Durchgang zu erreichen. Jetzt kommt ihr in den Boiler-Raum. Geht nach links und öffnet das Gasventil. Auf der gegenüberliegenden Seite müsst ihr



57



noch einen Schalter betätigen, um eine Explosion auszulösen. Geht nun durch die neu entstandene Öffnung und geht den Gang genau hinter dem Gatter hinein. Hier kommt eine kleine Zwischensequenz. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und springt die einzelnen Etagen nach oben. Gegenüber des Schalters könnt ihr wieder in die reale Welt zurückkehren und anschließend zu ihm hinübergleiten. Nachdem ihr den Schalter betätigt habt, wird ein neuer Durchgang frei. Geht in der realen Welt hindurch, nicht in der Spektral-Ebene. Ihr findet in dem Gang einen Block in der Wand stecken. Zieht diesen unter das Loch in der Decke. Steigt hinauf und erklimmt die niedrigste Säule. Wechselt in die Spektral-Ebene und hechtet auf die nächste. Wiederholt diesen Vorgang erneut und erklimmt die Öffnung in der Wand. Springt von dort aus zu dem großen Steinturm und werft diesen um. Geht den Gang entlang und öffnet das Tor.

58



Boss No. 6: Dumah

Um Dumah besiegen zu können, müsst ihr erst einmal alle Pfähle aus ihm herausziehen. Lockt ihn anschließend in den Boiler-Raum. Dreht erst das Ventil mit dem Gas auf und zündet es mit dem Schalter gegenüber. Habt ihr die richtige Reihenfolge erwischt, wird Dumah zu Asche verarbeitet (Bild 57). Verlasst Dumahs Burg und haltet euch auf den Schneefeldern links. Hier kommt ihr an eine gigantische Sonnenuhr. Öffnet die beiden großen Türen, indem ihr um das Innere der Uhr einige Male im Kreis lauft. Geht den Gang entlang und wählt nach dem Feuer den rechten Weg. Hier könnt ihr ein weiteres Portal aktivieren. Zurück auf dem Hauptweg haltet ihr euch rechts, bis ihr zu einem Dead End kommt. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und geht durch den Spalt in der linken Wand. Lauft schnell um den Zapfen, der aus dem Boden ragt, herum, um die beiden Türen zu öffnen. Geht den linken Weg, wechselt in die Spektral-Ebene und

wandelt durch das Tor hindurch. Kehrt in die reale Welt zurück und zieht den Steinblock unter der grünen Sieben heraus. Werft diesen eine Etage tiefer. Wechselt jetzt den Stein von dem roten Z in die Lücke unter der grünen Sieben. Wechselt in die Spektral-Ebene und lauft auf die andere Seite. Holt euch den Steinblock von unten und platziert ihn unter dem schwarzen Z. Wieder zurück auf der anderen Seite, zieht ihr den Block unter der grünen Sieben heraus und schiebt ihn unter die schwarze Null. Habt ihr alles richtig gemacht, müssten jetzt alle Türen offen stehen. Geht durch die große doppelflügelige Tür hindurch und haltet euch links. Wandelt durch das Gitter in der Spektral-Ebene und springt über den nächsten Abgrund. Von dort erreicht ihr ein Portal, mit dem ihr euch wieder in die reale Welt beamen könnt. Springt zurück und schiebt die beiden Blöcke im nächsten Raum genau vor die Öffnungen. Mit eurem Schuss befördert ihr sie in die beiden Lücken hinein (Bild 58). Im nächsten Raum findet ihr vier Spindeln, die ihr in Richtung des goldenen Bildes in der Raummitte ausrichten müsst. Habt ihr das geschafft, öffnet sich die Tür ganz am Anfang des Levels. Kehrt dorthin zurück und wechselt in die reale Welt. Jetzt seht ihr das Orakel. Laft schnell um das Feuer in der Mitte des Raumes und ein neuer Ausgang öffnet sich. Jetzt kommt ihr zu einer gigantischen Uhr, die ihr mit zwei Schaltern auf 12.30 Uhr stellen müsst (Bild 59). Unter der Uhr öffnet sich jetzt ein Gang.

59



Doping für Deine PlayStation!

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



**In Ausgabe 10/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
September/Oktober**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 591 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
308 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Ape Escape, Final
Fantasy VII, Bugs
Bunny, Driver ...

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:**
Soul Reaver (brand-
neue Demo), No
Fear Mountain
Biking, Populous 3,
Theme Hospital,
Colin McRae Rally,
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: Soul
Reaver, Bundesliga
Stars 2000, V-Rally
2, Ape Escape ...

Herzflimmern!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:**
Bundesliga Stars
2000, Prince
Naseem Boxing,
SLED Storm,
Need For Speed
IV, Gex 3: Deep
Cover Gecko.

Geheimlabor!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 15 Top
Secret Games in
der Vorschau. First
View - Screenshots
zu den neuen
Games in einer
spannenden On-
Screen-Show.

**Mehr Heft -
mehr Fun!**

PlayStation Zone
ist die geballte
**PS-Energie auf 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.**

60



65



61



Springt hinein und dreht alle farbigen Gläser so, dass die Symbole in der richtigen Farbe angestrahlt werden. Kleiner Tipp: Orange und Blau ergibt Lila. Hinter der großen Tür kommt ihr abermals zu einer überdimensional großen Uhr. Stellt hier die farbigen Zeiger auf die Symbole, die der jeweiligen Farbe auf der Wand zugeordnet sind. Lauft den Gang entlang und gleitet von dem Absatz auf die andere Seite. Im nächsten Raum befinden sich zwei riesige Zahnräder, die von drei Quadern blockiert werden. Entfernt diese (Bild 60), springt von dem linken Zahnrad auf die Plattform und läuft auf dem Rand entlang, bis ihr zu dem Aufzug kommt. Steigt in einem günstigen Moment auf und verlasst diesen wieder, wenn er an der Öffnung in der Mauer vorbeifährt. Geht den Gang nach unten und an der ersten Öffnung nach rechts. Schießt den Block mit den Projektile nach unten und läuft den Gang weiter. Wiederholt die Prozedur auch bei dem zweiten Block. Unten angekommen, müsst ihr das Puzzle nur noch so zusammensetzen, wie es das Bild am Boden zeigt (Bild 61). Durch die offene Tür hindurch geht es gleich zum nächsten Rätsel. Dreht die Symbole so, wie auf den Bildern beschrieben (Bilder 62, 63, 64) und

steigt auf die schwingenden Balken hinauf. Legt alle drei Schalter um und geht durch das große Tor hindurch. Nach ein paar Cutszenes könnt ihr nun endlich eurem Erzfeind Kain gegenüberreten.

62



63



64



Boss No. 7: Kain

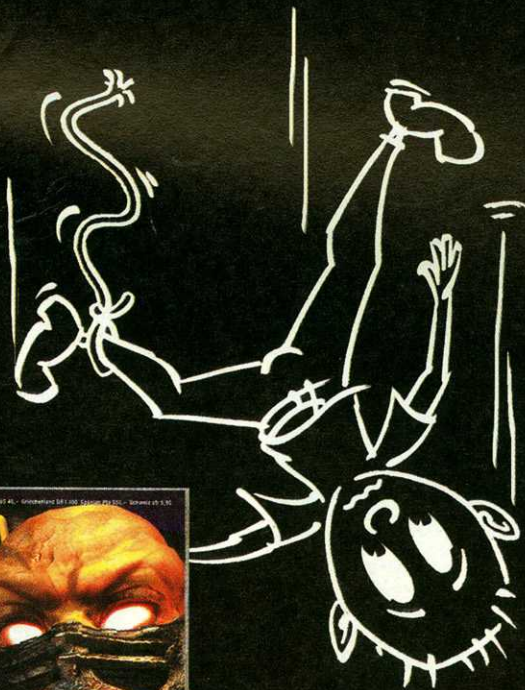
Auch diesmal müsst ihr Kain dreimal treffen. Sein Angriffsstil ist wieder der gleiche. Erst sammelt er Energie, dann schießt er mit einem Energiestrahle auf euch. Allerdings müsst ihr ihn auf jeder der drei Ebenen einmal treffen, was den Kampf nicht gerade leicht macht (Bild 65). Habt ihr auch das geschafft, ist der Sieg euer. Leider könnt ihr dem Bösewicht nicht den Garaus machen. Er flüchtet nach der Auseinandersetzung schwer verwundet durch ein Warp-Tor. Anschließend gratuliert euch das Orakel zu eurem großartigen Sieg über Kain. Glückwunsch! Ihr habt soeben Soul Reaver erfolgreich durchgespielt.

