

PlayStation GAMES

11/99 DM 5,99

ation-Magaz

NEU

Tomb Raider IV

Ausgegraben: Brandheiße
Facts und neueste Screenshots
zu Laras viertem Abenteuer



AKTUELL

PLAYSTATION 2

Der Wunderkonsole auf den
Zahn gefühlt: Mehr Power,
mehr Infos, mehr Bilder.
Über 10 Seiten Fakten
aus erster Hand!

TEST

FORMEL EINS 99

Alles was ein Spiel braucht:
Psygnosis' F1-Simulation
für Kenner und Fans

EXTRA



Teil 9: Die 100 besten
Trix von A bis Z

AKTUELL

RESIDENT EVIL 3

Ausgeburts der Hölle:
Capcoms bislang bestes
Horror-Abenteuer angespielt

TRIX Final Fantasy VIII,
Mission: Impossible,
Akuji - The Heartless,
Bomberman, Bomberman World, Fisher-
man's Bait, RC Stunt Copter, Sled Storm,
South Park, Speed Freaks, Syphon Filter



WORMS ARMAGEDDON

nichts für schlaffe Würmer!



PlayStation

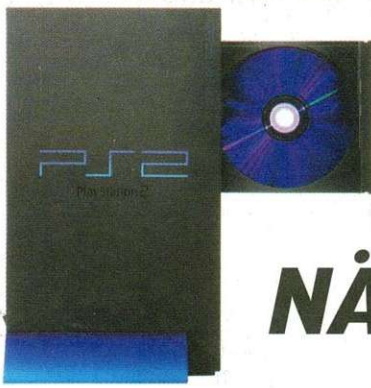
PAL

auch für:



<http://worms.team17.com>





WILLKOMMEN IN DER NÄCHSTEN GENERATION!

Der 10. September 1999, Akasaka, Tokio. Sony Computer Entertainment Inc. stellte auf einer Pressekonferenz sein neuestes Hardware-Kind vor: die PlayStation 2. Über das heiß erwartete Gerät wurde bereits viel spekuliert, doch seit diesem denkwürdigen Freitag gibt es keine Zweifel mehr. Sony plant den Japan-Start seiner 128-Bit-Konsole am 4. März 2000. Dabei konzentrierte sich der Elektronikgigant während der 90-minütigen Präsentation nicht auf Details. Vielmehr ging es darum, die PlayStation 2 als komplettes Multimedia-Paket zu zeigen. Mit der ultramodernen Gehäuseform verblüffte man das versammelte Fachpublikum. Über den recht eigenwilligen Style schieden sich die Meinungen, jedoch kann man über Geschmack bekanntlich nicht streiten.

Trotzdem wird die Zeit bis zum Release im März 2000 schnell vorbei gehen und es wird spannend mit anzusehen, was sich bis dahin in puncto Spieleangebot tut. Um sich einen Eindruck von den ersten Spielen machen zu können, flog unser emsiger Redakteurs-Kollege Tom nach Japan zur berühmten Tokyo Game Show. Lest seinen elfseitigen Messe-Bericht mit Schwerpunkt PlayStation 2 ab Seite 6. Ein weiteres Highlight dieser Ausgabe ist unser "Horror-Special" mit den beiden PlayStation-Krachern *Dino Crisis* (Seite 28) und *Resident Evil 3 Nemesis* (Seite 20). Beide Spiele wurden bereits ausgiebig von Udo und Tom unter die Lupe genom-

men und in Rekordzeit durchgezockt. Selbst unser Layouter Karel lies sich nicht davon abhalten, die japanische RE3-Importversion komplett zu meistern. Alle Drei sind sich in einem Punkt absolut einig: Capcom sind die wahren Meister des digitalen Horror-Thrillers! Welcher Titel letzten Endes der bessere ist, wird wohl der Testvergleich zeigen, der jedoch erst im kommenden Jahr ansteht, da es die RE-Zombies nicht mehr rechtzeitig in diesem Jahr in die PAL-Gefilde schaffen werden, schade! In die ähnliche Richtung wie dieses Ausnahme-Adventure schlägt natürlich auch das neueste Lara-Abenteuer: *Tomb Raider IV - The Last Revelation* aus dem Hau-

se Eidos. Einen genaueren Blick auf den Garantie-Weihnachtshit gibt es auf den Seiten 36 bis 39. Ebenfalls mehr als hitverdächtig ist Psygnosis' neuester Versuch, mit ihrer Rennspielsimulation *Formel Eins 99* Schumi, Häkkinen und Co. auf den Bildschirm zu bringen. Ob das den Rennspielexperten aus England gelungen ist, gibt es in unserem PSG-Testcenter ab Seite 46. Für Fans von schnellen Hilfestellungen und durchschlagenden Tipps hat unser Trix-Experte Gunther weder Kosten noch Mühen gescheut, unsere 16seitige Beilage *Classics Nr.9* „Die besten Trix von A-Z“, zusammenzubasteln. Dieses Sammelsurium aus fast allen uns bekannten Tipps für den PlayStation-Alltag wird euch sicher viele Stunden Suchen und Probieren ersparen. In diesem Sinne, viel Spaß beim Lesen und Daddeln wünscht euch

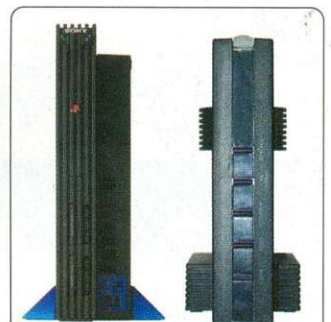
euer
PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

	Udo	Peter	Karel	Uwe
<i>Resident Evil 3 Nemesis</i>	○○○	×××	△△△	□□□
<i>Dino Crisis</i>	○○○	×××	△△△	□□□
<i>UEFA Striker</i>	○		△	
<i>Mission: Impossible</i>	○	×		□

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



Von wegen neues Design! Wie man hier eindeutig sehen kann, wurde das PlayStation 2-Gehäuse vom Anrufbeantworter der PSG-Redaktion abgekupfert.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



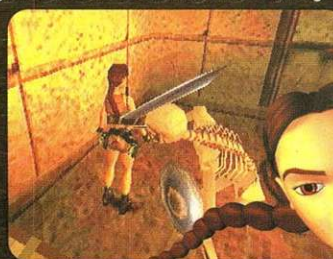
Bereits die fertige japanische Version des Grusel-Schockers verdeutlicht die Qualität des neuesten Resident-Evil-Spektakels. Im Vergleich zu den Vorgängern wurden eine Vielzahl Spielspaß fördernder Neuerungen eingebaut. Zudem konnte die Atmosphäre in den Locations durch eine Unmenge authentischer Details nochmals verdichtet werden.

20



TOMB RAIDER IV - THE LAST REVELATION

Lara is back! Eidos' Superstar erhält einen neuen aufregenden Auftrag, der die coole Lady ins ferne Ägypten führt. Natürlich wurden der Heldin eine Vielzahl neuer Waffen und Aktionsmöglichkeiten spendiert, die das Abenteuer von den Vorgängern abheben. Zudem lassen sich nun Gegenstände im Inventarsystem geschickt miteinander kombinieren, so dass tiefgängigere Rätselkost geboten wird. Somit dürfte auch das neueste Tomb-Raider-Abenteuer in diesem Jahr ein absolutes Highlight werden.



36



FINAL FANTASY VIII

Der Umfang des neuesten Teils der Saga wurde nochmals aufgeböhrt. Zudem wurden einige knifflige Rätsel in das Mega-Rollenspiel integriert, die so manchen Spieler zur Verzweiflung bringen. Nicht so unseren Gunther, der nach nächtelanger Dauer-daddelei das Abenteuer komplett gelöst hat. In dieser und in der kommenden Ausgabe lüftet der Final-Fantasy-Fan alle Geheimnisse des RPGs und gibt euch zusätzlich noch hilfreiche allgemeine Tipps.



104

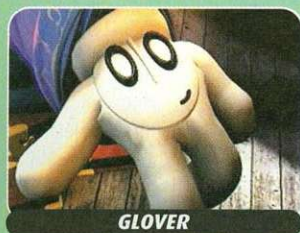
NEWS

- Crash Team Racing**24
Ein Beuteldachs auf Abwegen.
- Dino Crisis**28
Neuer Horror-Schocker der Resident-Evil-1-Macher.
- FIFA 2000**32
Ein Fußball-Klassiker erreicht das nächste Jahrtausend.
- Glover**34
Ein mysteriöser Handschuh steht im Mittelpunkt dieses ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiels.
- Box Champions 2000**19
EA versetzt der Konkurrenz einen Kinnhaken.
- Le Mans 24**40
Ein potentieller Hit-Racer im Anmarsch.
- Magical Tetris**26
Interessante Tetris-Neuaufgabe.
- Millennium Soldier - Expendable 18**
Nach der PC- und der Dreamcast-Version veröffentlicht Infogrames in Kürze den Shooter auch für die PlayStation.
- NBA Basketball 2000**33
Besser als NBA Live '99?
- NHL Championship 2000**27
Activision sagt EA den Kampf an.
- PGA European Tour Golf**18
Interessante Simulation aus dem Hause Infogrames.
- Resident Evil 3: Nemesis**20
Umbrella versetzt Raccoon City zum dritten Mal in Angst und Schrecken.

- Ronin Blade**26
Ein Weihnachtskracher im Anmarsch?
- Space Invaders**34
Gelungene Neuaufgabe oder doch nur Abzocke?
- Tomb Raider IV**36
Coole Screens und aktuelle Infos über Laras neuestes Abenteuer.



NBA BASKETBALL 2000



GLOVER



SPACE INVADERS

EXTRA

- Coming up**128
- Favoriten**100
- Gamemail**124
- Highscore**127
- Impressum**130
- Inserentenverzeichnis**130

- Interface Leserbefragung**130
- PlayStation2-Special**6
- So werten wir**45
- Start**3
- Select**4
- Tokyo-Game-Show-Special**6
- Worldwide**42

TRIX

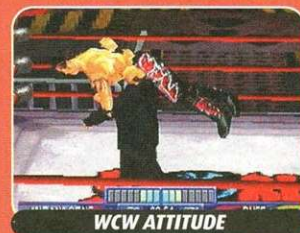
- Akuji - The Heartless**103
- Bombberman**103
- Bombberman World**103
- Final Fantasy VIII**104
- Fisherman's Bait**102
- RC Stunt Copter**103
- Mission: Impossible**118
- Sled Storm**103
- South Park**103
- Speed Freaks**103
- Syphon Filter**103
- Tarzan**103
- Wip3out**102
- WWF Attitude**102



streckz terminal

WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT
WIP3OUT	WIP3OUT	WIP3OUT

WIP3OUT



WCW ATTITUDE

HIGHLIGHTS

Dino Crisis News	28
Formel Eins 99 Test	46
PlayStation2-Special	6
Resident Evil 3: Nemesis News	20
Tomb Raider IV - The last Revelation News	36

TEST

Capcom Generations 3	97
Interessante Sammlung für Videospiel-Nostalgiker.	
Centipede	97
Atari strikes back!	
Formel Eins 99	46
Gelungene Wiedergutmachung dank neuem Programmerteam.	
Gungage	92
Durchwachsener Shooter-Nachschub.	
Hot Wheels Turbo Racing	89
Ungewöhnlicher Funracer aus dem Hause EA.	
Pac-Man World	50
Die kleine gelbe Kugel feiert ihren 20. Geburtstag.	
Pong	92
Mehr als nur ein guter Name?	
Metal Gear Solid Special Missions	93
Reichen mehr als 300 neue Trainingsmissionen zu einem Spitzentitel?	
Mission: Impossible	94
Mehr als nur eine vielversprechende Lizenz.	
Mulan	96
Nur jüngeren Zockern zu empfehlen.	
NHL 2000	88
Die neue Eishockey-Referenz?	
No Fear Downhill Mountainbiking	98
Über Stock und Stein geht's in Codemasters neuer Mountainbike-Simulation.	
South Park	96
Misslungener Ego-Shooter der Turok-Macher.	

Spyro 2: Gateway to Glimmer	90
Der kleine Drache startet in ein noch besseres Abenteuer.	
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	84
Ist die Macht auch mit dem PlayStation-Adventure?	
The Next Tetris	95
Vorsicht, Suchtgefahr!	
UEFA Striker	86
Auch ohne Lizenz eine absolute Simulationsperle!	



SPYRO 2



UEFA STRIKER

INDEX

Akuji - The Heartless	103
Bomberman World	103
Bomberman	103
Capcom Generations 3	97
Centipede	97
Crash Team Racing	24
Dino Crisis	28
FIFA 2000	32
Fisherman's Bait	102
Formel Eins 99	46
Glover	34
Gungage	92
Hot Wheels Turbo Racing	89
Box Champions 2000	19
Le Mans 24	40
Magical Tetris	26
Metal Gear Solid Special Missions	93
Millennium Soldier - Expendable18	
Mission: Impossible	94
Mulan	96
NBA Basketball 2000	33
NHL 2000	88
NHL Championship 2000	27

No Fear Downhill Mountainbiking	98
Pac-Man World	50
PGA European Tour Golf	18
Pong	92
RC Stunt Copter	103
Resident Evil 3: Nemesis	20
Ronin Blade	26
Sled Storm	103
South Park	103
South Park	96
Space Invaders	34
Speed Freaks	103
Spyro 2: Gateway to Glimmer	90
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	84
Syphon Filter	103
Tarzan	103
The Next Tetris	95
Tomb Raider IV - The Last Revelation	36
UEFA Striker	86
Wip3out	102
WWF Attitude	102

FORMEL EINS 99

Nicht nur Frank ist von der Klasse des neuesten Formel-1-Racers total überzeugt. Psynopsis merzte jeden Fehler des enttäuschenden Vorgängers gnadenlos aus und präsentiert mit dem aktuellen Teil der Serie ein absolutes Rennspiel-Highlight.



46



DINO CRISIS

Die Programmierer der Edelschmiede Capcom sind ja bekanntlich die Götter der virtuellen Horror-Schocker. Ihre Resident-Evil-Serie gehört zu den weltweit meist verkauften PlayStation-Produkten. Bei Dino Crisis gilt es jedoch im Gegensatz zur RE-Saga nicht, wild gewordene Zombies zu jagen. Das Abenteuer entführt euch vielmehr auf eine verlassene Insel, auf der ein Wissenschaftler gefährliche Raptoren züchtet.

28



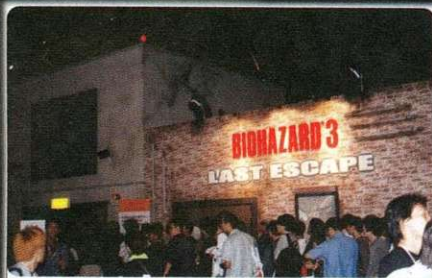


PLAYSTATION 2



Endlich ist es raus: Die neue PlayStation heißt schlicht **PlayStation 2**. Als Erscheinungsdatum legte man den **4. März 2000** fest. Gemessen an den Fähigkeiten ist der Preis mit **ca. 700.- DM** absolut berechtigt. Doch was die **futuristische Kiste** alles **auf dem Kasten** hat, lest ihr auf den **folgenden Seiten**.

PCMCIA-Schnittstelle



Der Biohazard-Stand erfreute sich starker Beliebtheit. Von einem PS2-Titel war leider keine Spur.



Konami bot leider nur Drum Mania mit Drumkit-Peripherie für die neue PlayStation.



Wie Schneewittchen lagerte die neue PS2 in Glaskästen, vor denen die Massen verharrten.

Die Zeit der Spekulationen um den Nachfolger der altgedienten PlayStation, unserer selbsternannten Lieblingsfreizeitbeschäftigung, ist nun endlich vorüber. Am 13. September, vier Tage vor dem offiziellen Start der Tokyo Game Show '99, wurde die neue Wunderwaffe im Kampf um die Zockerherzen dem staunenden Volk auf einer von Sony höchstselbst einberufenen Pressekonferenz vorgestellt. Ob man es nun glaubt oder nicht, die Nachfolge-Konsole wurde schlicht als PlayStation 2 betitelt. Ein ebenso simpler wie genialer Schachzug, der über ein gewisses Understatement nicht hinwegtäuschen kann. Zwar war in Gerüchten im Vorfeld betreffend des Namens oder der Bezeichnung immer von einer Next-Generation-

PlayStation bzw. PlayStation 2 gesprochen worden, doch dass man sich im Hause Sony gerade auf diese Bezeichnung festgelegt hat, mag zumindest manchen Joypad-Akrobaten verwundern. Da es einem Großteil der Presse leider nicht möglich war, dieser besagten Konferenz beizuwohnen, musste sich das Gros der Journalisten damit begnügen, die neue Konsole erst am 17. September, dem einzigen nicht-öffentlichen Messetag der Tokyo Game Show Autumn '99, in Augenschein zu nehmen. Die Erwartungen waren selbstredend riesig, denn Sony hat sich mit konkreten Aussagen bezüglich der PS2 im Vorfeld immer in großes Schweigen gehüllt, was wiederum eine brodelnde Gerüchteküche zur Folge hatte, die täglich mit neuen

Spekulationen rund um die kleine schwarze Kiste aufwartete. Im Vorfeld gingen die Meinungen derjenigen, die das Glück hatten, am besagten 13. September an der Sony-Präsentation teilzuhaben bzw. derer, die im Internet ein Auge auf Sonys Wunderwaffe im Feldzug gegen Sega und Nintendo geworfen hatten, weit auseinander. Selbst hartgesottene Sony-Jünger waren zumindest etwas erstaunt ob des Aussehens der PS2. Doch genug der langen Vorrede. Auf ins Getümmel (am ersten Messetag auf dem Makuhari-Messe-Gelände konnte man eigentlich noch nicht von Getümmel sprechen) und nichts wie hin zum Sony-Messestand. Bedenkt man, dass fast alle der anwesenden Pressevertreter, über 21000 an der

Zahl, wie die Hornissen den PlayStation-2-Stand umlagerten, wurde es verständlicherweise etwas eng und man begann zu transpirieren, obwohl man im Prinzip nur durch den Sony-Stand geschoben wurde. Endlich angekommen, versammelte man sich andächtig staunend vor den vielen Schaukästen, in denen sich mehrere PS2s in allen möglichen Lagen und Stellungen befanden. Selbst die größten Zweifler verharrten vor dem fast gänzlich in Schwarz gehaltenen rechteckigen

„Die **PS2** wird lediglich durch unsere **eigene Vorstellungskraft** limitiert“

Charles Cecil, Revolution



Optischer Digitalausgang

Für den Heimanwenderbereich stellt der **optische Digitalausgang** die beste Möglichkeit dar, Daten fehlerfrei etwa an Dolby-Digitalsysteme zu übermitteln. Anders als beispielsweise durch Cinch-Ausgänge erleidet ihr keinen Verlust.



DVD-Laufwerk

Um der steigenden Popularität der **DVD-Filme** Rechnung zu tragen, wird die PS2 von Beginn an im Stande sein, ohne Add-ons digitale Movies abzuspielen. Momentan sind hier zu Lande ca. 1400 DVD-Videos (Digital Versatile Discs) käuflich.

Plugs für Memory Card und Pad



Nach wie vor werden leider nur **zwei Controller** bzw. **Memory-Cards** unterstützt. Jedoch bleibt durch die Abwärtskompatibilität gewährleistet, dass ihr alte Peripherie, wie Controller, das Multitap sowie Memory-Cards, weiter nutzen könnt.



Die neue **8 MB Memory-Card** fasst im Vergleich zur alten mehr als das 60-fache an Spielständen und erlaubt einen 250mal schnelleren Datenzugriff. Ferner wird sie die Datensicherheit in Netzwerken gewährleisten.

USB + Firewire

Die **USB-Schnittstelle** dient dem Anschluss von Festplatten, Modems oder etwa Tastaturen und ähnlichem Zubehör. Dem gegenüber schließt ihr über die **Firewire-Schnittstelle**, auch i.Link genannt, Drucker oder Kameras an.

Die **PCMCIA-Schnittstelle** dient dem Anschluss von Festplatten und Modems. Somit dürften wohl auch Internet-Optionen weit offen stehen. Mit der Verwirklichung dieser Pläne ist jedoch noch nicht zum Japan-Launch zu rechnen.



Der neue **DualShock-2-Controller** funktioniert nun mit Ausnahme des Start- und Select-Buttons völlig analog. Somit können auch über die Aktionstasten punktgenaue Befehle ausgelöst werden, um noch mehr Präzision zu schaffen.



Am ersten Messttag hielt sich die Belagerung des PS2-Standes noch in Grenzen. Neben TTT waren auch GT 2000, Dark Cloud und Eternal Ring spielbar.

Gehäuse. Prinzipiell hatte wohl keiner mit einem derartig simplen Design gerechnet. Aber was nützen alle Spekulationen, wenn diese von der Realität überholt werden? Die PS2 lässt sich sowohl flach, wie man es von herkömmlichen Spielekonsolen gewohnt ist, aufstellen, aber zur Überraschung vieler auch hochkantig lagern. Letztere Möglichkeit gleicht eher einem PC-Tower. Damit hätte nun beileibe niemand gerechnet. Dies stellt eine weitere Überraschung dar, die uns Sony in Bezug auf das Design präsentiert. Sowohl in der liegenden als auch in der stehenden Position wird der Scheibenschlucker von zwei bläulich schimmernden, dreidimensionalen, länglichen Dreiecken umrahmt. Einerseits dienen diese Objekte wohl einem zweckdienlichen Nutzen, dem Stützen der Konsole, zumindest in der vertikalen Variante. Daneben

liegt der Idee mit der schwarzen Konsole und den blau leuchtenden Objekten ein klar

durchdachtes Konzept zu Grunde. Die Konsole soll als Symbol für die Erde stehen, während die Dreiecke das Universum darstellen. Obenauf (im liegenden Fall) thront ein schlicht, aber effektiv gehaltenes violett-grünlich schimmerndes PS2-Logo auf der Oberseite mit einem PlayStation2-Schriftzug knapp darunter verlaufend. Aufgrund dieses klar konzipierten Designs erübrigt sich bereits im Vorfeld die Frage, ob der PlayStation-Nachfolger auch in einer anderen Farbkombination zu erwerben sein wird. Eine zweite Variante wird, ähnlich der Auswahl zwischen Grau oder Schwarz beim Vorgänger, nicht in Frage kommen. Das seitliche Design der PS2 gleicht einer Kühlrippenstruktur, wobei eine Seite neben der Rückenpartie aus einer glatten Fläche besteht. Dass man zusätzlich zur (wegen der Abwärtskompatibilität erforderlichen) CD-ROM-Unterstützung vor allem auch auf die DVD als Datenträger setzt, war nunmehr schon seit länge-



"Als europäischer Spieledesigner war es immer schon mein Traum, visuell überzeugende Titel mit Emotionen und Tiefe zu kreieren. Dieser Traum wird nun mit Hilfe der PlayStation 2 Wirklichkeit"

Peter Molyneux, Lionhead Studios



Ein Traum wird Wahrheit: Nach langen Spielstunden mit GT 2000 wurde Tom von den Sony-Mädels weggezerrt. So was Dummes aber auch...



Das Merchandising kennt keine Grenzen: Alle aus RE und Dino Crisis bekannten Modelle sind käuflich.

rer Zeit eine bestätigte Sache. Sony ist somit der erste Konsolen-Hersteller, der die DVD als Speichermedium nutzt. Damit betritt man sicher Neuland, jedoch ist dieser Schritt erforderlich, um den immer größeren Datenmengen Herr zu werden. Eine DVD-ROM ist im Stande, 4,7 GB an Daten zu speichern, während eine herkömmliche CD-ROM mit etwa einem Achtel dieser Datenmenge auskommen muss. Selbst die Datenmenge, die Segas Dreamcast auf seine GD-ROMs bannt, wird um nahezu das Fünffache übertroffen. In diesem Zusammenhang sollte die Frage Erwähnung finden, wie man gedenkt, die DVD-ROM in der stehenden Position einzulegen, ohne dass diese sogleich aus dem Laufwerk fällt. Doch dies sollte wohl für die Technik-Asse aus dem Hause Sony eher ein leicht zu lösendes Problem darstellen. Eben gerade in Zeiten, in welchen verschiedenste Unterhaltungsmedien, wie Videospiele und Filme, immer weiter zusammenwachsen. Man denke nur an alle für die nahe Zukunft erscheinenden Filmumsetzungen, welche auf Konsolentiteln basieren. Nachdem der umgekehrte Fall schon seit längerer Zeit die Regel ist, kommen nun auch Cineasten in den Genuss, eine Lara auf der großen Leinwand bzw. einen komplett am Rechner generierten Final-Fantasy-Streifen zu bestaunen. All diese Veränderungen in der Unterhaltungsbranche legen den



Gegen Abend kehrte vor dem offiziellen Eingang des Messegeländes erstmals etwas Ruhe ein.



Schluss nahe, dass sich in Bezug auf die nun anstehende Wachablösung der alten Konsolentypen einiges in dieser Richtung tun müsste. Gesagt, getan. Um diesen Forderungen einer breiten Spielerschaft Rechnung tragen zu können, wird die PlayStation 2 nun auch im Stande sein, handelsübliche DVD-Filme abzuspielen. Dieses neue Feature wurde an einem kleinen Display wirkungsvoll demonstriert, indem eine PS2, hinter einem Glaskasten stehend, einige Sequenzen aus einem DVD-Streifen abspielte. Das ist der nächste Schritt zu einer multimedial einsetzbaren Konsole. Dieses Versäumnis dürfte gerade den Sega-Offiziellen schwer im Magen liegen, denn ein nachrüstbares Add-on für den DC würde nicht



Wahnsinn: Bereits morgens um sieben Uhr war die Messe stark belagert von japanischen Game-Freaks.

PlayStation 2 - Technische Seite

Angestrebter Verkaufspreis: 39.800 Yen (ca. 700,- DM)

Erhältlich ab: 4. März 2000 (jp), 3. Quartal 2000 (dt)

Im Preis enthalten: Dual-Shock-2-Controller

8MBit-Memory-Card

PS2 Demo-Disc

AV-Multi-Kabel

Stromversorgungskabel

Dimensionen: 301 mm (Breite) x 178 mm (Höhe) x 78 mm (Tiefe)

Gewicht: 2,1 kg

Medium: PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM

Unterstützte Formate: Audio-CD, DVD-Video

Schnittstellen: 2 x Controller-Port

2 x Memory-Card

AV-Multi-Ausgang

optisch-digitaler Ausgang

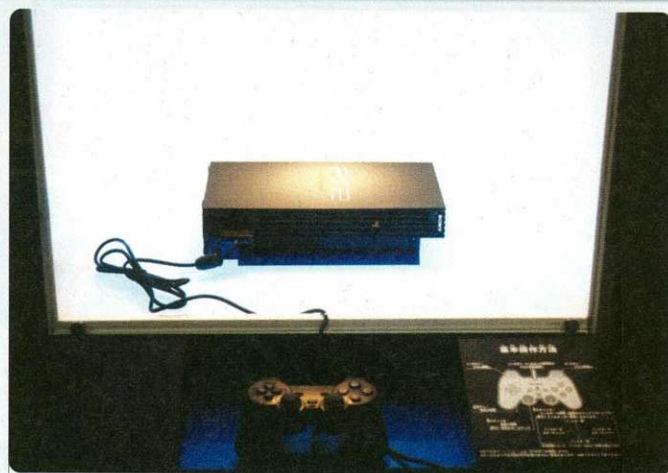
USB-Port

i.Link (IEEE 1394)

Type III PCMCIA-Slot

nur eine Unsumme an Geld kosten, sondern auch dem Image der Company schaden. Wie ebenfalls seit längerer Zeit bekannt und von Sony bestätigt ist, wird die PS2 abwärtskompatibel zur ursprünglichen PlayStation sein. Dies bedeutet, dass ihr die alten schwarzen Scheiben auch auf der neuen Konsole zocken dürft. Zudem ergibt sich ein weiterer positiver Aspekt: Vorhandene Peripherie, wie etwa Controller und Memory-Cards, dürfen ebenfalls weiterhin benutzt werden. Als Erscheinungsdatum der Traumkonsole wurde der 4. März 2000 im Land der aufgehenden Sonne bestätigt. Es dauert daher noch eine lange Zeit, bis der deutsche Normalzocker erstmals Hand an die neuen Titel legen kann, da die PS2 erst im Herbst 2000 unsere Gefilde erreicht. Nun wird sich der Zocker mit angespanntem Geldbeutel sicher fragen, wie viel er denn letztendlich für die Konsole seiner Wahl hinblättern muss. Auf den ersten Blick vielleicht etwas viel. Mit 39.800 Yen hat der deutsche Spieler ca. 700,- DM auf den Tisch zu legen. Doch wenn man bedenkt, dass man dafür einen weiteren Meilenstein der Videospielewelt erwirbt und zusätzlich noch eine multimedial einsetzbare Technik mitgeliefert bekommt, mindert dies den eventuellen Geldschmerz. Wo bekommt man denn sonst schon so viel „value for money“ geboten, inklusive der Möglichkeit, DVD-Filme zu betrachten? Im Einstiegspreis enthalten sein werden neben der Grundkonsole auch ein völlig neu konzipierter Dual-Shock-2-Controll-

ler, eine 8MB-Memory-Card, ein AV-Kabel sowie ein Netzkabel und eine Demo-Disc. Interessant am neuen Dual-Shock-2-Controller ist nicht die Tatsache, dass der Neuzugang bis auf die neue Farbwahl dem Vorgänger optisch wie ein Ei dem anderen gleicht, sondern alle Buttons des neuen Pads, mit Ausnahme des Start- sowie Select-Buttons, werden vollständig analog sein, d.h., auch die Aktions- und Schultertasten werden analog funktionieren. Leider muss in Bezug auf Multiplayer-Freuden auch weiterhin mit nur zwei Controller-Ports Vorlieb genommen werden. Doch ein Multitap (laut Sony soll sich ein neues in der Mache befinden) schafft auch hierfür Abhilfe. All die technischen Daten und Features nützen allerdings keinem etwas, und am wenigsten den begeisterten Spielern, wenn das Software-Angebot nicht passt. Doch gerade die gezeigten Titel, von denen mehrere zur Überraschung der Besucher spielbar waren, sollten die größten Zweifler eines Besseren belehren. Selbst das Angebot an Release-Titeln, die zeitgleich mit der Konsole die Händlerregale füllen, dürfte das relativ umfangreiche Dreamcast-Line-up nochmals toppen. Sony setzt auch hier wieder einen drauf und überlässt nichts dem Zufall. Bereits zum Zeitpunkt der Tokyo Game Show waren 84 Titel bestätigt, einige aber noch mit Arbeitstiteln bezeichnet. Sony zog alle namhaften Größen der Softwarebranche erneut auf seine Seite, so dass ein umfangreiches Repertoire an verschiedenen Games



Hier ist es nun, das Objekt der Begierde, die Konsole, in die ein Großteil der Spielerschaft sowie der Entwickler bislang die meisten Hoffnungen setzt.

gesichert sein dürfte. 89 Publisher haben schon jetzt feste Unterstützung für die PS2 zugesagt. 46 amerikanische und 27 europäische Third-Party-Entwickler sorgen für ausreichenden Support. Und dies bereits ein Jahr vor dem Konsolen-Release in den jeweiligen Absatzmärkten! Zu den spielbaren Titeln nur so viel vorweg: Bedenkt man, dass zumindest der Release in Japan noch ein halbes Jahr entfernt liegt, ist der jetzt präsentierte Leistungsstand bezüglich der Kapazitäten des neuen Flaggschiffs mehr als nur beachtlich. Die meisten Zocker haben sich verständlicherweise sofort auf die Konsolen gestürzt, auf denen GT 2000 bzw. Tekken Tag Tournament zum Spielen einladen. Schon alleine die optische Leistungsfähigkeit ließ dabei manchem die Kinnlade herunterfallen. Zu den Titeln im einzelnen mehr auf den folgenden Seiten. Doch gerade bezüglich des neuen Edel-Klopplers aus dem Hause Namco muss einfach schon an dieser Stelle vorausgeschickt werden, dass ein zweifelsohne herausragendes Produkt wie Soul Calibur für den Dreamcast innerhalb des nächsten halben Jahres noch übertroffen wird! Lediglich hinsichtlich eventueller Internet-Pläne hielt man sich mit definitiven Äußerungen bedeckt. Dennoch ist zu vermuten, dass Sony erst noch die Akzeptanz von Segas Vorpreschen in dieses neue Metier abwartet. Schnittstellen sind auf jeden Fall vorhanden und wenn auch nicht zeitgleich mit dem Launch der Konsole, so wird doch zumindest in naher Zukunft ein Ausflüg ins Internet möglich sein.

schmacksache, doch ich persönlich finde, sie passt wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Der Software-Support dürfte bereits zum jetzigen Zeitpunkt nicht nur spekulativ auf Jahre gesichert sein. Wer jetzt noch in Betracht zieht, dass sich unsere momentan noch heißgeliebte PlayStation weltweit 60 Millionen Mal verkauft hat, der muss schon ein Narr sein, sollte er an einen Misserfolg des Nachfolgers zu denken wagen. Gerade die multimediale Einsetzbarkeit spricht schon für einen Kauf. 700,- DM auszugeben und dafür nicht nur eine weitere State-of-the-Art-Konsole, sondern durch die DVD-Fähigkeiten ein Heimkino zu bekommen, dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzusetzen. Der wohl wichtigste Aspekt wird aber sein, zu welchen Leistungen die Coder im Stande sein werden. Die präsentierten Games überzeugten bereits jetzt durch einen Standard, der alle Zweifler überzeugen sollte. Und dieser Standard ist nicht nur in optischer Hinsicht einem Dreamcast mindestens ebenbürtig, sondern meiner Meinung nach sogar schon überlegen. Als Fazit lässt sich nur noch ziehen, dass jeder Zocker, der sich keine PlayStation 2 ins Haus holt, besser ins Kloster gehen sollte oder den Schuss nicht gehört hat. Zeigte der Dreamcast bereits teilweise, was in der Zukunft möglich sein könnte, geht Sony einen Schritt weiter! Die PlayStation 2 überzeugt schon jetzt in allen Belangen und wird mit Sicherheit als weiterer Meilenstein in die Geschichte der Videospiele-Unterhaltung eingehen. (Tom S.)



Nach dem feierlichen „Startschuss“ zur Tokyo Game Show Autumn '99 strömten fast 164.000 Gäste in die ausufernden Hallen der Makuhari-Messe.

ERSTER AUSBLICK: Wo soll man da noch anfangen? Es gibt nichts zu meckern. Gut, die Optik ist Ge-



Neben Spielen en masse gab es auch sonst einiges zu staunen...





Neben altbekannten Moves werden auch einige neue zu sehen sein, wie dieser gegen Hwoarang gerichtete Knochenbrecher.



Die Effekte, die ihr zu Gesicht bekommt, wenn ein Fausthieb auf den Gegner niederprasselt, sorgen für erhöhten visuellen Genuss.



Die Arenen wirken ungemein detailreich. Sich im Wind wiegende Gräser sind nur ein kleiner Teil aller animierten Objekte.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Jeder Teil der **Tekken-Trilogie** schaffte es bislang, einen gültigen **Beat'emUp-Standard** zu setzen. Doch was bietet **Namco** im Gegensatz zum Edelprügler **Soul Calibur** für die PS2?

"Namco legt die selbst aufgestellte Messlatte erneut einen Tick höher"

Vor zirka einem halben Jahr kursierten weltweit Gerüchte, dass ein neues Tekken in der Mache sei. Das "neu" war hier wörtlich zu sehen, da es sich um ein Tekken mit neuen Features drehen sollte. In diesem Zusammenhang ging man davon aus, dass der nächste reguläre Tekken-Teil, also Part 4, erst für die nun fertiggestellte PlayStation 2 erscheinen würde. Doch wie so oft kommt es meist anders, als man denkt.

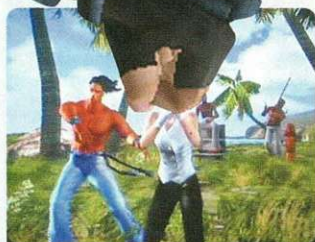
Tekken Tag Tournament sorgt mittlerweile in den Arcaden dieser Welt schon für begeisterte Zocker. Eine Umsetzung für die leistungsstarke PS2 war die logische Schlussfolgerung. Das wirft natürlich die Frage auf, inwiefern Namco den Qualitätslevel, den man mit dem Dreamcast-Oberprügler Soul Calibur erreichte, noch übertreffen wird.

GAMEPLAY: All eure Bemühungen werden sich auch in Tekken Tag Tournament weiterhin darum drehen, dass ihr euer Gegenüber, sei es ein menschlicher Kontrahent oder ein CPU-Gegner, weiterhin nach allen Regeln der Kunst vermöbeln müsst. Insofern brauchen sich „Hardcore-Tekkenianer“ keine Sorgen machen. Doch der wirklich neue Aspekt, darauf nimmt auch der Titel Bezug, liegt im Tag-

Tournament verborgen. Den Wrestling-Fans unter euch wird dies sicherlich ein Begriff sein. Tag-Teams bestehen aus jeweils zwei Kämpfern, die im Notfall das andere Teammitglied unterstützend in den Ring beordern. Dies geschieht durch das so genannte Abklatschen. Ähnlich verhält es sich in Tekken Tag Tournament. Ihr wählt zu Beginn anstatt nur eines Prüglers nunmehr zwei aus, um wiederum gegen ein Team aus zwei anderen Fightern anzutreten. Apropos Auswahl, eine Gesamtzahl von sage und schreibe 34 Kampfesknüsten steht letztendlich zur Verfügung. Die spielbare Version der Tokyo Game Show ließ den Zocker jedoch erst sechs der 34 Icons anwählen. Neben den 28 noch unbekannten Charakteren waren somit zumindestens Jin, Eddy, Paul, Jun, Xiaoyu und der Heißsporn Hwoarang anwählbar. Alle sechs genannten sind den meisten unter euch bereits aus Tekken 3 ein Begriff. Da wir Namco kennen, gehen wir davon aus, dass noch die eine oder andere Überraschung auf den Spielern wartet.



Neben den Animationen der Kämpfer glänzt Namco auch mit einer Vielzahl an Hintergrundobjekten, die ein Eigenleben führen.



Dream-Team: Nach dem gewonnenen Fight sonnt ihr euch im Glanz des Erfolges.



SEQUENZ



Die Charaktere wirken im Vergleich zum bereits superben Soul Calibur noch eine Spur authentischer.

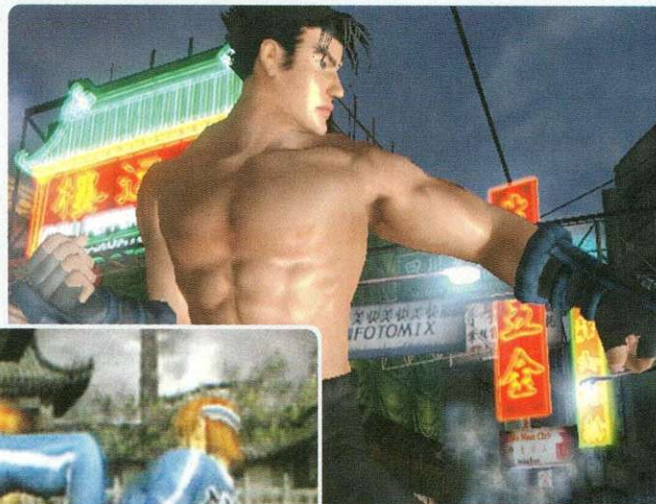
tet, gerade in Bezug auf eventuell auftauchende neue Gesichter. Daneben werden, ähnlich wie im Arcade-Vorbild, einige neue Moves in das umfangreiche Schlagrepertoire aufgenommen. Durch den Einbau des Tag-Modus wird dem Titel im Bereich der Konsolen-Prügler ein ganz neues Blickfeld eröffnet. Eine gehörige Portion Strategie nimmt nunmehr Einzug in die Tekken-Welt. Per Druck auf die R1- bzw. L1-Taste schaltet ihr nahtlos zu eurem zweiten Kämpfer um. Beide besitzen eigene Energieleisten, die sich am Rand der Arena, wenn ihr euch in der Warteposition befindet, langsam wieder regenerieren. Zur Steuerung ist nur so viel zu sagen, als dass alle diejenigen, die bereits die Vorgänger aus dem Effeff kannten, sofort und problemlos Zugang zu Tekken Tag Tournament finden werden, da die meisten Moves der Kämpfer gleichgeblieben sind.

„Noch ein halbes Jahr bis zum Release und schon jetzt das Maß aller Dinge?“



Man beachte nur die detailreiche Gestaltung der Klamotten. Sogar Pauls Lederjacke erstrahlt nun in ihrer vollen Schönheit.

TECHNIK: Gerade in Bezug auf die technische Ausführung kann und darf ein Vergleich mit dem momentan sicherlich zur Crème de la crème zählenden Soul Calibur nicht ausbleiben, auch und gerade weil beide Titel dem Namco-Dreamteam entsprungen sind. Bedenkt man, dass Namco noch ein halbes Jahr bis zum Release von TTT bleibt, steckt man Soul Calibur mit allerhöchster Wahrscheinlichkeit in den Sack und wird es überbieten können. Auf technischer Ebene zeigte Soul Calibur deutlich, was unter Umständen im Bereich der Next-Generation-Konsolen möglich sein wird, und glänzte nur so mit aufwändig gestalteten Arenen und Animationsphasen. Daneben sorgten nette Details, wie etwa



Darauf kann Namco wahrlich stolz sein. Kein Titel hat es bislang geschafft, derart fein modellierte Charaktere zu präsentieren.



Die Tempelanlage wirkt wie alle spielbaren Stages sehr realistisch. Im Hintergrund kocht ein Süppchen vor sich hin.

umherlaufende Ratten, für Abwechslung. Doch gerade hier setzt man selbst noch einen drauf. Leider waren zum Zeitpunkt der Messe erst vier Stages spielbar, aber was man hier geboten bekam, war allererste Sahne. Die Schauplätze waren ein mittelalterlich anmutendes finsternes Gemäuer, welches durch Fackeln ausgeleuchtet wurde. Daneben konnten eine Straßenkreuzung mit vielen herumstehenden Passanten, ein fernöstlicher Tempel sowie ein Strandabschnitt zum Austragungsort der Fights gewählt werden. Allen Arenen war gemeinsam, dass sie unglaublich detailliert wirkten. Gleiches gilt auch für die Animationen der Prügler. Deren Attacken wurden nun mit wahrlich fulminanten Effekten im Vergleich zu früheren Tekken-Teilen noch besser in Szene gesetzt. Dem stehen auch die Effekte, die entstehen, wenn ein Widersacher zu Boden geht, in nichts nach. Fällt der Kontrahent ungewollt in den Staub, so bekommt man nicht nur eine Staub-



Leider kaum sichtbar ist hier die fantastisch integrierte Staubwolke. Man muss diesen Effekt selbst gesehen haben, um es zu schätzen.

wolke zu sehen, vielmehr integrierte man einen bis dato noch nicht gesehenen Effekt, wobei man wirklich den Eindruck hat, dass Staub aufgewirbelt wird und der Hintergrund für das Auge authentisch verschwimmt.