TO BE CONTINUED...

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

MEGA FUN
10/99
DM 5,90
Das Magazin
für mehr
Konsolenspaß.

NINTENDO · SEGA · SONY

Wip3out PS
Schneller geht's nicht:
Der Future-Racer im Test

Soul Calibur DC
Namco setzt neue Maßstäbe: Der beste Prügler aller Zeiten im Megatest

Shadow Man N64
Test und 1. Teil der Komplettlösung:
Rettet die Welt vor der Apokalypse

Tony Hawk's Skateboarding PS
Perfekte Skateboard-Sim mit hohem Strategieanteil

Dreamcast
von A-Z
128 Bit endlich käuflich:
Sega läutet ein neues
Videospielzeitalter ein

tips & tricks zum Sammeln
Shadow Man, X-Files, Silent Hill,
N-Rally 2, Dino Crisis, Bugs Bunny,
Synphon Filter, Warzone 2100,
GTA: Vice City, 1969,
Driver

2 Riesen-Poster

25 Seiten

4 903555 000001

WWF ATTITUDE

In Acclaims **Wrestlinghammer** gibt es so manches zu entdecken. Da wären zum Beispiel die wirklich brachialen **Finishing-Moves** sowie generelle **Strategien**, die das Salz in der Prügelsuppe ausmachen.

Bei WWF Attitude verfügt jeder Charakter neben dem üblichen Schlagrepertoire, das bei jedem Charakter die gleiche Tastenbelegung hat, über einen Trademark, also für diesen Wrestler charakteristischen Move, und den Finisher. Der Trademark-Move kann erst dann ausgeführt werden, wenn der Energiebalken des Gegenübers die Farbe Gelb und alle deren Schattierungen annimmt. Um den Finisher anzusetzen, müsst ihr euren Widersacher so lange bearbeiten, bis die Energieleiste rot wird. Der Trademark- sowie der Finishing-Move schlagen mit gewaltigen Energieverlusten bei eurem Gegenüber zu Buche. Also prägt sie euch gut ein, denn so könnt ihr den Matchverlauf leicht auf den Kopf stellen. Bei den Finishing-Moves müsst ihr ferner beachten, dass nicht nach allen automatisch ein Pin erfolgt. Wir haben hier von den 30 Wrestlern, die von Beginn an anwählbar sind, jeweils zu ihrem Finisher ein Bild gemacht. Zu den elf weiteren versteckten Charakteren gibt es die Moves ohne Bild. Bitte beachtet, dass euer Gegner rechts von euch stehen bzw. liegen muss, damit der Move auch wirklich funktioniert.

Also hier die ultimative Move-Liste zu WWF Attitude:



Al Snow:
Trademark: Underhook Headbutts
Situation: festhalten (Tie-up):
←, ○
Finisher: Snow Plow
Situation: festhalten:
→, ↑, △



"Bad Ass" Billy Gunn:
Trademark: Ass Kisser
Situation: Gegner liegt in der Ringecke:
↓, ↑, □
Finisher: Fame Asser
Situation: links vom Gegner stehend:
→, ←, ↓, △



Big Boss Man:
Trademark: Sidewalk Slam
Situation: festhalten:
←, ↑, □
Finisher: Boss Man Slam
Situation: Gegner rennt:
□



Bradshaw:
Trademark: Powerbomb
Situation: festhalten:
↑, ↓, □
Finisher: Fallaway Slam
Situation: links vom Gegner stehend:
←, ↓, ○



Christian:
Trademark: Falling Reverse DDT
Situation: festhalten:
↑, ↓, □
Finisher: The Impaler
Situation: festhalten:
←, ↓, ○



D'lo Brown:
Trademark: Sky High
Situation: links vom Gegner stehend:
↑, ↓, □
Finisher: Lo Down
Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: × + ○



Dr. Death:
Trademark: Dr. Bomb
Situation: links vom Gegner stehend:
↑, ↓, ↑, ○
Finisher: Oklahoma Stampede
Situation: links vom Gegner stehend:
↑, ↓, □



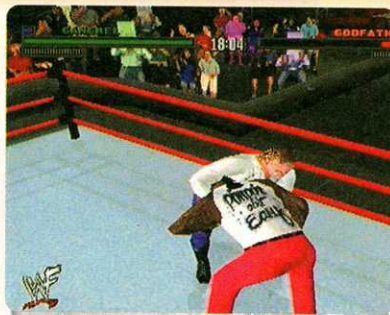
Droz:
Trademark: Double Underhook Suplex
Situation: links vom Gegner stehend:
←, ↓, ○
Finisher: New Jersey Naptime
Situation: festhalten:
←, →, △



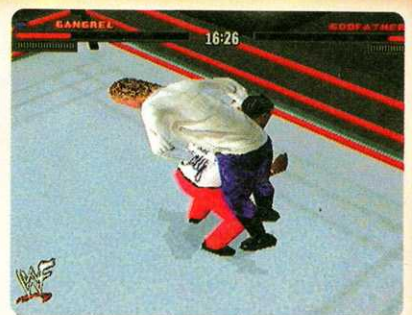
Edge:
Trademark: Dragon Suplex
Situation: von hinten festhalten:
←, ↓, △
Finisher: Downward Spiral
Situation: links vom Gegner stehend:
↑, ↓, □



Farooq:
 Trademark: Spine Buster
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ○
 Finisher: Dominator
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, ○



Gangrel:
 Trademark: Floatover Vertical Suplex
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ○
 Finisher: Implant DDT
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, □



Godfather:
 Trademark: HO! Train
 Situation: Gegner liegt in Ringecke:
 ←, ↓, △
 Finisher: Pimp Drop
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, △



Goldust:
 Trademark: Shattered Dreams
 Situation: Gegner liegt in Ringecke:
 ←, →, △
 Finisher: Curtain Call
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, ↑, ○



Triple H:
 Trademark: Knee to Face
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, □
 Finisher: The Pedigree
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↓, ○



Jeff Jarrett:
 Trademark: Front Russian Legsweep
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, △
 Finisher: Figure Four Leglock
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 ←, →, ↓, □



Kane:
 Trademark: Choke Slam
 Situation: festhalten:
 ←, →, △
 Finisher: Tombstone Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↑, ↓, ○



Ken Shamrock:
 Trademark: High Angle Suplex
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↑, ○
 Finisher: Ankle Log
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 →, ↓, ←, □



Mankind:
 Trademark: Double Arm DDT
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, △
 Finisher: Mandible Claw
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, →, ↓, ○



Mark Henry:
 Trademark: Gorilla Press Slam
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, △
 Finisher: Death from Above
 Situation: neben Oberkörper des Gegners, wenn dieser am Boden liegt:
 ←, →, ↑, ○



Mosh:
 Trademark: Running Butt Bump
 Situation: auf den in der Ringecke liegenden Gegner rennen:
 □
 Finisher: Mosh Pit
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner in Reichweite steht:
 □ + △



Owen Hart:
 Trademark: Enziguri
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, □
 Finisher: Sharpshooter
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt:
 ←, ↑, ←, □

**Road Dogg:**

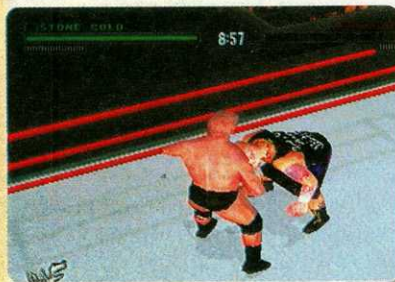
Trademark: Crazy Legs Kneedrop
 Situation: neben Oberkörper des Gegners, wenn dieser am Boden liegt: ←, →, ○
 Finisher: Stretch Armstrong
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, →, □

**The Rock:**

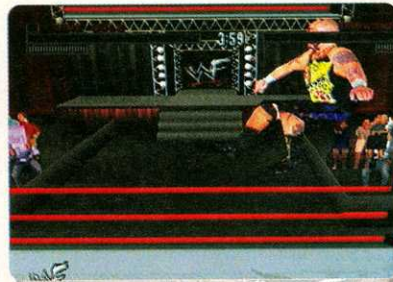
Trademark: People's Elbow
 Situation: am Kopf des Gegners, wenn dieser am Boden liegt:
 ↑, ↓, □
 Finisher: The Rock Bottom
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, ↓, ○

**Steve Blackman:**

Trademark: Four Kick Combo
 Situation: wenn der Gegner in der Ringecke liegt:
 ↑, ↑, ○
 Finisher: Pump Kick
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, ○

**"Stone Cold" Steve Austin:**

Trademark: Vertical Body Press
 Situation: rennend:
 ○
 Finisher: Stone Cold Stunner
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, ○

**Thrasher:**

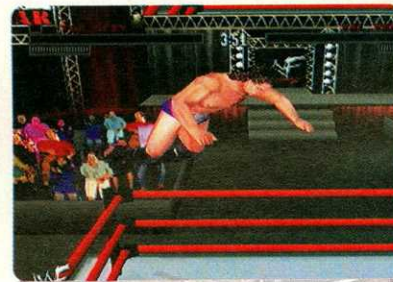
Trademark: Running Butt Bump
 Situation: auf den in der Ringecke liegenden Gegner rennen: □
 Finisher: Stage Dive
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: □ + Δ

**Too Sexy:**

Trademark: Front Russian Legswipe
 Situation: von hinten festhalten:
 ←, Δ
 Finisher: Tennessee Jam
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden liegt: X, ○

**Undertaker:**

Trademark: Chokeslam
 Situation: festhalten:
 ↑, ↓, Δ
 Finisher: Tombstone Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ↑, ○

**Val Venis:**

Trademark: Fishermans Suplex
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ←, ↓, ○
 Finisher: Money Shot
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: □ + Δ

**X-Pac:**

Trademark: Bronco Buster
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke:
 ↑, ↓, Δ
 Finisher: X-Factor
 Situation: links vom Gegner stehend:
 ↑, ↓, ○

Habt ihr mit den „Normalcharakteren“ alles geschafft, warten eine ganze Reihe versteckter Geheimcharaktere auf euch. Damit ihr auch hier erfolgreich seid, haben wir auch deren Special-moves zusammengetragen

Chyna

Trademark: Low Bow
 Situation: von hinten festhalten: ←, □
 Finisher: Pedigree
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, ↓, □

Head

Trademark: Reverse Brainbuster
 Situation: von hinten festhalten: ↑, ↓, ○
 Finisher: Hangin Powerslam
 Situation: von hinten festhalten: ↑, ↓, ○

Jaqueline

Trademark: Figure Four Leglock
 Situation: an den Füßen, wenn Gegner am Boden liegt: ←, →, ↑, □
 Finisher: Kamikaze Headbutt
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn der Gegner am Boden liegt: Δ + ○

Jerry Lawler

Trademark: Big Head Punch
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, □
 Finisher: Piledriver
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, ↑, Δ

Kurrgan

Trademark: One Handed Chokeslam
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, ↑, Δ
 Finisher: Kurrgan Shuffle
 Situation: links vom Gegner stehend: ↑, ↓, Δ

Marc Mero

Trademark: Merosault
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden: □ + X
 Finisher: TKO
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, ←, ○

Paul Bearer

Trademark: Bearhug
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, Δ
 Finisher: Buffet Buster
 Situation: vom obersten Ringseil, wenn Gegner am Boden: ○ + X

Sable

Trademark: Sablecanrana
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke: ↑, ↓, □
 Finisher: Sablebomb
 Situation: festhalten: ↑, ↓, □

Sgt. Slaughter

Trademark: Piledriver
 Situation: festhalten: ↑, ↓, Δ
 Finisher: Cobra Clutch
 Situation: von hinten festhalten: ←, ○

Shawn Michaels

Trademark: Hurricanrana
 Situation: links vom Gegner stehend: ↑, ↓, ○
 Finisher: Sweet Chin Music
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, □

Taka Michinoku

Trademark: Swinging DDT
 Situation: Gegner liegt in der Ringecke: ↑, ↓, □
 Finisher: Michinoku Driver
 Situation: links vom Gegner stehend: ←, →, ↓, Δ

Nachdem ihr wisst, was die versteckten Wrestler alles können, erfahrt ihr nun neben allgemeinen Taktiken, wie ihr sie erspielt.

Ehe ihr in den Career-Mode einsteigt, solltet ihr euch einen Charakter aussuchen, dessen Griffe und Moves unbedingt vorher ausgetüftelt und eingeprägt werden müssen. Denn wenn ihr fleißig an einer Wrestlerkarriere bastelt, müsst ihr notgedrungen auch Matches mit den so genannten Matchmodifizieren bestehen, die euch bestimmte Vorgaben vorschreiben. So könnt ihr zum Beispiel beim Modifier "I Quit" nur mit einem Aufgabebegriff den erwünschten Sieg erringen.

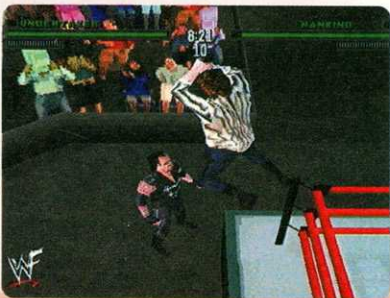
Habt ihr den Gegner zu Fall gebracht und er will gerade wieder aufstehen, ist ein Block sehr wichtig, denn oft hat er einen hinterhältigen Schlag in petto. Achtet jedoch darauf, nicht zu häufig zu blocken, da der Block mit dem Tie-up durchbrochen werden kann.

Um bei der Wrestlerwahl alles dem Zufall zu überlassen, müsst ihr lediglich R1 gedrückt halten.



Taktik im Einzelspiel:

Steht euer Gegner auf dem obersten Ringseil, genügt ein Rempler gegen die Seile, um ihn unsanft zu Boden zu schicken. Versucht den Wrestler auf den harten Betonboden außerhalb des Rings zu schubsen, da er hier bei einem Aufprall mehr Energie verliert. Dies gelingt allerdings nur, wenn ihr schnell genug seid und den Gegner schon beim Hinaufsteigen auf das oberste Ringseil attackiert. Liegt euer Konkurrent schließlich am Boden, solltet ihr vom obersten Ringseil direkt auf ihn springen. Mit diesem riskanten Manöver raubt ihr ihm nicht nur einiges an Energie, sondern bringt auch das Publikum, das solche spektakulären Flugeinlagen natürlich begrüßt, auf eure Seite. Das hat den Vorteil, dass während des frenetischen Jubels des Publikums eure Angriffe doppelt so hart als üblich auf der Energieanzeige des Widersachers zu Buche schlagen. Wenn ihr nun Attacken gegen euren Gegner fahrt, dann haltet immer das Zeitlimit von 10 Sekunden im Auge, das einsetzt, sobald ihr den Ring verlasst. Etwa 2 Sekunden bevor es abgelaufen ist, sollte der andere Wrestler noch so benommen sein, dass er es nicht mehr recht-



zeitig in den Ring zurück schafft. Schon habt ihr das Match durch den klassischen Count-out gewonnen. Diese Taktik ist vor allem dann anzuwenden, wenn euch der andere Catcher schon übel zugerichtet hat und dies somit eure letzte Chance auf den Sieg darstellt.

Team-Taktik:

Tag-Team-Matches haben nur dann ihren besonderen Reiz, wenn auch häufig gewechselt wird. Lasst euren Partner auch mal in den Ring und ihr werdet sehen, dass auch der Computer ganz schön hinlangt.



Sobald sich bei eurem Fight Waffen oder ähnliches (zum Beispiel Mikrofon) im Ring befinden, können sie mit L1 aufgenommen werden. Setzt sie geschickt gegen eure Widersacher ein.

Absolvier ihr ein Match, bei dem die Gegner über das oberste Ringseil befördert werden müssen, geht ihr wie folgt vor: Bearbeitet euren Konkurrenten so lange, bis er benommen vor euch steht. Anschließend drückt ihr →, →, X, um ihn hochzuheben, geht zu den Ringseilen und werft ihn mittels □ hinaus. Je weiter die Energieleiste des Widersachers abgenommen hat, desto länger ist er auch benommen, was euch wiederum mehr Zeit lässt, euch in Ruhe zu positionieren. Ein Hiptoss in der Nähe der Seile hat dieselbe Wirkung.

Habt ihr die verschiedenen Spielmodi bzw. Events erfolgreich absolviert, warten spezielle neue Charaktere bzw. neue Bekleidungsmöglichkeiten auf euch und eure selbstkreierten Wrestler.

Der European-Championship-Belt schaltet die Charaktere Sable, Marc Mero sowie euren Trainer Jeff Robinson frei.