FAZIT: Namco ist und bleibt, zumindest was Beat 'em Ups betrifft, das Maß aller Dinge. So viel steht jetzt schon fest. Leider wird der Titel aller Wahrscheinlichkeit nach nicht zum Start-Line-up gehören, doch gerade diese frühen überwältigenden Eindrücke lassen den Zocker auch gerne ein paar Tage warten. Namco macht schlicht und einfach mal wieder alles richtig! (Tom S.)



Völlig von den Socken: Die wieselflinke Dame lässt dem Muskelpaket Jin nicht den Hauch einer Chance und hebt diesen aus.



Eddy zeigt sich gewohnt gelenkig. Da bleibt Paul als Muskelpaket das Nachsehen.

INFC

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

GEPLANT FÜR
2000

ERSTER EINDRUCK
super

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 34 Kämpfer



„Absolut überzeugender Einstand, der bereits jetzt die Leistungsfähigkeit der PS2 andeutet“



Dieser Screenshot täuscht über die tatsächlich präsentierte Qualität hinweg, denn er wurde direkt von der Monitorwand abgelichtet.



Viele Szenen, die man in dem Video bestaunen konnte, kommen Fernsehübertragungen von realen Rennen schon gefährlich nahe.



Diese Tunneleinfahrt dürfte jedem RR-Fan aus dem ersten Teil der Saga bekannt sein. Innerhalb der Röhre gibt es im Sequel jedoch eine neue Abzweigung.

NEW RIDGE RACER

Namco **gibt Vollgas** und gewährt seiner eigenen Rennspiel-Reihe **einen fulminanten PS2-Einstand**.

Der Arcade-Spezialist aus Japan überraschte in Tokyo mit einem Video des neuen Ridge-Racer-Spektakels. Man hörte es ja schon die Spatzen von den Dächern pfeifen, dass auch die kommende PlayStation-Generation nicht ohne ein weiteres Ridge Racer auskommen wird. Um so erstaunlicher war es jedoch, als man die bewegten Bilder erstmals zu Gesicht bekam. Ohne Ankündigung flimmerte unablässig ein Video über eine monumentale Screen-Wand. Dieses Video bestand auf den ersten Blick lediglich aus Szenen, die man bereits aus den PlayStation-Racern kannte. Doch nachdem das Ridge-Racer-Type-4-Showing beendet war, begann eine kurze und eindrucksvolle Demonstration einiger neuer Szenen aus dem noch namenlosen Ridge-Racer-Titel für die neue Wunderkonsole. Wenn man bedenkt, welchen enormen Einfluss gerade die ersten Titel aus der Reihe auf die Verkaufszahlen der PlayStation hatten, auch in Bezug auf die damals bahnbrechende Qualität und einen heute noch

bestehenden Fahrspaß, so verwundert es nicht, Ridge Racer wieder zu Gesicht zu bekommen. Das Ende der grafischen Ausreizung der Ur-PlayStation war wohl für Namco mit Ridge Racer Type 4 erreicht. Über das Gameplay sowie die Optionen und den Fuhrpark darf zu diesem Zeitpunkt nur gemutmaßt werden, doch wer das Riesenaufgebot an Boliden noch im Gedächtnis hat, der darf auch hier wieder getrost damit rechnen. Fest stehen dürfte momentan nur, dass weiterhin auf lizenzierte Vehikel verzichtet werden muss. Der relativ kurze Videoclip steht den Eindrücken, die man von einem Gran Turismo erhielt, fast in nichts nach. Da Ridge Racer jedoch weiterhin wohl eher als Drift-Racer bestehen bleiben wird, dürfte man in GT

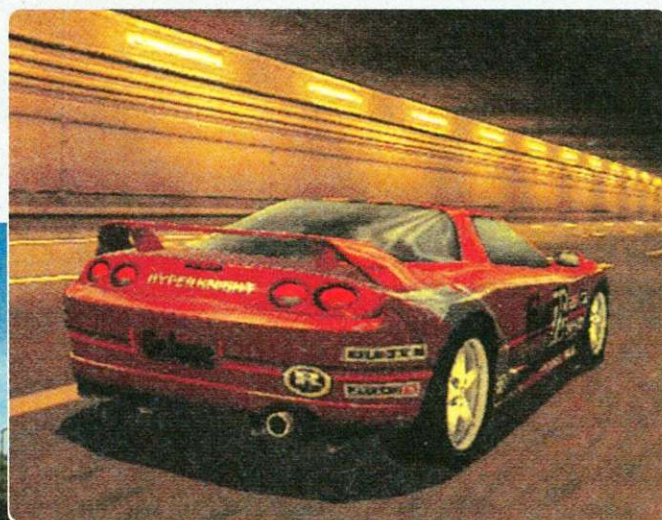
2000 auch nicht unbedingt die größte Konkurrenz sehen. Die Impressionen zeigten ein unglaublich detailliertes Auto, welches über die von Namco gewohnt fantasie reich gestalteten Stadtkurse brettete. Betrachtet man lediglich die **Modellierung** sowie die Licht- und Glanzeffekte an den Autos, so zeigt auch Namco deutlich, dass sie dem Können eines Teams wie Polyphony Digital durchaus Konkurrenz machen, wobei die Vehikel nicht ganz so verschwenderisch auf Hochglanz poliert wurden wie vergleichsweise in GT 2000. Beide Titel dürften sich mit größter Wahrscheinlichkeit im Launch-Line-up befinden. Gerade bei den Rennspiel-Fans wird somit eine nicht leichte Qual der Wahl über den Kauf entscheiden. (Tom S.)



Der neue Ridge Racer bringt neben elegantem Driften auch wieder eine Vielzahl grafisch ansprechender Vehikel ins Rennen.



Anstatt auf einen hohen Simulationscharakter zu setzen, scheint das Hauptaugenmerk weiterhin auf purer Drift-Akrobatik zu liegen.



Die Modellierung der Boliden steht der in GT 2000 in fast keinem Punkt nach. Leider muss nach wie vor auf Originalfahrzeuge verzichtet werden.



INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2000
ERSTER EINDRUCK
super

NEW RIDGE RACER

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



„Namco sorgt auf der PS2 ebenso wie auf dem Vorgänger technisch für Furore“

GRAN TURISMO 2000

Polyphony Digital bringt die Simulation schlechthin zurück!

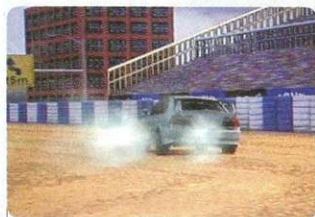
Der Urvater eines Gran Turismo 2000, GT für die noch aktuelle PlayStation, sorgte nicht nur für viel Wirbel bezüglich Grafik und Gameplay, sondern verkaufte sich mehr als respektabel. Rechnet man GT2 mit, steht uns mit GT 2000 bereits der dritte Teil rund um Lizenzen und hochgetunte Boliden ins Haus. GT 2000 bietet eine sensationelle Optik, die stellenweise schon fast realistisch erscheint. Die Vehikel ähneln stundenlang polierten Ausstellungsstücken, derart realistisch wurden die Autos modelliert und mit einer Vielzahl an Licht- und Glanzeffekten ausgestattet. Gerade in puncto Effekte stellt GT 2000 bereits jetzt den zweifelsohne besten Racer dar, den

es bislang zu bestaunen gab. Spielerisch lässt sich nur so viel sagen, als dass es Polyphony erneut gelungen ist, eine PS-Hatz wirklichkeitsnah zu simulieren. Die Karossen verhalten sich noch einen Tick realistischer als im Vorgänger, dies wird besonders bei engen Kurvendurchfahrten deutlich. An Effekten gab es auch einiges Neues zu bestaunen. Herauszuheben wäre hier der fantastisch umgesetzte Flimmereffekt, den ihr vielleicht im Sommer über aufgeheiztem Asphalt schon bewundert habt. Dieser Effekt wurde so überzeugend dargestellt, dass man ob der Qualität fast schon seinen eigenen Augen nicht mehr traut. Über die Optionen des Spiels bzw. den Fuhr-



Die Optik ist neben der perfekten Spielbarkeit der entscheidende Aspekt, der GT 2000 zu einem Topitel macht.

park lassen sich leider noch keine definitiven Aussagen machen. Nur so viel vorweg: GT 2000 ist bislang das optisch beeindruckendste Game im Line-up der PS2. (Tom S.)



GT 2000 hat, davon ist auszugehen, mindestens einen ähnlich großen Fuhrpark zu bieten wie Gran Turismo 2.



Zwar war nur ein verschwindend kleiner Teil des Titels spielbar, doch so manchem klappte die Kinnlade herab.



INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2000

ERSTER EINDRUCK
super

GRAN TURISMO 2000

Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt.



„Rasantes Rennspiel mit erstklassiger Grafik und jeder Menge Fahrzeuge“

THE BOUNCER

PlayStation 2 Playing **Action Movie**.

Square schlägt wieder zu und betritt die Bühne der PS2!

Viele Zocker rechneten bereits mit einem Sequel zu Ehrgeiz, da beschert uns Square mit The Bouncer einen Titel mit dem interessantesten Gameplay aller

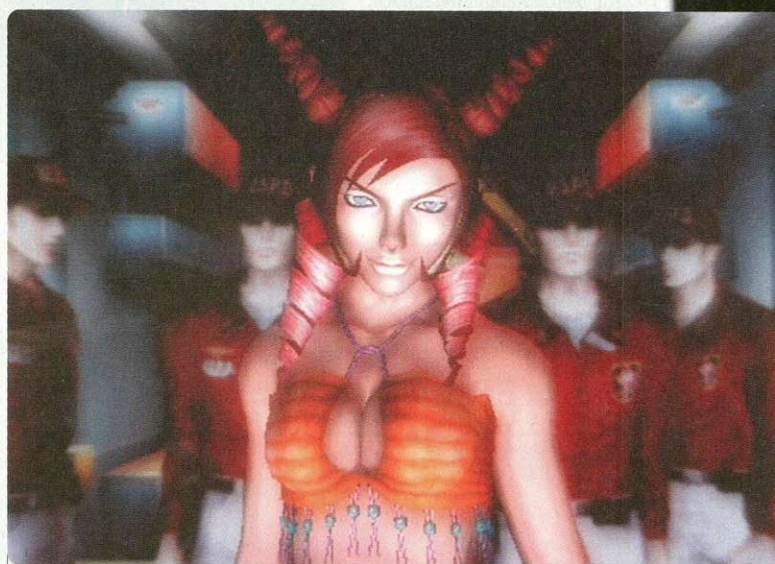
gezeigten PS2-Titel. GT 2000 bot beispielsweise umwerfende Optik, gepaart mit der bekannten Fahrzeugphysik aus Gran Turismo, jedoch leider kein neues Konzept. Bei Tekken Tag Tournament lag die Sache schon ein wenig anders, da man gerade durch den Tag-Modus ein wenig frischen Wind in die eingefahrenen Spielideen brachte. Im Prinzip ist der neueste Streich Squares ein Prügler im Stile eines Gang-Fighters. Wahlweise treten ihr alleine, mit drei CPU-Kämpfern in einem Team oder via Multitap mit bis zu drei menschlichen Mitspielern an. Die Besonderheit liegt hierbei darin verborgen, dass keine störenden Cut-Scenes zwischen den Kämpfen und den abenteuerlichen Szenen, wie etwa dem Erreichen eines davonrollenden Zuges, liegen. Ein Teil geht fließend in den nächsten über. Square implementiert ein geschicktes Kamerasystem, das einen Splitscreen überflüssig macht, und trotz allem die Übersicht erhalten bleibt. Zu sehen waren neben besagter Flucht hin



Flucht nach vorne: Um eine Aufgabe erfolgreich zu beenden, müsst ihr manchmal schleunigst weiterhetzen.



Fulminante Explosionen und fliegende Trümmerteile, eine optische Augenweide, das zeichnet Bouncer aus.



Unglaublich, aber dies ist wirklich die Spielegrafik, und nicht lediglich eine Zwischensequenz. Man beachte auch die sanft umherwippenden Teile in der Bewegung...

zum rettenden Zug auch eine Sequenz, in der sich mehrere Akteure mit Tischen und allerlei Trümmern balgten. Pünktlich

zum Konsolenlaunch im März wird dieses Game in den Regalen stehen. (Tom S.)

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2000

ERSTER EINDRUCK
super

THE BOUNCER

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



„Squaresoft überrascht den Zocker einmal mehr mit aufwändiger Grafik und packender Storyline“

A-TRAIN 6**TBA ARTDINK CORPORATION**

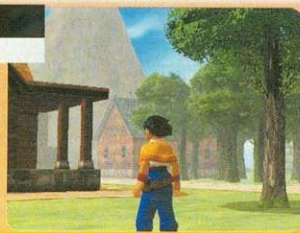
Virtuelle Zugsimulationen erfreuen sich im Land der aufgehenden Sonne einer enorm großen Beliebtheit. Ob man auch hier zu Lande mit diesem Prinzip punkten kann, wird sich noch zeigen.

**BAKI THE GRAPPLER****TBA TOMY CO.**

Zu Baki the Grappler liegen uns leider zum jetzigen Zeitpunkt noch keinerlei Informationen vor. Doch wie sich bereits aus diesem Shot zweifelsfrei deuten lässt, steht das Ringen der alten Schule im Mittelpunkt.

**DARK CLOUD****TBA SCEI**

Dark Cloud deutete an, was schon jetzt möglich ist! In diesem RPG bekommt ihr in einer Flugeinlage auf einem Teppich durch einen Canyon die bislang besten und realistischsten Wassereffekte zu Gesicht.

**ETERNAL RING****TBA FROM SOFTWARE**

Eternal Ring stellt euch ein RPG vor, welches größtenteils eine Spielgrafik der Marke Quake 3 Arena bietet. Klingt unglaublich, aber wahr! Die Handlung spielt den Eindrücken nach in einer mittelalterlichen Umgebung.

**500 GP****TBA NAMCO**

Namco startet durch! Neben TTT und Ridge Racer bringt man noch die vor PS-Power strotzenden Zweiräder der 500cc-Klasse auf die Rennpisten der PS2. Wer Namco kennt, der weiß, dass uns hier einiges erwartet.

**KESSEN****TBA KOEI CO.**

Einer der ersten Titel der PS2, zu dem es Screenshots im Internet zu bewundern gab, war KESSEN. Einige teils lange Spielsequenzen machen Appetit auf mehr von dieser japanischen Strategiewelt.

**MUNCH'S ODDYSEE****TBA ODDWORLD INC.**

Lorne Lanning is back! Vielen Zockern wird diese Ankündigung runtergehen wie Öl. Endlich bekommt der Ami mit einem Sack voller guter Ideen die Konsole geliefert, die er sich für Munchs Abenteuer wünschte.

**ARMORED CORE 2****TBA FROM SOFTWARE**

Frei nach dem Prinzip „Jedem Titel sein Sequel“ beschert uns From Software für die PS2 einen Mech-Shooter der Extraklasse. Hervorragende Effekte untermauern diesen brachialen Actiontitel.

**BILLIARDS MASTER 2****TBA ASK CO.**

Endlich erwartet den Queue-Artisten auch einmal eine Simulation seines Lieblingssports. Wie wäre es einmal mit einem Queue als Controller? Dann würden wohl einige nur noch zu Hause Kugeln versenken.

**DRUM MANIA****TBA KONAMI**

Mit Drum Mania liefert Konami Nachschub für die musikbesessenen Zocker. Ganz in der Tradition der Beat-Mania-Reihe stehend, knüppelt ihr hier mit Drumsticks auf einem vereinfachten Drumkit herum.

**AMERICAN ARCADE****TBA ASTROLL CO.**

Zu American Arcade gibt es bezüglich der zusätzlich zu dem Flipper spielbaren Titel noch keine Informationen. Hier kann also noch fleißig spekuliert werden, mit welchen Spielchen uns Astroll beglücken wird.

**IQ REMIX****TBA SCEI**

Auf den ersten Blick mutet IQ Remix wie eine etwas aufgebohrte Version des PS-Denkspiels Kurushi (Final) an. Ob man jedoch auf das gleiche Spielprinzip setzt, ist noch ungeklärt, aber anzunehmen.

**LAKEMASTERS EX****TBA DAZZ CO.**

Die PS2 bekommt nun auch ihren Get-Bass-Verschnitt. Ob ihr tatsächlich nur Barsche aus den Gewässern holt, stand noch nicht fest. Grafisch macht Lakemasters bereits einen sehr ordentlichen Eindruck.

**SHANGHAI 5****TBA SUN CORP.**

Shanghai gilt wohl als einer der am ehesten verwurstenen Brettspiele. Schon zu C64-Zeiten konnte man damit manchen Zocker für sich gewinnen. Grafisch wurde die Optik natürlich etwas nachgebessert.



SKY SURFER**TBA IDEA FACTORY**

Sky Surfer ist einer von erst relativ wenig bestätigten Sport-Games. Das hier wohl eher der Spaßfaktor im Vordergrund stehen dürfte, zeigt dieser Shot. Man stelle sich nur ein Cool Boarders in den Lüften vor...

**SPLASH DIVE****TBA SCEI**

Leider liegen zu Splash Dive außer diesem sehr detaillierten Screenshot keine weiteren Informationen vor. Ob es sich um ein interaktives Tauchspiel oder um eine Delphin-Simulation handelt, wird noch geklärt.

**STREET FIGHTER EX3****TBA CAPCOM**

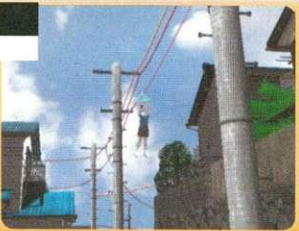
Ganz im Stile der entweder geliebten oder gehassten 2-Prügler Capcoms steht der neueste Spross der Serie. Jedoch hielt nun endlich die dritte Dimension Einzug in diesen Prügler, der einen guten Eindruck macht.

**THE KING AND I****TBA SCEI**

Boku to Maoh, so der Original-Titel, mutet auf den ersten Blick durch die jugendlichen Charaktere etwas kindlich an. Nichtsdestotrotz sollte dieses RPG bei Genrekennern für Begeisterung sorgen.

**UNISON****TBA TECMO**

UNISON präsentierte sich wohl als der rätselhafteste Titel im PS2-Line-up. Vielleicht ist es ein neuer Extremsport aus dem Land der Tennos, an Stromkabeln hängend, durch die Umgebung zu segeln?!

**WILD WILD RACING****TBA IMAGINEER CO.**

Auch die Fans der schlammigen Raserei kommen in Imagineers Rally-Titel auf ihre Kosten. Fraglich ist noch, ob man eher den Fun- bzw. den Simulationscharakter des Titels in den Mittelpunkt des Games rückt.

**XFIRE****TBA EA SQUARE K.K.**

Aus einer Kooperation zwischen Square und EA geht dieser Shooter hervor. Teils mit Elementen aus MGS bzw. Syphon Filter versetzt, spielte dieser Titel grafisch noch nicht das aus, was bislang möglich ist.

**Geballte Software-Power**

Ein alter Spruch besagt, dass sich eine Konsole ohne gute Software nicht durchsetzen wird. Sony ist sich dieser Situation natürlich bewusst und es wurde frühzeitig von den Verantwortlichen gehandelt, was die große Menge Third-Party-Hersteller (insgesamt mehr als 80) beweist. Die folgende Liste zeigt, welcher Hersteller die PlayStation 2 mit welcher Software beliefern wird:

Artlink:

A-Train 6 (Simulation)

Ascii Corporation:

Flower Sun and Rain (Action-Adventure)

Panic Surfing (Sports-Action)

Ask:

Billiards Master 2 (Sports)

Asmik:

Sidewinder Max (3D-Flight-Shooting)

Astroll:

American Arcade (Pinball, etc.)

Athena:

Pro Mahjong Kiwame Next (Table)

Bandai:

Mobile Suit Gundam (3D-Action)

Capcom:

Oni Musha (Adventure)

EX3: The Street Fighter (Fighting)

A new Biohazard title (Survival-Horror)

DAZZ:

Lakemasters EX (Bass-Fishing)

Ecseco Development:

Battle on the Ghat (Car-Racing)

Electronic Arts Square:

XFire (Action-Shooting)

Enix:

BBD 2000 (Simulation)

Bust A Move 3 (Dance)

Exotica (Action-EPG)

Fighting Q's (TV-Game)

Sonnette (Love-Story)

Star Ocean 3 (RPG)

From Software:

Armored Core 2 (Action)

Eternal Ring (RPG)

Fujimic:

Bakuryu 2 (Sports)

Genki:

Jade Cocoon 2 (RPG)

Gust:

Fly High (Racing)

Hudson Soft:

Bloody Roar 3 (3D-Fighting)

Bomberman 2001 (Puzzle-Action)

I4 Corporation:

AI Igo 2001 (Board-Game)

AI Mahjong 2001 (Board-Game)

AI Shogi 2001 (Board-Game)

Idea Factory:

Sky Surfer (Sports)

Imagineer:

Wild Wild Racing (Racing)

Jorudan:

1 on 1 Government (Action)

Kaga Tech:

Tetsuman Menkyokaiden (Table)

Koei:

Kessen (Real-Time-Simulation)

Mahjong Taikai III (Board)

Shin Sangokumusou (Action)

Soldnerschild 2 (Simulation-RPG)

Konami:

DrumMania (Action)

Gradius III & IV (Shooter)

Jikkou Powerful Pro Baseball 7 (Sports)

Jikkou World Soccer 2000 (Sports)

Mahjong Yarouze! (Table)

Locus:

FX Pilot (Flight-Shooting)

M2To:

Tuning Car Racing Game (Racing)

Magical Company:

Magical Sports Catch Bass Club (Sports)

Magical Sports Koshien 2000 (Sports)

Magical Sports ProGolf (Sports)

Mainichi Communications:

Todai Shogi Shikenshisa Dojyo (Shogi)

Namco:

500 GP (Racing)

Shin Ridge Racer (Racing)

Tekken Tag Tournament (3D-Fighting)

Riverhillsoft:

World Neverland 3 (Table)

Seta:

Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2 (Table)

Perfect Golf 3 (Sports)

Sony Computer Entertainment:

Boku To Maoh (The King and I) (RPG)

Dark Cloud (RPG)

Den-Sen (Action)

Fantavision (Action)

Gran Turismo 2000 (Racing)

I.Q. Remix (Puzzle)

Popolocrois III (Romantic RPG)

Splash Dive (Action)

Sony Music Entertainment:

L'Arc-en-Ciel (Music)

Spike:

WRC (Rally-Racing)

Square:

The Bouncer (Action-Fighting)

Sun Corporation:

Shanghai 5 (Puzzle)

Street Mahjong Trance Majin 2 (Table)

Sunrise Interactive:

Panzer Century G Breaker (Technical Simulation)

T&E Soft:

3D Golf (Sports)

Taito Corporation:

Go By Train! (Simulation)

Takara:

Choro Q HG (Adventure-Racing)

Tecmo:

Kunai (Ninja Gaiden) (Action)

Unison (Action)

Titus:

Roadsters Trophy 2000 (Car-Racing)

Robocop (Action)

Tomy:

Baki the Grappler (Action)

UEP Systems:

New Cool Boarders (Sports)

Victor Interactive Software:

Let's Become a Pilot! (Simulation)

Video System:

F-1 (Racing)

VR-1:

3D Real Drive (Racing)

Warashi:

Soul Surfing (Action)

Xing:

Fighting Illusion K-1 Grandprix (Sports)

Yuki Enterprise:

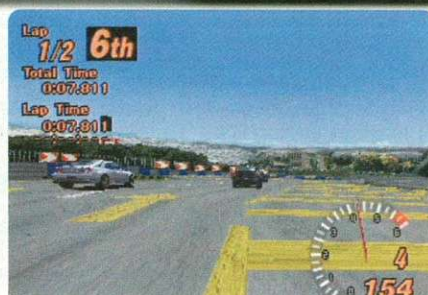
Morita Shougi (Table)



In *Vagrant Story* spielt Squaresoft erneut ihre enormen Fähigkeiten aus.



Dragon Quest 7 von Enix, ein weiterer Anwärter auf ein hochinteressantes RPG.



GT2 kommt leicht verspätet, aber dafür um so besser. Mehr Realismus als im Vorgänger, geht das überhaupt?

TGS: MESSE-HIGHLIGHTS

Die **Tokyo Game Show** vom 17. bis 19. September bot neben dem eindeutigen **Hauptinteresse PS2** noch die ein oder andere **Überraschung**.

Selbstredend lag das Hauptinteresse der Besucherscharen auf den Fähigkeiten der PS2. Jedoch gab es zusätzlich zu Sonys Wunderwaffe auch einige wirkliche Überraschungen zu entdecken. Den größten Knalleffekt bescherte uns das renommierte Haus Capcom. An einem verschwenderisch ausgestatteten Messestand war neben dem inzwischen in Japan erhältlichen Biohazard 3 an einer Seitenfläche des Standes ein kleines Display mit mehreren Monitoren aufgebaut. Darauf spielbar war, man höre und staune, *Biohazard: Gun Survivor*, ein waschechtes RE, welches sich ausschließlich mit der Lightgun spielen lässt. Ob das Game hier zu Lande große Chancen hat, mag bezweifelt werden. Dennoch sicherlich die Sensation abseits des PS2-Rummels. In unmittelbarer Nähe befand sich der riesige Standort Squares. RPGs en masse wurden dort in spielbarer Form der Masse zugänglich gemacht. Erstmals lud auch *Parasite Eve 2* zu einem Spielchen ein. Schauplatz des zweiten Teils ist L.A. im September 2000. Die Mitochondrien-Plage kehrt zurück, was nun erneut Aya Brea,

den Star des ersten Teils, auf den Plan ruft. Im Vergleich zum Prequel wurden die vorgerenderten Hintergründe nochmals verbessert und eine Menge an unbekannten Mutanten integriert. Das gibt es ab Dezember in Japan und ist hoffentlich auch als PAL-Version bei uns 2000 erhältlich!? Ebenfalls im Dezember erscheint in Japan Sonys neues RPG-Meisterwerk *Legend of Dragoon*. Insgesamt vier CDs umfasst dieses polygonale Epos, in welchem ihr als Dart auszieht, ein schwarzes Monster das Fürchten zu lehren. Kleinere Action-Einlagen sorgen für Auflockerung, wie etwa das Überqueren von Flüssen oder Schluchten in Jump&Run-Manier. Ansonsten gab es wenig Überraschendes, abgesehen von einer langen

Reihe spielbarer Displays mit GT2. Erscheinen wird die Edel-Sim am 25. November. Der spielerische Eindruck war noch einen Tick besser als im Prequel, da sich die Boliden, unter denen sich nun auch der schwäbische CLK-GTR sowie einige Muscle Cars befinden, noch realistischer verhalten. Bei Enix hingegen war ähnlich wie im Falle Square eine wahre RPG-Offensive auszumachen. So präsentierte man *Valkyrie Profile* der Öffentlichkeit. Das im Mai in den USA erscheinende RPG befördert euch in die nordische Mythenwelt. Als Göttin Valkyrie betretet ihr die Welt Midgarde, um dort Seelen für den im Himmel stattfindenden Kampf zu sammeln. Insgesamt stehen 24 Charaktere, von denen sich jedoch nur vier zeitgleich in eurer Party befinden, zur Verfügung. Das ausgefeilte Combosystem und ein hoher strategischer Anteil, nämlich den richtigen Charakter zur richtigen Zeit nach Walhalla zu schicken, sprechen für diesen Titel. Ferner sorgen ständig wechselnde Wetterbedingungen für Realismus. Ein anderer sehr bedeutender Titel steht komplett in der Tradition der Dragon-Quest-Saga. Mit *Dragon Quest 7* hat sich jedoch das auf Sprites basierende Erscheinungsbild in ein gänzlich aus Polygonen bestehendes gewandelt. Importzocker sollten gegen Ende des Jahres in den Genuss des von Sony vertriebenen Abenteuers kommen. Zu guter Letzt steigt Namco, Udos erklärte Lieblichsmiede, auch verstärkt in dieses Genre ein. *Dragon Valor* stellt ein mehr als vielversprechendes



Die Schauspieler sorgten am RE-Stand für echtes Raccoon-City-Feeling.



In Capcoms *Gun Survivor* steht euch sogar die Wahl des Weges frei, zusätzlich zu einigen aus RE bekannten Rätseln. Geheimtipp!



Valkyrie Profile versetzt euch in die nordeuropäische Mythologie rund um Thor, Odin und Valkyrie.

Beispiel dar, dass man sich nicht nur auf Prügler und Racer der Oberklasse versteht. Neben einem nahezu vollendeten *Pac-Man World* ist das RPG sicherlich das Highlight im Namco-Line-up für den 32-Bitter. Im großen Feld der restlichen Titel befanden sich zumeist japano-typische Games, wie etwa Musiktitel à la Beat Mania, oder Zugsimulationen, die jedoch für Otto Normalbürger hier zu Lande eher für Unverständnis sorgen. Enttäuschend war ferner das von Bandai stammende *Countdown Vampires*, ein als RE-Konkurrenz gehandelter Titel. Der Grund ist schlicht die wenig einflussreiche Mischung aus Flucht und Magazin-Leerfeuern auf die untoten Beißer. (Tom S.)



Wäre Namco-Fanatiker Udo dort gewesen, er hätte den ganzen Tag exakt an dieser Stelle verharret.



Legend of Dragoon, ein höchst ambitioniertes Werk, kommt direkt von Sony. Leider war nur ein vielversprechender Clip zu sehen.



Aya Brea is back! *Parasite Eve 2* kommt mit neuer Story rund um genetische Mutationen.

SQUARESOFT®



You'll get over it. One day.

www.square-europe.com/ff8



www.playstation.de

All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Square Co., Ltd.

All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd.

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Infogrames programmiert die **PGA European Golf Tour** für das **Wohnzimmer**.

In den USA gerät der Golfsport immer mehr in die Schlagzeilen. Die großen Fernsehsender haben schon seit längerer Zeit erkannt, dass diese Sportart immer beliebter wird und somit die Einschaltquoten in die Höhe treibt. Dieser Ausnahmesport galt vor wenigen Jahren noch als Disziplin der oberen Zehntausend. Doch heutzutage trifft man bereits Otto Normalverbraucher auf dem Grün, der fleißig an seinem Abschlag feilt. Mit European

PGA Tour Golf versucht Infogrames, den Leuten das Golfen zu ermöglichen, die den Sport an der frischen Luft eher scheuen und sich lieber in ein virtuelles Golfvergnügen stürzen. Neben der Option, sich selbst einen Golf-Profi zu editieren, besteht die Möglichkeit, alle Profis aus der PGA Tour zu steuern. Diese unterscheiden sich natürlich in verschiedenen Fähigkeiten und Handikaps, auf die man bei der Wahl seines Charakters achten sollte. Dann geht es auf einem der acht riesigen Plätze um die niedrigste Schlagzahl, damit



Aus dem hohen Gras einlochen, das beherrschen nur die Cracks der Golfbranche.



Die Spiegelungen des Panoramas beeindrucken besonders.



Von nahem sehen die Bäume und Sträucher noch recht grob-pixelig aus.

man mit seiner Quote nicht in den positiven Bereich gerät. Spielt man die PGA Tour, sollte man alle acht Plätze meistern, will man sein gutes Handikap nicht verlieren oder es gar verbessern. Grafisch fällt bei diesem Spiel vor allem die Detail-

fülle positiv auf. Seien es die Spiegelungen auf dem See oder die zahlreichen Wanderwege, die durch das Terrain führen, alles wirkt sehr realistisch. Lediglich die Framerate könnte für die Verkaufsversion noch etwas überarbeitet werden. (Uwe K.)

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

PGA EUROPEAN GOLF TOUR

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8 Plätze



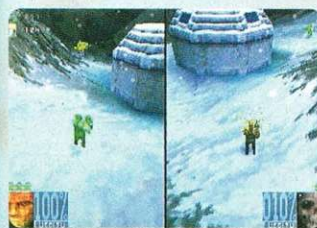
„Werden die kleinen Schwächen noch ausgegült, könnte PGA eine geniale Simulation werden.“

MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

Die **Erde** im 25. Jahrhundert. **Außerirdische** fühlen sich von den **expandierenden** Menschen bedroht und **geschlagen** zurück!

Im Jahre 2463 kommt es zu Handgreiflichkeiten im All. Außerirdische schlagen auf den Grenzplaneten zurück, da ihnen die sich verbreitende menschliche Rasse auf den Zeiger geht. Natürlich lässt das die Menschheit nicht auf sich sitzen und klonen einen Krieger nach dem anderen. Der Spieler übernimmt selbstverständlich die Rolle einer dieser entbehrlichen Kampfeinheiten, wird auf einem alienverseuchten Planeten ausgesetzt und soll sich fortan auf sich allein gestellt durchschlagen. Millennium Soldier - Expendable ist

ein typisches Shoot 'em Up im Stil eines Apocalypse oder One. Die Levels sind übersät mit Gegnern, Extrawaffen und hilfreichen Goodies, so dass man sich um die Taktik nicht viel Sorgen machen muss. Die Devise lautet schlicht: Alles niedermähen, was sich dir in den Weg stellt! Wer nicht gerne allein auf Alien-Jagd gehen will, der stöpselt einfach ein zweites Pad an die PlayStation und stürzt sich gemeinsam mit einem Freund in die Schlacht. Natürlich gibt es neben der unlimitierten Standardwumme noch begrenzte andere Waffen-



Im Zweispieler-Deathmatch geht es darum, den Kollegen zu eliminieren.



Satte Explosionen und Effekte, wo das Auge hinsieht. Epilepsiewarnung!



Taktik beim ersten Endgegner: Zuerst müssen die Außentanks geknackt werden.

systeme, wie Laser, Lenkraketen oder Plasma-Kanonen. Durch Auf sammeln von Drohnen wird eure Feuerkraft vervielfacht. Neben dem typischen Laserfutter wartet am Ende der Levels jeweils ein größerer Endgegner darauf, ins All-Nirvana gefeuert zu werden.

Technisch macht MS-E im normalen Modus einen ausgereiften Eindruck. Die Engine bietet satte Effekte und sauberes Scrolling. Allerdings wäre der Zweikampf-Modus in puncto Auflösung und Abwechslung noch ein wenig zu überarbeiten. (Frank F.)

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

MILLENNIUM SOLDIER - EXPENDABLE

Hersteller/Vertrieb: Rage/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 20+



„Für Freunde von Shootern der einfachen Strickart sicher eine Investitionslage.“



Sechs verschiedene Ansichten stehen euch während der Kämpfe zur Verfügung.



In drei unterschiedlichen Gewichtsklassen dürft ihr eure Künste unter Beweis stellen.



Die dünne Leiste unter der Energie-Anzeige verdeutlicht die momentane Kraft des Fighters.

BOX CHAMPIONS 2000

Knapp ein Jahr nach dem Release des ersten **Kloppers** steigt nun eine deutlich **aufgemotzte Boxsimulation** in den virtuellen Ring.

Box Champions 2000 bietet schon rein formal alles, was eine authentische Boxsimulation haben muss. So stehen euch beispielsweise 25 der besten Boxer zum Kampf zur Verfügung. Ihr schlüpft unter anderem in die Rolle von Oscar De La Hoya, Sugar Ray Leonard, Evander Holyfield oder Muhammed Ali, dem größten Boxer aller Zeiten.

Zudem beinhaltet die Simulation einige sehr interessante Spielmodi. Neben dem reinen Arcade-Mode oder dem Karriere-Modus lassen sich wahre Klassiker nachspielen. Am 30. September 1975 traf zum Beispiel Muhammed Ali auf Joe Frazier. Das legendäre dritte Aufeinandertreffen der besten Boxer der Geschichte endete in der 14. Runde mit einem K.o. zu

Gunsten von Ali. Ob der virtuelle Fight authentisch endet, liegt an eurem boxerischen Geschick. Angelangt im Ring, zeigt sich rein spieltechnisch der erste gravierende Unterschied im Vergleich zum Vorgänger. Die Spieldynamik, die ein wirklich gutes Boxspiel ausmacht, hat sich deutlich erhöht. Reagierten die Recken des Vorgängers noch vergleichsweise träge auf eure Pad-Eingaben, so führen die Helden des Sequels brav die eingegebenen Kommandos aus. Dabei stehen euch natürlich alle Aktionsmöglichkeiten eines realen Boxers zur Verfügung. Dass die Verbesserun-



Vor jedem Kampf werden die Boxer stimmungsvoll vorgestellt.

gen jedoch nicht nur das Gameplay betreffen, zeigen die absolut authentischen Bewegungen der Kämpfer. Den Fightern wurden im Vergleich zum Prequel wesentlich mehr Polygone spendiert, so dass die Körperformen noch realistischer wirken. Dieser Klopper ist bereits jetzt jedem Box-Fan zu empfehlen. Wir werden EAs neuste Simulation im Auge behalten. (Udo L.)



Ein gelungenes Render-Intro stimmt euch auf die Simulation ein.

INFO

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

BOX CHAMPIONS 2000

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Schwer Levels: 25+ Kämpfer



„Box-Fans aufgepasst! EAs neuester Streich könnte die Konkurrenz auf die Bretter schicken“

ABSOLUT GefühlsEcht!

PSX Micro Wizard

Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab Oktober '99



NEU!



BLAZE

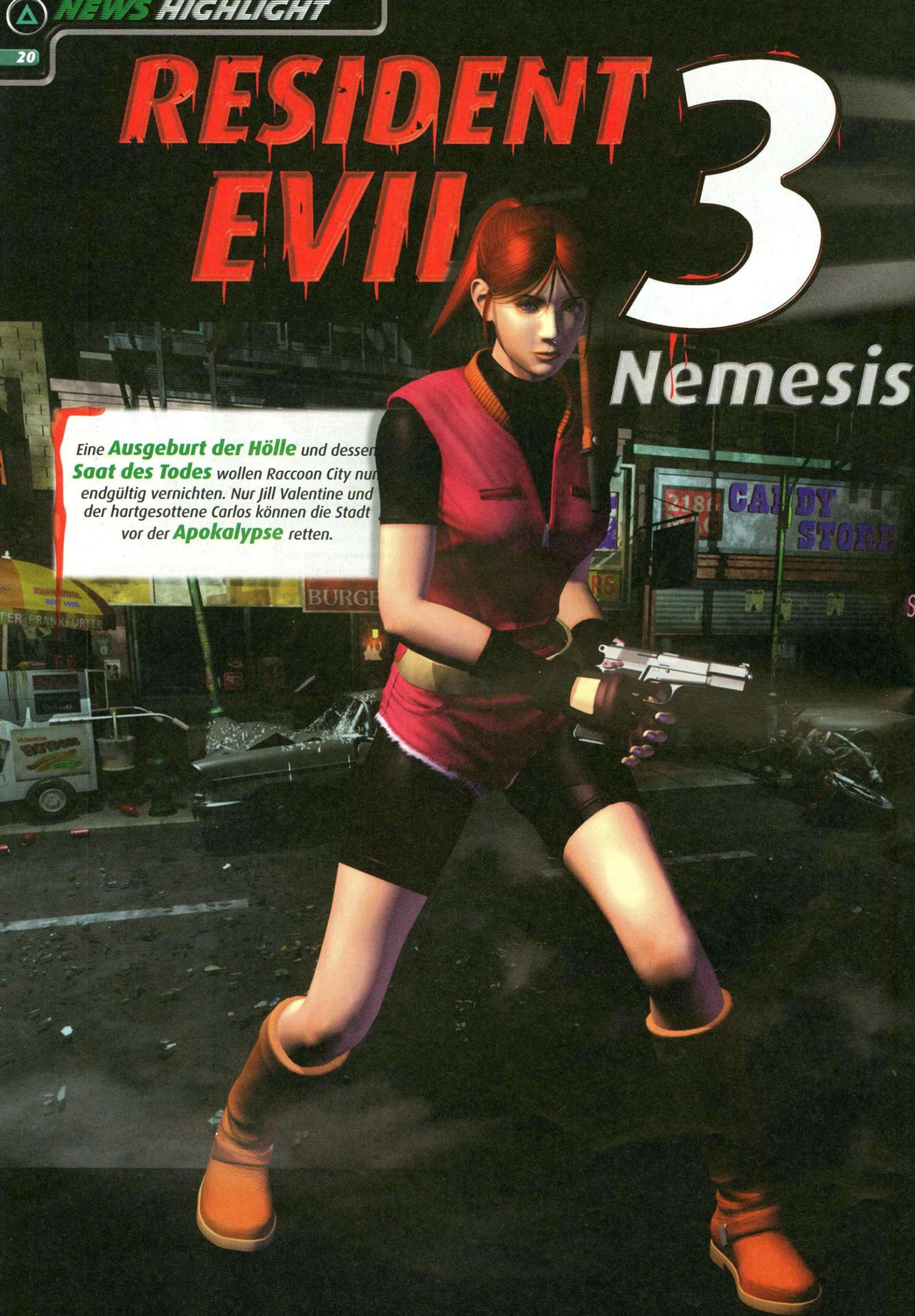
Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

RESIDENT EVII

3 Nemesis

Eine **Ausgebur** der Hölle und dessen **Saat des Todes** wollen Raccoon City nur endgültig vernichten. Nur Jill Valentine und der hartgesottene Carlos können die Stadt vor der **Apokalypse** retten.





Charakterdesign in Perfektion: Die Heldin wurde im Vergleich zu den Vorgängern mit noch mehr Polygonen ausgestattet.



Zumeist greifen euch die Untoten in Horden an. Um diese Jungs vom Screen zu putzen, solltet ihr auf die rote Tonne im Hintergrund feuern.



Déjà-vu: Im Verlauf des Abenteuers erreicht ihr auch wieder das Polizeipräsidium, in dem ihr bereits im Vorgänger auf Zombiehatz gegangen seid.