Zusätzlich werden auch noch neue Möglichkeiten im Create-Wrestler-Menü frei. Ein weiteres Bonbon ist der so genannte Squeak-Voice-Modus. Hiermit werden alle Stimmen im Spiel um mindestens eine Oktave erhöht, was den Eindruck vermittelt, man sei in Entenhausen.

Durch den Gewinn des Intercontinental-Championship-Gürtels wird es euch ermöglicht, mit Jaqueline und Chyna zu zocken. Hinzu kommt, dass ihr im Creation-Mode 3 zusätzliche Attributpunkte vergeben könnt. Als drittes Schmankerl wird jedem Catcher noch ein riesiger Kopf spendiert.

Habt ihr auch den Heavyweight-Championship-Belt errungen, werdet ihr mit dem Beep-Mode, dem Ego-Cheat und dem Head-unlocked-Mode belohnt.

Doch nicht nur Championship-Titel, sondern auch der Sieg in gewissen Matches bringt euch weitere Cheats und Möglichkeiten ein:

Werdet ihr „King of the Ring“, dürft ihr Taka und Kurrgan anwählen.

Ein Erfolg beim Summer Slam macht Sgt. Slaughter und Shawn Michaels möglich.

Der Gewinn des Royal Rumble schaltet Jerry "The King" Lawler und Paul Bearer frei.

Jeder der insgesamt 41 Wrestler verfügt selbstverständlich über verschiedene Outfits. Diese können im Character-Select-Menü mit den Tasten X, L1, L2, R2 ausgewählt werden. Es ist jedoch zu beachten, dass mit jeder einzelnen Taste auch je ein anderes Outfit aktiviert wird.



GESTEIGERTE HARDWAREANFORDERUNG



HERZLICHE IGNORANZ

Hallo PSG-Team! Herzliche Grüße aus Rudolstadt (Thüringen). Ihr seid momentan das beste Mag, das ich kenne. Aber langsam werde ich wegen eurer großen Ignoranz mir gegenüber etwas sauer. Das ist nun schon die dritte Mail, die ich euch schicke, aber auf meine Fragen, die ich euch gestellt habe, wird über-

haupt nicht eingegangen, geschweige denn beantwortet. Noch nicht einmal in der Rubrik Kurz & Bündig findet man irgendwelche Antworten. Ich kann mir nämlich nicht vorstellen, dass ich der Einzige in Deutschland bin, der solche Fragen hat. Beispielsweise wollen außer mir noch zwölf weitere Personen wissen, ob RE3 in der deutschen Version geschnitten ist. Und das sind Leute aus nur einem Ort. Ihr müsst ja meine Mail nicht abdrucken, aber es kann doch nicht so schwer sein, ein paar Fragen zu beantworten. Bevor ich mich weiter aufrege, hier sind meine Fragen: 1. Warum berichtet ihr nicht über Countdown Vampires? Ist euch das Spiel zu brutal und berichtet ihr aufgrund der Indizierungsfahr nicht darüber? 2. Was ist Jam!!? 3. Könntet ihr einen Bericht über den Bootmaster bringen? Denn in den Werbeanzeigen in euren Heften findet man das Gerät häufig. Man hat aber keine Ahnung, was das sein soll. 4. Bringt mal wieder ein Extra in eurem Heft heraus, wo ihr neues PlayStation-Zubehör testet. Es gibt wieder einen Haufen neuer Guns und Pads, und ich habe nicht

"Ich finde euer Mag echt gut. Es ist nur schade, dass eure Poster so riesig sind!"

Marcel Oschmann aus Aspach

den geringsten Überblick, was derzeit das Beste ist.

Alexander Krünes aus Rudolstadt

Gruß zurück aus Würzburg (Bayern), Alexander. Bevor du uns die ersten Bombendrohungen schickst, beantworte ich deine Fragen: 1. Vampire Countdown ist ein 3D-Horror-Adventure im RE-Stil und wird von Bandai voraussichtlich Ende des Jahres als Import erhältlich sein. Ein genauer Termin für Amerika und Europa steht noch nicht fest. Aus diesem Grund haben wir noch nicht darüber berichtet. 2. Jam!! Ist ein Hardwarezusatz für die PlayStation, mit dem es möglich ist, jede Konsole (jp, us, dt) an einen PC-Monitor anzuschließen. Zirkapreis: 130 Mark. 3. Zum Bootmaster werden wir sicher bald etwas berichten. Wir warten aber noch ein wenig dessen Entwicklung ab. 4. Wir werden in einer der nächsten Ausgaben auch wieder etwas über Peripherie bringen.

SEITENSCHINDER

Hallo PSG-Team! Mir ist aufgefallen, dass seit eurer Schönheitsoperation im März 99 einige Seiten spurlos verschwunden sind. Ab Heft 4/99 überspringt ihr in der Heftmitte je nach Ausgabe zwischen 16 und 32 Seiten. So erhöht sich natürlich die Seitenzahl am Ende eures Mags ent-

sprechend. Versucht ihr so eure Leser zu ködern, die den Kauf einer Ausgabe von der Seitenzahl abhängig machen? Ansonsten seid ihr ein Spitzenmagazin. Macht weiter so. Außerdem habe ich noch zwei Fragen: 1. Könntet ihr nicht die Wettbewerbe erweitern? 2. Wird Parasite Eve 2 definitiv als PAL-Version erscheinen?

Reimund Schneider aus Essen

Für das mysteriöse Verschwinden der Seiten in der Heftmitte gibt es eine einfache Erklärung. Wie du weißt, hat die PSG seit Ausgabe 3/99 immer eine 16seitige Beilage, das so genannte Heft im Heft. Dieses Extra wird ebenso wie beiliegende Poster auf die Seitenzahl angerechnet. Ich würde lügen, wenn ich behaupten würde, dass eine hohe Seitenzahl kein Kaufargument wäre. Jedoch sind nun mal die Beilagen auch ein Teil des Heftes mit mehr oder weniger großem Informationsanteil. Zu deinen Fragen: 1. Wir versuchen ständig Wettbewerbe und Preisausschreiben zu veranstalten. Leider sind wir in diesem Sektor von den Spendierhosen der Hard- und Software-Hersteller abhängig. 2. Was ist bei Squaresoft schon definitiv? Bislang gibt es keinen PAL-Veröffentlichungstermin für Parasite Eve 2.



NEED FOR ABO IV

Liebes PSG-Team! Das Rumgeschleime über euer geiles Mag erspare ich euch und komme gleich zum Punkt. Ich habe mir vor kurzem Need for Speed IV zugelegt, aber damit habe ich großen Ärger. Und zwar lassen sich gespeicherte Spielstände nicht mehr laden. Daraufhin habe ich das Spiel umgetauscht, doch es ist das selbe in Grün. Der Fachmann im Geschäft zuckte nur mit den Schultern und konnte mir nicht helfen. Deshalb seid ihr nun meine letzte Rettung. An der Memory-Card kann es eigentlich nicht liegen, da sie bei den anderen Spielen tadellos funktioniert. Oder braucht NFS IV eine besondere Memory-Card? Wenn ihr mir bei diesem Problem helfen könnt, werde ich Abonnent – versprochen! Denn dann weiß ich, dass ihr nicht nur über Spiele schreiben könnt, sondern auch Leuten mit unlösbaren Problemen Ratschläge zu geben in der Lage seid, wo andere "Fachmänner" versagen.

Frank Schollbach aus Euba

Nur keine Panik, Frank! Natürlich versuchen wir dir – bei so einem Anreiz - zu helfen. Wir haben das Problem in der Redaktion besprochen und sind der Meinung, dass es drei mögliche Ursachen für dafür geben könnte (wenn man einmal von den Möglichkeiten Fehlpressung der CD oder Raubkopie absieht). 1. Du hast keine Original-Memory-Card und NFS IV unterstützt dein Exemplar nicht korrekt. Hilfe: Versuch es einmal mit einer originalen oder anderen MC. 2. Einige Blöcke der MC sind defekt, was erklären würde, dass alle anderen Spiele funktionieren, aber der NFS-Spielstand nicht. Hilfe: Kopiere alle Spielstände auf eine andere MC und lösche dann die erste MC komplett. Speichere dann noch einmal NFS IV auf der leeren MC ab. Klapp't's jetzt? 3. Der MC-Slot an der PlayStation ist (teilweise) kaputt. Er kann nur noch speichern, aber nicht mehr Daten einlesen. Hilfe: Benutze den zweiten Slot oder versuche einmal auf der PlayStation eines Freundes oder der eines Händlers (z.B. wo du das Spiel gekauft hast) zu speichern. Sollte es jetzt funktionieren, liegt das Problem also an deiner Konsole. Führt keiner der drei Hilfestellungen zur Lösung, tja, dann musst du eben weiter zum Kiosk laufen.



Mit diesem Hommage-Screen erinnert Acclaim an den verstorbenen Owen „The Rocket“ Hart in WWF Attitude.



Unsere Heft-im-Heft-Einlage treibt nach mancher Lesermeynung die Seitenzahl der regulären Ausgabe unnötig in die Höhe.

EISKALTE EINSTELLUNG

Hi, PlayStation-Gamesler! Zuerst das übliche Kompliment an euer Magazin, denn es ist wirklich klasse (sonst hätte ich es nicht abonniert). Nun habe ich aber eine Frage: Auf euren Fotos zu WWF Attitude habe ich gesehen, dass im Spiel auch Owen Hart anzuwählen ist. Wie ihr aber vielleicht gehört habt, ist dieser am 23. Mai bei dem WWF-Event Over the Edge bei einem Stunt verunglückt und gestorben. Wäre es denn nicht möglich gewesen, vor der Veröffentlichung in Europa Owen Hart aus dem Spiel zu löschen? Ich finde es schon ein bisschen geschmacklos, ein Spiel zu veröffentlichen, in dem sich ein Wrestler befindet, der bereits zwei Monate vor der Veröffentlichung verstorben ist. Hätte die Firma daran nichts ändern können oder wäre eine Umprogrammierung zu teuer gewesen? Najja, trotzdem werde ich mir WWF Attitude holen, da man um dieses Spiel einfach nicht herumkommt. Ich hoffe, ihr veröffentlicht auch mal Tipps bzw. die Kombinationen für die Specialmoves.

Thorbjörn Spieß aus Seedorf

Da fasst du aber ein heißes Eisen an, Thorbjörn! Tatsächlich hat es uns in der Redaktion auch ein wenig verwundert, dass Owen "The Rocket" Hart in WWF Attitude immer noch anwählbar ist. Als Hinweis auf den verunglückten Superstar wird direkt nach dem Intro für etwa zwei Sekunden ein Standbild mit Owen eingeblendet (siehe Screenshot). Acclaim selbst wollte keine konkreten Angaben machen. Man mag es nun als geschmacklos empfinden oder nicht, fest steht, dass der Charakter in allen Versionen von WWF Attitude enthalten sein wird. Meine persönliche Meinung zu diesem Thema: Da Owen Hart wie alle Wrestling-Stars sich voll und ganz dem Sport und der Show verschrieben hatte, wäre er sicher stolz darauf gewesen, weiterhin Teil der WWF-Liga zu sein. Selbst wenn es nur in einem "einfachen" Computerspiel ist.

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



08/99



07/99



09/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 07/99	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 08/99	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 09/99	zu DM 5,99
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale	
GESAMTBETRAG	
DM 3,-	

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

TESTSCHWUND

Hi, ich finde eure Zeitschrift echt gut, vom Aussehen und vom Inhalt her. Doch in der letzten Ausgabe (9/99) fiel mir auf, dass es im Gegensatz zu den anderen Ausgaben weniger Tests beinhaltet. Ich kann mir vorstellen, dass es an den Seiten von den kommenden 135 Spielen liegt, doch die Tests hätten trotzdem etwas mehr sein sollen.

Jark Pfister aus Bad Kissingen

Leider gab es im besagten Monat September wirklich sehr wenig Testmaterial zum Zocken. Da wir von der PSG-Redaktion keine halben Sachen machen wollen, testen wir auch nur die Scheiben, die von den Herstellern freigegeben werden. Aus diesem Grund kann es vorkommen, dass es in einigen Ausgaben zu Test-Engpässen kommt. Wir versuchen die Lücken mit interessanten Seiten, wie beispielsweise das Games-2000-Special, zu stopfen. Testversionen waren übrigens dort nicht dabei. Sei versichert, Jark, wenn es etwas zum Testen gibt, dann testen wir es auch.

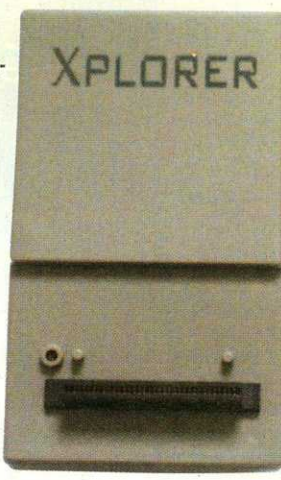
FALSCHER CODE & PS2

Hallo PSG! Das ist meine erste Gamemail, aber es wurde langsam Zeit. Ich finde euer Mag echt gut. Es ist nur schade, dass eure Poster so riesig sind, denn ich habe nicht so viel Platz in meinem Zimmer. Nun noch einige kleine Fragen: In Ausgabe 8/99 habt ihr Xploder-/Gamebuster-Codes zu Driver abgedruckt. Ich habe alles versucht, aber kein einziger Code haut bei mir hin. Ich dachte erst, dass es daran liegt, dass ich die englische Version des Games habe, aber bei der deutschen Version meines Freundes funktioniert es auch nicht. Was soll

ich tun? Wird man bei der PlayStation 2 auch Controller, Memory-Cards oder Mogelmodule der PlayStation benutzen können? Hat die PlayStation 2 einen Internet-Zugang für Multiplayer-Spiele? Übrigens finde ich die Idee mit einer Technik-Ecke nicht schlecht. Ich würde nämlich gern etwas über den Xploder FX oder über die PocketStation wissen.

Marcel Oschmann aus Aspach

Wenn du keinen Platz mehr an den Wänden für unsere Poster hast,



dann benutze doch einfach die Decke, den Fußboden oder das Fenster. Welcher richtige PS-Zocker braucht schon Licht? Die Problematik mit den Gamebuster-Codes ist weitaus schwieriger, als man zunächst annimmt. Wenn man einmal davon absieht, dass natürlich immer kleine Fehler beim Abdrucken der Codes

vorkommen können, liegt das Problem meistens wo ganz anders. Mittlerweile gibt es über ein Dutzend verschiedener Schummelmodul-Varianten mit unterschiedlichen Bios-Versionen. Dann gibt es noch zusätzlich voneinander abweichende PS-Betriebssysteme. Unterm Strich gibt es also unzählige Kombinationsmöglichkeiten, so dass man nie von vornherein sagen kann, auf welcher Konsolen-/Modul-Kombi ein Code funktioniert. Ob man auf der PS 2 alte Peripherie benutzen kann, halte ich für sehr unwahrscheinlich. Die Vergangenheit hat gezeigt, dass die Konsolenhersteller mit jeder neuen Generation neu abkassieren wollen (so ist nun mal das Geschäft). Über einen Internet-Zugang wurde bisher noch nichts Konkretes veröffentlicht. Vielleicht möchte Sony zuerst die Konkurrenz beobachten und abwarten.

LESERCHARTS TOP 10

- (1) 1. Silent Hill
- (2) 2. Driver
- (8) 3. Need for Speed 4: Brennender Asphalt
- (3) 4. Metal Gear Solid
- (Neu) 5. V-Rally 2
- (7) 6. FIFA '99
- (Neu) 7. Syphon Filter
- (6) 8. Final Fantasy VII
- (Neu) 9. indiziertes Spiel 2
- (Neu) 10. WWF Attitude

INTERNER IDEENAUSTAUSCH

Hallo PlayStation-Games-Team! Als interessierter Leser eures Magazins habe ich festgestellt, dass ihr in der Ausgabe 8/99 das Software-Team von Mission Impossible kurz vorgestellt habt. Mich würde interessieren, ob es möglich ist, mit solchen Spiele-Entwicklern zwecks Ideenaustausch in Verbindung zu treten. Könnt ihr mir einige Adressen von Software-Entwicklern mitteilen oder sie eventuell abdrucken? Vielen Dank für eure Mühe und Grüße an alle PlayStation-Besitzer, die sich kein Yaroze mit ein wenig Zubehör leisten können.

Hans Graf aus Aachen

Leider dürfen wir keine Adressen von Softwarehäusern preisgeben. Viele Hersteller geben aber auf ihren Homepages Kontaktadressen bekannt, an die du dich sicher wenden kannst.