Auf der amerikanischen Kleinstadt Raccoon City scheint förmlich ein Fluch zu liegen. Keine andere Metropole wurde jemals von einer ähnlichen Seuche heimgesucht. Das mächtige Umbrella-Imperium forschte bereits in den Vorgängern der Saga mit freundlicher Unterstützung des korrupten Polizeichefs in einem geheimen Laborkomplex nahe der Stadt an einem mysteriösen Virus namens T-Virus. Durch einen unglücklichen Umstand wurde das genmanipulierende Gift freigesetzt und verwandelte beinahe die komplette Bevölkerung der zuvor idyllischen Kleinstadt in blutrünstige Zombies. Die Spezialeinheit S.T.A.R.S., der eure Spielfigur angehörte, meisterte jedoch bislang jede Situation und hielt Raccoon City mehr oder weniger keimfrei. Diese düstere Thematik fesselte bereits 1996 die

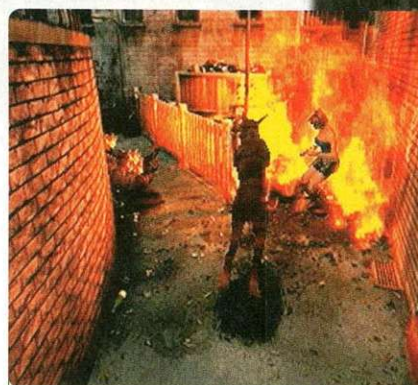
Videospieler rund um den Globus und machte aus der Zombiehatz einen der erfolgreichsten PlayStation-Titel aller Zeiten. Nach nur wenigen Tagen gingen in den Vereinigten Staaten mehr als 400.000 Exemplare des ersten Resident-Evil-Abenteuers über den Ladentisch. Sogar der damalige Rekordhalter Final Fantasy VII wurde somit von der Spitze verdrängt. Der kürzlich in Japan erschienene dritte Teil der Saga klärt nun endlich auf, was aus den S.T.A.R.S.-Mitgliedern des ersten Teiles geworden ist. Nachdem Chris Redfield, Barry Burton und Jill Valentine das mysteriöse Treiben in dem Haus außerhalb von Raccoon City beendet haben, kehren die Mitglieder der Sondereinheit zurück in die Stadt. Dort angekommen, müssen unsere Helden erkennen, dass ihnen niemand auch nur ein Wort glaubt. Natürlich versuchen der Umbrella-Konzern und der Polizeichef der Stadt, die Geschichte zu verharmlosen, um ihre Schandtaten zu verdecken. Chris



Die Szenarien des dritten Resident-Abenteuers wurden wieder sehr stimmungsvoll gestaltet.

Redfield fliegt daraufhin in das ferne Europa. Dort befindet sich der Hauptsitz des Umbrella-Unternehmens. Vollkommen frustriert reagiert dagegen seine Schwester Jill, die bereits nach einigen Tagen aus der S.T.A.R.S.-Einheit austritt. Sie hat nur noch einen Gedanken: Raus aus der Stätte des Übels! Doch bevor sie überhaupt die Tore der Stadt erreichen kann, wird sie

*„Endlich lässt sich die **Spielfigur** auch analog präzise durch die **bedrückenden Locations** führen“*



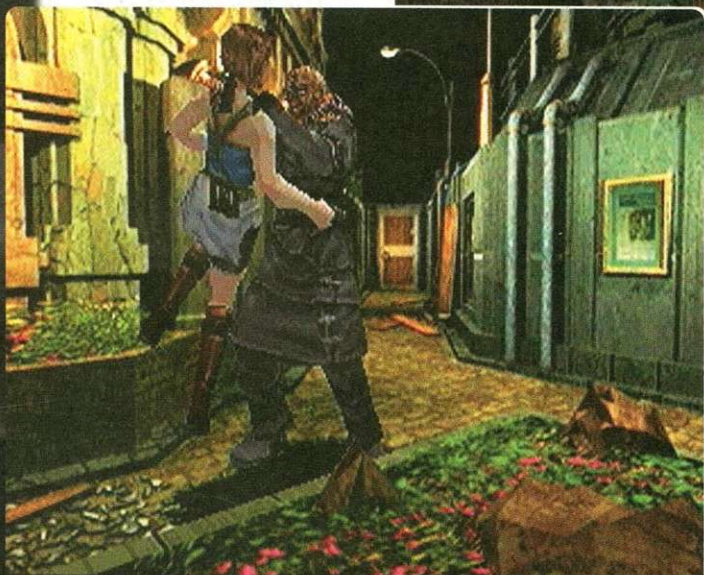
Diese Höllenhunde bewegen sich sehr flink.



Während eurer Suche trifft ihr auf nette Helfer, die euch wichtige Hinweise geben.



Natürlich wurden Jill Valentine eine ganze Reihe neuer Waffen spendiert.



Ganz schön lästig: Der Obermottz Nemesis verfolgt euch das gesamte Abenteuer hindurch.



Zum Abdrehen: Die Heldin bangt so manches Mal um ihr Leben.





Der Oberbösewicht **Nemesis** ist einer der fiesesten Burschen der Videospiegeschichte.

gestoppt von einer noch übleren Meute mutierter Zombies. Herzlich willkommen im dritten Resident-Evil-Abenteuer!

GAMEPLAY: Nach der beeindruckenden Intro-Sequenz landet ihr, ohne auch nur die Chance des kurzen Verschlaufens zu besitzen, mitten im Monster-Getümmel. Jill scheint jedoch für diese Notsituation gerüstet, denn in ihrem Inventar befinden sich bereits so nette Gerätschaften wie eine Pistole oder ein Maschinengewehr samt voll aufgeladenem Magazin. Damit lassen sich die ersten Gegner auch problemlos von der Platte putzen. Nun lauft ihr den Straßenzug hinunter. Dabei solltet ihr immer einen Blick auf den Straßenrand werfen, da ihr dort nützliche Utensilien, wie eine Straßenkarte, Munition, ein Feuer-

zeug oder Petroleum, findet. Nach einer Weile gelangt eure Heldin an ein Tor, das mit einem Seil verschlossen wurde. Jetzt solltet ihr das Feuerzeug mit dem Petroleum auffüllen. Nutzt anschließend das Zippo zum Abfackeln des Seils. Der Weg ist nun frei zu neuen Locations von Raccoon City. Dabei werden Kenner des Vorgängers so manches Déjà-vu-Gefühl haben. Es gilt nämlich auch im dritten Teil wieder, das **Polizeipräsidium** von der lästigen Monsterbrut zu befreien. Um in dieses zu gelangen, muss jedoch eine große Hürde überwunden werden. Genau vor dem Eingang des Headquarters trifft ihr zum ersten Mal auf den Obermotz **Nemesis**, der im Vergleich zu den mutierten Zombiegestalten über wesentlich mehr Kraft verfügt. Zudem bewegt sich der Hüne sehr flink und lässt euch

im Kampf nur wenig Chancen. Doch keine Angst, ihr müsst nicht unbedingt gegen das Monster antreten.

"Resident Evil 3: Nemesis ist das beste Horror-Abenteuer aller Zeiten!"

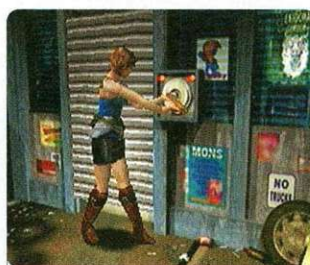


Im Cable-Car reist ihr durch die halbe Stadt und zerstört dabei einige Bauwerke.



Nicht nur die Protagonistin erlebt den ein oder anderen Schreckmoment in dem Abenteuer.

Bevor es überhaupt zum Fight kommt, lässt sich on-screen auswählen, ob Jill ins virtuelle Gefecht zieht oder sie sich erstmal im Polizei-Hauptquartier umschaut. Entscheidet ihr euch für den Kampf, solltet ihr unbedingt den Wachmann, der am Boden liegt, untersuchen. Somit gelangt ihr an eine Key-Card, die euch im Inneren des Gebäudes den Zugang in das Computersystem gewährt. Nachdem ihr diese Schlüsselkarte ergattert habt, gilt es, ohne Umschweife in das Headquarter zu gelangen, da euch Nemesis ansonsten vernichten



Diverse Gegenstände, die ihr auf eurer Reise durch die Stadt aufsammelt, gilt es wieder geschickt einzusetzen.

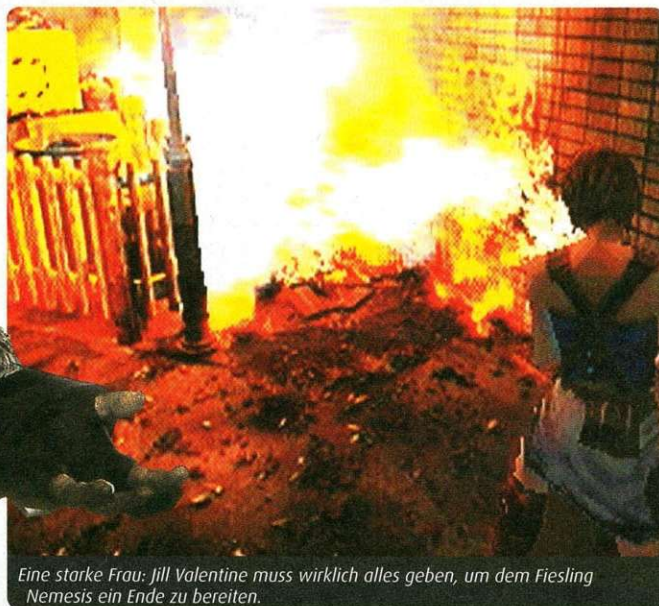


Im Zug kommt es zu einem harten Zweikampf. Glücklicherweise hilft euch der Umbrella-Agent.

würde. Wie ihr bereits an der Schilderung der ersten Sequenzen des neuesten Resident-Abenteuers erkennt, hat sich am eigentlichen Gameplay nicht viel geändert. Die Verbesserungen lassen sich erst im Detail ausfindig machen. Nachdem ihr das Hauptquartier verlassen habt, gelangt ihr beispielsweise an eine Location, an der ihr von fiesen Dobermännern angegriffen werdet. Sie attackieren euch mit heftigen Sprüngen, denen ihr im ersten Teil beinahe hilflos ausgeliefert wart. Eine neue Aktionsmöglichkeit der Heldin erlaubt euch jedoch, kurz bevor der Hund sein Ziel, sprich euren Körper, erreicht hat, geschickt der energiezehrenden Attacke auszuweichen. Der Vierbeiner segelt ins Leere und kann nun von euch angegriffen werden. Eine weitere Verbesserung sind die unterschied-



An einigen Stellen könnt ihr euch sogar für eine von zwei unterschiedlichen Aktionen der Heldin entscheiden.



Eine starke Frau: Jill Valentine muss wirklich alles geben, um dem Fiesling Nemesis ein Ende zu bereiten.



Der aus dem ersten Teil bekannte Brad (Helikopter-Pilot) hat hier eine unangenehme Begegnung mit einem Untoten.



ブラッドを殺した侵入者と対決する
警察署内へ逃げ込む

Hier solltet ihr gegen Nemesis antreten, um die Geldbörse des Wachmannes zu erhaschen.



Die zehn verschiedenen gegnerischen
Zombie-Arten weisen allesamt unter-
schiedliche Verhaltensmuster auf.

lichen Verhaltensweisen der mehr als zehn verschiedenen Zombie-Arten, die allesamt bereits in den Vorgängern zu finden waren. So gibt es nun teilweise wieselflinke Burschen, die förmlich auf die Spielfigur zu rennen. Weitere wichtige Neuerungen lassen sich auf der technischen Seite aufspüren, die wir nun etwas näher beleuchten wollen.

TECHNIK: Der gravierendste Unterschied im Vergleich zu den Vorgängern liegt auf steuerungstechnischen Seite. So lässt sich jetzt die Spielfigur auf Wunsch auch analog präzise und komfortabel durch die schrecklichen Welten steuern. Zudem lässt euch die Dual-Shock-Unterstützung den Schmerz der Heldin förmlich am eigenen Leib spüren. Zwar gab es bereits in Japan eine Version des Vorgängers,



Die Hintergründe der Locations wurden in alter Tradition komplett vorberechnet.

die diese Features beinhaltet, jedoch gelangte diese leider nie auf den deutschen Markt. Eine weitere Verbesserung liegt auf der grafischen Seite. Die stimmungsvollen Hintergründe wurden in alter Tradition vorberechnet und somit bleiben die Kameraperspektiven wieder starr. Doch spendierten die Programmierer den Locations wesentlich mehr Leben, indem diese mit mehr bewegten Details, wie Springbrunnen oder lodernen Flammenmeeren, versehen wurden.

FAZIT: Die Programmierer der Resident-Evil-Serie sind wirklich die Meister der digitalen Horror-Schocker! Auch der dritte Teil strotzt wieder vor nervenaufreibenden Spielsequenzen, die schwachen Gemütern den ein oder anderen Schauer über den Rücken jagen. Zudem wurde der Rätselanteil aufgewertet, so dass der Horror-Trip rein spieltechnisch vollkommen überzeugt. Das geniale Gesamtbild wird schließlich von den gruselig schön inszenierten Schauplätzen und der überaus präzisen Analog-Steuerung abgerundet. Somit wird Capcoms neuestes Meisterwerk mit absoluter Sicherheit die goer-Wertungsmarke knacken können. (Udo L.)



TEWA FRANKFURT

AB 13. 10. 99

FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNSCHAFTEN
MIT ÜBER 5000 ORIGINALSPIELERN. MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN
UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN.

„LEBENSECHTE KICKER, REALISTISCHE LICHTEFFEKTE
UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN ...“ (PLAYSTATION POWER 10/99)

„DER GENRE-THRON ... FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN.“
(MEGA FUN 9/99)

„DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAUFRAUM-
TOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG.“ (OPM 8/99)

„EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE.“ (PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN
OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ

△ ○ × □

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



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurter Lions. Hauptsponsor von The Dome. „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. „FIFPro“ is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: Raccoon City

1 2 3 4

GEPLANT FÜR 2000
ERSTER EINDRUCK
super

„Das erwartete Grusel-Meisterwerk mit gelungenen Verbesserungen im Detail“

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation



In Vortex Schloss lauern so manche Überraschungen. Die Spinne hat euch zum Fressen gerne.



In den Abwasserkanälen ist die Ideallinie bereits die halbe Miete, um euch schnell nach vorn zu arbeiten.



Besitzt ihr zehn Äpfel, werden eure Waffen noch durchschlagskräftiger.

CRASH TEAM RACING

SCED wirft nach dem bereits **enorm überzeugenden Speed Freaks** noch ein weiteres heißes Eisen ins **Lager der Funracer**.

Crash Bandicoot, der possierliche Beuteldachs, hat es nunmehr schon auf drei enorm erfolgreiche Abenteuer im Jump&Run-Genre gebracht. Hierbei zählt Crash Bandicoot: Warped, der dritte Teil der Saga, noch immer zum Besten, was zur Zeit in diesem Bereich qualitativ überzeugt. Der große Erfolg der Trilogie führte nicht zuletzt dazu, dass mit Crash (gewollt oder ungewollt) ein wahres, wenn auch inoffizielles Maskottchen für die PlayStation kreiert wurde. Hier ist die erste Parallele zum großen Rivalen Nintendo zu ziehen, denn Big N hat seinen aus dem Jump&Run-Lager kommenden Starklempler Mario in ein wahnwitziges Gefährt be-

fördert und über sehr spaßig angehauchte Pisten geschleucht. Was lag also für die Coder von Naughty Dog näher, als es ihrem Vorzeigebild gleichzutun. Erste Ankündigungen überraschten seinerzeit nicht nur einen Großteil der Presse, sondern hinterließen gerade auch bei der ersten öffentlichen Präsentation im Rahmen der E3 im Mai meist staunende Gesichter.

GAMEPLAY: Die Hintergrundstory ist in wenigen Worten erzählt. Der verrückte Wissenschaftler Nitrous Oxide (einen Sonderpreis für diesen Namen!), ein wahrer Geschwindigkeitsfanatiker, macht es sich zum erklärten Ziel, Crashes Heimat völlig zu zerstören. Da Crash mitsamt seinen Freunden, die alle auf einer friedlichen Insel leben, in seiner Rolle als weltentretender Dachs naturgemäß

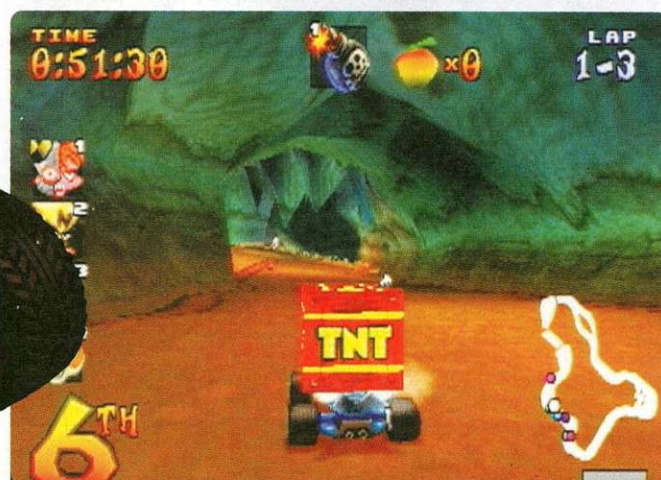
etwas gegen diese Ungerechtigkeit einzuwenden hat, bleibt eine Konfrontation nicht aus. Crash bzw. seine Kumpels, die bereits Berühmtheit durch die Hüpfabenteuer erhielten, treten in den Kampf gegen den Fiesling, und zwar in lustigen motorisierten Seifenkisten. So weit zum Hintergrund, der jedoch nur einen eher unbedeutenden Rahmen darstellt. Wo liegt nun der bahnbrechende Unterschied im Vergleich zum erst vor relativ kurzer Zeit erschienenen Vorzeigefunracer namens Speed Freaks? Diese Frage ist durchaus



Target locked: Erstmal im Fadenkreuz, gibt es kein Entrinnen mehr aus dieser Situation.



Klare Aussage: Wer Wumpa-Früchte sammelt, kann seine Kiste problemlos hochtunen sowie die Qualität der Waffen erhöhen.



Die wohl gemeinste Waffe in CTR ist eine auf eurem Kopf geparkte TNT-Kiste. Im wahrsten Sinne des Wortes eine tickende Zeitbombe.

"CTR **bereitet** den Speed Freaks **Kopferbrechen**"



Einige Waffensysteme, hier die Bombe, sorgen nicht nur für verwirrte, sondern auch für ausgeknockte Widersacher.



Fieser Goodie-Einsatz macht zu zweit immer noch mehr Spaß als Zeitrennen.

berechtigt, zumal beide Produkte von SCED stammen. In erster Linie unterscheiden sich beide Varianten der temporeichen Flitzerei im Design der Vehikel. Setzt man bei Speed Freaks noch auf sehr stilisiert dargestellte bereifte Gefährte, an denen sich erst nach zweimaligem Hinsehen der eigentliche Verwendungszweck offenbart, so liegt die Sache im Falle von Crash Team Racing etwas klarer auf der Hand. Die Boliden erinnern mehr an bereifte Highspeed-Racer. Neben besagtem Titelhelden Crash stehen weitere sieben Charaktere bereit, um dem durchgeknallten Professor das Fürchten zu lehren. Namentlich sind dies Cortex, der Fiesling aus den Jump&Run-Abenteuern, Tiny, Coco, Ngin, Dingo, Pura und Polar, der Eisbär. Um Nitrous zu bekämpfen, tretet ihr im Adventure-Modus an. Hier müssen

nach und nach verschiedene Kurse freigespielt werden. Dabei gilt es, verschiedene Symbole, wie etwa das Ankh, bei den einzelnen Rennen zu gewinnen, damit jeweils eine neue Piste freigeschaltet wird. Schließlich zieht ihr zum alles entscheidenden Showdown gegen den Übeltäter ins Feld. Wer es jedoch lieber schnell und unkompliziert bevorzugt, der begibt sich in den Arcade- bzw. Time-Trial-Mode, um dort auf insgesamt 16 verschiedenen Parours sein Können unter Beweis zu stellen. Wahlweise gebt ihr auf dem vereisten Polar-Pass oder im Sewer-Speedway so richtig Gas, wobei der Einsatz des Bleifusses gelernt sein will. Denn in den unterschiedlichen Gegebenheiten lauern auch unterschiedliche Gefahrenquellen, zum Beispiel von der Decke nach euch schnappende Riesenspinnen oder umherirrende Robben, die euch bei Crash wertvolle Zeit kosten. Die Kurse wurden ungemein abwechslungsreich in Szene gesetzt und überzeugen durch ihre Vielschichtigkeit. Wie in einem guten Funracer üblich, werden die Zocker in Crash Team Racing mit Power-ups und Goodies förmlich überschüttet, vorausgesetzt ihr beweist genügend Geschick, um euch diese vor den Widersachern zu schnappen.



Bewundernswert ist die Tatsache, dass man im Vierspieler-Modus kaum Abstriche bezüglich der Framerate hinnehmen muss.



Von größter Wichtigkeit für den mit allen Wassern gewaschenen Piloten sind die Waffensysteme. Von Smart-Bombs, die alles vom Screen räumen, über Schutzschilde, bis hin zu Lenkraketen kommt jeder Hobby-Infanterist auf seine Kosten. Zusätzlich zu diesem Modus steht euch die Möglichkeit offen, in ein Vs-Race gegen bis zu drei weitere menschliche Kontrahenten zu gehen. Besonders gelungen ist auch der Battle-Modus. Bis auf das Level-Design ist eine Ähnlichkeit zu dem in Mario Kart gebotenen Battle nicht von der Hand zu weisen. Sechs abgedrehte Arenen dienen euch hier praktisch als Schauplatz, an dem ihr eure Kampfeslust austoben dürft. Nach einem von euch festgelegten Wertungsschlüssel, der beispielsweise die Art der verwendbaren Waffen festlegt, geht es etwa auf einem Parkplatz lediglich darum, eurem menschlichen Gegenüber möglichst oft eins überzubraten.

TECHNIK: Wie man es vom Naughty-Dog-Team nicht anders erwartet, gibt man sich bezüglich der technischen Ausführung des Racers keine Blöße. Selbst im Zwei- oder Vierspieler-Modus gerät die Framerate nie ins Stocken, sondern bleibt ständig auf einem sehr hohen Niveau. Die abwechslungsreiche Gestaltung der Levels mit all ihren Sprungpassagen, fieseln Feinden sowie dem durchdachten Streckenverlauf kann vollends überzeugen und bietet längerfristige Motivation. Sogar die schmissige Musik passt hervorragend in das Gesamtbild.



Rutschpartie: Unbeschadet und schnell über den See zu brettern erfordert vorausschauendes Fahren!

FAZIT: Es musste bis zum Release im Dezember schon eine Bombe in den Naughty-Dog-Studios einschlagen, wenn CTR nicht der erwartete Erfolg wird. Gerade auch durch die Zusammennahme der technischen Fakten, gepaart mit einer eingängigeren Steuerung als beispielsweise in Speed Freaks, steht uns wohl die neue Referenz der Funracer auf Sonys Konsole bevor. (Tom S.)

„Der zweite Top-Funracer innerhalb nur weniger Monate“



And the winner is...Crash natürlich. Gewonnene Rennen bescheren euch im Adventure-Modus Pokale, mit denen weitere Pisten freigeschaltet werden.

INFO

Action ☒ ☒ ☒
Strategie ☒ ☒ ☒
Abenteuer ☒ ☒ ☒
Geschick ☒ ☒ ☒
Simulation ☒ ☒ ☒

GEPLANT FÜR
erhältlich
ERSTER EINDRUCK
super

CRASH TEAM RACING

Hersteller/Vertrieb: Naughty Dog/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 16+6 Kurse



„Naughty Dog bürgt für Qualität. Mit CTR steht ein klarer Referenz-Aspirant in den Startlöchern“

DISNEYS MAGICAL TETRIS

Tetris-Freunde dürfen sich auf einen neuen **Klon** mit Disney-Charakteren freuen.

Normalerweise kennt man Capcom von diversen Horror- und Beat'em-Up-Titeln. Wer hätte gedacht, dass das renommierte Softwarehaus nun auf eine Disney- und Tetris-Lizenz setzt. Um der jungen Käuferschicht (wofür Magical Tetris eindeutig konzipiert wurde) einen Kaufanreiz zu geben, hat man neben den berühmten Disney Figuren

Mikey, Donald, Goofy und Minnie einige neue Features und drei Spielmodi hineingepackt. Da wäre zuerst der Magical-Tetris-Mode, der mit einer knudelligen **Story** aufwartet. Diese beeinflusst aber nicht das eigentliche Tetris-Prinzip. Noch immer fallen die altbekannten Steine von oben nach unten. Wurde eine komplette Reihe zusammengesteckt, ver-

schwindet diese. Nur wenn mehr als eine Reihe abgebaut wurde kommt "Magic" ins Spiel. Dann beeinflusst man nämlich die Steine des Gegners (entweder Computer oder Mensch), so dass es auch einmal 5x5-Quader regnen kann. Der Updown-Mode verläuft ähnlich, nur dass abgebaute Reihen sofort beim Gegenspieler zu Buche schlagen. Im Endless-Modus wird so lange gespielt, bis ein Teilnehmer das Fass zum Überlaufen bringt und somit verliert. Programmtchnisch darf man sich natürlich nicht zu viel von Magical Tetris erhoffen. Die Grafik ist ganz nett, bunt und zuckersüß. Kurzum: kindgerecht. Der Sound variiert zwischen nervig bis groovy, ist aber für das Genre in Ordnung.

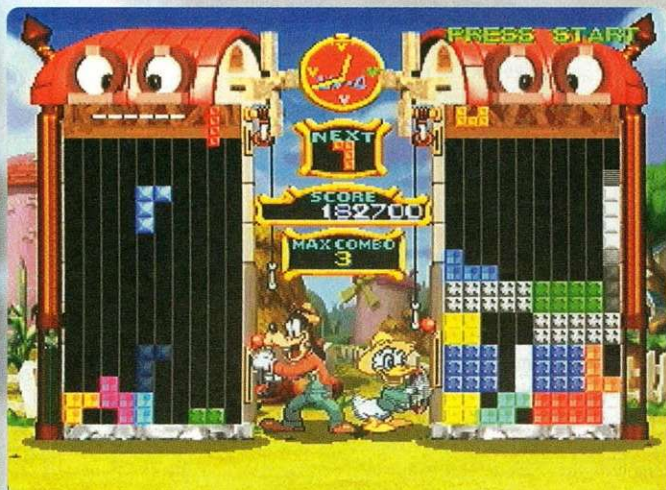


Am Ende jeder Prüfung wird abgerechnet. Profis erreichen Punktzahlen von vielen Millionen.



Mit wenigen Worten wird die knappe, kindgerechte **Story** erzählt.

Ob sich bis zur Test-Version noch etwas ändern wird, ist fraglich, nur die Lokalisierung wird komplett in Deutsch sein. (Frank F.)



Goofy ist im direkten Vergleich mit Donald wohl der Cleverere. Wenn die Ente weiterhin solche Türme baut, dann ist der Level bald geschafft.

INFC

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

GEPLANT FÜR
November
ERSTER EINDRUCK
mittel

DISNEYS MAGICAL TETRIS

Hersteller/Vertrieb: Capcom/SCED
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 20+ Levels



„Ein netter Tetris-Zeitvertreib, der auch für ältere Fans interessant werden könnte“

RONIN BLADE

Fernöstliche **Kampfkunst** trifft auf schwarze **Magie**. Gibt es etwas **Spannenderes**?

Vor gut einem Jahr versuchte Activision mit einem mittlerweile indizierten Action-Adventure alte Ninja- und Samurai-Fans zu begeistern. Ronin eröffnet ein ähnlich gelagertes Spielprinzip. Ihr schlüpfte entweder in die Rolle des Ronin Kotaru Hiba oder der Ninja-Schönheit Lin. Je nach Wahl ändert sich der Ablauf der Geschichte. Kotaru besucht sein Dorf, um das Grab seiner Eltern zu ehren, während Lin ihren Bruder bei einer seiner Ninja-Missionen unterstützen will. Beide laufen sich zufällig über den Weg und kämpfen gemeinsam gegen wütende

Samurai. Wie sich später herausstellt, wird das Dorf von gesetzesbrechenden Samurais geradezu besetzt. Nach und nach erfährt der Spieler mehr über das Mysterium. Der Blickwinkel ist stets von schräg oben und der Hintergrund ist wie in Resident Evil 1 vorberechnet. Verlässt man also einen Schauplatz, lädt die PlayStation schnell nach und das neue **Szenario** erscheint. Die Steuerung ist recht simpel gestaltet. Mit schnellen Kommandos lässt man die Kämpfer springen, attackieren oder besondere Gegenstände einsetzen. Neben



Der Spieler darf zu Anfang des Abenteuers zwischen zwei Charakteren wählen. Hier sehen wir die beiden Helden bei ihrem ersten Aufeinandertreffen.

den üblichen Ninjaklingen, habt ihr Wurfmesser, diverse Kräuter (zum Heilen bzw. Vergiften) oder Werkzeuge. Ab und zu liegt ein neues Item zum Einsammeln bereit, das umgehend in die Inventarliste eingefügt wird. Technisch befindet sich die aktuelle

Version auf einem guten Weg. Die Grafik ist abwechslungsreich, könnte allerdings etwas feiner ausgearbeitet sein. An das alte Japan erinnert auch der gelungene Soundtrack, der das Abenteuer geschickt untermalt. (Frank F.)



Da kennt ein Ninja nichts: Wer sich ihm in den Weg stellt, der hat sein Leben binnen Sekunden verwirkt.



Kaum wurde das nächste Szenario nachgeladen, stellen sich auch schon neue Gegner in den Weg.

INFC

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

GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
gut

RONIN BLADE

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt



„Heftiges Ninja-Abenteuer, leider jedoch kämpferisch bislang zu eintönig“



Im direkten Alleingang stehen die Chancen für beide Spieler ziemlich gleich, obwohl der Keeper etwas verlassen zu sein erscheint.



Fulminante Body-Checks gehören ebenso zum Kufensport wie die 1,8-fache Wahrscheinlichkeit einer Schlägerei pro Match.



Die blauen Markierungen zeigen euch die genauen Anspielstationen durch die Pfeilrichtung an.

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Fox gibt gehörig Gas, um die alteingesessenen Marktführer das Fürchten zu lehren.

Neben dem Engagement im Basketball-Genre versorgt Fox Sports nun auch die Anhänger der schwarzen Hartgummi-scheibe mit frischem Futter. Im

Besitz einer NHL-Lizenz präsentiert man neben allen Teams der amerikanischen Profiligas auch 18 internationale Teams, um in den Kampf um eine virtuelle Weltmeisterschaft einzugreifen. Zu den zusätzlichen Modi gehören nationale Meisterschaft, ein Freundschaftsspielchen oder auch das direkte Eingreifen in die Playoffs. Alles Altbekanntes, so vermutet man. Jedoch ist der Einfluss, den Fox auf den Titel genommen hat, nicht zu verhehlen. Die Coder von Radical Entertainment verfügen durch ihre Arbeit an der NHL-Powerplay-Reihe bereits über einschlägige Erfahrungen auf dem eisigen Parkett und paarten ihr Wissen mit dem des TV-Senders Fox. Herausgekommen ist ein Titel, der wirklich einige Neuerungen zu bieten hat. Angefangen mit der Idee, welche sich bereits im

TV-Vorbild bewährt hat, wurde die Flugbahn der schwarzen Scheibe mit dem so genannten **Fox-Trax-Schweif** ausgestattet, der die Flugbahn beschreibt. Zusätzlich implementierte man angetäuschte Schüsse, um gerade menschliche Mitspieler zu verwirren. Ein Symbol unter dem puckführenden Spieler zeigt die Position eurer Mitspieler auf dem Eis an, so dass ein effektives Abspielen nunmehr leichter fällt. In puncto Kommentare greift man auf die gestandenen

Sprecher Davidson und Albert zurück, die aus ihrem Nähkästchen einige passende Aussagen zum Besten geben. Doch der wohl wichtigste Aspekt ist folgender: Die rasante Torejagd kann nicht nur technisch, sondern auch spielerisch überzeugen. All die eingebauten Neuerungen sorgen für ein merklich kontrollierteres Spielgefühl, welches gerade so manchem Konkurrenzprodukt doch etwas abgegangen ist. (Tom S.)



Die innovativste Neuerung ist der so genannte **Fox-Trax-Schweif**. Nicht nur optisch schön anzusehen, sondern auch gerade für die Goalies sehr nützlich.

INEC

Action: ●●●

Strategie: ●●●

Abenteuer: ●●●

Geschick: ●●●

Simulation: ●●●

GEPLANT FÜR
Oktober

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Hersteller/Vertrieb: Radical Ent./Fox Sports Int.

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

1-8

NEU!

BLAZE

Gibt's das nicht als Tablette?

Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!

PSX XPLODER FX

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

DM 99.95



NEU!

BLAZE



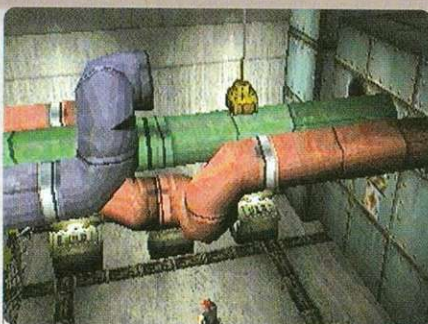
DINO CRISIS

Die Dinos sind zurück! Nach **Jurassic Park** finden sich die aggressiven Raptoren in **Dino Crisis** wieder. **Capcom** inszeniert abermals ein geniales **Horror-Adventure** im Stile von **Resident Evil 1**.





Um den Wissenschaftler vor dem Ersticken zu retten, müsst ihr das richtige Gasgemisch finden.



Diese Rohre sollten richtig angeordnet sein, wenn der Generator Strom liefern soll.



Mit dem großen Aufzug geht es in den unterirdischen Teil des Laborkomplexes.



Hilfreich: In den verschiedenen Kontrollräumen öffnet euch Rick die zahlreichen Lasersperren und Türen.

Capcom startet durch! Nach etlichen Jahren im langweiligen 2D-Beat'em Up-Genre hat der japanische Traditionshersteller ein völlig neues Gebiet erobert. Spätestens seit Resident Evil 1 ist der Begriff „Survival Horror“ in aller Munde. Mit diesem genialen Horror-Schocker gelang Capcom vor einigen Jahren der große Durchbruch. Nach langem Warten folgten noch einige Fortsetzungen, die dieses Jahr noch in die dritte Runde gehen. Allerdings ist Dino Crisis kein schlechter Klon, vielmehr soll abermals eindrucksvoll bewiesen werden, welch immenses Potential noch in der PlayStation schlummert. So läuft man nicht Resi-like durch vorgerenderte Hintergründe, sondern bewegt sich durch eine butterweich scrollende Echtzeit-Kulisse. Mit dieser optisch genialen Kost präsentiert uns Capcom einen weiteren Meilenstein der Videospiel-

Geschichte. Das Team um den Resident-Evil-1-Schöpfer Shinji Mikami hat auch diesmal wieder eindrucksvolle Arbeit geleistet und jagt uns mit dem genialen Horror-Adventure erneut einen Schrecken über den Zockerücken. Als Mitglied eines Elitekommandos, müsst ihr, als Heldin **Regina**, mit euren beiden Kollegen Gail und Rick, ein Forschungslabor erkunden, in dem ein unheimlicher Wissenschaftler sein Unwesen treibt. Der Forscher namens Dr. Kirk sucht schon seit Jahren nach der ultimativen Energiequelle, die sich „dritte Energie“ nennt. Mit einem Helikopter wird das Team auf der kleinen Insel im Ozean abgesetzt, doch schon nach kurzer Zeit wird klar, dass mit dem Forschungskomplex etwas nicht stimmt. Kaum ist das Spezial-Team gelandet, wird es von blutdürstenden Raptoren ange-

„Das Duell mit dem **T-Rex** treibt selbst erfahrenen **Zockern** den Schweiß in die **Hände**“

griffen, die scheinbar durch einen unangenehmen Nebeneffekt in die Gegenwart teleportiert wurden. Nur mit etwas Glück und einer geladenen Pistole entkommt ihr allein den riesigen Biestern, die nur eines in euch sehen: Futter! Bei der Erkundung des Labores trifft ihr immer wieder auf verschiedene Forscher,



Die einzelnen **Rätsel** sind oft leicht zu durchschauen. Hier müssen die Sicherungen nur in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden.

die euch mit wichtigen Hinweisen versorgen. Auch eure Teamkollegen finden sich nach



Große Monitore an den Wänden halten euch über das Geschehen auf dem Laufenden.



Im Inneren der Basis trifft ihr immer wieder auf verwundete Forscher, die ihr nur in seltenen Fällen retten könnt.



Die Hauptperson

Regina ist Mitglied einer Eliteeinheit der Spezial Task Force. Im Umgang mit Waffen ist sie bestens vertraut. Auch das Aufrüsten verschiedener Waffensysteme fällt Regina besonders leicht, da sie vor Jahren eine besondere Ausbildung genoss. Die Kondition der jungen Frau ist durch jahrelanges Training ausreichend für jeden noch so harten Einsatz.

REGINA



RICK

Der schlaue Hacker

Rick ist der Computerspezialist im Team. Er kann ohne große Mühe verschiedene Systeme knacken, um gesicherte Türen zu öffnen. In früheren Missionen wurde er bereits im Umgang mit verschiedenen Einsatzfahrzeugen geschult. Rick ist das gute Gewissen der Truppe und steht Regina jederzeit mit Rat und Tat zur Verfügung.

und nach wieder ein und und ihr könnt wichtige Informationen austauschen.

GAMEPLAY: Grundsätzlich erinnert Dino Crisis stark an Resident Evil 1. Anfängen von den Rätseln bis zum typischen Ladebildschirm beim Durchschreiten der Türen, gleichen sich die beiden Programme doch sehr. Bei eurer schier endlosen Odyssee durch den mächtigen Labor-komplex werdet ihr immer wieder durch heim-tückisch lau-ernde

Raptoren überrascht, die sich nicht scheuen, euch durch Glas-scheiben oder Luftschächte anzu-greifen. Allerdings findet ihr im Verlauf des Spiels jede Menge großkalibriger Waffen, mit deren Hilfe ihr die aufdringlichen Echsen zu Fischfutter verarbeiten könnt. Neben der Pistole, eurer Standartbewaffnung, finden sich im späteren Spielverlauf auch ein Schrotgewehr und spezielle Munition, mit der man verschiedene Dinos betäuben oder gänzlich einschläfern kann. Mit etwas Glück befinden sich in einigen Kisten spezielle Upgrade-Kits,

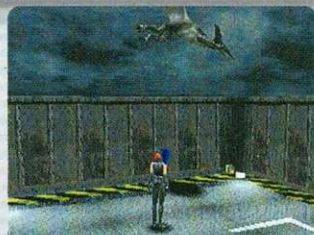
„Das Duell mit dem T-Rex treibt selbst erfahrenen Zockern den Schweiß in die Hände“

mit denen man die Grundbewaffnung stärker ausbauen kann. Bei dem

Gang durch das Labor findet ihr hinter verschiedenen Schränken

und Regalen immer wieder nützliche Gegenstände, wie zum Beispiel Medi-Paks oder neue Munition, die ihr für das Überleben mehr als dringend benötigt. Durch das begrenzte Inventar-menü gibt es auch bei Dino Crisis ähnlich wie bei Resident Evil 1 kleine Boxen, in denen man über-flüssige Gegenstände ablegen kann, um sie gegebenenfalls später wieder abzuholen. Manche Gegenstände können auch kombiniert werden, um ihre Wirkung zu erhöhen.

Beispielsweise kann man aus zwei verschiedenen Betäubungs-geschossen ein tödliches Projektil basteln, mit dem man jeden Dino für immer in das Land der Träume schickt. Auch der Heilungsgrad der Medi-Paks lässt sich durch geschicktes Verbinden zweier Komponenten erhöhen. Die diversen kleinen Rätsel sind erneut von allerfeinster Qualität und bringen teilweise sogar er-fahrene Zocker zum verzweifeln. Doch keine Angst, hat man erst einmal der Rätsel Lösung, er-scheint das Ergebnis doch mehr als einleuchtend. Neben stan-dardmäßigen Schalterrätseln gilt es noch, verschiedene Rohre mit einem Kran richtig einzuordnen, oder sich mit der richtigen Code-zahl in einen Computer hineinzu-



Durch einen Angriff eines Flugsauriers hat Regina ihre Waffe verloren. Ein blauer Pfeil markiert die Pistole, die man erst wieder suchen muss.



Im Lagerhaus müsst ihr mit einem Kran Container zur Seite heben, um an die nächste Türe zu kommen.



Sagt mal schön Ahhhh... Kommt der T-Rex durch das Fenster, sollte man schleunigst das Weite suchen.



In verschiedenen Regalen findet ihr nützliche Gegenstände, die euch oft weiterhelfen.



In den finsternen Gängen lauern ständig gefährliche Raptoren auf euch, die ihr schnellstens mit der Pistole niederstrecken solltet.



Pirscht ihr euch langsam an einen Raptor heran, könnt ihr unbescholten durch die nächste Türe entweichen.



GAIL

Der pflichtbewusste Soldat

Gail ist ein sehr experimentierfreudiger Soldat. Mit eisernem Willen führt er sein Team und gibt einen harten Ton an. Scheint Gail anfangs noch etwas apathisch zu sein, so entdeckt man nach einiger Zeit doch einen weichen Kern. Dennoch ist für ihn nichts wichtiger, als die erfolgreiche Erfüllung seiner Mission.



Zögert ihr zu lange mit dem Schießen, fällt euch der Raptor mit einem gewaltigen Sprung an.



Auf dem Freigelände attackieren euch riesige Flugsaurier, die euch durch die Luft schleudern.



Lauft ihr einen langen Gang entlang, bleibt die Kamera immer hinter euch.

hacken. In der stets einblendbaren Karte sind alle bereits geöffneten Türen grün gekennzeichnet und alle verschlossenen rot. Hat man jedoch einen Schlüssel für eine bestimmte Tür bereits einstecken, blinkt sie auf der Karte rot auf und man erkennt leicht den neuen Weg.

TECHNIK: Was dem Spieler bei Dino Crisis an grafischen Effekten geboten wird, ist wirklich phänomenal. Die superflüssige 3D-Engine neigt nicht einmal ansatzweise zum Ruckeln. Auch

wenn dutzende Monitore mit verschiedenen Darstellungen in einem Raum vereint sind, zieht der Prozessor nicht die Notbremse. Die Sichtweite ist unbegrenzt und die Texturen verzerren sich so gut wie nie. Lediglich die kleinen Ladezeiten, die man beim Durchschreiten eines Tores hat, kann man etwas bemängeln. Vor allem aber stechen einem die Animationen der Raptoren ins Auge. Selten sah man einen Dino derart realistisch über den Bildschirm schleichen wie bei Dino Crisis. Der geniale Bewegungsablauf hätte sogar den Tieren in Jurassic Park alle Ehre gemacht. Fast schon graziös pirschen sich die Raubtiere an ihr Opfer heran und setzen schnell zu einer heftigen Sprungattacke an. Glaubt man den Gegner erledigt zu haben, schlägt der sich totstellende Dino ei-

nem urplötzlich die Waffe aus der Hand. Auch soundtechnisch weiß Dino Crisis durchaus zu begeistern. Die geniale Hintergrundmusik lässt hinter jeder Ecke ein tollwütiges Echsentier vermuten, das einem an den Kragen will. Auch alle Geräusche, die das Schuppentier von sich gibt, scheinen direkt aus der Kreidezeit zu stammen. Bei der Benutzung der Waffen hört man ebenfalls realistische Explosionen, die Mark und Bein erschüttern. Dino Crisis wird uns nicht nur die Wartezeit auf Resident Evil 3: Nemesis verkürzen, nein, diesem genialen Dino-Abenteuer gelingt es, uns die Zeit zu versüßen. Wir hoffen auf eine angemessene Lokalisierung hierzulande, denn indizieren kann man die Jagd nach Dinos wohl kaum. (Udo L.)