VIERLAGIG SANFT

Hi PSG-Team! Ich finde euer Mag echt super und das Papier erst! Aber nun zu meinen Anregungen und Fragen: 1. In der PSG 9/99 hast du gesagt, dass ein Spiel, bei dem der Bildschirm länger als drei Sekunden schwarz ist, nicht bei der Sony Qualitätskontrolle durchkommt. Warum ist dann Gran Turismo durchgegangen? 2. Könnt ihr nicht ein paar

Leserbriefe mehr abdrucken? 3. Wie wäre es, wenn ihr statt Poster öfters einen Aufkleber ins Heft bringt (meine Wände sind voll). 4. Kann man euch in der Redaktion eigentlich mal besuchen?

Thomas Nagel aus Neu-Ulm

Was machst du denn mit der PSG, dass du das Papier so toll findest? Klopapier gibt es im Supermarkt billiger! 1. Die Qualitätskontrollen bei Sony werden immer weiter aktualisiert und verbessert. Aus diesem Grund kam Gran Turismo wohl noch durch. 2. Mehr Leserbriefe also? Mal sehen, was sich in Zukunft machen lässt. 3. Wir versuchen öfters einmal einen Aufkleber ins Heft zu bringen, jedoch ist das aus Kostengründen nicht regelmäßig möglich. Außerdem würden dann deine Schränke vollkommen zugeklebt sein. 4. Eigentlich darf uns niemand besuchen (alles top-secret), jedoch ein kleiner Tipp von mir: Verkleide dich einfach als Pizza-Lieferant oder Postbote und schon bist du drin!

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

Wird Tomb Raider IV der letzte Teil der Serie sein?

Nachdem Eidos bereits nach Teil 2 sagte, dass Schluss sei, gehen wir davon aus, dass Lara so lange weiterleben wird, wie die Sequels Erfolg haben. Ob ein fünfter Teil jedoch auf der PS 1 erscheint, ist fraglich.

Kann ich Spiele der alten PlayStation auch auf dem Nachfolgermodell spielen?

Nach den neusten Angaben von Sony wird die PlayStation 2 das alte CD-ROM-Format unterstützen und abspielen können.

Wie lange hält eigentlich eine PlayStation, bis sie defekt ist?

Das hängt von vielen Faktoren ab: Wie oft und wie lange spielt man? Wird die Konsole regel-

mäßig gereinigt? Außerdem ist die Toleranz von elektronischen Bauteilen recht unterschiedlich. Kurz gesagt: Eine PlayStation kann ebenso nach dem ersten Anschalten den Geist aufgeben wie jahrelang problemlos funktionieren.

Wird es einen Silent-Hill-Nachfolger für die PlayStation 2 geben?

Davon ist uns noch nichts bekannt.

Wird es eine PocketStation 2 geben? Bislang verirrte sich noch nicht einmal die erste PocketStation nach Deutschland. Warum also schon nach der zweiten rufen? Falls die Frage auf die PlayStation 2 gemünzt sein soll, erwarten wir, dass die neue Hardware-Generation von vornherein PocketStation-Features unterstützen.

Wann wird WCW Mayhem erscheinen? Electronic Arts wird das Spiel am 11. November 1999 herausbringen.

Was haltet ihr vom Chip für Schutzkopien und Importspele?

Solange der Chip wirklich nur für diese beiden Punkte (Schutzkopien und Importe) genutzt wird, ist das in Ordnung. Aus Erfahrung wissen wir aber, dass es meistens nicht dabei bleibt. Diese Chips verleiten meistens dazu, Raubkopien auf der PlayStation zu nutzen.

Kann man die PlayStation in der Geschwindigkeit erhöhen?

Es gibt weder die Möglichkeit die CPU-Leistung noch die Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks zu erhöhen.

HIGHSCORE

Verbindliche Spielregeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Videoaband (kann nicht zurückgesandt werden) schicken, das den kompletten Spielverlauf dokumentiert.
2. Legt unbedingt ein Passbild von euch bei, 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.
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, wird disqualifiziert.

5. Der Wettbewerb läuft bis zum 1. Oktober 1999 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis dahin muss eure Bestleistung bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt wird. Wer zum Schluss oben auf dem Siegereck 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

DRIVER



1. 60:00:00 min, Michael Maier, Calw

1. 60:00:00 min, André Drepper, Plettenberg

3. 12:49:52 min, Nazmi Akman, Bad Grund

Wie lange überlebt ihr den Survival-Horror in Miami? Unser Undercover-Agent (Codename: Tommy-TOM-TOM) gibt seine Zeit einmal vor: 1:38 Minuten. Also strengt euch an!

V-RALLY 2



1. 1:08:33 min, Arnd Kämpgen, Velbert

2. 1:08:85 min, Michael Brandt, Neumünster

3. 1:09:01 min, Christian Schaarschmidt, Bonn

Rallye-Experten werden auf den V-Rally-2-Strecken von Indonesien schwer zu knabbern haben. Stellt euer Können (sprich die schnellste Zeit) auf der Strecke INDONESIA SS7 unter Beweis. Fahrzeug, Spielmodus und Setup sind uns schnuppe.

GTA: London 1969



1. 1.174.307 Punkte, Christian Schaarschmidt, Bonn

2. -

3. -

Da bei GTA: London 1969 die Cheatsmöglichkeit recht groß ist, müssen wir darauf bestehen, dass eure Videoaufnahme schon mit dem Booten der PlayStation beginnt. Stellt die Sprache auf Deutsch. Als Spieler wird Sid Vacant eingestellt. Startet mit dem Level „Boys will be Thieves“. Besorgt den Crisps den Roller und schließt den Level ab. Nun geht es mit Mods und Sods weiter. Ab hier kuren wir den höchsten Punktestand, der erreicht wird. Punkte dürfen so lange gesammelt werden, bis ihr entweder stirbt oder die Polizei euch verhaftet.

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

- 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

NEU

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

LorenzDesign

September



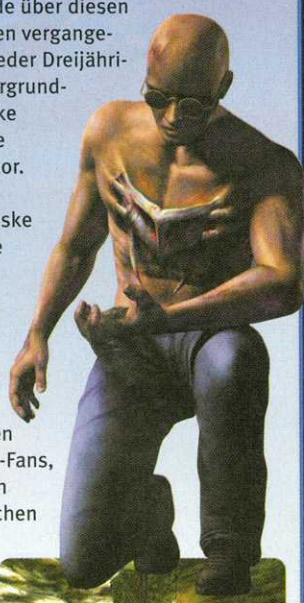
MADDEN NFL 2000

EAs neuester Sportstreich steht ganz im Zeichen des amerikanischen Nationalsports American Football. Wer sich den Test in dieser Ausgabe bereits zu Gemüte geführt hat, weiß, dass man fast immer gewohnt hochwertige Kost von den kanadischen Jungs bekommt. Auch für den Kampf um Yards trifft diese Einschätzung erneut zu. Mit einem für diese Sportart phänomenalen Titel sollte nicht nur bei American-Football-Fans das Herz höher schlagen, auch Sportfans, die prinzipiell weniger mit der eiförmigen Lederkugel anfangen können, sollten einmal einen Blick bzw. ein Probespielchen wagen. Denn neben einem hohen Grad an Realismus wird vor allem Spaß pur geboten.

1. September	The X-Files 48% (10/99)	FOX Int./SCED
1. September	G-Police 2 78% (9/99)	Psygnosis/SCED
8. September	Wip3out 87% (10/99)	Psygnosis/SCED
9. September	Madden NFL 2000 85% (10/99)	Electronic Arts
9. September	Sled Storm 86% (10/99)	Electronic Arts
9. September	Shadow Man 76% (10/99)	Acclaim
15. September	Mulan Story	Revolution/SCED
23. September	NHL 2000	Electronic Arts
23. September	Chess Master 2	Mindscape
24. September	Alien Resurrection	EA/FOX Int.
24. September	Hot Wheels	Electronic Arts
24. September	Rat Attack 15% (10/99)	Pure/Mindscape
29. September	Kurushi Final	SCEI
September	UBIK	Cryo
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.

SHADOW MAN

Was wurde über diesen Titel in den vergangenen Wochen nicht alles berichtet? Jeder Dreijährige kennt wohl inzwischen die Hintergrund-story um den „Weltenbummler“ Mike LeRoi, der auf tragische Weise seine Familie und sein eigenes Leben verlor. Eine mysteriöse Voodoo-Priesterin pflanzt dem Schattenmann eine Maske in die Brust, damit dieser gegen die Machenschaften des Widerlings Legion vorgehen kann. Zugegeben, im Vergleich zur N64- bzw. zur PC-Version überzeugt die PS-Fassung nicht auf ganzer Linie. Viele technische Ungereimtheiten und Mängel ziehen den ehemals hoffnungsvollen Titel doch etwas nach unten. Genre-Fans, die etwa eine Lara nicht mehr sehen können, sollten sich die umfangreichen Abenteuer trotzdem einmal antun.



Oktober



FINAL FANTASY VIII

Erst sehr kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe trudelte die PAL-Version in unsere Räumlichkeiten ein. Gunther wartete bereits extrem sabbernd im Treppenhaus auf den Kurier und war nach dem Öffnen des Paketes nicht mehr von der PlayStation zu trennen. Als sich noch herausstellte, dass es sich statt der Preview-Version gar um die Testversion handelt, vergaß besagter Tester das Raum- und Zeitgefüge und entschwebte in ungeahnte Sphären. Alles über das Mega-RPG lest ihr in dem ausführlichen Test in dieser Ausgabe.



1. Oktober	Space Invaders	Activision
1. Oktober	Tony Hawk's Skateb. 92% (10/99)	Activision
6. Oktober	Tarzan	Disney/SCED
6. Oktober	Destrega	Koei/SCED
6. Oktober	Kingsley's 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	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	Ronin Blade	Konami
Oktober	Brunswick C.P. Bowling	THQ
Oktober	Indiana Jones und der ...	THQ
Oktober	Reel Fishing	Crave Entertainment
Oktober	Jade Cocoon	Crave Entertainment
Oktober	Killer Loop 80% (10/99)	Crave Entertainment
Oktober	Fighting Force 2	Eidos

FUSSBALL LIVE!

Sony höchstpersönlich gibt sich die Ehre, den virtuellen Rasen umzupflügen. Soll heißen, dass man mit Fußball Live! einen enorm aussichtsreichen Anwärter auf den Fußballthron ins Feld schickt. Ob jedoch an der Vormachtstellung EAs gerüttelt bzw. diese gar umgestoßen werden kann, wird ein Test in (hoffentlich) der nächsten Ausgabe zeigen. Nach einem Anspielen der Preview-Version hinterließ Sonys Torejagd bereits einen sehr ausgereiften und hoffnungsvollen Eindruck. Man wird sehen, ob sich die Verhältnisse umkehren werden, denn frischer Wind hat bekanntlich noch keinem Spiele-Genre geschadet.



November

RAINBOW SIX

Red Storms Meisterwerk, welches schon bei vielen PC-Usern für Begeisterungstürme sorgte, hat nun endlich den Weg auf die hiesige PlayStation gefunden. Nach einem letzten, eher enttäuschenden Preview hat man nun doch einiges nachgelegt und präsentiert einen Titel, den in dieser Form wohl keiner mehr für möglich gehalten hätte. Die nahezu fertige Preview-Version macht Hunger auf mehr. Uns steht ein Shooter der anderen Art ins Haus, frei nach dem Motto: Ballern mit Köpfchen! Dies sollte für das Genre einigen frischen Wind bedeuten. Durch die hohe Anzahl strategischer Elemente liefert Red Storm die perfekte Mischung aus Ego-Shooter und realistischen Anti-Terror-Einsätzen. Für Fans von Metal Gear Solid und Syphon Filter sicherlich eine wohlthuende Alternative. Alles andere als ein Hit wäre nach diesen Eindrücken eine Überraschung.



November	Rainbow Six	Take 2
November	Silicon Valley	Take 2
November	Spec Ops	Take 2
November	Trasher: Skate and Destroy	Take 2
November	Indiana Jones	THQ
November	Shao Lin	THQ
November	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
November	South Park Rally	Acclaim
November	Dino Crisis	Capcom/Virgin
November	Trick 'n' Snowboarder	Capcom/Virgin
November	Renegade Racing	Virgin
November	Billard Nights	Virgin
November	Spyro 2	SCED
November	GT 2	SCED
November	Pacman World	SCED
November	Tiny Tanks	SCED
November	Nightmare Creatures 2	Activision
November	Vigilante 8: 2. Herausforderung	Activision
November	Wu Tang: Taste the Pain	Activision
November	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
November	Worms Pinball Addiction	Infogrames
November	Asterix und Obelix gegen Cäsar	Cryo

DINO CRISIS

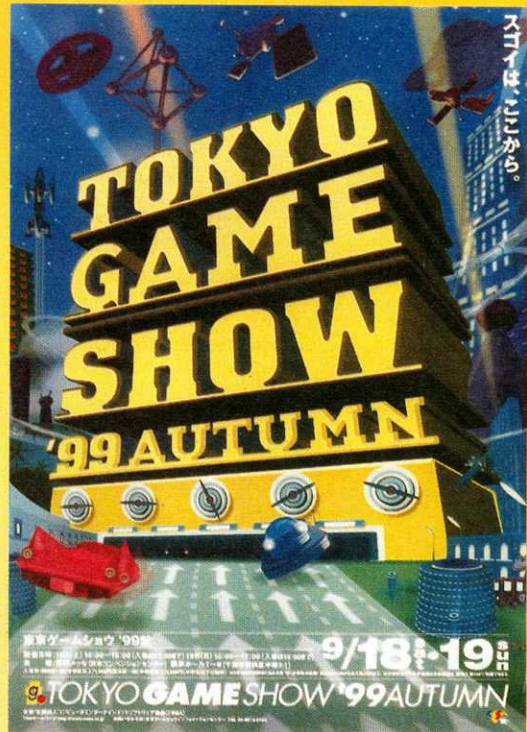
Als Anfang Juli die japanische Version des Dino-Horror auch unsere Testerkreise erreichte, war die Begeisterung ungemein groß. Im Gegensatz zu Resident Evil etwa setzt man bei Dino Crisis nicht auf Zombies, die durch vorgeredete Räume stolpern und trotten, sondern vielmehr auf ein optisch von Capcom eher ungewohntes Bild: Die komplette grafische Umgebung wurde in Echtzeit berechnet, was dem Spielspaß nicht gerade abträglich ist. Heimische Zocker kommen nun endlich in den Genuss, die gestellten Rätsel zu verstehen, was in der NTSC-Version aufgrund der doch leicht vorhandenen Verständnisschwierigkeiten eher zu Ratespielen eingeladen hatte. Horror vom Feinsten also, nur mit ungemein geschickt agierenden Raptoren und einem gefräßigen T-Rex. Was will das furchterprobte Herz mehr als diese perfekte Kombination aus Action und Horror?



PSG 11/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe**TOKYO GAME SHOW**

Die Spatzen pfeifen es schon von den Dächern. Alles das, was auf der TGS vom 17. bis 19.9. präsentiert wird, verblasst im Gegensatz zu den Erwartungen, die die komplette Fachpresse in die Präsentation des Next-Generation-PlayStation-Prototypen setzt. Auch wir werden vor Ort sein und Sonys Offensive genau unter die Lupe nehmen. Alle Fakten, das Aussehen und die Preispolitik sollten danach weitgehend geklärt sein. Die restlichen Highlights in Bezug auf Spieleankündigungen und Neuheiten werden natürlich auch angemessen gefeatured werden.

**FORMEL 1 '99**

Was war die Spielerschaft nach dem völlig missratenen Formel 1 '98 bestrahlt? Einige sprachen entrüstet sogar von Geldscheide-rei seitens Psygnosis. Gut, in England hat man scheinbar die Konsequenzen gezogen, denn das Coder-Team von Bizarre Creations wurde kurzerhand gefeuert, um von Studio 33 ersetzt zu werden. Was man erwarten kann, sind natürlich wieder alle Originalfahrer sowie die authentischen 16 Rennpisten des WM-Zirkus. Erste Eindrücke waren bereits sehr vielversprechend. Bei Psygnosis hat man sich scheinbar die Kritik zu Herzen genommen, denn noch solch eine Zitrone würde dem britischen Renommierstall auch nicht gut zu Gesicht stehen. Ein ausführlicher Test wird zeigen, ob man die Poleposition oder erneut einen technischen K.o. erleidet.



**Ausgabe
11/99
erscheint
am 20.
Oktober**

PLAYSTATION GAMES LESERBEFRAGUNG

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**.