Ganze Arbeit geleistet: Selbst aus kleinster Distanz sieht Regina nicht pixelig aus.



Der mysteriöse Forscher

Der seit drei Jahren vermisste Forscher Dr. Kirk wurde schon für tot erklärt, als er bei dieser Mission überraschend auftaucht. Er beschäftigt sich seit Jahren mit der Erforschung diverser Energiequellen. Auf der Suche nach der ultimativen dritten Energie, lässt er sich von nichts beirren und geht notfalls auch über Leichen.



Rick versorgt euch in der Schaltzentrale mit den wichtigsten Neuigkeiten.



Durch die finsternen Gänge entsteht eine besonders beklemmende Atmosphäre.



Mit einem Seil könnt ihr verschiedene Abkürzungen durch den Luftschacht nutzen.



INTRO

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Dezember
ERSTER EINDRUCK
super

DINO CRISIS

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



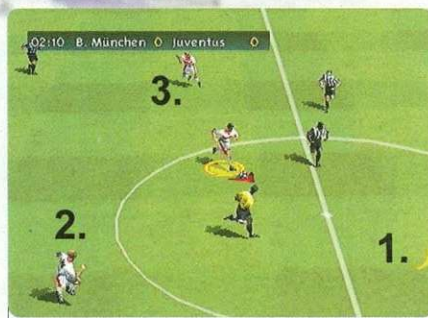
„Geniales Action-Adventure mit jeder Menge Spannung und zahlreichen Schreckenmomenten“



Mit einem Übersteiger den Gegner ausgetrickst und nun steht der Stürmer alleine vor der Kiste. Ein Schlenzer ins lange Toreck bringt den Erfolg.



Abspielen oder Torabschluss? Der Eigensinn siegt und der Torerfolg bestätigt die Entscheidung, auf die Kiste zu ballern.



Drei Möglichkeiten habt ihr: Der Pfeil (rot) zeigt an, dass Mitspieler Nummer 1 gedeckt ist. Sicher hingegen sind Nummer 2 oder mit einem Hackentrick Nummer 3.

FIFA 2000

Fußballfreunde können sich freuen. Die **diesjährige Dribbelelei** von **Electronic Arts** ist fast fertig und wir werfen einen Blick auf die Preview-Version.

Die Update-Schwemme am Ende des Millenniums (eigentlich hasse ich mittlerweile diesen Begriff, weil jeder nur noch davon spricht) bricht nun schon seit Wochen über uns herein, und gestern lag eines meiner liebsten Kinder in der Post. Seit nunmehr sieben Jahren versorgt uns Electronic Arts alljährlich mit der adretten Bolzerei, die meiner Meinung nach eigentlich nur im 97er-Jahrgang tiefgreifende Probleme hatte. Damals vollzog man bei den

Kanadiern gerade den Schnitt zwischen alter Bitmap-Grafik und dem heute vorhandenen Standard-Texture-Graphics mit Motion-Capture-Verfahren. Mit diesem

riesigen Schatz an Erfahrung geht man nun sicheren Schrittes in Richtung Jahr 2000.

GAMEPLAY: Fußball ist bekanntlich Fußball, und da ändert auch die virtuelle Schlacht auf dem Rasen nichts am bekannten Spielablauf. Im Detail wurde jedoch so einiges beim aktuellen Update verbessert. Mit dem Freundschaftsspiel erreichen wir schnell den heiligen Rasen und los geht es. Wollt ihr zu einem Mitspieler passen, werdet ihr durch einen Pfeil informiert, ob es ein fast aussichtsloser (rot), ein risikoreicher (gelb) oder ein sicherer (grün) Pass wird. Jedoch kann durch das Entgegenlaufen auch das Risiko eines Fehlpases gemindert werden. Eine weitere Änderung finden wir bei den **Standardsituationen**. Hier werden euch neben dem freien Pass nun durch drei Icons die Mitspieler angezeigt, die ihr anspielen dürft. Somit fallen eine freie Anwahl und die Bewegung eines speziellen Mitspielers leider un-



Der Keeper fischt die Flanke sicher ab. Beim nächsten Mal versuchen wir es mit einem Bodenpass.



Bei **Standardsituationen** werdet ihr mit drei Mitspielern beglückt, die mit einem Icon belegt sind. Durch das Drücken der X-Taste ist es aber möglich, auch einen "freien" Pass zu vollführen.

ter den Tisch. Im Bereich der Optionsvielfalt sorgen wieder zahlreiche Pokal-Wettbewerbe und Liga-Modi für ausreichend Abwechslung. Ob aktuelle Championsleague, UEFA-Cup oder Europameisterschaft, alles, was das Fussi-Herz sich wünscht, wird erfüllt. Auch die Verbindung zwischen Bundesligasaison und DFB-Pokal soll es auf der CD geben. Ferner stehen rund 40 historische Mannschaften bereit, mit denen man gegen die Teams der goer-Jahre antreten darf.

TECHNIK: Für die erstklassigen und realistischen Bewegungsabläufe der Spieler ist wieder einmal das Motion-Capture-Verfahren verantwortlich. Electronic Arts setzte zahlreiche Spieler der amerikanischen Profiliga ein, um die sportlichen Bewegungen in die virtuelle Welt zu bannen. Auch im Bereich der Kommentatoren wird wieder Deutschlands Prominentenriege ans Redner-

pult gebeten: Mit einer breiten Palette an Kommentaren versorgen uns ZDF-Mann Wolf Dieter Poschmann und seine Kollegen mit einer abwechslungsreichen Berichterstattung.

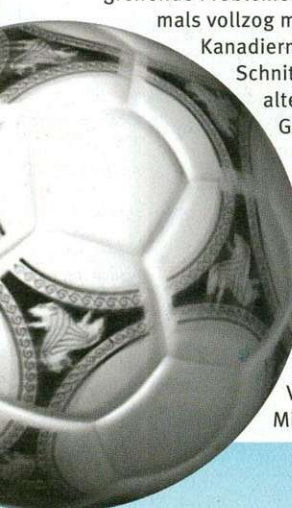
FAZIT: Olé, olé. Mit FIFA 2000 versorgt uns Electronic Arts wahrlich mit einem Jahrhundert-spiel, das in allen Belangen die Konkurrenz dominiert, wie das beispielsweise die Bayern im letzten Jahr mit den restlichen Teams der Bundesliga gemacht haben. Im Gegensatz zu den Bundesliga Stars wird hier meiner Meinung nach auch im spielerischen Bereich wieder internationale Klasse geboten, so dass wir uns auf einen heißen Winter freuen dürfen. (Frank F.)



Im Training seid ihr in der Lage, neben freiem Spiel auch die verschiedenen Standardsituationen zu üben.



Rot ist schön ... aber nur für die gegnerische Mannschaft. Wer zu heftig grätscht, wird recht schnell zum vorzeitigen Duschen geschickt.



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Nach jedem Torerfolg wird erst einmal ausgiebig gefeiert, so dass die Fans wahrlich in Rage kommen.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
super

FIFA 2000

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/ Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis sehr schwer
Levels: keine



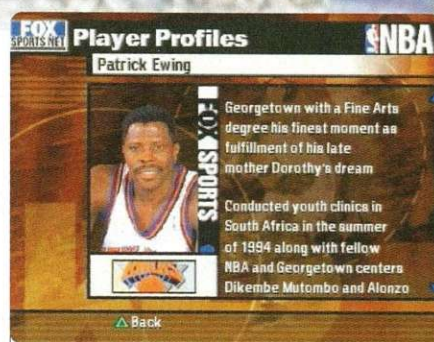
"EA lässt es auch in diesem Jahr wieder krachen und wird die Tabellenspitze ziemlich sicher übernehmen"



Das Ausführen der Freiwürfe ist anfangs leicht gewöhnungsbedürftig, geht aber schon nach ein wenig Training leicht vonstatten.



Die Replays sind eigens definierbar. Zoomen und Drehen sowie Umschalten zu anderen Mitspielern steht euch völlig frei.



Fox greift in den Erfahrungsfundus und präsentiert tonnenweise wertvolle Infos zu jedem einzelnen Spieler.

NBA BASKETBALL 2000

EAs Basketballthron droht zu erzittern, ein **neuer Anwärter** betritt den Court.

EA stellt nun seit Jahr und Tag in nahezu allen relevanten Sportarten die Qualitätsspitze der Konsolenprodukte dar. Nicht anders im Genre der Basketball-Titel. Mit Fox Sports Interactive schickt sich nun ein hoffnungsvoller Anwärter an, diese Position in Gefahr zu bringen. Aber welche großartigen Änderungen kann man in dem scheinbar übersättigten Bereich noch vollbringen, da nun fast alles schon einmal dagewesen ist? Gut, eine NBA-Li-

zenz im Rücken ist nunmehr schon Standardvoraussetzung, denn ohne dieselbe lockt man kaum einen Zocker hinterm Ofen hervor. Ferner versuchte man, die Erfahrungen, die sich Fox im Laufe der Jahre durch die Kabel-TV-Übertragungen sämtlicher Sportarten erworben hat, sinnvoll in das Spektakel einfließen zu lassen. Ziel der Coder von Radical Entertainment stellte es somit dar, eben dieses TV-Ambiente in die Basketball-Sim zu integrieren. So köderte man auch die beiden berühmten Sportmoderatoren Greg Papa und Doc Rivers, die einiges ihres Wissens zum Besten geben. Wie in Fox' Live-Übertragungen beliebter Sport-Events tauchen auch im Konsolen-Titel Einblendungen der gleichen Machart, wie Auto-Replays in Schwarzweiß oder die elegant umgesetzten **Verzerroptiken**, auf. Doch all der äußere Schein macht noch lange kein gutes Spiel. So stellt sich die Frage, ob Fox in diesem entscheidenden Aspekt punktet. Durch den Einbau vieler neuer Features, wie etwa dem Rebound-Indikator, der die Möglichkeit eines eventuellen Ball-Erhaschens an-

zeigt, werden vormals komplexe Situationen entschärft. Außerdem enthält der Titel alle Aktionen, die

man erwartet. Neben Sprungwürfen, Alley-oops und angetäuschten Würfeln ist nahezu nichts unmöglich. All diese Aktionen gehen leicht von der Hand bzw. vom Pad. Auch im Simulationsmodus wird klar gepunktet, denn dieser überzeugt durch einen hohen Grad an Realismus. (Tom S.)

INEC

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR
Oktober
ERSTER EINDRUCK
super

NBA BASKETBALL 2000
 Hersteller/Vertrieb: Radical Ent./Fox Sports Int.
 Schwierigkeitsgrad: mittel
 Levels: entfällt
 1-8
 "EA steht ein heißer Herbst ins Haus, eine Titelverteidigung wird schwer"



Schlüsselszenen des Spiels werden im Fox-Style unter anderem durch so genannte **Verzerroptiken** in Szene gesetzt.



In dieser Einstellung ist besonders gut zu erkennen, wie die Spieler ihre Blicke in Richtung des Spielgeräts drehen.

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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

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

08280 Aue	DOWNTOWN BEI BUCHER WALTHER	Schnebergerstrasse 19	☎ 03771/72 13 13
16761 Hennigsdorf	JOYSOFT POINT HENNIGSDORF	Storchengalerie	☎ 03302/22 89 63
27568 Bremerhaven	HIGHSCORE!	Bürgerm.-Smidt-Strasse 92	☎ 0471/419 29 39
31832 Springe	MULTI MEDIA WORLD GMBH	Burgstrasse 13	☎ 05041/97 08 77
35390 Giessen	GAMESHOP	Katharinenstrasse 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
47839 Krefeld-Hüls	PLAYER ONE	Kempener Strasse 22	☎ 02151/51 89 004
50676 Köln	CHEOP'S SYSTEM - KÖLN	Mathiasstrasse 24-26	☎ 0221/923 15 45
51065 Köln-Mülheim	KPM COMPUTER FUN STORE GBR	Galerie Wiener Platz	☎ 0221/962 44 48
52062 Aachen	SOFTPRICE - AACHEN	Blondel Strasse 10	☎ 0241/40 69 12
53111 Bonn	JOYSOFT POINT - BONN	Münster Strasse 11	☎ 0228/65 97 26
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-Mauthe-Strasse 7	☎ 07431/93 30 80
73779 Ditzisau	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
92877 Wertheim	SOFTPRICE - WERTHEIM	Lindenstrasse 16	☎ 09342/91 23 15

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



NHL 2000
Griff nach dem Stanley Cup!



BREATH OF FIRE 3
Rollenspielerlebnis!



SHADOW MAN
Rettet Sie Ihre Seele!

GLOVER

Nach großem **Erfolg** auf dem **N64** legt der verzauberte **Griffelwärmer** Hand an die **PlayStation**.

Als Nintendo-Modul und PC-CD-ROM brachte die Mischung aus Geschicklichkeitsspiel und Jump & Run Glover ein durchaus respektables Sümmchen in die Kassen des Softwarehauses Hasbro Interactive. So lag eine baldige Umsetzung für eine wesentlich stärker verbreitete Plattform wie Sonys CD-Schleuder natürlich nahe, zumal das Abenteuer des magischen Handschuhs seinen Reiz nicht aus einer überragenden technischen Seite, sondern aus dem raffinierten Spielprinzip bezog. Dies gestaltet sich nämlich wie folgt: Mit dem Handschuh als

Spielfigur gilt es, einen Ball durch mit Fallen und Höhenunterschieden gespickte Abschnitte zu dirigieren. Dabei muss der Spieler den Eigenschaften des Balles, der ferner durch Zauberei in eine Bowling-, Eisen- oder Kristallkugel überführt werden kann, besondere Beachtung schenken. Steht man vor einem für den Ball unüberwindbaren Hindernis, darf der Ball entweder geworfen, geschlagen oder in bester Michael-Jordan-Manier über das Hindernis hinweggedribbelt werden. Gepaart mit den oben erwähnten Erscheinungsformen besteht ferner die Mög-



Egal ob Werfen oder Schlagen, die Flugkurve wird vorher angezeigt und erlaubt präzise Manöver.

lichkeit, sich die Magnetwirkung der Eisenkugel oder das langsame Rollverhalten der Bowlingversion zu Nutze zu machen. Garniert mit einigen Endgegnern

und Schalterrätseln könnte sich Glovers Suche zu einem durchaus vielversprechenden Titel entwickeln. (Tom S.)



Endgegner bestehen wie so oft aus mehreren Stufen, die am besten mit der Bowlingkugel bekämpft werden.



Euren einstigen Herren hat es leider bei einem missglückten Zauberspruch in Gold verwandelt.

INEC		GLOVER	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb: Interactive Studios/Hasbro	
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel	
Abenteuer	●●●●	Levels: 6 Welten, 30+ Levels	
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 4. Quartal		„Die Konvertierung könnte den Erfolg der N64-Version wiederholen“	
ERSTER EINDRUCK gut			

SPACE INVADERS

Kann das **simple** Spielprinzip von **1978** auch heute noch **überzeugen**?

Space Invaders stellt einen wahren Meilenstein in der Geschichte der Videospiele dar und begeisterte seinerzeit unzählige Shoot'em-Up-Freaks. Das Grundlegende des Spielprinzips sollte eigentlich jedem ein Begriff sein. Falls nicht, hier eine kleine Nachhilfestunde: Auf dem Bildschirm rückt die streng in Reihe angeordnete Invasionsflotte der Aliens ganz allmählich nach unten, wo ein tapferer Verteidiger mit seiner Wumme auf sie wartet. Stück für Stück gilt es nun die **Feindformationen** am Erreichen des Bodenniveaus zu hindern, wobei dem Spieler

lediglich einige Plattformen Schutz vor dem Herabprasseln der Raketen der Aliens bieten. Neben einer grafischen Modernisierung hat man bei der Neuaufgabe auch einige interessante Spielvarianten eingebaut. So dürfen die als Deckung dienenden Bodenstationen jetzt nicht mehr durchlöchert werden, sondern kassieren lediglich eine begrenzte Anzahl von Treffern, bevor sie das Zeitliche segnen. Als Ausgleich wurde das Extrawaffen-System gehörig ausgebaut. Vernichtet der Spieler vier Gegner gleicher Farbe hintereinander, steht ihm eine besondere



Die in Reihe und Glied angetretenen Feindformationen sollten von unten nach oben abgeräumt werden.

Rakete zur Verfügung, die sich quer durch die Feindformationen pflügt. Ferner wartet nach einigen Stages ein bildschirmfüllender Endgegner auf den oder die tapferen Verteidiger der Erde.

Gerade der Zweispieler-Modus, der sowohl in einer kooperativen Variante als auch in einem Split-screen-Duell anwählbar ist, sorgt für kurzweilige Unterhaltung. (Tom S.)



Anders als beim Ur-Spiel können die Schutzbunker am Boden nicht mehr durchlöchert werden.



Vernichtet ihr vier Gegner gleicher Farbe hintereinander, erhält ihr eine durchschlagkräftige Bonusrakete.

INEC		SPACE INVADERS	
Action	●●●●	Hersteller/Vertrieb: Axxis/Activision	
Strategie	●●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel	
Abenteuer	●●●●	Levels: 100	
Geschick	●●●●		
Simulation	●●●●		
GEPLANT FÜR 4. Quartal		„Netter Ballerspaß, der zum Glück einige Neuerungen zu bieten hat“	
ERSTER EINDRUCK mittel			

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***
Jolt 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™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

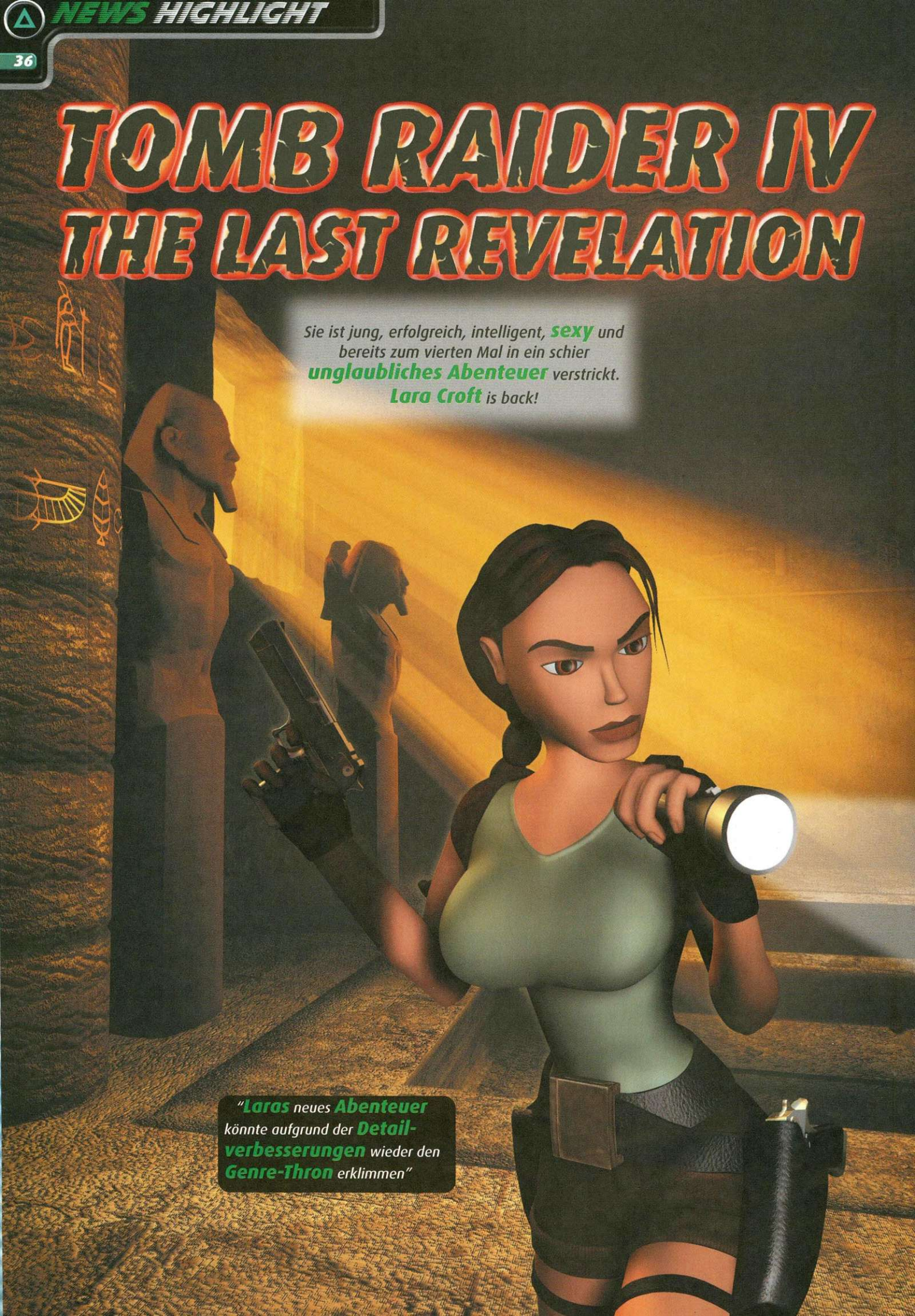
Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Sie ist jung, erfolgreich, intelligent, **sexy** und bereits zum vierten Mal in ein schier **unglaubliches Abenteuer** verstrickt. **Lara Croft** is back!

"**Laras** neues **Abenteuer** könnte aufgrund der **Detailverbesserungen** wieder den **Genre-Thron** erklimmen"





In puncto Leveldesign hat sich Core Design einiges einfallen lassen. Ihr steuert die Heldin Lara Croft durch riesige Pyramidenbauten, die absolut realistisch gestaltet wurden.

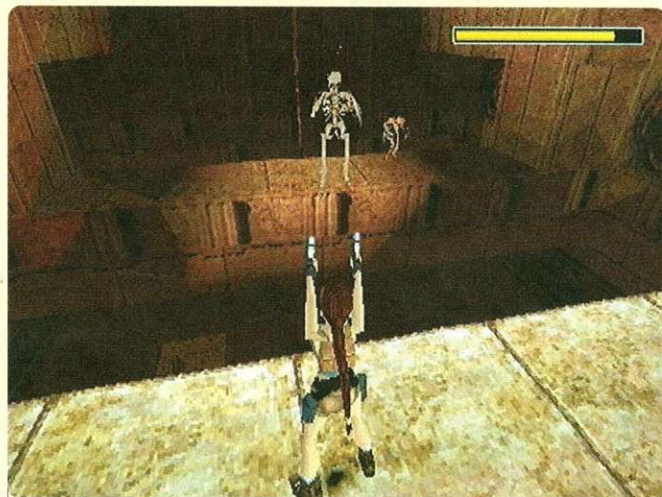
Das Phänomen Tomb Raider ist vor allem verbunden mit dem Charakter der hübschen Hobby-Archäologin **Lara Croft**, die sich in bester Indiana-Jones-Manier durch allerlei Abenteuer begibt, immer auf der Suche nach antiken Artefakten. Mit dem ersten Teil der Serie gelang es den Entwicklern von Eidos, ein bis dato nahezu unbekanntes Genre, das 3D-Action-Adventure, zu erschaffen. Dem Erstling von 1996 folgten jeweils in einjährigem Abstand die schon fast unvermeidlichen Sequels, womit nun auch 1999 erneut ein Auftritt der heißblütigen Forscherin bevorsteht. Mit dem Erfolg ging neben den hohen Verkaufszahlen auch ein unbeschreiblicher Schub in Sachen Merchandising-Artikel mit dem Konterfei der Akteurin einher. Werbespots mit dem virtuellen Babe und Auftritte in Videos bzw. auf Konzertleinwänden (u.a. Die Ärzte, U2, etc.) sorgten dafür, dass selbst spielefeindlich eingestellte Zeitgenossen wohl oder übel mit dem Phänomen konfrontiert wurden. Es muss jedoch hinzugefügt werden, dass sich vor allem der dritte Teil des Abenteuers eine nicht unberechtigte Kritik seitens der Journaille, aber auch der Spielerschaft gefallen lassen musste. Die Hauptangriffspunkte war neben der durchwachsenen Steuerung des Charakters die teils zu dunkel ausgefallenen Levels.

Erschwerend kam dazu, dass einige der Gegenstände nur unter sehr schwierigen Umständen zu erlangen waren. Fraglich ist an dieser Stelle, was man nun genau im Hause Eidos bzw. Core Design getan hat, um diesen Punkten Herr zu werden. Hinzu gesellt sich noch der Fakt, dass man sich bezüglich innovativer Elemente in den Sequels bisher eher wenig kreativ zeigte.

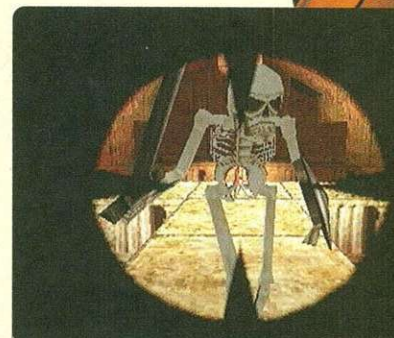
GAMEPLAY: Miss Croft erhält erneut einen Auftrag, der sie diesmal in die trockenen und staubigen Wüsten Ägyptens verschlägt. Damit wirkt man dem damals aufkeimenden Vorwurf entgegen, dass die ständige Reiserie der

Heldin durch die ganze Welt zwar abwechslungsreich war, aber den Handlungsfaden eher unterbrach. Da nun das komplette Geschehen im Land der Pharaonen

stattfindet, wird zweifelsfrei mehr Spieltiefe geboten als in den Vorgängern. Außerdem könnte der Schauplatz mit Ägypten nicht treffender gewählt werden, denn um welches Land ranken sich gerade in Bezug auf reich gefüll-



Feuer frei: Im ersten Level trefft ihr auf Skelette, die nur mit der Pump-Gun zu besiegen sind.



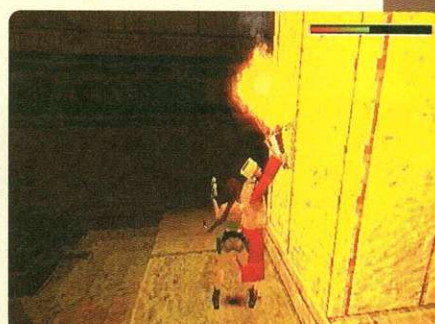
Cooler Feature: Im neuesten Tomb-Raider-Adventure verfügt ihr sogar über eine Sniper-Zieleinrichtung.



Das neue Abenteuer von Miss Sexy findet ausschließlich im fernen Ägypten statt.



Um neue Abschnitte der Stage zu erreichen, setzt die Heldin das ein oder andere Mal ihr Leben aufs Spiel.



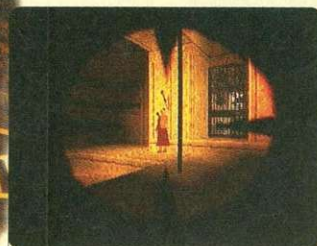
Die Lichteffekte reizen das Potential der 32-Bit-Konsole vollkommen aus.



Ein schöner Rücken kann auch entzücken: Der Helden wurden einige zusätzliche Polygone spendiert, so dass sie noch lebenssechter aussieht.



Die Skorpione sind lästige Gegner, die sich am besten aus der Ferne beseitigen lassen.



Diese Helfer sollten ihr nicht beseitigen, da sie für die nötige Beleuchtung innerhalb der Pyramidenanlage sorgen.

te Grabkammern derart viele Geschichten? Insgesamt wird es fünf Locations innerhalb Ägyptens geben, die logisch miteinander verknüpft sind, damit kein Bruch im Gameplay entsteht. Steuerungstechnisch gesehen, ist alles beim Alten geblieben. Die typische Lara-Verfolger-Perspektive bleibt erhalten. Eingefleischte Anhän-

ger der Serie können also sofort in altbekannter Manier loslegen. Neu ist, dass es nun nicht mehr die teils große Anzahl an Widersachern gibt. The Last Revelation setzt eher auf eine Art Überraschungseffekt. Die Feinde agieren weitaus gekonnter und sind euch zumeist ebenbürtig. Beispielsweise folgen sie der Heldin durch zerborstene Scheiben oder springen über Schwindel erregende Abgründe. Eine simple Flucht aus einer Räumlichkeit reicht nun nicht mehr aus, um

Konfrontationen zu vermeiden. Ferner wurde das bekannte Inventarsystem dahingehend verändert, dass ihr jetzt auch einzelne Gegenstände in Resident-Evil-1-Manier miteinander kombinieren dürft. So kommt ihr im Verlauf des Spiels in den Besitz eines Zielfernrohrs, das sich problemlos auf einige eurer Waffensysteme schrauben lässt. Selbst weit entfernt postierte Gegner lassen sich nun bequem vernichten, ohne dass sie auch nur den Hauch einer Chance haben. Weiterhin wird es endlich möglich sein, an jeder beliebigen Stelle des Spiels zu save. Gerade dieses Manko führte bei den Prequels zu unnötiger Erschwerung der Schatzsuche, denn die Speicherkristalle waren rar gesät und zudem meist nur durch sehr Zeit raubendes Abklappen der Locations zu finden. Besonders

für Einsteiger dürfte dies einen ungeheuren Motivationschub, anstatt eine Frustrationsbremse, darstellen. Ein neuer Ausrüstungsgegenstand ist Laras Tagebuch, welches spezifische Tipps für den Spieler bereit-

hält, so dass besonders knifflige Rätsel mit dem gesammelten Erfahrungsschatz im Tagebuch leichter anzugehen sind. Zocker, die jedoch auf dieses Feature verzichten, sollen beispielsweise mit dem Auffinden zusätzlicher

NEUE AKTIONS-MÖGLICHKEITEN

Im Inventar-Menü lassen sich im vierten Teil der Saga nun auch endlich Gegenstände miteinander verknüpfen. So wird aus einer simplen Pistole schnell ein Präzisionsschießgerät.



“Die **Rätsleinlagen** wurden aufgrund der neuen **Aktionsmöglichkeiten** der **Protagonistin** etwas verfeinert”



Die Locations wurden mit eindrucksvollen Details, zum Beispiel authentisch animierten Springbrunnen, versehen.



Ein solcher Nahkampf geht meist zu Gunsten des Feindes aus, da dieser recht flott agiert.



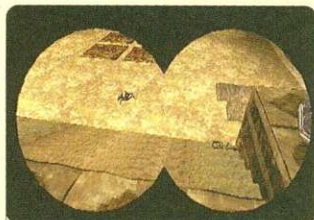
Die Rätsleinlagen bestehen noch immer zum größten Teil aus simplem Schalterbetätigen.



Die gegnerische Intelligenz wurde deutlich aufgewertet, so dass sich Feinde auch schon mal verdrücken.

Items belohnt werden. Des Weiteren findet ihr an speziellen Punkten der Levels Karten, wodurch erneut ein möglicher Frustaspekt ausgeschlossen sein dürfte. In den Vorgängern glichen sich einige Locations nämlich sehr stark, und es war nicht immer möglich zu erkennen, wo exakt man sich befindet. Zudem bereichern einige neue Ausrüstungsgegenstände die heldenhafte Schönheit, die ihr das virtuelle Abenteuer deutlich erleichtern. So befindet sich bereits zu Beginn der Reise ein **Fernglas** in ihrem Besitz, dank dem sie aus einem Versteck heraus ungestört die Gegend betrachten kann.

TECHNIK: In erster Linie wird euch schon beim ersten Probe-spielen auffallen, dass sich die künstliche **Intelligenz** der gegnerischen Charaktere deutlich verbessert hat. Steht ihr beispielsweise mit gezogener Waffe auf einem Felsen, den die Gegner nicht erreichen, suchen die Bur-schen zunächst das Weite. Erst



Auch in eurem Inventar befinden sich nützliche neue Gegenstände, zum Beispiel das **Fernglas**.

wenn ihr den sicheren Punkt der Stage verlasst, trauen sich die Fieslinge wieder in die Nähe der Spielfigur. Die überarbeitete Grafik-Engine sorgt zudem dafür, dass vor allem Lara selbst (durch Verwendung einer höheren Polygonzahl) einen noch besseren optischen Eindruck macht als in den drei Vorgängern. Die Textur-zahl der einzelnen Levels wurde erhöht, wodurch die Locations äußerst authentisch in Szene gesetzt wurden. Die inzwischen immer sinnvoller eingesetzte Streaming-Technik ermöglicht es auch Tomb Raider IV, fast völlig auf spürbare Ladezeiten zu verzichten.

FAZIT: Kritiker, die The Last Revelation bereits im Vorfeld lediglich als mittelpträglichen Neuaufguss der Reihe abgestempelt haben, werden sich aller Voraussicht nach eines Besseren belehren lassen müssen. Ohne große spielerische Eindrücke zu haben, kann bereits jetzt behauptet werden, dass zumindest viele der dem Vorgänger angekreideten Rügen ausgemerzt wurden. Somit sollte einem berechtigten Erfolg nichts im Wege stehen. Dies lässt sich jedoch erst in naher Zukunft definitiv anhand einer Preview- oder Test-version beurteilen. (Udo L.)



Die Abgründe wurden wieder mit tödlichen Spitzen versehen, die einen Ausflug dorthin zu einem Alptraum werden lassen.



"Das mystische **Ägypten** ist der Schauplatz des neuen **Tomb-Raider-Adventures**"



Die kleinen Plagegeister agieren unglaublich flink und folgen der Heldin in jede Region der Levels.

INFO

TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

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



"Das neue Tomb-Raider-Abenteuer bietet Fans einige Überraschungen"



Tunnelpassage: Wie bei jedem Rennspiel darf auch bei **Die 24 Stunden von Le Mans** eine schnelle Tunnelfahrt nicht fehlen.



Erleuchtung: Bei einsetzender Dunkelheit müsst ihr trotz nur geringer Sichtweite weiterhin volles Risiko fahren.



Selbstbetrachtung: Beim passieren der riesigen Videoleinwände könnt ihr eure Fahrweise begutachten.

LE MANS

Nach dem großen Erfolg von **V-Rally 2** hat **Infogrames** nun eine Variante für Fans des **GT-Rennsportes** in der Mache.

Mit **V-Rally** und seinem Nachfolger hat sich **Infogrames** auch im Rennspiel-Genre mehr als nur einen guten Namen gemacht. Beide Spiele sind absolute Topseller und überzeugten die Zocker in allen Bereichen. Diese Erfahrung steckt **Infogrames** nun in sein neuestes Rennspielprojekt: **Die 24 Stunden von Le Mans**. Allein der Name dieses legendären Rennens erweckt Vorfreude und hohe Erwartungen. **Le Mans** ist ja bekanntlich das härteste Rennen schlecht-

hin. In keinem anderen Wettbewerb werden der Fahrer, die Teams, die Motoren und die gesamte Technik des Wagens derart beansprucht, wie in diesem 24 Stunden-Krimi. Um das Spiel so real wie möglich zu gestalten, wurde das französische Entwicklerteam **Eutechnyx** mit der Programmierung dieses französischen Rennhighlights betraut. Und schon in der vorliegenden Version macht das Spiel Lust auf mehr.

GAMEPLAY: Wie der Name schon verdeutlicht, dreht es sich bei



Dicht auf den Fersen: Während der Rennen solltet ihr auch den ein oder anderen Blick nach hinten wagen.

Die 24 Stunden von **Le Mans** auch hauptsächlich um dieses Rennen. Ihr habt die Möglichkeit, das berühmte Rennen auf der original Strecke nachzufahren, wenn ihr wollt, sogar in Echtzeit! Lasst euch das auf der Zunge zergehen: Ein Rennen gegen 15 weitere Teams über 24 echte Stunden

hinweg! Ihr dürft allerdings jederzeit unterbrechen und den Rennstand abspeichern. Zusätzlich lassen sich die Rennen aber auch im Zeitraffer spielen, drei Längen (12 min, 30 min, 2 h) stehen euch dabei zur Auswahl. Überhaupt ist die Auswahl groß bei **Le Mans**. Neben dem 24 Stunden-Rennen lässt sich zusätzlich eine Meisterschaft absolvieren, im Arcademodus gegen sieben intelligent agierende Gegner losdonnern oder im Mehrspieler-Modus einen Kumpel auf eine flotte Verfolgungsjagd einladen. Dabei wird der Screen natürlich gesplittet, einen Link-Modus wird es aller Wahr-



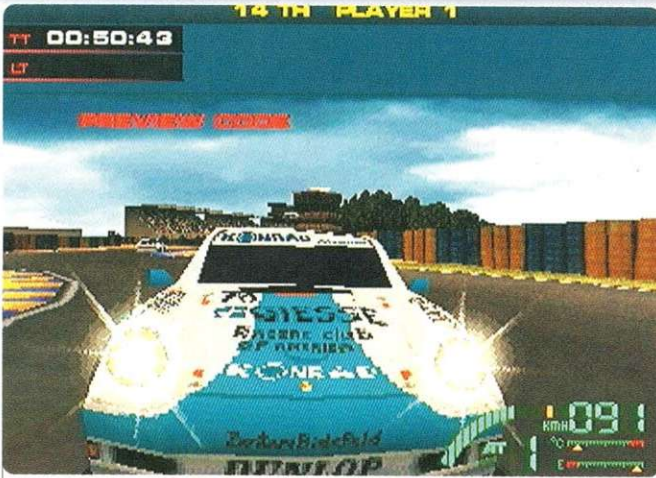
Siegerehrung: Wenn diese feschen Damen kein Anreiz auf einen **Le Mans-Sieg** sind. So macht gewinnen Freude!



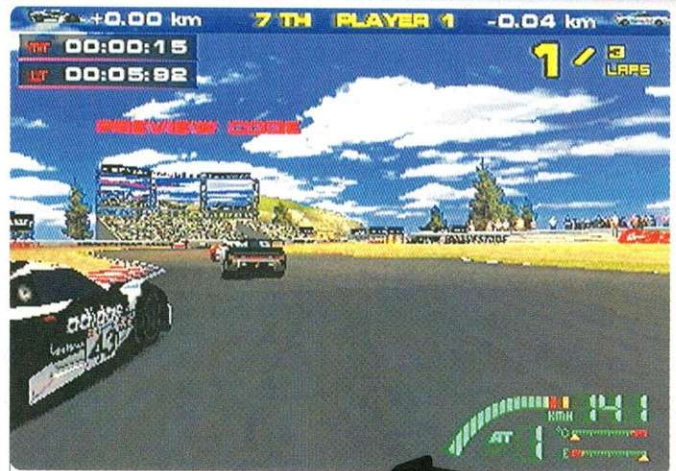
Langes Rennen: Nach 24 vollen Stunden fahrt ihr endlich als wohlverdienter Sieger durch das Ziel.



Rüde Attacke: Wer unbedingt gewinnen will, sollte die Gegner mit einem kräftigen Auffahren von der Strecke schießen.



Frontalzusammenstoß: Mit Vollgas auf den sich plötzlich drehenden Porsche GT vom Team Konrad. Wenn das mal gut geht.



Heiße Fights: Bei bis zu 16 Startern kommt es sehr oft zu erbitterten Positionskämpfen. Häufig hilft da nur die richtige Überholtaktik.

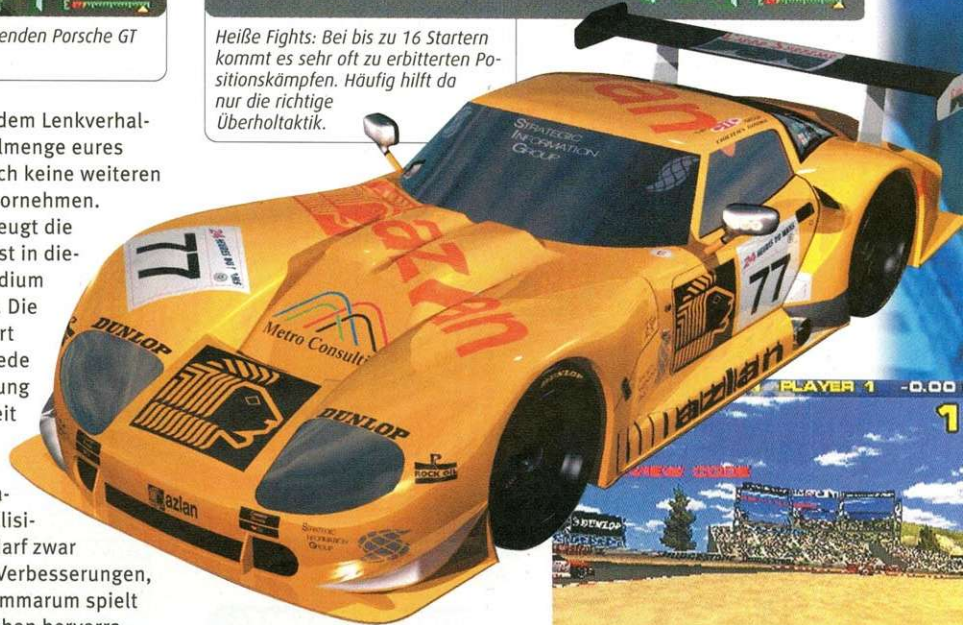


Fahrzeugstatus: Im 2-Spieler-Modus zeigt euch die Anzeige links unten an, wie es um euren Rennboliden steht.

scheinlichkeit nach nicht geben. Natürlich habt ihr auch hier die Option, ein 24 Stunden-Rennen gegen euren Freund zu absolvieren. Als Fahrzeuge stehen euch die typischen GT-Boliden diverser, real existierender Teams zur Auswahl. Eingeteilt sind die insgesamt 24 verschiedenen Rennwagen in die drei GT-üblichen Kategorien: GT 2, Prototypen und GT 1. Neben der Strecke von Le Mans sind noch fünf weitere französische Rundkurse enthalten, die noch dazu in beide Richtungen gefahren werden können. Somit ergeben sich insgesamt zwölf Strecken. Selbstverständlich habt ihr auch noch die obligatorischen Setup-Möglichkeiten, wobei Tuningfreaks wohl etwas mehr erwartet hätten. Denn neben der Reifenwahl, dem

Anpressdruck, dem Lenkverhalten und der Füllmenge eures Tanks lassen sich keine weiteren Einstellungen vornehmen. Dagegen überzeugt die Steuerung selbst in diesem frühen Stadium schon vollends. Die Lenkung reagiert gefühlvoll auf jede Daumenbewegung und zu keinerzeit des Rennens wirkt das Fahrverhalten unrealistisch. Die Kollisionsabfrage bedarf zwar noch kleinerer Verbesserungen, aber summa summarum spielt sich Le Mans schon hervorragend.

TECHNIK: Verbesserungsbedürftig ist in der vorliegenden, zugegeben sehr frühen Version, die Grafik-Engine, die sowohl Licht als aber auch Schattenseiten zeigt. Die 3D-Grundroutine wurde von V-Rally 2 übernommen und nochmals verbessert. So existieren an nahezu allen Kursen Unmengen authentischer Details am Streckenrand. Zudem wurden die Boliden absolut realistisch digitalisiert. Die Spielgeschwindigkeit bleibt



konstant, selbst wenn sich viele Autos auf dem Screen befinden. Ein wenig Feintuning ist jedoch von Nöten, da viele Objekte störend ins Bild ploppen. Auch Soundtechnisch sollte noch etwas zugelegt werden, denn auch wenn die Motorengeräusche halbwegs echt klingen, kommt noch keine richtige Rennatmosphäre auf.



Geblendet: Fahrt ihr beim Sonnenaufgang direkt auf diese zu, so werdet ihr ordentlich geblendet. Wo ist die Sonnenbrille?

Ausritt ins Kiesbett: Kommt ihr von der Strecke ab, werdet ihr abrupt abgebremst, so dass ihr schnell den Anschluss verliert.

FAZIT: Trotz der diversen Probleme im technischen Bereich, lässt sich das große Potential von Die 24 Stunden von Le Mans schon deutlich erkennen. Spielerisch kann es im großen und ganzen jetzt schon voll überzeugen und die technischen Probleme sollten die Coder von Eutechnyx bis zum endgültigen Release auch noch in den Griff bekommen. Dann dürfen wir uns wohl auf ein weiteres Rennspielhighlight aus dem Hause Infogrames freuen. Wir erwarten das erste echte 24 Stundenrennen auf jeden Fall schon sehnsüchtig. (Frank F.)



Spplitscreen: Wie bei nahezu allen Rennspielen teilt sich auch bei Le Mans der Bildschirm im Mehrspieler-Modus horizontal.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

LE MANS

Hersteller/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 6+ Strecken



„Spielerisch kann Le Mans schon voll überzeugen, technisch hinkt die frühe Version etwas hinterher“

+++ Die Softwareschmiede Neversoft plant eine Fortsetzung ihres Erfolgstitels Tony Hawk's Skateboarding +++ Sony



Im Oktober ist es so weit: Sony startet die **PlayStation-2-Massenproduktion**. Am 4. März 2000 sollen schließlich **eine Million PlayStation-2-Konsolen** in den japanischen Handel ausgeliefert werden. Der Release-Termin in Europa und den USA soll zeitgleich im **September oder Oktober 2000** liegen.

Während **Final Fantasy IX** noch für die alte PlayStation erscheinen wird, soll der zehnte Teil der Final-Fantasy-Reihe für die **PlayStation 2** entwickelt werden.

Final Fantasy total: In den USA wurden innerhalb einer Woche **175.000** Einheiten des Square-Hits **Final Fantasy VII** verkauft. Nicht schlecht, jedoch nichts im Vergleich zu den japanischen Zahlen: Innerhalb von **24 Stunden** sollen dort **2,2 Millionen** Stück über die Ladentische gegangen sein!

Insgesamt werden **33** verschiedene **deutsche** Vehikel in SCEDs Rennspielhit **Gran Turismo 2** enthalten sein.

Die Edelschmiede **Namco** soll Gerüchten zufolge eine eigene Abteilung namens **Monolith Soft** gegründet haben, die sich lediglich mit der Entwicklung neuer **Rollenspiel-Titel** für die **PlayStation 2** beschäftigt.

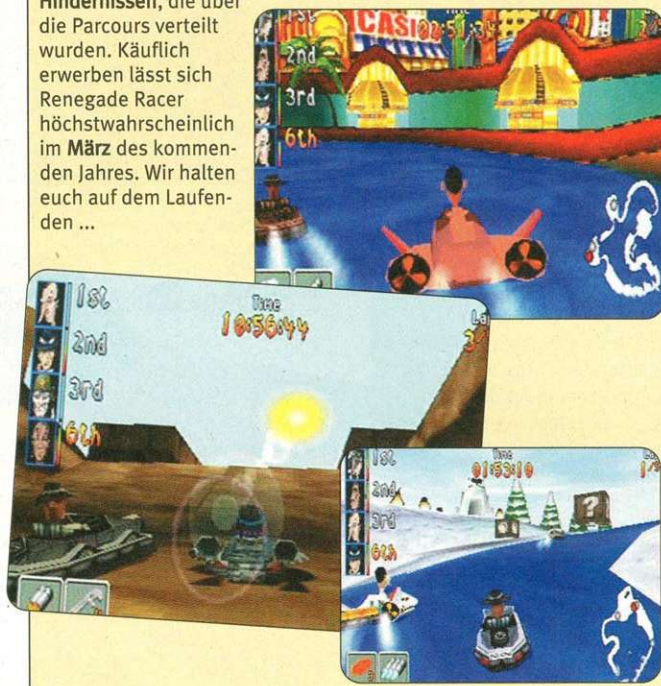
Electronic Arts soll die nächste **Road-Rash-Version** für die **PlayStation 2** entwickeln. Dabei sollen die Vehikel im Vergleich zum Vorgänger aus bis zu **zehnmal** mehr Polygonen (2000-3000) zusammengesetzt sein.

Neben **Kessen** werkelt Koei derzeit an zwei weiteren **PlayStation-2-Titeln**. Einer davon beschäftigt sich mit dem **Geschicklichkeitsspiel Mahjong**, während der zweite unbestätigten Gerüchten zufolge ein **Strategiespiel** werden soll.



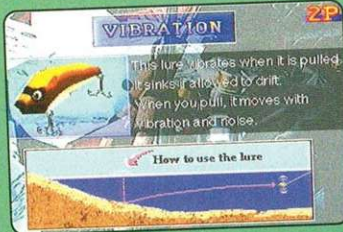
EIN WEITERER MARIO-KART-KLON

Die Flut der Funracer im **Mario-Stil** will einfach nicht abreißen. Nun werkt auch **Interplay** an einem solchen Rennspieltitel. In **Renegade Racer** donnert ihr auf einem futuristischen **Hoverboard** gegen elf CPU-Gegner über insgesamt **48 verschiedene Strecken**. Erschwert wird euer Unterfangen, die Spitze des Feldes zu erreichen, von verschiedenen **Hindernissen**, die über die Parours verteilt wurden. Käuflich erwerben lässt sich **Renegade Racer** höchstwahrscheinlich im **März** des kommenden Jahres. Wir halten euch auf dem Laufenden ...



COOLER ANGELSPASS

Konami versorgt nun alle europäischen **Angelfreunde** endlich mit einer Heimversion ihres Lieblingshobbys. Während die virtuelle Angelwelle in Japan und den USA schon wieder etwas am Abflauen ist, geht es hier zu Lande jetzt erst richtig los. Bei **Fisherman's Bait** stehen euch diverse Angelmodi, **Angelplätze** und Köder zur Auswahl. Selbstverständlich könnt ihr sowohl alleine als auch mit einem Freund auf Fischjagd gehen. **Technisch und spielerisch** macht das Spiel schon einen sehr guten Eindruck. Vor allem die Steuerung ist prima gelöst: Mit dem linken Analogstick bestimmt ihr die Richtung, und die Schnur wickelt ihr mit dem rechten Stick. So kommt auch ohne speziellen Controller echtes **Angel-Feeling** auf. Der Test der Angelsimulation dürfte bereits in der nächsten Ausgabe folgen. Petri Heil!



DIE PLAYSTATION 2 IST GERADE GUT GENUG FÜR LORNE LANNING

Der Perfektionist der Videospielbranche, **Lorne Lanning**, hat endlich die Konsole seines Herzens gefunden, auf der ein **Abe-Abenteuer**, wie er es sich vorstellt, endlich machbar ist. Lanning beabsichtigt ein eigenständiges Universum zu kreieren, in dem alle Charaktere in einer gewissen Abhängigkeit zueinander stehen sollen. Ein weiterer Unterschied von **Munch's Oddysee** im Vergleich zum Vorgänger wird die **3D-Grafik-Engine** darstellen, die in Echtzeit berechnet wird und die die Fähigkeiten der Super-Konsole voll aus-



DER VIRTUELLE KÜCHENCHIEF

Dass im Land der aufgehenden Sonne immer wieder **kuriose Spielideen** entstehen, ist bekannt. Nach den S-Bahn-, Angel- oder Pferderenn-Simulationen haben die Japaner nun die **virtuelle Küche** entdeckt. In einer ersten **Kochsimulation** gilt es, in einem bestimmten Zeitraum ein möglichst leckeres **Menü** zusammenzustellen, das am Ende mit einer entsprechenden **Punktzahl** ausgezeichnet wird. Bleibt abzuwarten, ob diese Welle auch nach Europa überschwappen wird ...

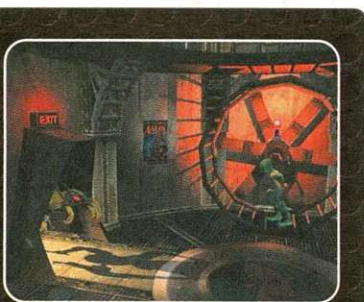


Kurioses aus Japan

Der **FM-Mate** verspricht ein totaler Verkaufsschlager in Japan zu werden. Dank des Ohrstöpsels lässt sich selbst im dicksten Gedränge unge-stört Radio hören.



cancelt Gerüchten zufolge den US-Release der PocketStation, der bereits für das Frühjahr dieses Jahres angedacht war



reizt. Die Rätsel, die ihr zu lösen habt, sollen zudem noch kniffliger und abgefahrenere werden. Mit Hilfe des Gamespeak-Systems des Abenteurers, das für den Nachfolger nochmals ausgebaut wurde, lassen sich wieder alle Charaktere, auf die ihr in den riesigen Locations trifft, nach eurem Belieben manipulieren. Laut Entwickler Odd-world Inhabitant's sollen euch mindestens 50 Stunden Spielspaß bevorstehen. Wann der neueste Streich des Lorne Lanning erscheint, ist leider noch nicht bekannt. Die ersten Screenshots machen jedenfalls Lust auf mehr.



ChartBreaker

 Top 5 Deutschland 1. Silent Hill 2. Syphon Filter 3. Soul Reaver 4. WWF Attitude 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
--	---	--

RENNSPIELSPASS AUCH OHNE LENKRAD

Die Firma **Max Play** veröffentlicht in Kürze einen sehr interessanten Controller für Sonys PlayStation. Der **Twin-Shock-Racing-Controller** wurde speziell für Rennspiele jeglicher Art konzipiert. Er bietet euch nämlich die Möglichkeit, mit Hilfe des kleinen **Lenkrades**, das in der Mitte des Peripheriegerätes angebracht ist, eure Rennvehikel über die Parcours zu steuern. Natürlich verfügt das Pad über die obligatorischen **Dual-Shock-Vibratoren**, die jedes Rennen zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Zum Preis von **59,90 DM** ist das gute Stück im gut sortierten Fachhandel zu beziehen.



FANTASTISCHE LÖSUNGSHILFE



SCED veröffentlicht zeitgleich mit dem Rollenspiel-Hit **Final Fantasy VIII** das offizielle Lösungsbuch. Auf sage und schreibe 196 Hochglanzseiten werden alle Geheimnisse des RPGs ausführlich für euch gelöst. Des Weiteren sorgen detaillierte **Kartenübersichten** sämtlicher Schauplätze für den nötigen Überblick in den riesigen Final-Fantasy-Welten. Zudem werden das **Kopplungssystem**, die Guardian Forces, die Items, die Zauber, die Monster und die Abilities ausführlich erklärt. Das offizielle Lösungsbuch stammt übrigens von **Piggyback Interactive**, die bereits für die offiziellen Guides zu **Metal Gear Solid** oder zu **Silent Hill** verantwortlich waren. Ab 27. Oktober wird das überaus lohnenswerte Buch für **DM 24,95** im gut sortierten Fachhandel zu beziehen sein.

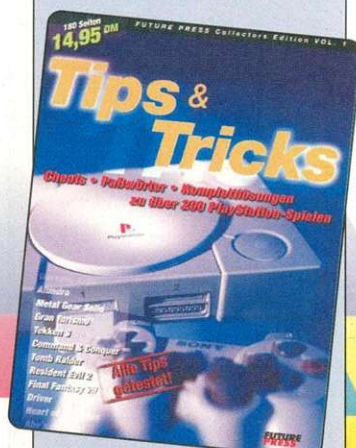


PREISWERTES SCHUMMELN

Die Future Press Collectors Guide Edition präsentiert auf **180 Seiten** nützliche Tipps & Tricks zu **aktuellen Hits** und zeitlosen Klassikern. Damit ist es das bisher umfangreichste PlayStation-Cheat-Nachschlagewerk und zudem mit einem empfohlenen Verkaufspreis von **14,95 DM** extrem preisgünstig. Zusätzlich präsentiert der Future Press Verlag parallel zum Platinium-Release des Klassikers **Tekken 3** ein **200-seitiges Nachschlagewerk**, das euch alle **Moves** der verschiedenen Kämpfer veranschaulicht. Auch dieses Buch ist für **19,95 DM** im gut sortierten Fachhandel zu erstehen.

INFOGRAMMES VERSORGT DIE JÜNGSTEN

Mit **Die Schlümpfe** veröffentlicht die Softwareschmiede Infogrames in Kürze ein **Jump & Run** für die jüngere PlayStation-Generation. Ihr steuert dabei einen der süßen Knuddelcharaktere durch kunterbunt dargestellte Locations und müsst diverse Goodies einsammeln. Zusätzlich lassen sich einige **Blumen oder Pilze** als eine Art **Trampolin** gebrauchen, wodurch ihr an neue Locations der Stages gelangt. Die Locations wurden mitsamt der bunten Hintergründe sehr kindgerecht gestaltet. Technisch bietet bereits die noch sehr frühe Vorabversion gelungene comicartige Animationen der Charaktere und eine gute Steuerbarkeit des Protagonisten.



+++ Kein Geringerer als der Metal-Gear-Solid-Schöpfer Hideo Kojima soll an einem Matrix-Titel für die PS2 werkeln +++



Diversen Berichten zufolge soll die PlayStation-2-Hardware in Zukunft auch als Basis verschiedener **Spiellhallenautomaten** dienen. So werkelt die japanische Softwareschmiede **Atlus** derzeit an einem Spiel, das diese Hardware nutzen soll.

Das Rollenspiel **Parasite Eve 2** erscheint am 9. Dezember in Japan. Ort der Handlung ist **Los Angeles**, wo die Heldin **Aya Brea**, drei Jahre nachdem sie das erste Abenteuer bestanden hat, erneut auf mutierte Wesen trifft.

Die amerikanische Softwareschmiede **Midway** soll derzeit an einer **Wrestlingsimulation** für die PlayStation werkeln, die die Grafik-Engine von **Ready 2 Rumble Boxing** nutzt, das im ersten Quartal des kommenden Jahres für PlayStation erscheint.

Auf der diesjährigen **Tokyo Game Show** präsentierte SCEI eine spielbare Version des dritten **Jumping-Flash-Hüpfers**, der bereits am **14. Oktober** im Land der aufgehenden Sonne käuflich zu erwerben sein soll.

Infogrames Action-Adventure **Outcast II** wird auch für Sonys kommendes Flaggschiff erscheinen. Dabei wird die Grafik-Engine nicht mehr wie im Vorgänger die **Voxel-Technik** unterstützen, die selbst Hochleistungs-PCs an den Rand der **Leistungsgrenze** brachte.

Von **Castlevania Resurrection** soll neben der Dreamcast-Version auch eine **PlayStation-2-Variante** erscheinen.



AUS ALT MACH NEU!

Auch das an Amerikas SDI-System zu Zeiten des kalten Krieges erinnernde **Shoot 'em Up Missile Command** erlebt seinen zweiten Frühling. Für alle jüngeren Zocker sei kurz erwähnt, dass der Beschuss von herabsausenden Raketenschwärmen von **drei Bodenstationen** aus, gekoppelt mit dem sparsamen Umgang eigener Munition, eigentlich alles ist, was den Spieler erwartet.



Neben der **klassischen Version** darf im 99er-Revival auch eine aufgepeppte Variante ausgewählt werden, bei der der zu überwachende Bildschirmanschnitt größer ist, nach links und rechts gescrollt werden muss sowie **UFOs** vermehrt den Raketenhagel begleiten.



DIE RETRO-WELLE REISST NICHT AB

Der Retro-Trend setzt sich fort! **Q*Bert**, der kleine pyramiden-erklimmende Kopffüßler, ist wieder zurück. Erneut hüpf ihr mit dem kleinen Spring-ins-Feld von einer Stufe des Gebäudes zur nächsten, um sie in einer **Farbe** einzufärben. Hierbei sollte man versuchen, kleinen **Bällen** und anderem Unrat, der von der Pyramiden-Spitze purzelt, auszuweichen. Natürlich gibt es auf den alten **ägyptischen Bauten** auch jede Menge Ungeziefer, das **Q*Bert** an den Kragen will. Erledigt man seine Aufgabe besonders schnell, winken verschiedene **Bonus-Levels** für den kleinen Helden, die es abermals zu meistern gilt. Bei der Neuauflage des Klassikers sind sämtliche Karten in die **dritte Dimension** gerutscht und haben auch an Umfang zugenommen. Über **Katapulte** und **Warp-Tore** kommt ihr in versteckte Kartenteile, die ebenfalls angemalt werden sollen.



PADMAN GOES INTERNET

Wer liebt sie nicht, die absolut genialen **PADMAN-Comics** unseres Mega-Künstlers **Andreas Endres** alias **Ente**. Anhand unserer Leserbriefes zeigt sich Monat für Monat, wie sehr ihr den flapsigen **PADMAN** ins Herz geschlossen habt. Für alle diejenigen, die von dem **Superhelden** und seinen Freunden nicht genug kriegen können, ist die neue Homepage des Zeichners die richtige Adresse. Unter <http://www.enteswelt.de> erfahrt ihr alles über die Entstehung der Comic-Figuren **PADMAN**, **Pepi Plattfuß** oder **Bulli Backstein**, die allesamt von **Andreas Endres** entworfen wurden. Zudem birgt die Seite einige **Überraschungen**, die wir euch an dieser Stelle natürlich nicht verraten.



KAINS LETZTER KAMPF

Auf insgesamt **182** aufwändig gestalteten Seiten löst **Das Trickwerk** die Abenteuer des **Soul Reavers** **Raziel**. Ein detailliert gezeichneter **Comic** schildert zudem anschaulich die Vorgeschichte des Abenteuers. Weiterhin werden alle **Glyphen** des Helden sowie deren Wirkung genauestens beschrieben. Das zu empfehlende Nachschlagewerk gibt es ab sofort im gut sortierten Fachhandel zum Preis von **19,95 DM**.



DIE ZWEITE STUFE

Der futuristische Renn-Shooter **Rollcage** sorgte im Frühjahr dieses Jahres mächtig für Aufsehen. Der ungewöhnliche Racer bot eine fließende und sehr saubere Engine, die ein flottes Renn-Feeling vermittelte. Der im nächsten März erscheinende **Nachfolger** soll über **vier neue Ligen** und somit **20 neue Kurse** verfügen. Zusätzlich versprechen die Entwickler eine größere Langzeitmotivation, da dem Spieler einige neue Renn-Modi bereit stehen sollen. So dürft ihr in dem so genannten **Stunt-Mode** in einer Halbpipeline waghalsige Stunts durchführen, für die natürlich als Belohnung eine entsprechende Punktzahl winkt. Der **Rubble-Soccer-Mode** wurde noch nicht genauer vom Hersteller definiert. Anzunehmen ist jedoch, dass es sich um eine Option handelt, dank der ihr im Stile von Ballblazer, dem legendären futuristischen Fußballspiel der Firma **Lucas Arts** (C64), auf **Tore-Jagd** geht. Zusätzlich wurde der Multiplayer-Spaß durch neue Optionen, wie den **Demolition-Mode**, in dem es gilt, den Boliden des menschlichen Konkurrenten mit derben Attacken zu verschrotten, in den Racer eingebaut.



SO WERTEN WIR

PlayStation GAMES

Grafik

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

Sound

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

Spielepaß

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

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

Genre-Gewichtungen

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

Symbolerklärungen:



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



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



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



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



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



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



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Uwe ließ sich von Udos Resident-Evil-Hysterie anstecken

und so verbrachten beide gemeinsam einige Horror-Nächte in Udos Bude. Während der Rheinländer bis in die frühen Morgenstunden auf Zombie-Hatz ging, schlief Uwe die eine oder andere Stunde seelenruhig auf Udos Sofa. Ansonsten erwartet der Franke mit Spannung den zweiten Teil des Rennspiel-Hits Gran Turismo.

Spielt zur Zeit:

1. Resident Evil 3: Nemesis
2. Wip3out
3. Formel Eins 99



Udo: Nichts bewegte den Rheinländer in diesem Monat mehr als der dritte Teil der

Resident-Evil-Serie, der kürzlich in Japan erschien. Plötzlich hatte er für niemanden mehr Zeit und verschloss sich in seinen heimischen vier Wänden. Ansonsten staunte er nicht schlecht, als er die ersten Filme seines Lieblings-Kloppers Tekken Tag Tournament für die PlayStation 2 sah.

Spielt zur Zeit:

1. Resident Evil 3: Nemesis
2. Dino Crisis
3. Formel Eins 99



Tom: Für Tommi hätte es in dieser Ausgabe nicht besser kommen können. Zum

einen zockte er bereits kommende Super-Hits, wie Gran Turismo 2000 oder Tekken Tag Tournament, auf der Tokyo Game Show an, und zum anderen erreichte uns kurz vor dem Abgabetermin die amerikanische Version des Thrillers Dino Crisis, die er voller Begeisterung in Rekordzeit durchspielte.

Spielt zur Zeit:

1. Dino Crisis
2. Final Fantasy VIII
3. Resident Evil 3: Nemesis



Frank: Als wir Frank berichteten, dass er für diese Ausgabe Formel Eins 99 testen

darf, machte sich Skepsis auf seinem Gesicht breit, zu sehr ging doch die Vorjahres-Version in die Hose. Doch bereits eine erste Runde über den neuen Kurs von Malaysia überzeugte den Franken so sehr, dass er das Pad für mehr als zehn Stunden nicht mehr aus der Hand gab.

Spielt zur Zeit:

1. Formel Eins 99
2. Le Mans 24
3. Bundesliga Stars 2000



Gunther: Woran merkt man, dass Gunther anwesend ist? 1. Der Aschenbecher quillt über.

2. Durch die gesamte Redaktion summt angenehme Musik à la Oomph und Paradise Lost. 3. Alle 20 Minuten geht ein Schrei durch die Redaktionsräume: „Ich mag nimmer!“

4. Sämtliche Rechner sind offen, weil „man da bestimmt noch 'ne Karte reinstopfen kann“.

Spielt zur Zeit:

1. Final Fantasy VIII
2. Quake 3 Arena Test (PC)
3. auf keinen Fall South Park

FORMEL EINS 99

Neues **Jahr**, neues **Glück**! Psygnosis möchte mit der **99er-Neuauflage** ihrer Formel-1-Simulation **alle** bisherigen **Rennspiele** alt aussehen lassen.



FORMULA-ONE 99

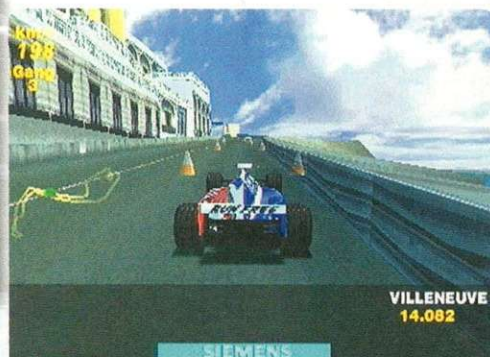
INTRO



Spannung pur in den letzten Wochen der Formel-1-Weltmeisterschaft! Häkkinen nur zwei Punkte vor Ferrari-Herausforderer und Großmaul Eddie Irvine. Gefolgt von Heinz-Harald Frentzen, der jedoch nach dem unglücklichen Ausscheiden während seines Heim-Grand-Prix am Nürburgring nur noch Außenseiterchancen hat. Dennoch sollte man den Jordan-Piloten niemals abschreiben, und immerhin sind in Malaysia und in Japan noch 20 Punkte zu holen. Dies dürfte für den sympathischen Mönchengladbacher aber mehr als schwer werden, denn bei McLaren-Mercedes ist spätestens seit dem Nürburgring klar, wer um die Weltmeisterschaftsehren fährt. Nach seinem Fahrfehler im Regen hat David Coulthard seinen allerletzten Anspruch auf die Führungsrolle im Team vertan. Somit wird er auf jeden Fall für Mika Häkkinen fahren und ihm, soweit es geht, Schützenhilfe leisten. Bei diesen ganzen strategischen Möglichkeiten geht einem wahren Formel-1-Fan förmlich das Herz auf. Und wer hätte gedacht, dass die 99er-Saison auch ohne die Lichtgestalt Michael Schumacher noch so viel Spaß machen würde? Doch kommen wir zum eigentlichen Anlass dieses Berichts, Formel Eins 99 von Psygnosis. Viele werden noch die letztjährige Blamage des Herstellers im Kopf haben, als die 98er-Version als Beta in den Handel ausgeliefert wurde. Damals schwappte eine regelrechte Welle der Entrüstung Psygnosis entgegen, da eklatante technische Mängel nicht behoben wurden. Kurzerhand wechselte man in der Endphase



Glücklicherweise ist das Kiesbett wesentlich gnädiger als in der Realität. Man kommt immer wieder raus.



Im hilfreichen Trainingsmodus ist die Ideallinie mit kleinen Hütchen markiert. Gefährliche Kurven sind rot dargestellt. So lernt man ihre Raffinessen sehr schnell zu meistern.



Wenn es zu einem Crash kommt, fliegen nur dann die Brocken, wenn die entsprechende Option eingestellt ist.

der Produktion das Programmier-Team, und als das Release-Datum immer näher rückte, beschloss man die kleineren Fehler zu vernachlässigen. Heute, anno 1999, machte man bei Psygnosis nicht noch einmal dieselben Fehler.

GAMEPLAY: Zunächst einmal ein Wort zu der offiziellen Lizenz. Neben allen 11 Teams bzw. 22 Fahrern wartet Formel Eins 99 sogar mit den beiden Ersatzfahrern Mika Salo (für Michael Schumacher und Ricardo Zonta) und Stephane Sarrazin (für Luca



Gewohntes Bild: Mika Häkkinen feiert einen weiteren Sieg in seiner Karriere.

Badoer) auf. Aber keine Panik! Wenn ihr mit Schumacher eine komplette Saison spielen wollt, dann dürft ihr das auch. Der Ker-

pener wird nicht ab Silverstone wegen Beinbruchs ersetzt. Außerdem darf sich Formel Eins 99 brüsten, das erste Videospiel

„Psygnosis hat es **geschafft!**
Formel Eins 99 ist **die** F1-Simulation
für **Kenner** und **Fans**“



Aus der Cockpit-Perspektive erhält man das beste Geschwindigkeitsgefühl. Man beachte die beiden voll funktionstüchtigen Rückspiegel!

FAHRERFELD



Petro de la Rosa



Toranosuke Takagi

Arrows



Jacques Villeneuve



Ricardo Zonta

British American Racing



Giancarlo Fisichella



Alexander Wurz

Benetton-Supertec



Eddie Irvine



Michael Schumacher

Ferrari



Heinz-Harald Frentzen



Damon Hill

Jordan-Mugen-Honda



David Coulthard

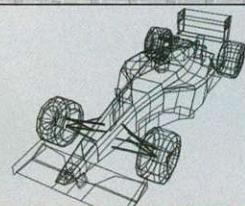
McLaren Mercedes

Top Game
PlayStation
Euros



WIE ENTSTEHT DER VIRTUELLE WAGEN?

Habt ihr euch schon immer gefragt, wie die Programmierer ein Formel-1-Auto in ihr Spiel einbauen? Welche Schritte zur Verwirklichung notwendig sind? Wir möchten euch diesen langen Prozess in sechs Schritten erläutern.



Das Drahtgittermodell

Als erster Schritt muss zunächst von einer authentischen Vorlage ein Drahtgittermodell des Fahrzeugs erschaffen werden. Die Programmierer verwenden dabei nur einige hundert Polygone, um die PlayStation-Hardware bei mehreren gleichzeitig sichtbaren Autos nicht zu überfordern.



Die Texturen

Nun ist das Gittermodell natürlich noch nackt. Daher überzieht man es mit den so genannten Texturen. Ein Ferrari bekommt die typische rote Lackierung, ein Silberpfeil weiße und schwarze Texturen mit den West-Logos. Dabei achten die Designer penibel auf die Vorgaben der Rennställe.



Die Schatten

Um dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, dass der Formel-1-Bolide sich knapp über der Straße befindet, werden Schatten auf die Strecke geworfen. Ohne jeglichen Schatten hätte man den Eindruck, das Fahrzeug würde fliegen.



Die Highlights

An den Ecken des Wagens werden die so genannten Highlights angebracht. Durch sie wirkt das komplette Modell plastischer.



Lack- und Lichtglanz

Nur wenn das Fahrzeug glänzt und sich die Sonne im Lack spiegelt, wirkt das Ganze realistisch. Leider fehlt es der PlayStation an Rechenpower, um wirklich berechnete Effekte zu erzeugen. Daher sind die Lichteffekte meistens nur vorgeschaltet.



Umgebungseffekte

Wenn die Programmierer noch ein wenig Rechenleistung übrig haben, lassen sie die Umgebung in die Texturen einfließen. Bäume, Tribünen oder Werbetafeln spiegeln sich dann auf der Karosserie.

zu sein, das Jacques Villeneuve in Wort und Bild aufführen darf. Bislang tauchte der kanadische Heißsporn immer als Williams-Fahrer Nr. 1 auf. Ob auch Nick Heidfeld, der Europameister der Formel 3000, dabei sein wird (er könnte möglicherweise Jordan-Pilot Damon Hill ersetzen), stand zu Redaktionsschluss noch nicht

fest. Natürlich dürfen die aktuellen Regeländerungen, zum Beispiel die vierte Rille bei den vorderen Trockenreifen, nicht fehlen. Generell hat Psygnosis wesentlich stärker auf den Simulationsgehalt ihres Produktes geachtet. So wurde fast das komplette Flaggensystem eingebaut. Stellt man also im Menü diese

Option ein, dann werden bei Überrundungsmanövern die blauen Flaggen geschwenkt. Die berühmten zehn Sekunden Stop-and-Go-Strafe werden immer dann verhängt, wenn man die Strecke abkürzt, gelbe Flaggen missachtet oder einen Frühstart fabriziert. Wer zu rüpelhaft fährt, wird kurzerhand disquali-



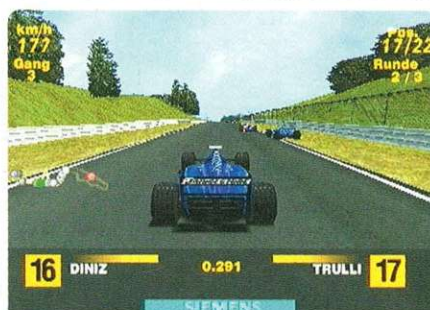
Nachdem Takagi die blauen Flaggen gesehen hat, macht er den heran-stürmenden Fahrern Platz.

„Dieses **F1-Spiel** bietet fast alles, was ein **gestandener Rennsport-Fan braucht**“

fiziert. Für echte Simulations-freaks also genau das Richtige. Leider liegt darin der einzige wirkliche Kritikpunkt: Selbst wenn man die Schadensoption auf die höchste Stufe stellt, ist es nicht möglich, das Auto so stark zu beschädigen, dass es liegen bleibt. Dennoch macht Formel Eins 99 Spaß. Besonders die KI der Computergegner wurde verbessert. Werden sie über-rundet, machen sie bereitwillig Platz. Geht es aber um WM-Punkte, fahren sie auch mal Kampflinie. Neben diesen spiele-rischen Feinheiten bietet der Psygnosis-Renner natürlich auch den wesentlich einfacheren Arcade-Modus. Einsteiger wer-den sich hier sofort zurecht-finden. Ausflüge ins Kiesbett oder Crashes mit der Bande oder der Konkurrenz sind kein Pro-blem. Findet sich ein Freund, darf man im Zweispieler-Split-screen gegeneinander antreten. Hier fehlt es leider an computer-gesteuerten Gegnern, so dass dieser Modus in die Kategorie "nett, aber bedeutungslos" fällt. Wesentlich wichtiger für den ge-standenen Formel-1-Zocker sind die Einstellmöglichkeiten der Boliden. Nahezu jede relevante Kleinigkeit darf verändert wer-den, als da wären die Flügel-



In der Boxengasse wartet sogar das Pace-Car auf seinen unbeliebten Einsatz. In unserer Test-Phase kam es jedoch noch nicht dazu.



Auch die Computerfahrer sind gegen Fahrfehler nicht gefeit. Höchste Vorsicht ist geboten, wenn der Vorausfahrende auf die Grasnarbe gerät.



Im Regen werden natürlich die Karten neu gemischt. Plötzlich sind die Silberpfeile nicht mehr so überlegen.



Der **Detailreichtum** der diesjährigen F1-Boliden ist schon erstaunlich. Sogar bei allen 22 Fahrzeugen bleibt die Engine ruckelfrei.



Die Strecke im japanischen Suzuka beeindruckt besonders durch ihre Hintergrundgrafiken.

Für Rennspielfans und Simulationsfreaks ein Muss

Positiv: Dieses Jahr wurde die Neuauflage von Psygnosis' Formel-1-Reihe natürlich mit Argusaugen beobachtet. Und gerade deshalb verwundert die Klasse des Produkts. Selbst in den intensivsten Rennsituationen bleibt die Grafik-Engine immer auf der Höhe des Geschehens. Neben der perfekten Lizenz ohne Ausnahme überzeugten mich die konsequente Umsetzung des Regelwerks und die Authentizität der Rennstrecken. Kurzum, eine Spitzensimulation.

Negativ: Wer sich bei Formel Eins 99 den kleinen Spaß für zwischendurch erhofft, wird besonders im Zweispieler-Modus enttäuscht werden. Ehrlich gesagt, hätte man sich dieses Feature sparen können. Wie bereits erwähnt, fällt der Sound im Vergleich zu der bemerkenswerten Grafik und dem ausgereiften Gameplay etwas ab. Ich plädiere für das nächste Jahr dafür, dass die beiden RTL-Reporter während des Rennens durch einen Boxenfunk ersetzt werden, da ihre Kommentare meistens nicht zum aktuellen Geschehen passen.



Abhängig vom prognostizierten Wetter sollte man seine Renntaktik überlegen.



Im Tunnel von Monaco darf der Fahrer die schnellen Schattenspiele der Beleuchtungsanlage erleben.

einstellungen vorne und hinten sowie die Bremsbalance oder die Bereifung. Formel Eins 99 bietet hierfür drei Grundeinstellungen an. Jeweils eine für schnelle, durchschnittliche und langsame Strecken. Wer sein Glück lieber in die eigenen Hände nehmen will, der darf bis zu drei persönliche Setups auf Memory-Card speichern.

TECHNIK: Grafisch wurde die neueste Auflage der Formel-1-Simulation im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert. Kaum Aufbau Probleme oder auffälliges Clipping sind auszumachen. Die Framerate ist selbst beim Start, wenn alle gegnerischen Fahrzeuge zu sehen sind, sehr hoch und bleibt immer konstant. Der **Detailreichtum** ist ebenfalls beeindruckend. In der Boxengasse wartet sogar das Pace-Car auf seinen Einsatz. Auf das Darstellen der Boxencrew



Ein spannendes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern sich diese beiden Formel-1-Piloten.



Im Spiel darf man den eigentlich verdienten Nürburgring-Sieg von Heinz-Harald Frentzen erleben.

wurde hingegen komplett verzichtet. Wieder mit von der Partie sind übrigens die original RTL-Kommentatoren Heiko Wasser und Christian Danner, auf deren sich dauernd wiederholende Sprüche man auch gestört hätte verzichten können. Nur bei der Einweisung der einzelnen Strecken sind die Tipps von Ex-Formel-1-Fahrer Christian Danner recht hilfreich. Die Soundkulisse ist wahrlich nicht der Rede wert. Zwar wirken die Motorengeräusche realistisch, jedoch hätte man das Flair des Motodroms oder von Monza sicher besser einfangen können.

FAHRERFELD



Luca Badoer



Marc Gené

Minardi



Olivier Panis



Jarno Trulli

Prost-Peugeot



Jean Alesi



Petro Diniz

Sauber-Petronas



Rubens Barrichello



Johnny Herbert

Stewart-Ford



Ralf Schumacher



Alessandro Zanardi

Williams-Supertec

Am Schluss noch ein Wort zur Steuerung. Hier bewies Psygnosis, dass man durchaus einen Kompromiss zwischen Spielspaß und Realismus finden kann. Da sich im Optionsmenü schrittweise alle Lenk-, Brems- und Sonstwas-Hilfen abstellen lassen, ist sie für jeden Geschmack individuell einstellbar. (Frank F.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/MP3
sehr gut
gut

MEHRSPIELERSPASS
58%

SPIELSPASS
92%

FORMEL EINS 99

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 16 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Oktober



Top
Game
PlayStation
1/2





Gut bewacht: Immer wieder findet ihr Locations, an denen ihr Kugeln mampfen dürft.



Typische Jump&Run-Sequenzen finden sich zuhauf bei Pac-Man World.



Insgesamt sechs riesige Welten wollen erforscht werden.

PAC-MAN WORLD

Mit dem Allesfresser **Pac-Man** haucht die japanische Edelschmiede **Namco** einem Urgestein der **Videospielgeschichte** neues, dreidimensionales Leben ein.

Eine kleine gelbe Kugel erblickte im Jahre 1980 in den Spielhallen rund um den Globus erstmals die große Welt. Da das Spielprinzip noch immer up to date ist, jedoch die grafischen Ansprüche verwöhnter Videospieler deutlich gestiegen sind, entschloss sich der Branchenriesen Namco dazu, den kleinen Helden in die dritte Dimension zu verfrachten und auch das Gameplay etwas aufzufrischen. Herausgekommen ist ein überaus interessantes Jump & Run, das zudem noch pünktlich zum 20. Geburtstag der Spielfigur erscheint. Um den Spielwitz zu erhöhen, strickten die Programmierer eine packende Story, die ihr während einer genialen Render-

sequenz genießen dürft. Ausgerechnet am Tage von Pac-Mans lang geplanter Geburtstagsparty entführt der Obermottz Toc-Man die gesamte Familie des Helden, die ihr natürlich befreien müsst.

GAMEPLAY: Ihr steuert den kleinen Nimmersatt in bester Gex-Manier vollkommen frei durch insgesamt **sechs riesige Welten**. Ziel des Treibens ist es, das Ende eines Levels zu erreichen und dabei möglichst viele gelbe Kugeln einzusammeln. Im Gegensatz zu allen bisher erschienenen Pac-Man-Versionen stehen euch diese als Wurfgeschosse zur Verfügung, dank derer sich gegnerische Geister ausschalten lassen. Weiterhin besitzt der gelbe Knudelheld eine ganze Menge neuer Aktionsmöglichkeiten, die die Dreidimensionalität des Hüpfers ermöglichen. Beispielsweise lassen sich Anhöhen durch einen satten Sprung erreichen. Betätigt ihr während des Fluges ein weiteres Mal die Hüpf-Taste, legt Pac-Man einen satten Bauchplatscher hin, mit dessen Hilfe Gegner geplättet werden. Überdimensionale **Schalter**, die sich

in vielen Locations der Stages befinden, lassen sich ebenfalls dank einer solchen Aktion betätigen. Somit werden Türen geöffnet, Hängebrücken bewegt oder wichtige Goodies freigesetzt. In den einzelnen Stages findet ihr neben den gelben Kugeln natürlich auch die Pac-Man-typischen Früchte, die für eine hohe Anzahl von Sonderpunkten sorgen.

Zusätzlich fungieren einige der Goodies als eine Art Schlüssel, mit dem ihr Bonusräume öffnet. In solchen Locations erhaltet ihr meist zuvor verlorene Lebensenergien zurück oder gewinnt gar ein Extraleben hinzu. Pac-Man World hat jedoch noch viel mehr Spielspaß zu bieten. Außer diesem so genannten Quest-Modus steht euch zusätzlich ein Retro-Mode zur Verfügung, mit dem ihr das Original-Pac-Man spielen dürft. Der Maze-Mode lehnt sich stark an dieses Vorbild an. Auch hier gilt es, eure hungrige Spielfigur durch die Labyrinth zu steuern und fleißig Punkte zu sammeln.

TECHNIK: Grafisch braucht sich der Hüpfen nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Vor allem der Quest-Mode glänzt durch eine überaus abwechslungsreiche Gestaltung der Levels. Zudem rückt die tadellos funktionierende Kameraführung den



Die bösartigen Geister werden durch Aufsammeln der Bonuskugel vertilgt.

kleinen Protagonisten zu jeder Zeit des Abenteuers automatisch ins rechte Licht. Die 3D-Engine überzeugt durch den sehr geschmeidigen Aufbau der Landschaften und die vielen liebevoll gestalteten Details am Rande der Locations. (Udo L.)

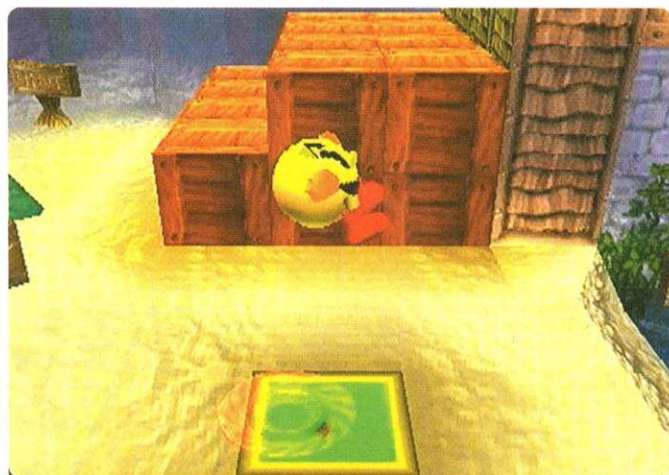
Fulminantes Comeback der nimmersatten Kugel

Positiv: Pac-Man World ist ein gelungenes Jump & Run, das sogar das In-House-Produkt Klonoa um Längen schlägt. Zum einen fesselt das altbekannte Spielprinzip, das bereits seit 20 Jahren erfolgreich durch die Videospielgeschichte geistert, und zum anderen ist das Game auch auf der technischen Seite mitsamt der aufwändig gestalteten Levels, der witzigen Sound-samples und der präzisen Steuerung über jeden Zweifel erhaben.

Negativ: Der Kritikpunkt entspringt wohl der Zielgruppenausrichtung des Hüpfers. Pac-Man World versteht sich als kinderleichtes Jump & Run, welches den Spieler nur selten vor knifflige Aufgaben stellt und somit auch recht flott durchgezockt ist. Wer jedoch auf seichte Unterhaltung nach einem arbeitsreichen Tag steht, kann ohne Bedenken bei Namcos neuestem Werk zuschlagen.



Ein eindrucksvolles Intro stimmt euch auf euer bevorstehendes Abenteuer ein.



Um neue Ebenen in den Locations zu erreichen, müsst ihr spezielle Schalter nutzen.

TEST

PAC-MAN WORLD

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
sehr gut
gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

85%

Entwickler/Vertrieb: **Namco/SCED**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis mittel**
Levels: **6 Welten**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 99,-**
USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **SCED**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **November**



Top Game

PlayStation

Xbox

Game Boy Advance

Zieh Dir was Besseres rein!



Start. Game! NOW!



Ab
Oktober.



Auch für PC CD-ROM
© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.



Mit eurem Laserschwert könnt ihr die Geschosse erfolgreich abwehren.



Bei den Naboo werdet ihr vor schwierige Jump&Run-Aufgaben gestellt.



Bei der Flucht vor den Kampf-Droiden seht ihr die Zerstörung eures Schiffes.

STAR WARS EPISODE I: DIE DUNKLE BEDROHUNG

Star Wars und kein Ende. Mit Episode I: Die Dunkle Bedrohung schickt Lucas Arts den dritten Star-Wars-Titel für die PlayStation ins Rennen.

Der Kult ist zurückgekehrt! Der eigentliche erste Teil der Star-Wars-Reihe lockte Milliarden kinohungrige Science-Fiction-Fans in die Lichtspielhäuser. Mit der Fertigstellung des grandiosen Kinofilmes war klar, dass ein passendes Videospiel nicht lange auf sich warten lässt. Seit mehreren Jahren produziert Lucas Arts sehr erfolgreich Video- und Computerspiele, die besonders bei Star-Wars-Fans äußerst beliebt sind. In Episode I: Die Dunkle Bedrohung dürft ihr die geniale Story des Filmes nachspielen und somit

selbst den Planeten der Naboo von der Besatzung der Handelsföderation befreien.

GAMEPLAY: Anfangs befindet ihr euch als **Obi-Wan Kenobi** und Qui-Gon Jin auf dem Frachter der Handelsföderation, auf dem ihr sofort von Kampf-Droiden attackiert werdet. Ist die Flucht aus dem Frachter erst einmal gelungen, werdet ihr in den Sümpfen von Naboo von Kampf-Droiden verfolgt. Hier trifft ihr auch das erste Mal den tollpatschigen Jar Jar Binks, der euch in nächster Zeit begleiten wird. Stehen euch am Anfang nur ein Laserschwert und eure Jedi-Kräfte zur Verfügung, so findet ihr im Verlauf des Spieles verschiedene Waffen, zum Beispiel einen Naboo-Blaster oder

Protonenraketen-Werfer. In den einzelnen Levels habt ihr mit verschiedenen Charakteren kleine Rätsel zu erledigen, um im Spiel weiterzukommen. Es ist auch sehr wichtig, sich mit den einzelnen Bewohnern der 13 verschiedenen Welten zu unterhalten, denn nicht gerade selten bekommt man hier den richtigen Hinweis zu des Rätsels Lösung.

TECHNIK: Grafisch präsentiert sich der Titel von einer sehr schlichten Seite. Die nicht besonders detailierte Umgebung ist dreidimensional dargestellt, wird aber durch Büsche und Felsen eingeschränkt. Durch die krasse Vogelperspektive scheint die Sichtweite fast unbegrenzt, und durch die zahlreichen Details, wie umherfliegende Vögel oder andere Wildtiere, wird dem Spiel eine gewisse lebendige Atmosphäre eingehaucht. Die Effekte der verschiedenen Waffensysteme sind



Bei den Dialogen könnt ihr verschiedene Antworten auswählen, die den Verlauf der Story ändern.



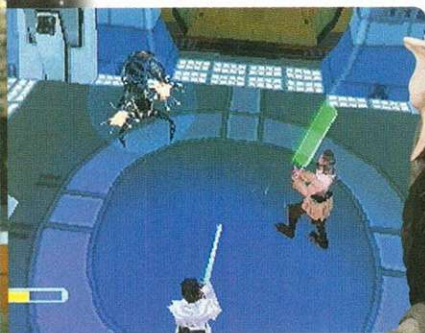
Um Jar Jar Binks zu befreien, müsst ihr allerlei schwierige Aufgaben meistern.

optisch gut gelungen und zünden gemeinsam mit dem genialen Original-Sound ein wahres Star-Wars-Feeling. (Uwe K.)

Die Macht ist nicht ganz mit der Videospiel-Adaption

Positiv: Ganz unverkennbar hat dieses Spiel den Star-Wars-Bonus mit auf den Weg bekommen. Allein schon der geniale Soundtrack gibt der Atmosphäre einen besonderen Touch, der sofort an alte Star-Wars-Zeiten erinnert. Die schnell zu erlernende Steuerung lässt keine Fragen offen und ist auch von Nicht-Jedi-Rittern schnell zu erlernen. Auch die gute Story, die der des Filmes nachempfunden ist, wird mit Sicherheit den ein oder anderen Star-Wars-Fan hinter dem Ofen hervorlocken.

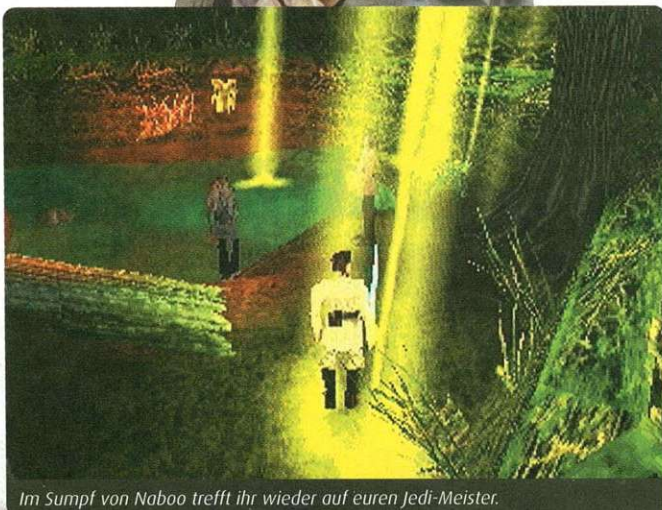
Negativ: Leider findet man bei Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung nicht die Qualität wieder, die man von Lucas Arts normal gewohnt ist. Die Grafik lässt mehr als zu wünschen übrig und der Schwierigkeitsgrad ist des Öfteren auch etwas übertrieben schwer. Gerade in den Unterwasser-Levels strotzt das Spiel vor Clipping-Fehlern, die den Gesamteindruck zusätzlich schmälern.



Gegen die Jagd-Droiden können Qui-Gon Jin und Obi-Wan Kenobi wenig ausrichten.



Verfügen, so findet ihr im Verlauf des Spieles verschiedene Waffen, zum Beispiel einen Naboo-Blaster oder



Im Sumpf von Naboo trifft ihr wieder auf euren Jedi-Meister.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

75%

STAR WARS EPIS. I: DIE DUNKLE BEDROHUNG

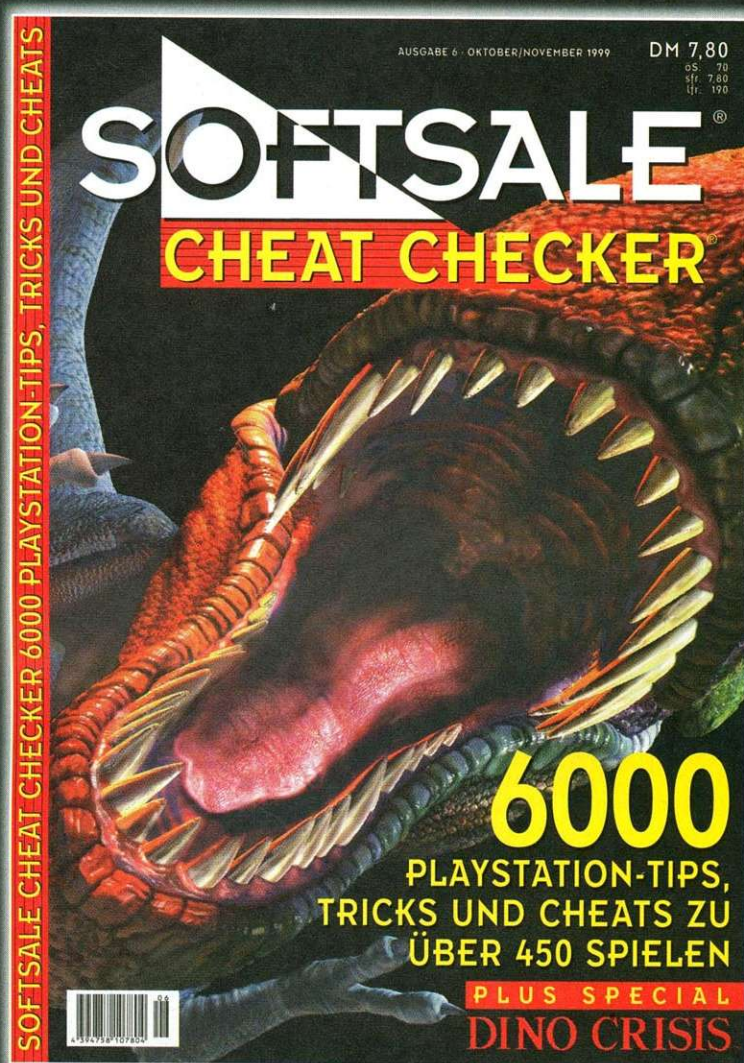
Entwickler/Vertrieb: Big Ape Productions/Lucas Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Lucas Arts
Features: Video „Duell of the Fate“ auf CD

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



**AUSGABE 6/99
PLAYSTATION**

**JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



**SONDERHEFT
23 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN**

**JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



Mit schnellen Flankenläufen überwindet man nicht nur elegant das Mittelfeld, auch die anschließende Flanke sorgt für Gefahr im 16-Meter-Raum.



Nach erfolgreichem Torabschluss wird erst einmal ausgiebig gejubelt.



Elegant: Der Abschlag wird durch diesen herrlichen Kopfball postwendend in die gegnerische Hälfte zurück geköpft.

UEFA STRIKER

Die Familie der **Dribbelsimulationen** bekommt Zuwachs. **Infogrames** mischt in diesem Jahr im internationalen Vergleich mit und will gegen **FIFA 2000 & Co** auf dem virtuellen Rasen bestehen.

Wenn uns ein fußballerisches Großereignis wie die Welt- oder Europameisterschaft ins Haus steht, rollt eine Flut von Fußballsimulationen auf die Redaktionsräume zu. Jedoch selbst in einem "leeren" Jahr bricht diese Flut kaum ab, denn der deutsche Volkssport ist beliebter denn je. Rekorde, wo man hinschaut: massenhaft begeisterte Zuschauer, Milliardenumsätze auf dem Transfermarkt, Börsengänge der Clubs, etc. Dadurch gibt es immer mehr potentielle Käufer, die sich den virtuellen Spaß auch in die heimischen vier Wände holen wollen, um selbst Titelgewinne einzuharsten.

GAMEPLAY: Grundlegend unterscheiden sich die virtuellen Bolzereien nur im Detail voneinander. Davon bietet das Game von Rage wahrlich genug. Selbst virtuelle Profis müssen sich ins Trainingslager begeben, denn hier wird einem nicht nur die ganz große Fuß-

ballschule vermittelt, sondern durch erfolgreiches Schwitzen auf dem Rasen werden neue Spielmodi, Stadien und Mannschaften freigeschaltet. Wenn ihr dies erreichen wollt, habt ihr drei Trainingsstufen zu durchlaufen, die euch Torschuss, Flanken, Standardsituationen, Kopfbälle und Strafstöße in jeweils zehn unterschiedlichen Situationen näher bringen. Wer selbst in einem Fußballverein kickt, wird hier die Übungen erleben, die er zweimal pro Woche trainiert. Gut gerüstet stürzen wir uns auf die zahlreichen Spielmodi: Entweder ihr zockt schnell mal ein Einzelspiel oder widmet euch einer längeren Sitzung bei den verschiedenen Wettbewerben. Die Euro-Super-Trophy entspricht der Championsleague und der K.o.-Modus dem UEFA-Pokal. Darüber hinaus gibt es noch die klassische Liga und acht historische Begegnungen zu bestreiten. Letztere Option lässt euch zum Beispiel das diesjährige Endspiel zwi-

schen München und Manchester nachspielen. Hier kommen die 53 Vereinsmannschaften zum Einsatz, zu denen aus deutscher Sicht fünf Vertreter gehören. Weitere Modi sind die EM-Qualifikation, das EM-Turnier selbst und ein Nationenpokal, zu denen nicht nur die Nationalmannschaften der UEFA zugehörigen Länder zählen, sondern auch Vertreter anderer Kontinente mitmischen. Im Stadion angekommen, präsentiert sich die Hatz nach dem Ball in gewohnter Manier. 22 kräftige Sportskanonen rennen dem Leder hinterher. Dabei gilt es auf gar keinen Fall von hinten in die Beine der Gegenspieler zu grätschen, da der Schiri die Regeln genau auslegt und euch schnell zum vorzeitigen Duschen schickt. Flott geht es auch im Spielaufbau zu. Ein schnelles Kurzpassspiel wird durch



Mittendrin: Die gegnerischen Abwehrspieler sind überwunden, der Keeper läuft aus dem Tor und versucht den Ball zu erreichen. Jedoch wird er von einer schnellen Drehung überrascht und der Ball zappelt im Netz.

ein übersichtliches Markierungssystem erleichtert. Bei jeder Standardsituation hilft ein Menü, die richtige Wahl zu treffen, um so seine Mitspieler entsprechend in Szene zu setzen. So lassen sich einzelne Mitspieler einfach herauspicken und gezielt anpeilen.



Gerade nach abgefish! Der Stürmer stand schon bereit, um einzuköpfen, jedoch war der Keeper schneller.

"Fußball ist unser Leben! Rage versteht das und lässt Fußballerherzen höher schlagen"



Die Turnierübersicht wird einfach und übersichtlich präsentiert.



Wer zu hart einsteigt, wird sofort mit Gelb bestraft und fliegt beim nächsten Foul meist vom Platz.



Entscheidung: Nachdem wir in den 16er eingedrungen sind, stellt sich die Frage: Querpass oder Alleingang? Was würdet ihr machen?



In der automatischen Replay-Funktion lassen sich alle Einstellungen einfach bedienen, so dass der erneute Torgenuß kein Problem ist.



Ansichtssache: Mit einer nahen Kameraperspektive erlebt man das Spiel zwar hautnah, jedoch fehlt die Übersicht.



Schnell und einfach lassen sich auch während des Spiels diverse Optionen verändern.

Nur Übung macht den Meister

Eigentlich ist schon alleine das umfangreiche Trainingsmenü das Geld für UEFA Striker wert. Im Gegensatz zur mächtigen Konkurrenz, die lediglich ein rudimentäres Übungslager zu bieten hat, wird hier kräftig geschwitzt. Die unterschiedlichen Spielsituationen, zum Beispiel Kopfbälle oder Standardsituationen, werden eingehend erklärt, mal mit, mal ohne Gegenspieler, in Über- oder Unterzahl. Alles, was sich im späteren Spielverlauf ergeben könnte, wird ordentlich trainiert.



Aber auch hohe und niedrige bzw. weite und kurze Pässe werden locker ausgeführt. Ferner ist der Keeper in 1:1-Situationen recht agil und kann auch ein fast sicheres Tor vereiteln. Die restlichen Möglichkeiten, zum Beispiel Hackentrick, Übersteiger, Sprint und Kopfbälle, sind ebenfalls leicht zu bedienen, jedoch ist oft ein genaues Timing für den Erfolg Voraussetzung. So kann man wohl kaum darauf hoffen, nach einem schnellen Flankenlauf mit anschließendem Pass locker einzunetzen. Man muss schon mit seinem Spieler - wie im realen Ballgetrebe - auf den Ball zu laufen, das Leder mit dem Körper abdecken und dann versuchen, die Kiste zu machen.

TECHNIK: Die Präsentation der virtuellen Dribbele ist in puncto Grafik und Sound gelungen. Zum einen

bewegen sich die Athleten realistisch und zeigen beispielsweise bei Kopfbällen und Fallrückziehern einen sauberen Bewegungsablauf. Zum anderen sorgen die stimungsvollen Kulisse und die beiden DSF-Kommentatoren Stefan Wilkening und Dieter Nickles für eine ordentliche Atmosphäre. Bei einem Torerfolg wird natürlich die **Replay-Funktion** eingeblendet. Auch hier herrscht einfache Bedienbarkeit vor. Ohne großes Federlesen lassen sich die Situationen nochmals betrachten und genau analysieren. Ob verschiedene Kamera- perspektiven, Zoomfunktion oder der Weg des Balles, alles ist kinderleicht zu handhaben. Einziger Wermutstropfen sind die Spieler- und Vereinsnamen. Aus Lizenzgründen gibt es leider keine Originalbezeichnungen der Mannen. (Frank F.)



Die Abwehr wirkt des Öfteren wie ein wild gewordener Hühnerhaufen: Absolut chaotisch und durcheinander.

Rasante Bolzerei mit vielen Optionen

Positiv: Meiner Meinung nach lohnt sich UEFA Striker alleine wegen des Trainingsmodus, der den der Konkurrenz um Längen schlägt. Ferner ist dieser Titel ein flottes und aktionsgeladenes Fußballspektakel, das wirklich Spaß macht. Die vielen Modi und Mannschaften steuern ihr Übriges zum tollen Gesamtbild bei.

Negativ: Wenn es da nicht diese kleinen Schönheitsfehler geben würde, wäre eine höhere Wertung auf jeden Fall drin gewesen. So pfeift der Schiri meiner Meinung nach ein bisschen hart, was bei Anfängern Frust aufbauen könnte. Das Problem an sich ist jedoch die Abwehr. Selbst auf hoher Schwierigkeitsstufe haben die CPU-Spieler (Gegner und eigene Mitspieler) hier und da Abstimmungsprobleme und lassen einen Gegenspieler passieren, so dass dieser ungehindert einnetzen kann.



In der Fußballschule erlernt ihr die hohe Kunst der Dribbele.

"Der Trainingsmodus ist einfach klasse und lässt keine Wünsche offen"



Ob Freistoß, Eckball, Abschlag oder Einwurf, bei jeder Standardsituation wird ein Menü eingeblendet, das eure Möglichkeiten anzeigt.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut
MEHRSPIELERSPASS
85%

SPIELSPASS
85%

UEFA STRIKER

Entwickler/Vertrieb: Rage/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: keine
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: 99,- DM
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: 100+ Mannschaften

ERSCHEINUNGSTERMIN 29. Oktober





Mit der **Pass-Taste** wird selbst im hektischen Spielgeschehen vor dem Tor noch ein Pass gelingen.



Schlagschuss: Die Kraft der Laufgeschwindigkeit und eure Armmuskeln beschleunigen den Puck auf über 120 km/h.



Wer beim **Penalty-Schießen** ein Tor erzielt, kann wahrlich von sich behaupten, mit dem Pad umgehen zu können.

NHL 2000

Die **Puckjagd** von **Electronic Arts** ist schon immer eine Klasse für sich gewesen. Auch in diesem Jahr wird es die **Konkurrenz** schwer haben, auf dem Eis mitzuhalten.

Wieder einmal präsentieren die Kanadier von Electronic Arts die diesjährige Eishockey-Saison in der NHL nach dem Motto: Mittendrin statt nur dabei. Nach einem kurzen Intro, das euch mit schnell geschnittenen Spielszenen der realen Puckjagd und mit harten Gitarrenriffs der englischen Gruppe Garbage auf die Schlacht auf dem Eis einstimmt, geht es gleich zum Auswahlmenü.

GAMEPLAY: Via Schnellstart erreicht man schon nach drei Klicks die Arena der Begierde und kann loslegen. Altgediente Zocker bemerken sofort, dass die Spielgeschwindigkeit erhöht worden ist. Dies führt zwar bei den ersten Partien zu ein wenig Hektik, jedoch gewinnt das gesamte Gameplay im Vergleich zum Vorgänger an Klasse. Eine weitere Neuerung ist die **Pass-Taste**. Mit dem R2-Button werden eure vier Teamkollegen mit je einem Icon versehen, so dass

ihr schnell genaue Pässe spielt. Dadurch werden auch Anfänger in die hohe Kunst des Direktspiels eingeweiht und feiern oft einen schnellen Torerfolg. Das Bewegungsrepertoire der Eishockey-Cracks ist nun auch mit einer schnellen 180-Grad-Drehung und agilen Seitwärtsbewegungen ausgestattet. Dadurch kann man mit ein wenig Übung regelrechte Slalomläufe um die gegnerischen Spieler vollführen oder deren heftigen Bodychecks ausweichen. Wer sich mit zahlreichen Einzelspielen die Spielzüge und Strategien des Eissports angeeignet hat, wird sich mit Freuden auf eine ganze Saison stürzen, um den begehrten Stanley Cup zu ergattern. Und wer es im ersten Jahr nicht schafft, der kann sich in der Pause neue Spieler durch Einkäufe bzw. beim begehrten Rookie-Draft besorgen. Ferner gibt es noch den kurzen Playoff-Modus, ein Turnier mit bis zu 16 Mannschaf-



Sturmangriff! Nach einem verpatzten Angriff verharren erst einmal die Gegner, und so kann man schnell einen Konter laufen.

ten und das **Penalty-Schießen**. Vor allem beim Turniermodus finden die 20 Nationalmannschaften ihren Einsatz, wenn man sich eine WM zusammenstellt.

TECHNIK: Die letztjährige Version hatte vor allem in der Präsentation ein paar Probleme. Mit der verbesserten 3D-Engine wurden diese nun auch behoben und die Spieler erscheinen in einem realistischen Look: Bewegungsabläufe und Aussehen lassen keine Wünsche offen. Ebenfalls wurde im Detail viel verbessert. So ziehen sich die Recken die Handschuhe aus, schmeißen sie auf den Boden und fangen in realistischer Manier an, sich zu prügeln. (Tom S.)



So wollen wir das haben. Mit einem herrlichen Pass auf den besser positionierten Spieler, dann kann dieser mit einem strammen Schuss auf das Tor ballern.

Heißes Sportvergnügen auf dem Eis

Positiv: Ja, die Jungs von EA wissen, wie man Eishockey spielt. Ein schneller Ablauf, knallharte Bodychecks und eine atmosphärische Präsentation verwandeln die heimischen Gefilde in eine Sportarena. Durch die Pass-Taste lassen sich schnell die Zonen überbrücken, und auch beim Gedränge vor dem Tor ist der Überblick gesichert. Damit es auch in der Abwehr stimmt, sind eure Teamkollegen auf Zack und versuchen immer mit 100 Prozent Einsatz einen gegnerischen Torerfolg zu verhindern.

Negativ: Das 2000er-Update zeigt kaum schlechte Seiten. Lediglich die Kommentatoren könnten ein wenig mehr Enthusiasmus zeigen. Eine Sache fehlt jedoch, denn das Trainingslager des Vorgängers ist dem Rotstift zum Opfer gefallen. Dennoch genügen auch ein paar Einzelspiele mit einem sehr schlechten Gegner als Übungs- runde.



Wer beim Bully schnell schaltet, kann sich eine exzellente Position für einen strammen Schlagschuss sichern.



Im dichten Gedränge kann man oft aus der Verwirrung Kapital schlagen.

TEST

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

GRAFIK: sehr gut
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 85%

SPIELSPASS: 87%

NHL 2000

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: keine
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: 99,- DM
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: 50+ Mannschaften

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



HOT WHEELS TURBO RACING

Die kleinen **Spielzeugflitzer** rasen nun auch auf der PlayStation durch **gefährliche** Fantasiewelten.

Die meisten Rennspiele auf der PlayStation sind reinrassige Simulationen wie V-Rally oder futuristische Racer à la WipEout. Nun möchte Electronic Arts mit Hot Wheels Turbo Racing die Spielzeug-Ecke unsicher machen, wie bereits Codemasters mit Micro Machines. Die Hauptdarsteller dieses Funracers sind die kleinen Hot-Wheels-Flitzer der Barbie-Firma Mattel.



Abgedreht: Alle Strecken bieten eine Straßenführung, die nicht gerade alltäglich ist.

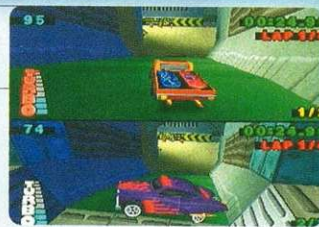
Mittlerweile gibt es diese Spielzeugautos seit gut 30 Jahren. Grund genug, sie in einem Videospiel zu verwirklichen. Der Titel bietet jeweils drei Fantasiestrecken in vier Welten. Die Kurse haben so klangvolle Namen wie Kalte Fusion, Helicrash oder Kommandozentrum. Ihre Streckenführung ist teilweise sehr verworren, und es dauert schon einige Runden, bis man sie auswendig kann. Ständig findet man neue Abkürzungen und versteckte Areale mit Boni. Zur Auflockerung gibt es Strecken mit Gegenverkehr, Halbpipes oder rasante Tunneldurchfahrten. Der eigentliche Clou von HWTR sind jedoch die zahlreichen Sprünge. Hier darf man sein Stunt-Talent unter Beweis stellen und waghalsige Manöver durchführen. Je nach Schwierigkeitsgrad bekommt

Der Zweispieler-Modus bringt nur einen kleinen Spaßgewinn mit sich, da keine Computergegner euren Weg kreuzen.



Auf den Strecken finden sich immer wieder Symbole, die sich nach dem Rennen gegen Bonusmodelle eintauschen lassen.

man eine entsprechende Anzahl von Turbo-Punkten. Mit gezündetem Turbo werden die Hot Wheels erst richtig schnell und haben eine realistische Chance auf den ersten Platz. Insgesamt warten mehr als 40 verschiedene Autos inklusive Bonusmodelle darauf, auf den Strecken oder durch gute Platzierungen erfahren zu werden. Ihr Fahrverhalten ist in Ordnung und das Steuern während der Stunts geht leicht von der Hand. Eventuell ein wenig zu leicht für echte Racing-Freaks. Etwas enttäuschend ist die knallbunte Grafik-Engine. Ihr fehlt es im Vergleich zu anderen Racern an der technischen Reife. Für Fans der Rockmusik sei noch der abwechslungsreiche Soundtrack erwähnt, der mit Größen wie Metallica zu begeistern weiß. (Uwe K.)



Fahrspaß für Mattel-Fans, mehr nicht

Positiv: Richtige Fans der Mattel-Flitzer werden sich freuen, dass ihre Sammelobjekte recht detailliert modelliert wurden, und über 40 Modelle lassen kaum Wünsche offen. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und fordern den Spieler schon jeweils einige Stunden, bis er sie vollkommen beherrscht. Es gibt sogar Passagen, die sich nur mit bestimmten Wagen erreichen lassen, wie Offroad-Teilstücke, deren Befahren nur mit Allrad-Wagen möglich ist. Sehr gut zum Spiel passt auch die Musikantermalung, bei der sich EA nicht hat lumpen lassen, einige bekannte Namen der Branche einzukaufen.

Negativ: Eigentlich reicht es, wenn ich sage, dass HWTR bereits nach wenigen Stunden langweilig wird. Zwar gibt es viele Wagen, aber der Unterschied liegt im Detail. Ebenfalls mehr als enttäuschend sind die spärliche Geräuschkulisse und die altbackene Grafik. Die Strecken wirken kantig und recht unrealistisch, da Effekte fehlen.



Mit gezündetem Turbo rauscht ihr ohne Probleme an den gegnerischen Hot Wheels vorbei. Durch Stunts lässt sich die Anzeige wieder auffrischen.

TEST

HOT WHEELS TURBO RACING

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

GRAFIK SOUND/FX
mittel gut

MEHRSPIELERSPASS
65%

SPIELSPASS
62%

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 12+ Strecken, 40+ Fahrzeuge
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

1-2

CE

evolution

Evolution Control System (PSX)

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweiseitige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat'n Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

Evolution-Pad
Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.
empf. VK **DM 99,95**

Evolution Control System
Set aus Grip und Reaktor
G-Tilt-Bewegungssensor
voll programmierbar
empf. VK **DM 149,95**

VIDIS
Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
www.vidis.com

Vertriebe in der Schweiz
KIDDY FUN
www.jokerag.com

Ab sofort im Fachhandel!



SPYRO 2

Kaum hat der kleine lila Drache sein erstes Abenteuer überstanden, purzelt er auch schon in das nächste.

Exakt vor einem Jahr testeten wir den ersten Versuch von Sony, ein kindgerechtes Jump & Run à la Nintendo auf der PlayStation zu etablieren. Spyro the Dragon war ein mehr als respektables Spiel mit vielen interessanten Ideen und einer famosen Technik. Wir vergaben in Ausgabe 11/98 immerhin mit 86 % den PSG-Top-Game-Award. Daher waren wir sehr gespannt auf den Nachfolger Gateway to Glimmer.

GAMEPLAY: Nachdem Spyro seine ganze Sippschaft befreit, alle gestohlenen Schätze zurückgebracht und den finsternen Gnasty Gnorc eliminiert hatte, wollte er sich mit seiner Libellen-Freundin Sparx ein wenig am Strand ausruhen. Als er jedoch durch eines der magischen

Portale, die alle Welten miteinander verbinden, hindurch fliegen wollte, geschah etwas Merkwürdiges. Plötzlich landete er nicht am Strand, sondern in Glimmer, einer fernen Welt. Dort riss Ripto, ein verrückter Halunke, die Macht an sich und unterjocht das Volk. Eigentlich könnte Spyro das egal sein, jedoch ist Ripto der Einzige, der den kleinen Drachen wieder zurückbringen kann. In Sachen Gameplay hat sich prinzipiell kaum etwas getan. Spyro gleitet mit seinen Flügeln immer noch sanft über Wiesen, rammt Gegner mit seinen Hörnern und flambiert gnadenlos mit seinem Feuerodem. Jedoch spendierte das Insomniac-Team dem Helden vier weitere Aktionsmöglichkeiten. Jetzt darf er zusätzlich noch schwimmen, klettern, eine extrastarke Ramm-attacke und einen Stampfangriff aus der Luft vollführen. Durch Einsammeln von herumliegenden Diamanten werden besondere Levelabschnitte oder Power-ups freigeschaltet. Absolviert Spyro erfolgreich ein Rätsel, erhält er von den Einheimischen einen von 14 Talismanen, die



Spyros Freundin Sparx ist auch diesmal wieder mit von der Partie. Sie zeigt an, wie viel Energie dem Drachen noch bleibt.



Wenn Spyro eine Aufgabe erledigt hat, bekommt er von den Einheimischen einen Talisman zugesteckt.



Immer wieder gibt es während des Abenteuers Geschicklichkeitsaufgaben zu bewältigen. Hier: Eishockey.

er braucht, um Ripto zu bekämpfen. Spyro 2 ist also wie sein Vorgänger leichte Jump&Run-Kost aus der Third-Person-Perspektive.

TECHNIK: Sonys Hüpfen ist auch in der zweiten Auflage eine Augenweide. Abwechslungsreiche, farbenfrohe Welten mit riesigen Auslaufzonen und allerlei Geheimverstecken lassen so manches Jump&Run-Herz höher schlagen. Dazu kommt wie-

der eine passende Sound-Unter-malung von Ex-Police-Drummer Stewart Copeland. Zusammen mit den schnellen Ladezeiten und einer unkomplizierten Steuerung macht Spyro 2 eine mehr als gute Figur in Sachen Technik. (Frank F.)

Ein hervorragendes Jump & Run für jung und Alt

Positiv: Bereits vor einem Jahr begeisterte mich Spyro dermaßen, dass ich es durchspielte. Glücklicherweise wurden in Teil 2 alle Tugenden des Vorgängers beibehalten und mit gekonnter Feinarbeit weitere interessante Features eingebaut. Besonders die Power-up-Fähigkeiten verleihen diesem „Kinderhüpfer“ eine neue Dimension, die mir im Ur-Spyro noch gefehlt hatte. Also, für Jump&Run-Fans ein Muss.

Negativ: Für meinen Geschmack sind die Spyro-Welten zu süß gestaltet. Ein wenig ausgefuchster könnte der Drache nach seinem ersten großen Abenteuer schon sein. Außerdem ist mir der Unterschied von Teil 1 zu 2 ein wenig zu gering ausgefallen. Der echte Innovationsschub fehlt.



Ah, Du mußt der Drache sein, von dem alle sprechen. Drache hin oder her, ich fürchte, Du mußt eine kleine Gebühr zahlen, um die Brücke zu öffnen. Es kostet 100 Edelsteine, sie zu überqueren.

Mit 100 Diamanten lässt sich dieser gierige Brückenwächter bestechen.



Mit seinem heißen Flammenodem kann Spyro Gegner einfach wegpus-ten. Sind sie dagegen immun, setzt er kurzerhand seine Hörner ein.



Der Bösewicht Ripto macht im Intro bereits auf sich aufmerksam. Seine größte Abneigung gilt natürlich den Drachen.

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK: super
SOUND/FX: sehr gut

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

87%

SPYRO 2

Entwickler/Vertrieb: Insomniac/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 30+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November



FAIRPLAY

WESEMANN WA.BS

by BauConTec



Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 BI.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 BI.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	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

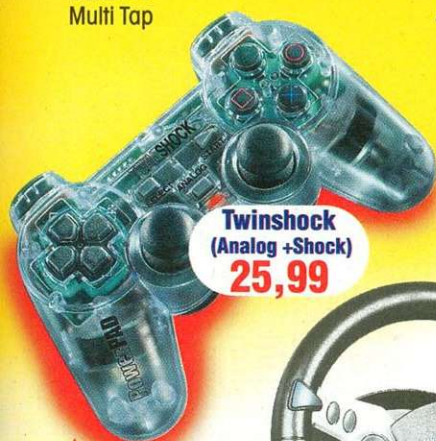
SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99

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
The House of the Dead 2 incl. Gun -PAL	149,99
Toy Commander -PAL	89,99
Virtua Fighter 3TB -Pal	89,99

Software PSX

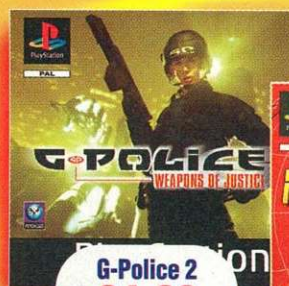
Ape Escape	85,99
Bugs Bunny auf Zeitreise	89,99
Colin McRae Rally	84,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Croc II	82,99
Driver	85,99
Final Fantasy VII Platinum	39,99
G-Police 1 Platinum	39,99
G-Police 2	84,99
Gran Turismo 2	85,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Mission Impossible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



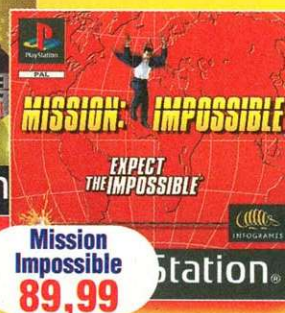
Twinshock
(Analog +Shock)
25,99



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



G-Police 2
84,99

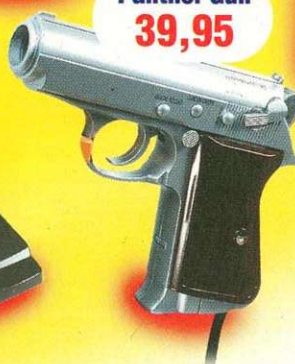


Mission Impossible
89,99

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



Panther Gun
39,95



Master Drive
Lenkrad
99,99



auch in
Blau,
Rot, Grün,
Gelb



BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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

GUNGAGE

Sprung durch das **Dimensionstor**.

Als **furchtloser Kämpfer** wollt ihr die Erde retten.

Das alltägliche Leben wird nicht nur durch Dioxin in der Nahrung, aggressive Sonneneinstrahlung oder unachtsame Verkehrsteilneh-

mer bedroht, sondern auch von so mancher Lebensform aus dem All. Mittels eines Dimensionstors wird eine Verbindung zwischen unserer Erde und der Welt Dark Moon hergestellt. Alias Wakle Skade tretet ihr hindurch und begeben euch auf einen Kreuzzug gegen die sabbernden Aliens. Nach kurzer Wegstrecke erreicht ihr eine kleine Stadt, die von allerlei gefräßigen Insektoiden bevölkert wird. Sofort werdet ihr von skorpionartigen Krabben und überdimensionalen Stechmücken attackiert. Durch Einsatz eures Blasters werden diese ersten Gegner über den Haufen geballert. Jedoch für die nächste Welle des Todes stellen sich die Sidesteps (L1/R1-Tasten) und eure Bonuswaffen als sehr hilfreich heraus. Letztere setzen tödliche Energie aus bzw. schützen euch in Form eines Schildes vor den Attacken der Feinde. Nachdem ihr euch durch die Stadt gekämpft habt, hat sich zum Schluss eine Megaspinne den Helden als Appetithäppchen ausgesucht. Im weiteren Verlauf des Abenteuers erwarten euch Horden von Feinden, zu denen natürlich diverse Zwischen- und Endbosse

Konami präsentiert lediglich Durchschnittskost

Positiv: Gungage ist voll auf Action ausgelegt. Neben zahlreichen Durchschnittsalien erwarten euch mächtige Zwischen- und Endbosse, die in den schillerndsten Formen des Aussehens und der Angriffsvarianten auftreten. Abwechslung ist in diesem Bereich also garantiert.

Negativ: Gungage hat zwei große Probleme: Zum einen sind die Helden einfach lahm zu Fuß. Ein Spurtmodus würde wahre Wunder wirken! Zum anderen würde auch eine schnelle Drehung beim feindlichen Dauerbeschuss hilfreich sein. Darüber hinaus wird im Verlauf des gefährlichen Abenteuers nicht gerade die Innovationskeule geschwungen, was mehr oder weniger ein eintöniges Gameplay zur Folge hat.



Wenn sie kommen, dann in Scharen. Die chitingepanzerten Insekten versuchen euch in großer Zahl zu überwinden.

gehören. Seid ihr gut genug, dann erspielt ihr nacheinander die drei

versteckten Bonuscharaktere. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS: entfällt

SPIELSPASS: 60%

GUNGAGE

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 8+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: 99,- DM USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Konami
Features: 4 Charaktere

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

PONG

Atari is back! Mit einer **Neuaufgabe** des Spielhallenklassikers **Pong** starten sie den Retro-Trend.

Kaum ein Videospiel-Fan wird sich noch an die Spielhallenversion von Pong erinnern, die vor langer Zeit viele Zockerhöhlen schmückte. Mit diesem für die damalige Zeit genialen Sucht-Spiel gelang es der Firma Atari auch den Heimkonsolen-

Cooler Remake mit einigen spielerischen Neuerungen

Positiv: Pong ist durchaus mehr als ein stupides Remake. Die zahlreichen verschiedenen Spielvarianten lassen einem nach jeder gewonnenen Runde erneut ins Grübeln kommen. Vor allem im Multiplayer-Modus macht das Spiel besonders viel Spaß. Mit bis zu vier menschlichen Mitspielern könnt ihr euch einige Nächte um die Ohren schlagen.

Negativ: Bis auf den etwas hohen Schwierigkeitsgrad gibt es eigentlich nicht besonders viel zu bemängeln. Lediglich die Grafik, die hin und wieder einige Fehler aufweist, hätte man noch etwas überarbeiten können. Auch das ständige Drehen der Perspektive verwirrt beim Steuern des kleinen Stabes.

markt zu erobern. Heute versucht sich Hasbro mit einem Remake des Spielhallenklassikers. Am Grundgerüst des Spieles hat sich nicht viel geändert. Mit einem kleinen Stab versucht ihr einen kleinen Ball vor den Sturz in den Abgrund zu bewahren. Der Computergegner gegenüber handelt natürlich genauso und schickt den Ball mit schnellen und angeschnittenen Schlägen zurück. Neu hingegen sind die schier unendlichen, verschiedenen Spielarten. Beim Fußball beispielsweise spielt ihr, ähnlich einem Tischkicker, mit zwei Stäben. Einer der beiden befindet sich als Wächter vor dem Tor, der andere als Stürmer im Angriffsfeld. Sollte das Turnier unentschieden ausgehen, gibt es natürlich Fußball-like ein Elfmeterschie-



Beim Fußballspiel könnt ihr euer Tor sogar mit zwei Stäben verteidigen.



Hier müsst ihr versuchen die farbigen Kugeln in die seitlichen Öffnungen zu schießen.

ben. Die zahlreichen Spielvarianten, wie Wasserball oder das Holzfäller-Turnier, zu umschreiben würde den Rahmen eines ganzen Heftes spre-

gen. Eines steht jedenfalls fest: Mit Pong läutet Hasbro einen Retro-Trend ein, der sich zu einem wahren Boom entwickeln könnte. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK: gut
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 80%

SPIELSPASS: 75%

PONG

Entwickler/Vertrieb: Atari/Hasbro Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 20+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: 99,- DM USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Hasbro Interactive
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Konami sorgt im Bereich der **Trainingsmissionen** für neuen **Spielespaß**.

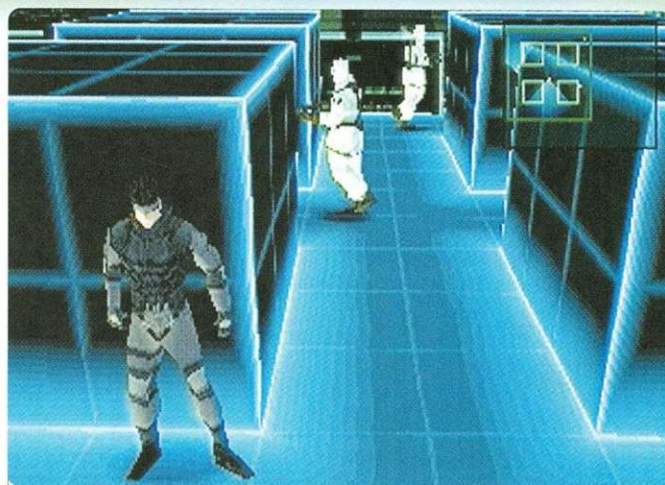
Metal Gear Solid ist zweifelsohne das beste 3D-Action-Adventure für unsere geliebte PlayStation. Die filmreife Atmosphäre und die vielen authentischen Aktionsmöglichkeiten des Helden zogen weltweit Millionen von Spielern in ihren Bann. Mehr

Preisgünstiger Nachschub für Fans des Agententhillers

Positiv: Fans der Trainingsmissionen erleben dank der preisgünstigen Add-on-CD ein wahres Feuerwerk neuer kniffliger Missionen. Zudem sorgen die Sequenzen, die freigeschaltet werden können, für zusätzliche Spielmotivation.

Negativ: An dieser Stelle muss davor gewarnt werden, sich vom großen Namen zu einem voreiligen Kauf verleiten zu lassen. Die Special Missions bieten nämlich kein neues MGS-Abenteuer, sondern "nur" 300 niegeladene Trainingsmissionen.

als ein halbes Jahr ist nun seit dem Erscheinen des Mega-Hits vergangen und alle virtuellen Agenten sehnen das Sequel herbei. Allerdings ist noch nicht ganz sicher, wann uns der Schöpfer Hideo Kojima den zweiten Teil der Saga beschert (wird wohl für die PlayStation 2 erscheinen). Somit kommen die Special Missions für so manchen Zocker wie gerufen. Zudem lockt der Preis von nur 49 DM. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die Trainingsmissionen, die im "Vorgänger" dazu dienten, mit dem Charakter und dessen Aktionsmöglichkeiten vertraut gemacht zu werden. Insgesamt gilt es mehr als 300 solcher Aufträge in Konamis Update zu bestehen. In futuristisch anmutenden Räumen habt ihr einen bestimmten Punkt zu erreichen, ohne dabei von den dort postierten Wacheleuten entdeckt zu werden. Technisch weicht das Add-on ebenfalls nicht von seinem Vorbild ab. Es gleicht auch die stimmungs-



Im weiteren Spielverlauf zieht der Schwierigkeitsgrad der Missionen kräftig an.

volle musikalische Untermalung der des Originals. Neu sind lediglich die in Spielegrafik gehal-

tenen Sequenzen, die teilweise freigespielt werden müssen. (Udo L.)

TEST

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

GRAFIK: 4/5
SOUND/FX: 4/5
gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS: 4/5

entfällt

SPIELSPASS: 4/5

80%

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 300+ Aufträge
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 49,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Konami
Features: Add-on-CD (läuft nur mit Original-CD)

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich



Invasion des Mega-Sounds.

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



Wenn man zu unvorsichtig vorgeht, fliegt schnell die Tarnung auf.



Mit dem **Gesichtsimitator** lassen sich die feindlichen Soldaten recht einfach täuschen.



Kleine Zwischensequenzen lockern das Gameplay auf. Leider ist ihre Qualität nur durchschnittlich.

MISSION: IMPOSSIBLE

Lange nach dem **Kinoerfolg** mit Tom Cruise werden die **unmöglichen** Aufträge an die PlayStation-Gemeinschaft **gestellt**.

Spätestens seit Metal Gear Solid sind die Action-Adventures mit Spionage-Touch voll angesagt, denn kaum ein anderes Spielprinzip vermag den Zocker gleichzeitig so zu fesseln und zu fordern. Dabei kommt es nicht nur auf Geschick und schnelle Reaktionen an, auch Taktik und Kombinationsgabe spielen eine entscheidende

Rolle. Grund genug für Infogrames, uns eine Adaption des Kinostreifens und der Fernsehserie Mission: Impossible in die PS-Schächte zu bringen.

GAMEPLAY: Ihr übernehmt die Kontrolle über Ethan Hunt, einen gerissenen und gefürchteten Geheimagenten der IMF. Seine neuste

Mission steht wie immer im Auftrag der Regierung, die, falls die Mission scheitert, natürlich von Nichts und Niemanden wissen würde. Abschnitt 1 ist die eisige Lundkwist-Basis des russischen Militärs. Eure Aufgabe besteht darin, die Basis zu infiltrieren und zum U-Boot-Hafen zu gelangen. Natürlich ist der Komplex scharf bewacht, so dass ihr euch einiges einfallen lassen müsst, um die Mission zu beenden. Deshalb hat Ethan viele nützliche Utensilien am Mann, beispielsweise den **Gesichtsimitator**, mit dessen Hilfe er die Identität eines hochrangigen Offiziers annehmen kann und so die Wachen täuscht. Nach diesem Prinzip läuft das gesamte Spiel

ab. Probleme lassen sich entweder durch trickreiche oder rabiate Vorgehensweise lösen. Oft ist es nämlich notwendig, Feinde mit den Fäusten oder Waffen zum Schweigen zu bringen. Gezeigt werden die recht großen Areale aus der Third-Person-Perspektive. Einige Levels jedoch, wie der Bahnhof-Abschnitt, werden aus der Ego-Sicht gespielt. Dort müsst ihr einem IMF-Kollegen mit einem Scharfschützengewehr zur Seite stehen.

TECHNIK: Mit dem Genre-Primus MGS kann Mission: Impossible aus technischer Sicht leider nicht konkurrieren. Dennoch bietet es viele abwechslungsreiche Areale und Landschaften. Die Animation



Der letzte Level ist noch einmal ein wahres Schützenfest zum Abreagieren.

wirkt ein wenig hölzern, ist aber immer noch ansehnlich. Etwas verwirrend ist die Aktivierung der Items. Die Menüführung ist alles andere als intuitiv, so dass man in Stresssituationen schnell zum falschen Gegenstand greift. Sehr positiv sind die Original-Filmmusik und die durchweg gelungene deutsche Sprachausgabe. (Uwe K.)

Noch realer als Metal Gear Solid

Positiv: Wer auf Agententhriller oder Action mit Tiefgang steht, der darf sich mit Mission: Impossible auf lange Nächte einstellen, denn in puncto Atmosphäre und Authentizität kommt es locker an das Genre-Aushängeschild Metal Gear Solid heran. Besonders die vielfältigen Missionen mit vollkommen unterschiedlichen Aufgaben und Lösungen beschäftigen den Spieler auf lange Sicht.

Negativ: Hätte man den Spieler ein wenig mehr Bewegungsfreiheit gegönnt, würde das sicher einige Frustrationen ersparen. Die Lösungen sind zwar logisch, aber sehr schwer zu finden. Alternativen sucht man meistens vergeblich, so dass es viel Geduld abverlangt, das Ei des Kolumbus zu finden.



Jeder Auftrag wird mit einer Rendersequenz eingeleitet.



Auf der Botschaftsparty werdet ihr von einem Berufskiller verfolgt!



War man in MGS noch vollkommen auf sich allein gestellt, muss man in Mission: Impossible mit seinen IMF-Kollegen zusammenarbeiten.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

83%

MISSION: IMPOSSIBLE

Entwickler/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 20+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



MULAN STORY

Rettet das **chinesische Reich** vor den **einfallenden Hunnen!**

Die Hintergrundstory, welche sich um einen Disney-Streifen der letzten Zeit rankt, wird vor allem dem jüngeren Publikum noch in bester Erinnerung sein. Disney bewies wieder einmal sein Geschick im Umgang mit einer guten Storyline, angereichert mit Knuddelcharakteren zum Lieb-

Nur für Mulan-Fanatiker mit harten Nerven

Positiv: Betrachtet man Mulan als Lernspiel für die jüngeren Zocker, ist dem Titel einiges abzugewinnen. Die Kreativität und Vorstellungsgabe der Kleinen wird durch die unterschiedlichsten Mini-Games zweifelsfrei gut geschult, da hier spielerisch gelernt wird.

Negativ: All dies kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass man versucht, mit einem zugkräftigen Namen, hier Mulan und dem dazugehörigen Drachen Mushu, junge Zocker zu ködern. Auf Dauer nervt es gehörig, zum hundertsten Mal eine Schriftrolle anzuklicken und dabei ein Wort auszutauschen. Sorry, nur für Freaks!

haben. Die junge Chinesin Mulan versucht alles, um ihren ins Alter gekommenen Vater vor den Strapazen eines Krieges zu bewahren und an seiner Stelle in die Schlacht zu ziehen. In typischer Point-and-Click-Manier habt ihr auf diesem Wege einige Aufgaben zu lösen. Anfangs müsst ihr lediglich verschwundene Schriftrollen auffinden oder aber einige Gegenstände für die Großmutter entdecken bzw. diese in der richtigen Reihenfolge übergeben. Meist schlüpft ihr hierzu in die Rolle des Drachen Mushu, Mulans treuem Begleiter. Spätere Aufgaben umfassen beispielsweise das richtige Ankleiden Mulans bei einer Schneiderin, um sich unentdeckt in den Palast zu bewegen. Ferner habt ihr einen Rucksack sinnvoll zu packen, ohne unnötigen Ballast mitzunehmen. Bei all diesen Anstrengungen habt ihr immer das eine Ziel vor Augen: alle Schriftrollen einzusammeln, um schließlich im kaiserlichen Palast den Gelehrten gegenüberzutreten und anschließend euer gesammeltes Wissen zu präsentieren. Einige lustige



Percussion-Qualitäten gefragt! Spielt ihr im Tempel die richtige Melodie, erweckt ihr eure Ahnen zu neuem Leben.

Szenen, wie etwa eine gequält dreinblickende Katze, nachdem ihr einen Eimer Wasser über

ihrem Haupt entleert habt, lockern das Spielchen weiter auf. (Tom S.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig mittel

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

40%

MULAN STORY

Entwickler/Vertrieb: Revolution/SCEI
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 10+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,95 USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



SOUTH PARK

Freunde der **trivialen**, oberflächlichen **Unterhaltung**, aufgepasst!

Nach einer unendlich scheinenden Wartezeit, ist es endlich auch bei uns soweit: South Park sorgt in heimischen Wohnzimmern für lustige Sonntag Abende. Zwar blieb einiges des ursprünglichen amerikanischen Wortwitzes durch die etwas rudimentäre Übersetzung auf der

Nur für eingefleischte South Park Freaks

Positiv: Schwierig, schwierig... South Park positive Aspekte abzurufen, ist etwa ähnlich schwer wie mit dem 1.FC Nürnberg noch in diesem Jahrtausend deutscher Fußballmeister zu werden. Nun gut, alle Charaktere der Serie kommen auch in der Umsetzung vor.

Negativ: Was soll das? Die Lo-Res-Grafik schafft es sogar noch, Passagen, die sich nur Millimeter vor eurem virtuellen Auge befinden, in stetigen Nebel zu hüllen. Acclaim tut sich hiermit ähnlich wie ein Quake 3-Spieler ohne 3D-Beschleuniger keinen Gefallen!

Strecke, doch ist es nichtsdestotrotz eine gute Alternative zum TV-Einheitsbrei. Ganz in diesem Sinne beschert uns Acclaim, die wahrlich einen guten Ruf in der Szene genießen, eine Verwurstung der Kids um Cartman, Kyle, Stan und selbstredend auch Kenny. Hintergrund eurer tief-sinnigen Handlungen ist die Errettung der menschlichen Rasse vor außerirdischen Mächten. Um diesem Vorhaben nachzukommen, greift ihr mit ultra-derben Waffen, wie etwa vollgepinkelten Schneebällen, einem Super-Sniper-Chicken oder einer Panzerfaust, die Kühe (!) abschießt, in die rasante Action ein. Eure Feindbilder sind neben den gar garstigen Außerirdischen außer Kontrolle geratene ferngesteuerte Autos und Truthähne. Alle Widersacher stammen direkt aus dem TV-Vorbild. Sollte euch dies alleine zu langweilig erscheinen, könnt ihr auch im Split-Screen-Modus zu zweit gegen die Feindesvölker antreten! Fans der Serie, in der sich immer wieder aufs Neue die Frage stellt, wer denn nun Kenny getötet hat



Wie innovativ! Zumindest gab es meines Wissens noch keinen Ego-Shooter, in welchem ihr es mit Truthähnen zu tun bekommen habt.

kommen noch in den Genuss einiger akustischer Original-

ergüsse der Charaktere. (Gunther H.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
schlecht mittel

MEHRSPIELERSPASS
35%

SPIELSPASS

35%

SOUTH PARK

Entwickler/Vertrieb: Acclaim/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 15+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Acclaim
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





Der Klassiker schlechthin, zumindest in diesem Paket. Mit Ritter Arthur geht's gegen fiese Kreaturen, wie Zombies und anderes Getier.

CAPCOM GENERATIONS

Capcom bedient die Fans alter Arcade-Münzschlucker.

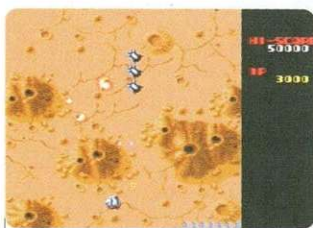
Capcom, die japanische Schmiede, die bereits in den Arcade-Anfangstagen für belagerte Automaten sorgte, hat sich der Retro-Zockerschaft erbarmt. Alle drei bislang separat erschienenen Generations-Scheiben wurden kurzerhand in eine 3er-Box gepackt und sind endlich auch für PAL-Zocker zu erwerben. Der wohl auch den jüngeren Spielern bekannteste Titel unter den insgesamt zehn vertretenen ist zweifelsohne Ghosts'n Goblins bzw. dessen Sequels Ghouls'n Goblins und Super Ghouls'n Goblins. In diesem Klassiker lenkt ihr die Geschicke des Ritters Arthur, welcher eine Prinzessin aus den Fängen eines Monsters zu befreien versucht. Mit Sicherheit gilt Ghosts'n Goblins als einer der Mitbegründer des Jump&Run-Genres. Was

heute eher als durchwachenes Level-Design erscheint, war zu damaligen Zeiten in den 80er-Jahren mehr als revolutionär. Ferner sind neben Titeln wie 1942 (plus 2 Sequels), einem vertikal scrollenden Shoot 'em Up, auch die nur alten Hasen bekannten Vulgus, Exed Exes, SONSON sowie Higemaru enthalten. Gerade bei 1942 wird wohl bei älteren Semestern ein Glänzen in die Augen treten. Allen Spielen wurden umfangreiche Background-Infos und Artworks beigelegt. (Tom S.)

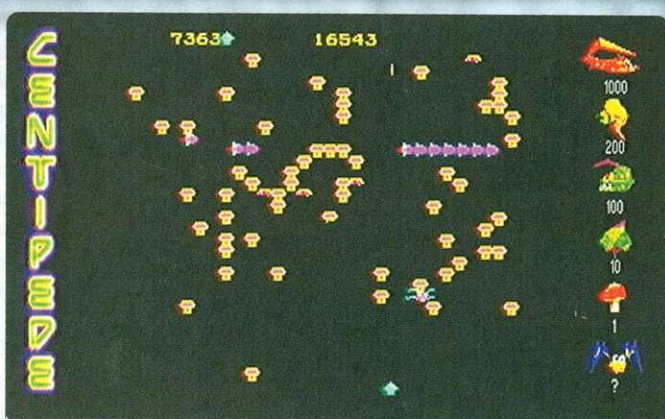
Nette Sache für Retro-Fans

Positiv: Nicht nur für ältere Semester bringt diese Collection frischen Wind in die eigene Sammlung. Gerade Ghosts'n Goblins kann auch heute noch überzeugen, besonders wenn man damals Unmengen von Münzen in den Arcade-Veteranen gesteckt hat.

Negativ: Hier fällt ganz klar die technische Seite ins Gewicht, denn mit heute gängigen Maßstäben lässt sich diese Sammlung nicht vergleichen. Nur wer sich nicht am 8-Bit-Niveau der 80er-Jahre stört, sollte ruhig mal einen Blick riskieren.



Vulgus ist ein eher schlicht gehaltenen Vertikal-Scroller, der einiges an Belastbarkeit eures Daumens abverlangt.



Old School: Das klassische Centipede ist auch hier mit auf der CD. Bei älteren Zockern wird dies Erinnerungen an die gute alte Zeit wecken.

CENTIPEDE

Hasbro legt im Retrowahn auch diesen Klassiker neu auf.

Ohne ins Schwärmen zu geraten: Welcher ältere Spieler kann sich nicht wage an Centipede erinnern? Ein einfach dargestellter Wurm schlängelte sich durch Gesteinsbrocken immer weiter auf euch zu. Ihr hattet euer Schiff und musstet den Wurm erledigen, bevor er das mit euch tat. Trotz des simplen Spielprinzips war Centipede damals einer der größten Atari-Hits, und so war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis eine neue Version auf den Markt kommen würde. Nun ist es so weit. Nachdem Hasbro alle interessanten Atari-Lizenzen aufgekauft hat, bringen sie nun einen Klassiker nach dem anderen in neuem Gewand heraus. Neben dem originalen Centipede befindet sich auf der CD noch unter dem Menüpunkt Adventure eine Neuinterpretation des bekannten Themas. Diesmal zwar in 3D, aber vom Prinzip immer noch gleich: Ein gefräßiger Wurm

bewegt sich durch diverse Hindernisse auf euch und eure Mitmenschen zu und ihr müsst eure und deren Haut retten. Durch diverse Rettungsmissionen erhält das Spiel zwar eine gewisse Zeitlang sogar etwas Tiefgang, doch im Endeffekt geht es, wie schon im Klassiker, nur ums Ballern. Für Kenner des Originals und Retrofreunde zwar ganz interessant, wird sich dieser Titel wohl nicht ganz so oft verkaufen wie das Original Centipede. (Udo L.)

Einfach nicht mehr zeitgemäß

Positiv: Eine Runde klassisches Centipede ist immer noch ganz lustig für zwischendurch oder zum Schwelgen in Erinnerungen. Wer den Klassiker kennt und mal wieder spielen möchte, der hat hier die Möglichkeit dazu. Ansonsten sieht es mit Positivem leider ziemlich mau aus.

Negativ: Von einem Vollpreisspiel kann man heute einfach mehr erwarten. Das neue Centipede reißt nun wirklich keinen vom Hocker, und nur aufgrund des Originals lohnt sich diese CD nicht zu kaufen. Gerade das neue Centipede enttäuscht durch langweiliges Gameplay. Manchen Klassiker sollte man eben ruhen lassen.



Interessante Perspektive: Was zwar nett aussieht, spielt sich allerdings sehr schlecht, denn die Übersicht geht hier komplett verloren.

TEST

CAPCOM GENERATIONS

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

GRAFIK: düffrig
SOUND/FX: düffrig

MEHRSPIELERSPASS: 40%

SPIELSPASS: 41%

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10 Titel
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,95 USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Virgin
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich



TEST

CENTIPEDE

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: mittel

MEHRSPIELERSPASS: 49%

SPIELSPASS: 49%

Entwickler/Vertrieb: Microprose/Hasbro
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 23
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Hasbro
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich





Mit einer ausgereiften AI agieren die Computergegner recht menschlich. Im Kurvenverhalten erweisen sie sich jedoch als zu zaghaft.



Dem Gegner im Nacken sollten Zusammenstöße tunlichst, etwa durch kurze Betätigung der Hinterradbremse, vermieden werden.



Es ist geschafft. Nach drei Kopf-an-Kopf-Duellen steht der Gewinner dieser Etappe fest und erhält den wohlverdienten Pokal.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING

Vergiss die **Bremse** und lass rollen. Dein **Bike** sucht sich seinen Weg ganz **alleine**.

Extremsportarten sind auf der PlayStation ja bekanntlich stark im Kommen. Meist erweisen sich jedoch die Pioniertitel eher als netter Versuch, während die Folgeprodukte wirklich zu begeistern wissen. So geschehen im Skateboard-Sektor mit Street Skater und dem genialen Tony Hawks und auch (so viel sei vorweggenommen) beim Mountainbiking mit MTB Dirt Cross der japanischen Softwareschmiede Sammy und dem vorliegenden Werk des schwedischen Entwicklerstudios UDS.

GAMEPLAY: Anfangs stehen dem Spieler genreüblich nur sieben Grundstrecken zur Auswahl, auf denen auch die Meisterschaft in der



Der Erschöpfungszustand eures Sportlers kann am Energiebalken unten rechts abgelesen werden und sollte in eure Renntaktik einfließen.

niedrigsten Klasse der Amateure ausgetragen wird. Die Strecken sind dabei an so wunderschönen Orten wie dem Watzmann, Mallorca oder dem Grand Canyon angesiedelt, bieten aber auch asphaltierte Abschnitte, zum Beispiel im Stadtkurs von San Francisco. Jede Strecke muss nun in einem Wettkampf gegen insgesamt acht Mitstreiter im K.o.-System Mann gegen Mann bzw. Frau bezwungen werden. Das bedeutet, in drei aufeinanderfolgenden Rennen ist der Spieler gefordert, den jeweiligen Konkurrenten auf den zweiten Platz zu verweisen. Zu diesem Zweck muss man sich auf der Strecke erstmal mit den Bewegungsmöglichkeiten des Fahrers vertraut machen. Mit der X- oder wahlweise der R2-Taste sollte ordentlich in die Pedale getreten werden, jedoch nicht ohne den Energiebalken zu beachten, der den Erschöpfungszustand des Fahrers widerspiegelt. Die Devise lautet

dabei also: So lange es bergab geht, einfach laufen lassen, damit die Kraft am nächsten Anstieg nicht nachlässt. Enge Kurven nehmt ihr am besten, indem ihr die Vorderrad- bzw. Hinterradbremse zum Einsatz bringt, um am Kurvenausgang euren Jockey durch Vorwärtsschieben des Steuerknüppels aus dem Sattel steigen und ordentlich Gas geben zu lassen. Nur mit einer ausgewogenen Fahrweise, die eurem virtuellen Sportler auch mal eine Erholungsphase gönnt, können die clever fahrenden Computergegner besiegt werden.

TECHNIK: Geschwindigkeit, Detailreichtum und ein unauffälliger Grafikaufbau sind wohl die drei wichtigsten Faktoren bei einem Rennspiel. Im Hinblick auf die ersten beiden Größen wird bei No Fear Downhill Mountainbiking einiges geboten, der Streckenaufbau fällt jedoch sehr störend ins verwöhnte Spielerauge. Gelobt werden sollte wiederum die perfekte Sounduntermalung, die sowohl die Fahrradgeräusche als auch das dem Erschöpfungszustand angepasste Stöhnen des Fahrers oder die idyllische Naturkulisse, wie zwitschernde Vögel, berücksichtigt. Wer dennoch Lust verspürt, die Musikstücke einzuschalten, wird auch hier nicht enttäuscht. (Tom S.)

Mountainbike-Sim mit Ups and Downs

Positiv: Dem schwedischen Programmiererteam UDS ist es exzellent gelungen, Handling und Fahrgefühl eines Mountainbikes realistisch zu simulieren. Man fühlt förmlich jede Bodenunebenheit und Erschütterung am eigenen Leibe. Durch die vielen Feinheiten und die herausfordernde Steuerung des Bikers lassen sich auch nach längerer Spieldauer immer wieder Verbesserungen am eigenen Fahrstil finden, so dass dieser Titel auch für Profis für die ein oder andere Spritztour auf den ausgeklügelten Kursen interessant bleibt.

Negativ: Neben den Schwächen im Grafikaufbau wurde auch beim Zweispieler-Modus eine unglückliche Entscheidung getroffen, da große graue Balken die Sicht der Kontrahenten beeinträchtigen. Besitzer kleinerer Fernsehgeräte müssten sich schon ihre Nasen an der Mattscheibe platt drücken, um die Abfahrt zu genießen. Abschließend soll darauf hingewiesen sein, dass ungeduldige Spielernaturen durch das sehr strenge Reglement des Meisterschaftsmodus schier in den Wahnsinn getrieben werden könnten. Dies ist aber reine Geschmackssache.



Auf der Trickstrecke lassen sich mit insgesamt neun unterschiedlichen Figuren allerhand Punkte einfahren.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
78%

SPIELSPASS
82%

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKING

Entwickler/Vertrieb: UDS/Codemasters
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 25 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- /USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Codemasters
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



POWERWARE



BOOTMASTER

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes

- + einfach einstecken
- + kein Garantieverlust
- + kein Löten

+ Deutsche Anleitung

+ Deutsches Menü

+ MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

49,99 DM

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.
DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

MEMORY CARDS

1MB **6,99 DM**
8MB **24,99 DM**
24MB **39,99 DM**
72MB **74,99 DM**
MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD **239,00 DM**
PSX UMGEBAUT **269,00 DM**
PSX+BOOTMASTER **269,00 DM**
PSX+BOOTMASTER+2MB **289,00 DM**

PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon* dt.	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
Final Fantasy 8*	99,99 DM
Formel 1 99*	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 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
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil DC	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Spython 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	Medi Evil
Alundra	Men in Black
Alone in t.Dark 1-3	Nightmare Creat.
Ark of Time	Pax Corpus
Atlantis	Rayman&Gex3D
Baphomets Fl. 1+2	Resident Evil 1
Batman & Robin	Riven
Blaze & Blade	Shadowman*
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
Final Fantasy 8*	Turok 2
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM

Liquid Snake, Meryl Silverberg, Psycho Mantis, Revolver Ocelot, Snake Wolf

SPAWN 13 - JE 34,99 DM

Curse o.t. Spawn2, Zeus, Hatched, J. Priest & Mr. Ock, Medusa

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM

TyrantMr.X, Ivy & Ada, Hunk & Zombi, William & Sherry

MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM

Chucky, Jason, Freddy, Michael, Leatherface

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
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)
Final Fantasy 8* (24,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Tekken 3 (24,60 DM)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Resident Evil 1kompl. (19,95)
Warzone 2100 (19,95 DM)
X-Files (19,95 DM)

TOP SECRET 2

Cheats & Codes zu über 120 Spielen!

14,80 DM

PSX ZUBEHÖR

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

04131 / 200580



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/Atclaim 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/Atclaim 6/98 S. 73..... Fun 80%

BUST A MOVE 4

Taito/Atclaim 1/99 S. 66..... Fun 75%

Snowboard

PHAT AIR-EXTREME SNOWBOARDING

Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47..... Fun 87%

COOL BOARDERS 3

989 Studios/SCED 12/98 S. 58..... Fun 85%

SNOW RACER 98

Laguna 5/98 S. 102..... Fun 79%

X-GAMES PRO BOARDER

Radical Entert./SCED 1/99 S. 75..... Fun 75%

COOL BOARDERS 2

UEP-System/SCED 2/98 S. 73..... Fun 72%

Tennis

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters 8/98 S. 76..... Fun 86%

ANNA KOURNIKOVA S. C. TENNIS

Namco/SCED 6/99 S. 88..... Fun 79%

TENNIS ARENA

Ubi Soft 8/98 S. 76..... Fun 78%

DAVIS CUP TENNIS

Telstar 8/98 S. 76..... Fun 73%

ALL STAR TENNIS '99

Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68..... Fun 71%

Eishockey

NHL 2000

Electronic Arts 11/99 S. 88..... Fun 87%

NHL '99

Electronic Arts 11/98 S. 39..... Fun 85%

NHL '98

Electronic Arts 8/98 S. 76..... Fun 83%

NHL BREAKAWAY

Atclaim 8/98 S. 76..... Fun 78%

NHL POWERPLAY '98

Virgin 4/98 S. 72..... Fun 78%

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%

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 STRIKER

Rage/Infogrames 11/99 S. 86..... Fun 85%

UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE SOCCER

Eidos 4/99 S. 86..... Fun 81%

ACTUA SOCCER 3

Gremlin/Atclaim 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%



Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

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

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

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

TOMB RAIDER 3

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

SILENT HILL

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

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

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

Tomb Raider 2

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

ALUNDRA

Matrix/Psychosis 4/98 S. 64..... Fun 86%

AKUJI THE HEARTLESS

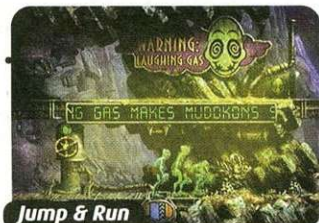
Crystal Dynamics/Eidos 2/99 S. 68..... Fun 84%

TOMB RAIDER 1

Core Design/Eidos 6/98 S. 74..... Fun 84%

HARD EDGE

Infogrames 4/99 S. 99..... Fun 83%



Jump & Run

ODDWorld ABE'S EXODUS

GT Interactive 11/98 S. 32..... Fun 89%

GEX: DEEP COVER GECKO

Crystal Dynamics/Eidos 5/99 S. 84..... Fun 89%

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Crystal Dynamics/BMG Int. 4/98 S. 48..... Fun 88%

ABE'S ODDYSEE

GT Interactive 8/98 S. 53..... Fun 88%

CRASH BANDICOOT 3

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

MEDIEVIL

Millennium/SCED 10/98 S. 58..... Fun 88%

SPYRO 2

Insomniac Games/SCED 11/99 S. 90..... Fun 87%

SPYRO THE DRAGON

Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48..... Fun 86%

HEART OF DARKNESS

Amazing Studios/Laguna 8/98 S. 52..... Fun 86%

PAC-MAN WORLD

Namco/SCED 11/99 S. 50..... Fun 85%



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

Techno/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%

FORMEL EINS 99

Studio 33/Psychosis 11/99 S. 46..... Fun 92%

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

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



Shoot 'em Up

FORSAKEN

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

COLONY WARS: VENGEANCE

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

R-TYPES

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

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

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

CRIME KILLER

Interplay/Atclaim 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 94%

GRAN TURISMO

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

TEKKEN 3

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

INDIZIERTES SPIEL 2

Capcom 5/98 S. 74..... Fun 89%

ODDWorld ABE'S ODDYSEE

GT Interactive..... Fun 88%

FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION

Electronic Arts 3/98 S. 60..... Fun 88%

GRAND THEFT AUTO

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

WIPEOUT 2097

Psychosis 2/98 S. 68..... Fun 87%

WWF WARZONE

Atclaim 9/98 S. 64..... Fun 87%

TEKKEN 2

Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1..... 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

Atclaim 9/99 S. 88..... Fun 90%

WWF WARZONE

Atclaim 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

PlayStation

11/99 GAMES

Tipps & Trix

zum Rausschneiden und Abheften

MISSION IMPOSSIBLE

Als Agent hat man es nicht leicht: Wir helfen euch #394

FINAL FANTASY VIII

Squaresofts Edelperle: So verläuft sich niemand #380

Kleinzeug

Akuji - The Heartless	Xploder-/Game-Buster-Codes	#379
Bomberman	Passwörter	#379
Bomberman World	Xploder-/Game-Buster-Codes	#379
Fisherman's Bait	Trix	#378
RC Stunt Copter	Xploder-/Game-Buster-Codes	#379
Sled Storm	Xploder-/Game-Buster-Codes	#379
South Park	Passwort	#379
Speed Freaks	Renntrix	#379
Syphon Filter	Xploder-/Game-Buster-Codes	#379
Tarzan	Urwaldtrix	#379
Wip3out	Trix	#378
WWF Attitude	Xploder-/Game-Buster-Codes	#378

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 von barer 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!

BOMBERMAN**PASSWÖRTER**

Bomberman hat es nicht gerade leicht, sich gegen alle Fieslinge zu behaupten. Probiert deshalb doch einmal folgende beide Passwörter aus:

Für Modern: 93E80G97

Für Retro: 93EB0G93

SOUTH PARK**PASSWORT**

Mit dem Passwort **BOBBYBIRD** bzw. **ZBOBBYBIRD** sollten Kenny und Co. keinerlei Probleme mehr haben.

BOMBERMAN WORLD**XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Unbegrenzt Zeit:

8007 7BD8 37A0

Alle Levels geöffnet:

8007 7A5A 0004

Alle Welten komplett:

8007 7A5E 0004

SLED STORM**XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Viele Punkte:

800D B182 000E

Zeit einfrieren:

8003 1D7A 3C00

Viel Geld:

800C 2664 FFFF

AKUJI - THE HEARTLESS**XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Unendlich Gesundheit:

8006 E0C2 2400

Unendlich Leben:

8008 56E2 2400

RC STUNT COPTER**XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Unendlich Zeit im Training:

8009 F144 22B7

Alle Trainingsübungen bestanden:

5000 0A02 0000

800C 3BAC FFFF

Einzelspieler-Modus und alle Hubschrauber freigeschaltet:

5000 0502 0000

800C 3B94 0303

SYPHON FILTER**XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES**

Rotes Blut:

8004 F6D0 0020

8004 F6D8 20FF

8004 F870 0020

8004 F878 20FF

800D 243C 00FF

SPEED FREAKS RENNTRIX

Man hat es nicht gerade leicht im knallharten Funracer von Funcom.

Daher hier die wichtigsten Trix:

Allgemein:

Übt mit der Steuerung, bis ihr diese völlig beherrscht.

Habt ihr ein Power-up, dann benutzt es auch!

Anfänger sollten einen Wagen wählen, der schwer ist und eine einfache Lenkung hat.

Ihr könnt immer nur eine Waffe speichern. Nehmt ihr eine zweite auf, verbleibt euch nur eine Sekunde, die alte abzufeuern. Ansonsten wird diese weggeworfen!

Je besser ihr fahrt, um so besser sind auch die Computergegner. Seid ihr in

Führung, versuchen die anderen Rennteilnehmer auf euch loszugehen.

Fortgeschrittene sollten deshalb versuchen, erst kurz vor dem Ende des Rennens die Führung zu übernehmen.

Auf schwierigeren Strecken müsst ihr die Handbremse einsetzen, um enge Power-Slides machen zu können.

Wie fahrt ihr geschickt?

Regel Nummer 1 ist ganz klar: Fahrt immer auf der Innenlinie! Auf schwierigeren Strecken ist es ansonsten unmöglich, zu gewinnen

Auf längeren Geraden unbedingt den Booster einsetzen!

Die Booster-Pick-ups tauchen immer an derselben Stelle auf, also merken!

Jede Strecke hat mindestens eine Abkürzung. Fahre im Single-Modus, um sie herauszufinden.

Im Sprung kann man immer noch lenken. Vermeide aber schräg auf den Boden zu kommen, es sei denn eine Kurve folgt.

Finde die gerade Linie zwischen Kurvenkombinationen.

Wenn euer Boost-Meter das Maximum erreicht hat, dürft ihr nicht einfach nur kurz drücken. Haltet die ganze Zeit den Knopf gedrückt, um die maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Mit diesem Super-Boost kommt ihr auch durch enge Kurven.

Habt ihr eine Super-Booster-Münze aufgesammelt, dann aktiviert sie nicht mit dem Waffen-Knopf, solange ihr nicht die komplette normale Booster-Energie aufgebraucht habt.

Erst wenn nichts mehr da ist, sofort den Super-Boost einsetzen, denn so erreicht ihr noch mehr Speed!

Am sichersten ist es, den Super-Boost während der "Unverletzlichkeit" einzuschalten. Berührt ihr dann andere Fahrer, werden sie aus der Bahn geworfen. Aber haltet euch von anderen mit der gleichen Kraft fern!

Beim Start, wenn das dritte Licht leuchtet, solltet ihr schnell den Gas-Knopf drücken. Das gibt euch einen Extra-Boost!

**TARZAN URWALDTRIX**

Direkt von Sony einige Trix zum wilden Tarzan.

Haltet nach andersfarbig hervorgehobenen Bereichen im Urwald Ausschau und lasst Tarzan auf den Boden hämmern. Bananen und Gutscheine befinden sich manchmal an den merkwürdigsten Orten. **Achtet** auf Sprungbretter aller Art, wie Äste, lose Bretter, federnde Pflanzen oder die Rücken großer Tiere. Nutzt diese für Powersprünge.

Sucht im Level „Rockin' the Boat“ (Schwankende Planken) nach Hebeln, mit denen sich der Zugang zu versteckten Bereichen öffnen lässt.

Viele Wege führen ins Baumhaus, jedoch sind einige gewinnbringender als andere. Nehmt euch die Zeit, um euch überall umzuschauen. Ihr findet bestimmt mehr, als ihr euch vorgestellt habt.

Lianen sind nur zum Schwingen da. An vielen von ihnen sind oben in den Bäumen Bonusobjekte versteckt. Klettert die Lianen ganz nach oben, um

Dschungelgutscheine und Gesundheit zu finden.

Zertrümmert im Lager ein paar Kisten, um Dschungelgutscheine und andere wertvolle Gegenstände zu finden. Haltet euch auch auf der Wippe ein wenig auf.



FINAL FANTASY VIII

Squall und seine Mannen haben einen **langen Weg vor sich**. Ihre Aufgabe liegt darin, die Welt vor den **schwarzen Kräften** der finsternen **Hexe Edea** zu bewahren. Folgt uns durch die Welt von **Final Fantasy VIII** ...



Füllt eure Lebenspunkte rechtzeitig auf, bevor ihr Fieslingen gegenüber tretet.



Holt stets Informationen bei anderen ein. Merkt euch diese auch.

Der Anfang

Nach eurem Kampf mit Cifer im Vorspann, erwacht ihr auf der Krankenstation des Gardens. Unterhaltet euch mit Dr. Kadowaki. Diese verabreicht euch eine Standpauke und informiert Quistis Trepe (die nette Ausbilderin, die von ihrem Sexappeal stets überzeugt ist). Nach einem kurzen Auftritt eines geheimnisvollen Mädchens betritt Quistis die Station. Sie bringt euch in eure Klasse zurück, um Vorbereitungen für die Abschlussprüfung zu treffen. Bevor ihr an der SEED-Prüfung teilnehmen dürft, steht euch allerdings noch ein Besuch in der Feuergrötte bevor. Aber zuerst solltet ihr zurück an eure Schulbank und dort am Computer alles Wissenswerte abfragen. Im Balamb Garden Network erfahrt ihr schon etwas über die G.F. Macht euch mit diesen Kräfte

genauestens vertraut, denn diese sind sehr oft kampfscheidend. Einige Punkte werden zwar erst später erläutert, aber ihr solltet schon einmal das Tutorial durchlesen. Verlasst dann das Klassenzimmer und vergesst nicht, auf dem Weg zum Aufzug mit der Person zu sprechen. Ihr erhaltet von ihr sieben Karten. Nun geht es mit dem Lift hinunter. Schaut euch den Wegweiser an und studiert die verschiedenen Locations des Gardens. Um später nicht rings um die Anlage laufen zu müssen, könnt ihr auf dem Wegweiser ein Ziel angeben. So gelangt ihr schneller dorthin. Bevor ihr

euch mit Quistis auf den Weg zur Feuergrötte macht, solltet ihr in die Übungshalle gehen (Erfahrungswerte!). Schaut im Menü nach und koppelt die beiden G.F.s. Belegt dann Ability mit den Befehlen Zauber, Draw und G.F. Laft etwas in der Übungshalle herum und stellt euch den Kämpfen. Sollten eure Lebenspunkte schwinden, verlasst ihr die Halle einfach und marschirt in euer Quartier zum Schlafen und Energieauffrischen. Setzt in den Fights in der Übungshalle G.F.-Befehle ein. Steht ihr nur einem einsamen Gegner gegenüber, entzieht diesem mit dem Draw-Befehl seine Zauber und lagert diese ein. Habt ihr Level 10 erreicht, schaut ihr euch noch etwas im Garden um, frischt die Kräfte auf, speichert und geht zu Quistis am Haupteingang. Sie erklärt euch das gesamte System der G.F. und das Koppeln ganz genau. Merkt euch diese Punkte. Sie sind für den späteren Spielverlauf sehr wichtig. Verlasst dann den Garden (den Draw-Punkt am Ausgang leeren) und marschirt in östlicher Richtung zur Feuergrötte. Laft allerdings nicht in die Waldgebiete, da die Gegner hier noch zu stark sind.

Die Feuergrötte

Ab hier beginnt eure Prüfung zum SEED. Eurem Verhalten entsprechend werdet ihr später auch bezahlt. Wer seinen SEED-Level aufmotzen will, kann dies recht einfach über die Funktion Test im Optionsmenü tun.

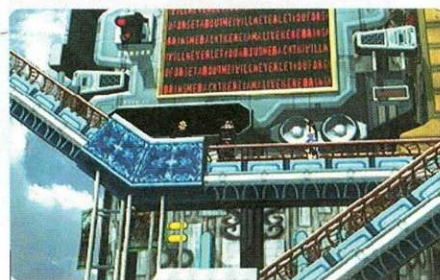
Lasst euch von eurer Ausbilderin Quistis einige weitere Tipps geben und marschirt in die Feuergrötte hinein. Benutzt hier die G.F. Shiva, um den



Nutzt eure Kräfte, die Guardian Forces, um starke Gegner zu schwächen.



Nutzt jeden Speicherpunkt, um gegen böse Überraschungen gewappnet zu sein.



Hier gibt es eine Live-Übertragung einer Ansage des Präsidenten zu sehen.

Chocobo

Die Chocobos dürfen in keinem Final-Fantasy-Abenteuer fehlen. Squaresoft sorgte sogar für Gastauftritte dieser geduldigen Reittiere in anderen Spielen ihres Hauses.



Kiros



Kiros gehört zur Gruppe der galbadianischen Söldner rund um Laguna. Was die regelmäßigen Wechsel zu dieser Gruppe auf sich haben, erfahrt ihr später.

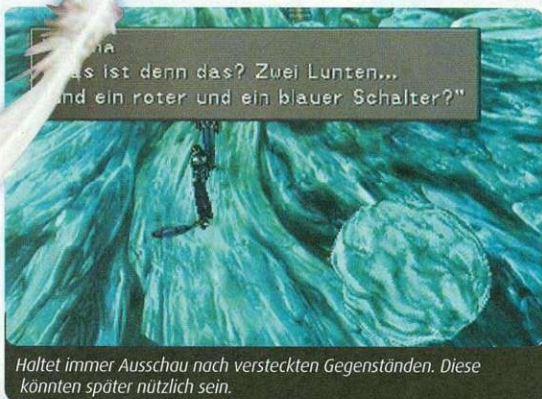
Monstern Herr zu werden. Lauff einfach die Grotte schnurstracks nach oben und bekämpft Ifrit. Auch hier nützt euch die G.F. Shiva sehr viel. Das Zeitlimit ist übrigens nur so lange gültig, bis Ifrit besiegt ist. Nun erhaltet ihr ihn als G.F. Bedenkt Quistis mit seinen Fähigkeiten. Verlasst die Höhle und nutzt den Draw-Punkt auf dem Rückweg. Entzieht auch den auftauchenden Gegnern möglichst viel Zaubersprüche. Ihr werdet lernen, dass sich alle Zauber streng nach den Grundelementen richten. Das bedeutet, dass Feuermöner gegen Eiszauber schlecht gefeit sind. Nutzt dieses Wissen gegen sie aus. Sorgt auch dafür, dass Squall viele Analysis-Zauber einkassiert, um für spätere Kämpfe einen Vorrat zu haben. Kehrt dann zurück in den Garten. Man kann übrigens überall auf der Oberfläche speichern, und regelmäßiges Speichern bewahrt euch vor so mancher bösen Überraschung.

Die SEED-Prüfung

Geht in euer Quartier und zieht die Uniform an, indem ihr ans Bett tretet. Nun werdet ihr automatisch in die Anfangshalle gebracht. Hier lernt ihr Xell Dincht kennen. Als weiterer Prüfling tritt Cifer eurer Gruppe bei. Nachdem ihr vom Direktor Cid mit allen Einzelheiten eures Auftrags vertraut gemacht wurdet, geht es auch schon zum Hafen. Lenkt das Fahrzeug einfach die Straße entlang. Im Hafen besteigt ihr das Schiff und erhaltet erneut Anweisungen. Es gilt, die Stadt Dohle vor den Angriffen der Galbadianer zu schützen. Ihr landet am Strand und folgt Cifer zum Marktplatz. Dort wartet ihr ab, bis einige Soldaten an euch vorbeiziehen ehe ihr eurem Truppenführer erneut einen Berg hinauf folgt. Die Monster und Soldaten hier lasst ihr die G.F.s spüren. Saugt auch reichlich Vita-Zauber. Oben angekommen, erreicht euch beim Sendeturm die Botin Selphie. Zusammen mit ihr und dem hitzköpfigen Cifer geht es in die Anlage. Gebt jedem der drei Mitglieder eine G.F. Kopplung. Innen leert ihr den Draw-Punkt und speichert, bevor ihr mit dem Aufzug nach oben fahrt. Dort angelangt, werdet ihr alte Bekannte aus früheren Teilen der Final Fantasy Saga wiedertreffen, darunter auch Wedge und Biggs, die gerade im Begriff sind, erneut hinterlistiges Werk zu vollbringen. Es kommt zum Kampf. Haltet eure Hitpoints im Positiven, denn bald wird ein Monster namens El Viole auftauchen und euch attackieren. Mächtige G.F.-Einsätze besiegen es jedoch. Denkt an den

Vita-Zauber, der dem Monster entzogen werden kann.

Danach heißt es innerhalb von 30 Minuten den Strand zu erreichen. Netterweise werdet ihr von einer Vernichtungsmaschine verfolgt. Kämpft immer so lange gegen sie, bis ein Hinweis auf Flucht auftaucht. X-ATM092 wird später



Haltet immer Ausschau nach versteckten Gegenständen. Diese konnten später nützlich sein.

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.com
Game It! D-87488 Betzigau

Preis: genau 100% für die deutsche Version von Eurozone
d.h. am Lager vorliegende Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller in den Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Vorhandenheit versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung gewisse Termine durch Verschiebungen ändern können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schablonen.
• Bei Nichtanfrage berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
• Nachnahme: DM 999 + 3,- Postgebühr ab DM 180,- frei
• bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
• Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikel: ab 49,99 Warenwert frei
Preise Stand 15.09.99 * = noch nicht verfügbar am 15.09.99
N = Neu P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

SONY PSX	
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	49,99
Action Man	79,99
AK Tennis	49,99
Akuri	49,99
Air Combat Plat.	49,99
Aironauts	49,99
Alien Resurrection	49,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	49,99
Ape Escape	49,99
Arctura's Gate	49,99
Apocalypse	49,99
Asterix & Obelix	49,99
Attack of the Sauroman	49,99
Autobahn Racer 2	49,99
Backyard Sports	49,99
Baseball 2000	49,99
Best Wars	49,99
Big Air	49,99
Big Race USA	49,99
Billard Nights*	74,99
Blade & Blade	49,99
Blade & Blade 2	49,99
Blade & Blade 3	49,99
Blade & Blade 4	49,99
Blade & Blade 5	49,99
Blade & Blade 6	49,99
Blade & Blade 7	49,99
Blade & Blade 8	49,99
Blade & Blade 9	49,99
Blade & Blade 10	49,99
Blade & Blade 11	49,99
Blade & Blade 12	49,99
Blade & Blade 13	49,99
Blade & Blade 14	49,99
Blade & Blade 15	49,99
Blade & Blade 16	49,99
Blade & Blade 17	49,99
Blade & Blade 18	49,99
Blade & Blade 19	49,99
Blade & Blade 20	49,99
Blade & Blade 21	49,99
Blade & Blade 22	49,99
Blade & Blade 23	49,99
Blade & Blade 24	49,99
Blade & Blade 25	49,99
Blade & Blade 26	49,99
Blade & Blade 27	49,99
Blade & Blade 28	49,99
Blade & Blade 29	49,99
Blade & Blade 30	49,99
Blade & Blade 31	49,99
Blade & Blade 32	49,99
Blade & Blade 33	49,99
Blade & Blade 34	49,99
Blade & Blade 35	49,99
Blade & Blade 36	49,99
Blade & Blade 37	49,99
Blade & Blade 38	49,99
Blade & Blade 39	49,99
Blade & Blade 40	49,99
Blade & Blade 41	49,99
Blade & Blade 42	49,99
Blade & Blade 43	49,99
Blade & Blade 44	49,99
Blade & Blade 45	49,99
Blade & Blade 46	49,99
Blade & Blade 47	49,99
Blade & Blade 48	49,99
Blade & Blade 49	49,99
Blade & Blade 50	49,99
Blade & Blade 51	49,99
Blade & Blade 52	49,99
Blade & Blade 53	49,99
Blade & Blade 54	49,99
Blade & Blade 55	49,99
Blade & Blade 56	49,99
Blade & Blade 57	49,99
Blade & Blade 58	49,99
Blade & Blade 59	49,99
Blade & Blade 60	49,99
Blade & Blade 61	49,99
Blade & Blade 62	49,99
Blade & Blade 63	49,99
Blade & Blade 64	49,99
Blade & Blade 65	49,99
Blade & Blade 66	49,99
Blade & Blade 67	49,99
Blade & Blade 68	49,99
Blade & Blade 69	49,99
Blade & Blade 70	49,99
Blade & Blade 71	49,99
Blade & Blade 72	49,99
Blade & Blade 73	49,99
Blade & Blade 74	49,99
Blade & Blade 75	49,99
Blade & Blade 76	49,99
Blade & Blade 77	49,99
Blade & Blade 78	49,99
Blade & Blade 79	49,99
Blade & Blade 80	49,99
Blade & Blade 81	49,99
Blade & Blade 82	49,99
Blade & Blade 83	49,99
Blade & Blade 84	49,99
Blade & Blade 85	49,99
Blade & Blade 86	49,99
Blade & Blade 87	49,99
Blade & Blade 88	49,99
Blade & Blade 89	49,99
Blade & Blade 90	49,99
Blade & Blade 91	49,99
Blade & Blade 92	49,99
Blade & Blade 93	49,99
Blade & Blade 94	49,99
Blade & Blade 95	49,99
Blade & Blade 96	49,99
Blade & Blade 97	49,99
Blade & Blade 98	49,99
Blade & Blade 99	49,99
Blade & Blade 100	49,99

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

Blade & Blade 101	49,99
Blade & Blade 102	49,99
Blade & Blade 103	49,99
Blade & Blade 104	49,99
Blade & Blade 105	49,99
Blade & Blade 106	49,99
Blade & Blade 107	49,99
Blade & Blade 108	49,99
Blade & Blade 109	49,99
Blade & Blade 110	49,99
Blade & Blade 111	49,99
Blade & Blade 112	49,99
Blade & Blade 113	49,99
Blade & Blade 114	49,99
Blade & Blade 115	49,99
Blade & Blade 116	49,99
Blade & Blade 117	49,99
Blade & Blade 118	49,99
Blade & Blade 119	49,99
Blade & Blade 120	49,99
Blade & Blade 121	49,99
Blade & Blade 122	49,99
Blade & Blade 123	49,99
Blade & Blade 124	49,99
Blade & Blade 125	49,99
Blade & Blade 126	49,99
Blade & Blade 127	49,99
Blade & Blade 128	49,99
Blade & Blade 129	49,99
Blade & Blade 130	49,99
Blade & Blade 131	49,99
Blade & Blade 132	49,99
Blade & Blade 133	49,99
Blade & Blade 134	49,99
Blade & Blade 135	49,99
Blade & Blade 136	49,99
Blade & Blade 137	49,99
Blade & Blade 138	49,99
Blade & Blade 139	49,99
Blade & Blade 140	49,99
Blade & Blade 141	49,99
Blade & Blade 142	49,99
Blade & Blade 143	49,99
Blade & Blade 144	49,99
Blade & Blade 145	49,99
Blade & Blade 146	49,99
Blade & Blade 147	49,99
Blade & Blade 148	49,99
Blade & Blade 149	49,99
Blade & Blade 150	49,99
Blade & Blade 151	49,99
Blade & Blade 152	49,99
Blade & Blade 153	49,99
Blade & Blade 154	49,99
Blade & Blade 155	49,99
Blade & Blade 156	49,99
Blade & Blade 157	49,99
Blade & Blade 158	49,99
Blade & Blade 159	49,99
Blade & Blade 160	49,99
Blade & Blade 161	49,99
Blade & Blade 162	49,99
Blade & Blade 163	49,99
Blade & Blade 164	49,99
Blade & Blade 165	49,99
Blade & Blade 166	49,99
Blade & Blade 167	49,99
Blade & Blade 168	49,99
Blade & Blade 169	49,99
Blade & Blade 170	49,99
Blade & Blade 171	49,99
Blade & Blade 172	49,99
Blade & Blade 173	49,99
Blade & Blade 174	49,99
Blade & Blade 175	49,99
Blade & Blade 176	49,99
Blade & Blade 177	49,99
Blade & Blade 178	49,99
Blade & Blade 179	49,99
Blade & Blade 180	49,99
Blade & Blade 181	49,99
Blade & Blade 182	49,99
Blade & Blade 183	49,99
Blade & Blade 184	49,99
Blade & Blade 185	49,99
Blade & Blade 186	49,99
Blade & Blade 187	49,99
Blade & Blade 188	49,99
Blade & Blade 189	49,99
Blade & Blade 190	49,99
Blade & Blade 191	49,99
Blade & Blade 192	49,99
Blade & Blade 193	49,99
Blade & Blade 194	49,99
Blade & Blade 195	49,99
Blade & Blade 196	49,99
Blade & Blade 197	49,99
Blade & Blade 198	49,99
Blade & Blade 199	49,99
Blade & Blade 200	49,99

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

Titel des Monats
Oktober (PSX)
Dino Crisis* 89,99
incl. Versandkosten!!!

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Carmageddon dt.*	79,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Gungage*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Mission Impossible	89,99
RC Stunt Copter	59,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung*	89,99
Worms: Armageddon	79,99

PSX HARDWARE	DREAMCAST SOFTWARE
Adapter Gameboy	Aerowings*
Aradeshock Pro Joyst.	Billard Nights*
Controller Sony	Blue Stinger*
Dual Shock Sony	Bugsy Heat*
Infra Red Sony	Control Boarders*
Controller Infrarot	Dynamite Cop*
Gamebaster Pro	Get Bass ind. Angel*
PC Link	Hydro Thunder
Lenkard Mad Catz	Marvel vs. Capcom
Lenkard Ferrari Shock	Metropolis*
Scorpion Gun	Millennium Soldier*
Memory Cards	Penpen*
16 Slot	Powerstone*
12 Slot	Speed Devils*
15 Slot	Stunt*
16 Slot	Stunt 2*
17 Slot	Stunt 3*
18 Slot	Stunt 4*
19 Slot	Stunt 5*
20 Slot	Stunt 6*
21 Slot	Stunt 7*
22 Slot	Stunt 8*
23 Slot	Stunt 9*
24 Slot	Stunt 10*
25 Slot	Stunt 11*
26 Slot	Stunt 12*
27 Slot	Stunt 13*
28 Slot	Stunt 14*
29 Slot	Stunt 15*
30 Slot	Stunt 16*
31 Slot	Stunt 17*
32 Slot	Stunt 18*
33 Slot	Stunt 19*
34 Slot	Stunt 20*
35 Slot	Stunt 21*
36 Slot	Stunt 22*
37 Slot	Stunt 23*
38 Slot	Stunt 24*
39 Slot	Stunt 25*
40 Slot	Stunt 26*
41 Slot	Stunt 27*
42 Slot	Stunt 28*
43 Slot	Stunt 29*
44 Slot	Stunt 30*
45 Slot	Stunt 31*
46 Slot	Stunt 32*
47 Slot	Stunt 33*
48 Slot	Stunt 34*
49 Slot	Stunt 35*
50 Slot	Stunt 36*
51 Slot	Stunt 37*
52 Slot	Stunt 38*
53 Slot	Stunt 39*
54 Slot	Stunt 40*
55 Slot	Stunt 41*
56 Slot	Stunt 42*
57 Slot	Stunt 43*
58 Slot	Stunt 44*
59 Slot	Stunt 45*
60 Slot	Stunt 46*
61 Slot	Stunt 47*
62 Slot	Stunt 48*
63 Slot	Stunt 49*
64 Slot	Stunt 50*
65 Slot	Stunt 51*
66 Slot	Stunt 52*
67 Slot	Stunt 53*
68 Slot	Stunt 54*
69 Slot	Stunt 55*
70 Slot	Stunt 56*
71 Slot	Stunt 57*
72 Slot	Stunt 58*
73 Slot	Stunt 59*
74 Slot	Stunt 60*
75 Slot	Stunt 61*
76 Slot	Stunt 62*
77 Slot	Stunt 63*
78 Slot	Stunt 64*
79 Slot	Stunt 65*
80 Slot	Stunt 66*
81 Slot	Stunt 67*
82 Slot	Stunt 68*
83 Slot	Stunt 69*
84 Slot	Stunt 70*
85 Slot	Stunt 71*
86 Slot	Stunt 72*
87 Slot	Stunt 73*
88 Slot	Stunt 74*
89 Slot	Stunt 75*
90 Slot	Stunt 76*
91 Slot	Stunt 77*
92 Slot	Stunt 78*
93 Slot	Stunt 79*
94 Slot	Stunt 80*
95 Slot	Stunt 81*
96 Slot	Stunt 82*
97 Slot	Stunt 83*
98 Slot	Stunt 84*
99 Slot	Stunt 85*
100 Slot	Stunt 86*

Zusammen gekauft
= gespart!
Sonic+Virtua Fighter 3+
Metropolis* 299,99
DCA Vibration Pack
+ Controller* 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!

LADEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515-52 & 54)
Fragen Sie nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!!
06667 Weissenfels
Nikolaistr. 1 - 03443/30273 neu!!
12277 Berlin
JE Games Mariental
Buckower Chaussee 100 - 030/7232548
16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligenstraße 26 - 04131/735386
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 - 06403/92280
39104 Magdeburg
Str. am alten Theater - neu!!
63667 Nidda
Am Markt 43 - 06435/56815
64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim
Schlingengasse 4 - 06251/6581564
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/82941
76727 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
70372 Stg.-Cannstatt
Markstr. 47 - 07145/59550 ab 1.11.
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgerstr. 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau
Lindenbergstr. 34 - 06341/930570
78647 Trossingen
Bahnhofstr. 21 - 07425/31818 neu!!
79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 - 0781/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/177 72
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 083 31/49 77 99
88131 Lindau
Königs

Cifer

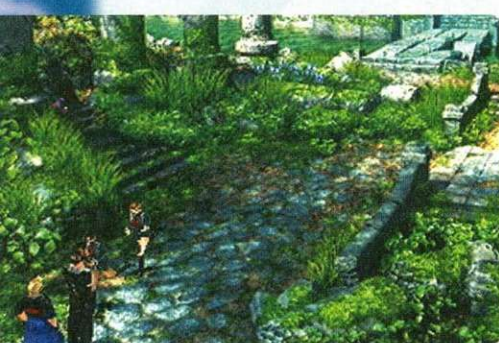


Cifer, zuerst gehasst, dann nach seiner vermeintlichen Hinrichtung vermisst, mausert sich nach und nach zum Todfeind Nr.1 der tapferen SEED-Söldner.

am Strand unter schweres Maschinengewehrfeuer genommen. Ihr habt sogar eventuell die Gelegenheit, die Vernichtungsmaschine auf der Brücke, die ihr bei eurer Flucht überquert, zu besiegen. Allerdings müsst ihr hier eure Charaktere schon ein wenig hochgelevelt haben. Habt ihr den Strand erreicht, kehrt ihr in den Garten zurück. Redet dort mit den Anwesenden und lasst euch als vollwertiger SEED begrüßen. Nun heißt es, sich im Quartier umzuziehen und zur Fete zu gehen. Begebt euch ins Zimmer des Direktors, hört euch sein Lob an und geht euch danach in eurem Quartier umziehen. Genießt die Fete und folgt Quistis Anweisungen. Merkt euch die Erklärungen über die Zustandseigenschaften und spielt mit ihr den Talk beim geheimen Treffpunkt durch. Übrigens solltet ihr beachten, dass ihr in manchen Situationen nicht die Möglichkeit habt, euch auszuruhen und somit die Lebensenergie aufzufüllen. Heilt daher eure Charaktere mit Vita-Zauber, bevor ihr in einen weiteren Kampf geratet. Im Übungsraum bringt übrigens eine Kopplung von Squal mit der G.F. Shiva und der Option Optimal im Kopplungsmenü recht gute Ergebnisse, um Dinos und lästige Insekten zu vernichten.

Timber

Als vollwertiger SEED erhaltet ihr nun euren ersten Auftrag. Begebt euch zum Ausgang des Gardens und lauscht den Anweisungen des Di-



Draw-Punkte sind gut versteckt. Achtet auf ihr Leuchten, um keinen zu übersehen.



Ein Blick auf die Karte sorgt für bessere Orientierung.



Sorgt stets für die richtigen Kopplungen. Ohne G.F.-Kräfte wird es sehr schwer.



rektors. Das Passwort, auf welches ihr in Timber achten müsst, lautet: "Der Wald hat sich verändert." Die von euch erwartete Antwort ist: "Es leben aber noch Eulen." Also, macht euch auf den Weg nach Balamb, der Stadt mit dem Hafen. Auf dem Weg dorthin solltet ihr die Kopplungen auf Quistis lösen und eventuell ihre G.F. anderen Mitgliedern der Truppe geben, die in der aktuellen Party dabei sind. Schaut euch etwas in der Stadt um und bezahlt am Bahnhof die 3000 Gil für die Bahnkarten. Besteigt den Zug, der euch nach Timber bringt. Als ihr ins Zugabteil marschiert, um euch ein wenig auszuruhen, werdet ihr mit Schlafgas überrascht. Szenenwechsel: Als die drei Krieger Laguna, Krios und Ward befindet ihr euch in einem Kriegsgebiet. Schlagt euch zur nächsten Stadt durch und besucht das Hotel. Hier trifft Laguna seinen heimlichen Schwarm Julia. Spielt mit ihm die Szenerie in der Bar durch. Besucht sie dann auf ihrem Zimmer und unterhaltet euch mit ihr. Danach gelangt ihr zurück in den Zug nach Timber. Hier reden die drei Mitglieder eurer Party über den kollektiven Traum. Anschließend trifft ihr in Timber ein. Beantwortet die Parole richtig, und ihr werdet in den nächsten Zug verfrachtet. Begrüßt Watts und Thon und marschiert dann hinauf, um Prinzessin Rinoa zu wecken. Diese stellt euch daraufhin ihre Partnerin Angel vor, einen Hund mit speziellen Fähigkeiten. Um diese zu trainieren, solltet ihr die Zeitschrift "Mein Hund" studieren. Kurz darauf werdet ihr in einen geheimen Entführungsplan eingeweiht. Hier die einzelnen Schritte: 1.) Auf Wache-2 hinaufsteigen. 2.) Auf Wache-2 vorarbeiten. 3.) Auf Präsidentenwagen vordringen. 4.) Die Kopplung von Wache-1 trennen. 5.) Kopplung von Wache-2 trennen.



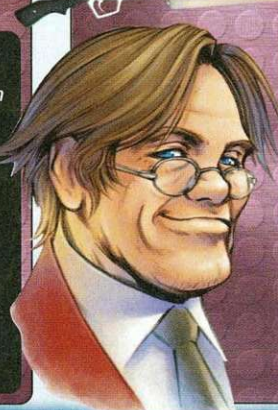
Die Umgebung gibt euch wichtige Hinweise. Achtet auf diese!

Edea



Edea, die böse Hexe, versucht die Macht an sich zu reißen. Sie schreckt vor keiner noch so großen Tat zurück. Selbst Angriffe mit Raketen auf Unschuldige billigt sie. Können unsere Helden ihr Einhalt gebieten?

Cid



Direktor Cid ist der Leiter des Balamb Gardens. Er erteilt den SEED-Söldnern dort die Befehle und prüft neue Aufträge.

Oma, schenk' mir PlayStation Games!

**Der Hit auf dem Gabentisch:
Das PlayStation-Games-Jahresabo!**

Da freuen sich alle: Oma kann die verzweifelte Suche nach einem passenden Geschenk für Dich aufgeben, und Du bekommst PlayStation Games ab sofort monatlich pünktlich und bequem ins Haus geliefert.

Übrigens: Falls Oma doch schon ein Geschenk für Dich hat, gibt's ja zum Glück auch noch Mama, Tante Monika oder Onkel Rudi, die bestimmt dankbar für einen guten Geschenk-Tip sind. Natürlich kannst auch Du ein Abo verschenken: Dein Freund Harry, Neffe Stefan oder Schwesterlein Tanja werden begeistert sein!

**Diese exklusive
Geschenk-Urkunde
gibt es gratis für den
Gabentisch dazu.**



PlayStation Games im Abo:

→ **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher

→ **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

→ **Preiswert**
Im Abo kostet jede Ausgabe nur
DM 5,25 statt DM 5,99



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

Adresse des neuen Abonnenten
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Abo-Rechnung sowie die Geschenkkurkunde gehen an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PlayStation Games.

☐ JA, ich möchte das PlayStation-Games-Abo verschenken.
(DM 63,-/Jahr (= DM 5,25/Ausg.); Ausland 87,-/Jahr; OS 534,-/Jahr)

Datum 1. Unterschrift

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)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung

Xell

Xell sorgt mit seinem losen Mundwerk für so manchen Ärger. Allerdings kann er durch seinen Einsatz das Verbockte stets wiedergutmachen.

Ward

Ward, ein Getreuer Lagunas, weiß immer das richtige Mittel in schweren Kämpfen: Kraft und Einsatzwille.

6.) Eule und Präsidentenwagen wegfahren. Für diese Arbeit verbleiben euch fünf Minuten. Achtet auf die Soldaten und vergesst nicht, Blau bedeutet STOP und Rot laufen! Die Codes zum Abtrennen werden mit den Zeichentasten eingegeben. Ihr habt Gelegenheit, dies zu üben. Ihr solltet erst losdrücken, nachdem die vierstellige Anzeige mit den Fragezeichen erscheint. Eine reine Timing-sache. Wichtig ist es später bei der Codeeingabe, auf die Wachen zu achten. Denkt daran, dass, sobald diese in das Blickfeld gelangen, ihr Squall nach oben klettern lasst. Ist Präsident Vincer gekidnappt, schaut die Truppe in den Wagen hinein. G.F.s vorher koppeln! Denn der Präsident ist nur ein Double, das euch angreift. Beginnt den Fight mit jeweils einer G.F.-Attacke. Daraufhin wird sich das Double in ein Monster verwandeln. Zum ersten Mal werdet ihr mit harten Zaubern attackiert. Versucht die Statuszustände schnellstens mit Gegenzaubern oder Items zu reinigen. Habt ihr dem netten Zombie ca. 2500 Hitpoints abgeklopft, ist der Fight vorüber. Übrigens bringt der Medica-Zauber hier so manche Hilfe. Nach dem Kampf geht es wieder nach Timber zurück. Schaut rechts vom Bahnhof in das Gebäude der Timber-Maniacs hinein. Im linken Raum findet ihr einen versteckten Draw-Punkt. Stellt euch vorne in die Mitte und ihr findet ihn. Besucht die Redaktion und lest das Heft, das rechts auf dem Boden liegt.

Durchsucht den Rest der Stadt, um zum Sender zu gelangen. Die Kämpfe mit den Soldaten in der Stadt sind eine wunderbare Gelegenheit, Zaubern einzusammeln und die Charaktere hochzuleveln. Habt ihr die Gasse hinter dem Pub erreicht, solltet ihr einfach in Richtung Sender hinaufgehen. Die folgende Ansprache des Präsidenten wird von einem recht wütenden Cifer unterbrochen. Nach einem kurzen Wortgefecht erscheint eine Verbündete des Präsidenten und nimmt Cifer mit sich. Eure Gruppe hingegen flieht in das Haus, aus welchem man die kleine Gasse beobachten konnte.

Galbadia Garden

Setzt euch in den Zug und marschiert zu dem Waldstück im Westen, welches zu beiden Seiten von Bergen umgeben ist. In diesem Sektor können einige neue Zaubersprüche und Items geholt werden. Lauft deswegen ein wenig auf und ab,

um somit Kämpfe zu provozieren. Sobald ihr am Waldrand seid, werden einige Mitglieder eures Trupps ohnmächtig und es erfolgt eine neue Sequenz mit Laguna. Die Esther-Soldaten, die ihnen entgegentreten, sollten euch keinerlei Schwierigkeiten bereiten. Denkt aber daran die G.F.-Kopplungen zu kontrollieren. Nachdem ihr auf der Konstruktion das kreisförmige Gebilde erreicht habt und hinuntergestiegen seid, gelangt ihr in eine Art Minensystem. Durchquert es, bis ihr an einen Speicherpunkt gelangt. Schaut erst im linken Gang nach dem Rechten und benutzt dann den Ausgang oberhalb des Speicherpunktes. Hier geratet ihr in eine Sequenz, in der mehrere Wellen von Soldaten nach eurem Leben trachten. Setzt einfach fortlaufend die G.F.-Kräfte ein. Der letzte Gegner verletzt die beiden Partner Lagunas doch sehr stark. Aber was soll's. Das Trio erkennt seine Chance und nimmt den direkten Weg von den Klippen, um zurückzukehren. Szenenwechsel: Nachdem Squall, Quistis und Selphie wieder zu sich kommen, durchquert ihr das Waldstück. Besucht nun den Galbadia Garden. Dort angekommen, merkt ihr schnell, dass andere Sitten herrschen. Quistis nimmt Kontakt mit dem hiesigen Direktor auf. Kurz darauf werdet ihr in den zweiten Stock gerufen, wo euch Quistis von der Gerichtsverhandlung gegen Cifer und dessen Hinrichtung erzählt. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt Squall aufgebracht den

Allgemeine Trix I

Dieser Guide kann unmöglich alle Dinge in Final Fantasy VIII beschreiben. Hierzu fehlt einfach der Platz. Vielmehr ist er dafür gedacht, euch einen groben Lösungsweg aufzuzeichnen.

Bedienung per Pad: Fühlt ihr euch einem Gegner unterlegen, könnt ihr einem aktuellen Kampf durch die Tasten R2 + L2 entfliehen. Dies klappt jedoch nicht bei jedem Fight. Wollt ihr in einem Kampf den Charakter, der gerade am Zug ist, übergehen und erst einen anderen eine Aktion starten lassen, braucht ihr nur die Kreis-Taste zu drücken.

Dass das Nach-oben-Leveln der einzelnen Charaktere ungeheuer wichtig ist, brauchen wir bestimmt nicht jedem zu sagen. Nutzt Punkte im Spiel, an denen ihr reichlich Beute machen könnt, beispielsweise die Waldstücke. Allerdings solltet ihr zu Beginn noch nicht dorthin gehen. Besser ist es sogar, diese anfangs zu meiden, da ihr ansonsten zu schnell ein Game-over seht.

Lest alle Hinweise und Tipps genau durch, die ihr im Garden erhaltet.

Macht euch mit den G.F.-Kräften (Guardian Forces) vertraut. Denkt immer daran, dass nur G.F.s Erfahrungspunkte erhalten, die auch auf die jeweiligen Charaktere, die kämpfen, gekoppelt sind. Macht euch also die Arbeit und koppelt fleißig. Schaut auch immer nach, welche neuen Fähigkeiten sie erworben haben. Gerade die Karten-Fähigkeit sorgt für wichtigen Nachschub. Denkt daran, dass nur G.F. Erfahrungswerte erhalten, die auch auf den aktiv kämpfenden Charakteren gekoppelt sind. Koppelt also auch eventuell mehrere G.F.s auf einen Charakter.

An einigen Stellen des Spiels übernehmt ihr die Steuerung anderer Charaktere. Kontrolliert unbedingt jedesmal die G.F.-Kopplungen! Während des Spiels gibt es Situationen, in denen ihr vor einem Fight automatisch in das Optionsmenü gebracht werdet. Koppelt dann unbedingt G.F.-Kräfte, da ihr ansonsten in den bevorstehenden Kämpfen gnadenlos unterliegen werdet.

Die Karten im Spiel werden immer noch einem Zufallsprinzip ausgeteilt. Nun kann es dabei passieren, dass, vorausgesetzt ihr habt fleißig Monster in Karten verwandelt, immer schlechte Karten ausgegeben werden. Speichert den Spielstand, bevor ihr ein Spielchen wagt. Verwandelt die Karten mit der entsprechenden Ability in Items, so dass nur die hohen Trümpfe übrig bleiben und spielt dann. Achtet darauf, dass ihr Karten umwandelt, die ihr leicht in Kämpfen wiedererlangt.



Mit einem Fahrzeug gelangt ihr über die Oberfläche, ohne in Kämpfe verwickelt zu werden.

Im Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist**



Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg

& LADEN

SONY PLAYSTATION^{PS}
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

249,-

PLAYSTATION

- CONTROL PAD BLAZE - CYBER SHOCK... 59,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK... 34,95
- GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD... 89,95
- EQUALIZER... 44,95
- ANTENNENKABEL... 24,95



DINO CRISIS (NOV) 89,95

- RGB-KABEL... 14,95
- LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK... 119,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL... 119,95

inkl. Multi-Tap orig. 139,95
nur solange Vorrat reicht!



Killer Loop (Y.A.R.G.) 89,95 Star Wars Ep. 1 d.D.B. 89,95

- PISTOLE FALCON LIGHTGUN... 89,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)... 24,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95
- MULTI TAP LOW BUDGET... 49,95
- SPACE STATION... 44,95



Le Mans 24 Std. 89,95 UEFA Smoker 84,95

- A BUG'S LIFE... 99,95
- AKUJI THE HEARTLESS... 89,95

- ASTERIX & OBELIX GEGEN CASAR (OKT)... 94,95
- BALDUR'S GATE (DEZ)... 89,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE FÜR
ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
0049 931 3545288
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 OS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLE WARE VERLÄB NICHT AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND
IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM
VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR
PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI
IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME 9.-20. UHR,
SA. 10.-16. UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM
(3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG
(MIN. 5) ANFORDERN.

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



TOMB RAIDER 4^{PS} (NOV) 99,95

- BARBIE RACE & RIDE (DEZ)... 99,95
- BASEBALL EDITION 2000 (OKT)... 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE... 84,95
- CAESARS PALACE 2000 (NOV)... 89,95
- CENTIPEDE PSX (OKT)... 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG... 89,95
- CUEBALL (OKT)... 74,95
- CYBER TIGER (NOV)... 89,95
- DESTREGA^{PS} (OKT)... 99,95
- EARTHWORM JIM 3D (DEZ)... 89,95
- EXTREME 500 (OKT)... 89,95



NHL 2000 89,95 Lego Racer 89,95

- FIGHTING FORCE 2 (OKT)... 89,95
- FISHERMAN'S BAIT (OKT)... 89,95
- GLOVER (NOV)... 79,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON... 44,95
- HELL NIGHT (NOV)... 89,95
- HOT WHEELS: TURBO RACING... 89,95
- INT. TRACK & FIELD 2 (JAN)... 89,95
- KINGSLEY'S WILD ADVENTURE... 89,95
- LE MANS 24 STUNDEN (NOV)... 89,95
- SPIELEBERATER SOUL REAVER... 19,95

- inkl. Memory Card orig. 109,95
nur solange Vorrat reicht!
- inkl. CD-Case orig. 109,95
nur solange Vorrat reicht!

- WipeOut 3^{PS} 99,95
- Tarzan^{PS} 99,95
- FIFA 2000 (Nov) 89,95
- X-Files^{PS} 99,95

JETZT AUCH PORTOFREI!

Ab sofort bieten wir für
unsere Kunden portofreie
Lieferung bei ausge-
wählten Produkten an:
Sendungen mit Artikeln, die
mit ^{PS} bzw. ^{PORTOFREI} gekenn-
zeichnet sind, werden portofrei verschickt*. Lediglich
für Nachnahme-Besteller
fällt die Nachnahme-Gebühr
an. Damit Sie auch die sparsamen, können Sie ab jetzt
auch per Kreditkarte
(nur und) bezahlen!

- MADDEN NFL 2000... 89,95
- MILLENNIUM SOLDIER - EXPENDABLE (NOV) 79,95
- MISSILE COMMAND (NOV)... 79,95
- NASCAR 2000 (NOV)... 89,95



Xena (Nov) 69,95 Grand Theft Auto 2 89,95

- Jade Cocoon 89,95 Tomorrow Never Dies 89,95
- NFL BLITZ 2000 (NOV)... 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV)... 89,95
- PLANE CRAZY (NOV)... 89,95
- PONG (OKT)... 79,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- ABE'S EXODUS... 49,95
- ATLANTIS... 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98... 29,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE... 69,95
- RACING SIMULATION 2... 49,95
- S.C.A.R.S... 49,95
- STAR WARS: REBEL ASSAULT 2... 69,95
- WILD 9'S LIMITED EDITION... 49,95
- PLATINUM-EDITION**
- ABE'S ODDYSEE... 49,95
- ALIEN TRILOGY... 44,95
- BUST A MOVE 2... 49,95
- C & C 2: ALARMSTUFE ROT... 49,95
- COLIN McRAE RALLY... 49,95
- COOL BOARDERS 2... 49,95
- CRASH BANDICOOT 2... 44,95
- CROC... 49,95
- DESTRUCTION DERBY 2... 49,95
- FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION... 49,95
- FINAL FANTASY VII... 49,95
- FORMEL 1 '97... 49,95
- G-POLICE... 49,95
- GRAN TURISMO... 49,95
- GRAN THEFT AUTO... 44,95
- HEART OF DARKNESS... 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO... 49,95
- JURASSIC PARK... 49,95
- LUCKY LUKE (OKT)... 49,95
- MEDIEVIL... 49,95
- MICRO MACHINES V3... 49,95
- MICKY'S WILD ADVENTURES... 49,95
- Colin McRae R. - Pt. 49,95
- MediEvil - Plat. 49,95
- Final Fantasy VII - Pt. 49,95
- Tekken 3 - Plat. 49,95
- MOTO RACER... 44,95
- RAYMAN... 44,95
- RESIDENT EVIL 1... 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION... 44,95
- ROAD RASH... 44,95
- STREET FIGHTER EX PLUS... 44,95
- TEKKEN 3... 44,95
- TOCA TOURING CAR... 44,95
- TOMB RAIDER 2... 44,95
- TRUE PINBALL... 44,95
- V-RALLY... 44,95
- WIPEOUT 2097... 44,95
- WORMS... 44,95

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



FINAL FANTASY VIII^{PS} 119,95

- READY 2 RUMBLE BOXING (NOV)... 89,95
- RENEGADE RACING (NOV)... 89,95
- RISEING ZAN (OKT)... 89,95
- RONIN BLADE (NOV)... 89,95
- SHADOWMAN... 84,95
- SHAD LIN (NOV)... 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG... 24,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS... 99,95
- SPEED FREAKS-INKL. ORIG. MULTI-TAP... 139,95
- SUBMARINE COMMANDO (NOV)... 89,95
- SUPERCROSS (NOV)... 89,95
- TRICK'N SNOWBOARDER... 89,95
- URBAN CHAOS (DEZ)... 89,95
- WCW MAYHEM (NOV)... 89,95
- WORMS PINBALL (NOV)... 89,95



inkl. Lenkrad^{PS} 169,95
nur sol. Vorrat reicht!

- FORMEL 1 '99^{PS} 99,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 35 45 222

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax: 0931/571602

** AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO-
UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



Nutzt das Einkaufen. Sorgt für ein besseres Gehalt durch einen höheren SEED-Level.

Dollet Shop		
Kaufen	Verkaufen	Verlassen
Holt einen Charakter um 200 HP		
ITEM	PRICE	INFO
Potion	100	Besitz 26
Hi-Potion	500	
Phoenix-Feder	500	
Gegengift	100	
Augentropfen	100	
Goldene Nadel	100	
Echo-Kraut	100	
Weihwasser	100	
Konto		4260

Raum. Geht mit ihm hinunter in die Halle. Auf den Weg dorthin werdet ihr auf Fu-jin und Rai-jin, die beiden Freunde Cifers, treffen. Diese haben gerade wichtige Nachrichten aus dem Balamb Garden überbracht. Kaum hören sie von Cifers Schicksal, machen sie sich auf, dies nachzuprüfen und verlassen Squall. Redet nun mit Squall mit den anderen Mitgliedern eurer Gruppe. Schaut euch nebenbei auch genau im Garden um, denn hier sind einige Draw-Punkte und Informationen zu finden. Verlasst dann den Garden. Der Rest der Truppe erwartet euch schon draußen. Der Direktor des Gardens Dodonna weist euch daraufhin an, die galbadianischen Pläne zu durchkreuzen. Als Verstärkung stößt Irvine Kinneas zu eurer Party, ein Scharfschütze, wie er im Buche steht. Euer nächstes Reiseziel lautet somit Deling City um Oberst Carway zu treffen.



Moomba

Die Moombas werden als Diener in galbadianischen Kreisen missbraucht. Deswegen helfen sie später auch Squalls Söldnergruppe.



Deling City

Verlasst den Garden und betretet die Zugstation. Da ihr keine Bahn-Card besitzt, müsst ihr 3000 Gil bezahlen. Sobald euer Trio im Zug ist, sollte Squall zur Tür gehen. Daraufhin betreten auch die drei anderen Charaktere das Abteil. Jetzt kann die Fahrt endlich losgehen. Am Bahnhof von Deling City macht ihr euch auf den Weg in die Stadt. Benutzt die Busverbindung, um zum Haus des Oberst zu gelangen. Aber es versperrt euch ein verbohrter Wachmann den Weg. Schnappt euch ein Auto, um die Höhle, die er erwähnt, aufzusuchen. Diese liegt nordwestlich der Stadt auf einer Landzunge.



Grab

Dort im Grab des unbekannten Königs herrschen rauhe Sitten. Heilt eure Charaktere unbedingt nach jedem Kampf. Manche Attacken können in einer Runde locker 600 Hitpoints kosten! Also seid vorsichtig! Da die Karte, die euch mitgegeben wurde, nicht gerade das Gelbe vom Ei ist und sich die Gänge nach gewissen Ereignissen verändern, solltet ihr mitzeichnen, um euch nicht zu verlaufen. Startet folgendermaßen: Geht zweimal nach vorne. Hier liegt ein Schwert am Boden mit der entsprechenden Teilnehmernummer, die die Wache später in Deling City von euch wissen will. Aber Vorsicht! Diese Nummer verändert sich von Spiel zu Spiel, notiert sie also! Geht zweimal zurück zum Ausgang, um euch neu zu orientieren. Betretet das Grab aufs Neue und marschieret an der ersten Kreuzung nach rechts. Dann folgendermaßen: links, rechts, links, geradeaus, links, links, dann immer geradeaus, bis ihr auf Secreto trefft. Besiegt ihn mit der

G.F. Siren. Daraufhin flüchtet er und einige Punkte des Grabes verändern sich. Genügend Papier und Bleistift parat? Dann zeichnet euren Weg genau auf. Marschieret ihr an den vermeintlichen Ausgang zurück, befindet sich jetzt hier ein Stein mit einer Kette davor. Benutzt die X-Taste an der rechten Seite der Kette. Hierzu muss Squall rechts von der Kette stehen. Dann ergießt sich Wasser in die Öffnung vor euch. Von hier aus orientiert ihr euch neu. (Um an den Ausgang zurückzukehren, würde es folgendermaßen gehen: Geht geradeaus und dann links, rechts, links, rechts, geradeaus, bis man nur noch rechts kann, dann links, rechts, links, geradeaus. Erneut steht ihr im Freien und könnt speichern.) Ansonsten lauft ihr von der Wasserquelle weg und benutzt bei möglichen Kreuzungen immer den rechten Ausgang. Ihr gelangt an eine Tür mit einem Wasserrad. Benutzt links den Hebel mit der X-Taste. Ruft die Karte mit Select auf und verlasst das Grab. Wer nicht will, dass sein SEED-Level deswegen sinkt, geht von hier aus wieder zurück und benutzt an jeder auftauchenden Kreuzung die linke Abzweigung. Seid ihr an die Wasserquelle zurückgelangt, heißt es immer geradeaus zu gehen, um das Grab zu verlassen. (Bei Abzweigungen einfach links/rechts gehen und so die gedachte Gerade verfolgen.) Nun findet ihr den Ausgang wieder. Speichert unbedingt ab und ordnet eure Kampffähigkeiten! Die Reihenfolge Item - Zauber - G.F. eignet sich



Laguna

Laguna ist der Anführer einer Gruppe galbadianischer Söldner. Steht diese nun auf der Seite von Squall und seinen Männern oder nicht?



Mein Hund Nr.3

Die Fähigkeiten Ihres Hundes hängen mit der Konstellation des Mondes zusammen. Wie romantisch, nicht wahr? Wußten Sie, daß man sich diese Kraft zu Nutzen machen kann? Diese Kraft heißt...

Unsichtbarer Mond

Die Kraft des Mondes macht Ihre Truppe für eine kurze Zeit unbesiegt!

Wenn Sie diese Kraft nutzen möchten, laufen Sie einfach mit Ihrem Hund in der Gegend herum.

Verschiedene Zeitschriften geben Hinweise, wie ihr eure Fertigkeiten verbessert.



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

kleine Mädchen! für



Street Fighter EX Plus Alpha

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



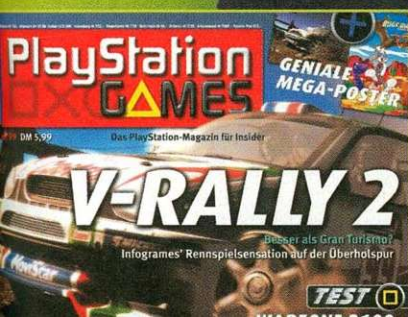
Bloody Roar

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



Marvel Super Heroes

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



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

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

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

Selphie



Selphie, stets lustig und vergnügt, sorgt mit ihrem hyperaktiven Verhalten stets für einen kleinen Schmunzler im Spiel.

hervorragend für alle Partymitglieder. Betretet erneut das Grab und geht immer geradeaus. Ihr gelangt nun an eine Brücke, die ihr überqueren dürft. Bringt eure Hitpoints auf Vordermann! Hier erwartet euch Secreto! Netterweise taucht dessen Bruder Minotaurus auch auf. Setzt unbedingt die G.F. Siren ein! Dieser gelingt es, den Brüdern das ewige HP-Auffrischen abzugewöhnen. Danach solltet ihr eine G.F.-Attacke nach der anderen starten. Frischt eure Helden zwischendurch mit Vita-Zauber auf. Wundert euch nicht, falls die beiden euren Trupp nach allen Regeln der Kunst zerlegen. Ladet dann den Speicherstand und levelt eure Helden im Grab noch etwas auf. Habt ihr die beiden besiegt, erhaltet ihr G.F. Brothers. Zusätzlich erhaltet ihr eine Minotaurus-Karte. Verlasst das Grab und kehrt nach Deling City zurück.

Deling City

Gebt dem Wachposten die gewünschte Nummer. Aber Achtung, er will diese rückwärts wissen! Daraufhin werdet ihr eingelassen. Allerdings lässt euch der Oberst erst einmal warten. Nachdem Rinoa etwas "Radau" macht, kommt Oberst Carway endlich herein. Dieser weht euch nun in seinen Plan ein. Lasst euch das geplante Attentat auf die Hexe in aller Ruhe erklären und folgt dem



Rinoa hat keine Chance gegen die Zauberkraft der Hexe Edea.



Rundblick über das beschauliche Örtchen Deling City.

Oberst durch die Stadt. Hat er euch alle Schritte erklärt, steht es euch frei, die Gruppe außerhalb der Stadt noch ein wenig trainieren zu lassen. Ansonsten solltet ihr speichern und den Oberst erneut in seiner Villa aufsuchen. Hier werden zwei Teams gebildet. Squall und Irvine verlassen danach das Gebäude, um ihre Position einzunehmen. Ihr erlangt nun die