Angaben zur Person:

- 1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? _____
- 2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
- 3. Welche Genres interessieren dich am meisten? _____
- 4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? _____
- 5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
- 6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
- 7. Du bist _____ Jahre alt.
- 8. Welche anderen Magazine liest du noch? _____

Angaben zur PSG:

- 1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
- 2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?
Textlänge? ☐ kleiner ☐ größer
Bilder-Anteil? ☐ ☐
- 3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen? _____
- 4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
- 5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen? _____
- 6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
- 7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
- 8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
- 9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

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

10/99



IMPRESSUM PLAYSTATION GAMES

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: info@playstationgames.de
Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg
e-Mail: abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby,
Thomas Schmitt (TomTom)

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
Frank Fischer,

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Square/SCED

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Beilagen
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
Tel: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-143
Telefax: 0911 / 2872-241
e-mail: carudolph@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne - 144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent
Ina Schubert -346

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11.1998

VERLAG

Computec Media AG
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Martin Clossmann
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-).

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246 / 8820, Fax: 06246 / 8825277
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 534

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1435-8328
VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 1999 82.413 Exemplare

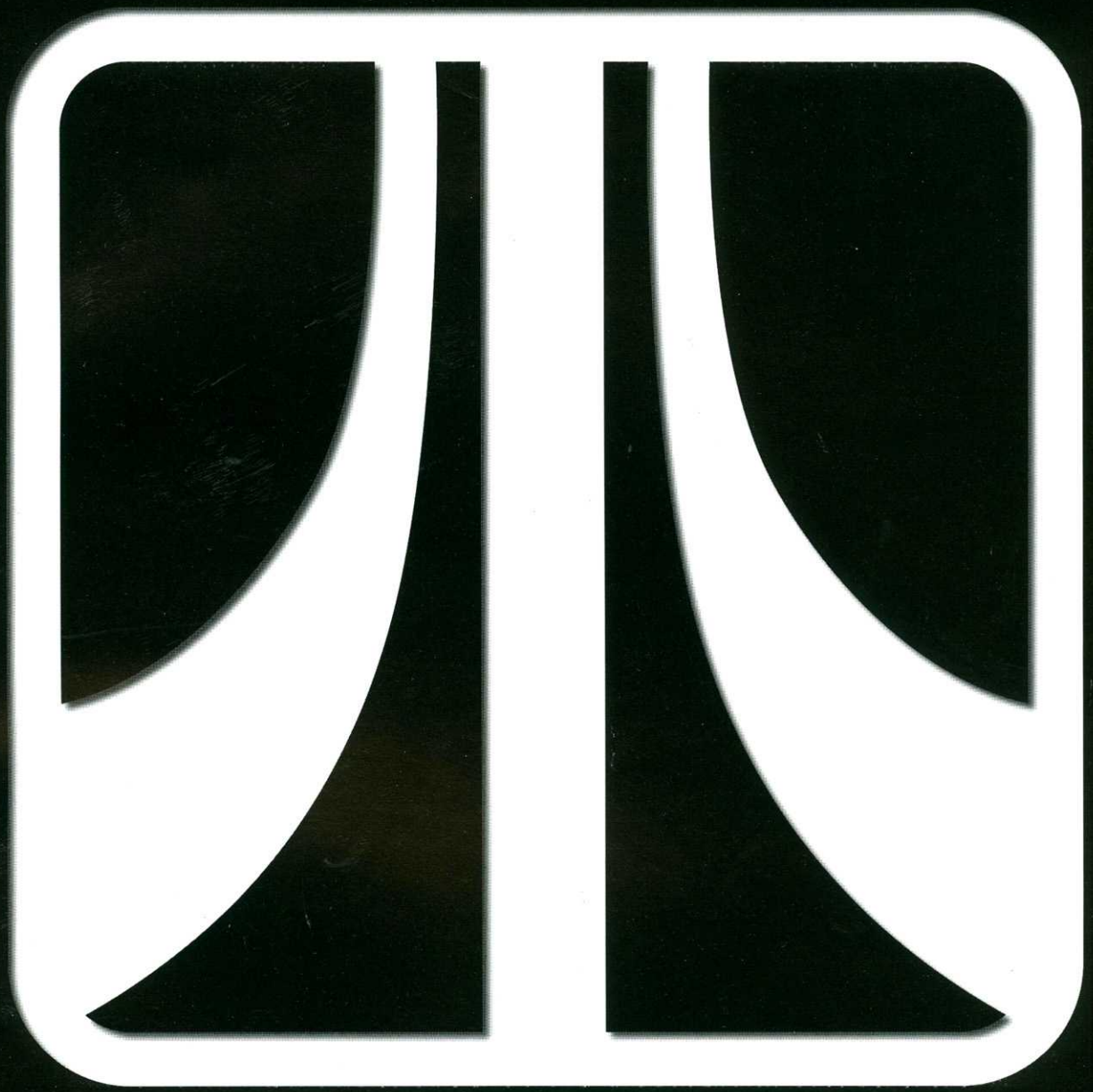
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

BEI COMPUTEC MEDIA ERSCHEINEN AUSSERDEM:



INSERENTENVERZEICHNIS

BauConTec	23
CDG	41
Computec Media	103, 109, 117, 119, 125,
Dynatex	127
Eidos	18, 19
Fire	11
Game it!	13
GT Interactive	U2
Hasbro	U3
Infogrames	U4
Joysoft	21
Okay Soft	111
SCED	31
SCED	89
Sennheiser	25
Softsale	35
Take 2	17
Virgin	15

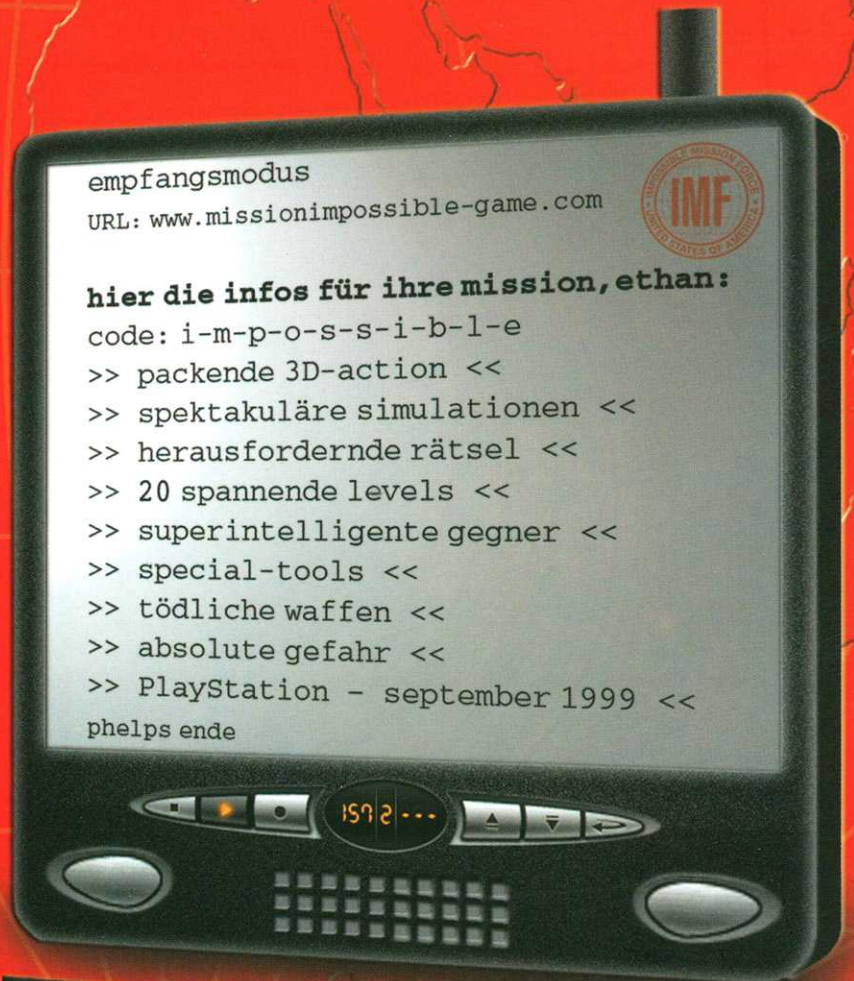


ATARI

Start. Game. Now!

MISSION: IMPOSSIBLE™

5.90



**EXPECT THE IMPOSSIBLE
ON PLAYSTATION**

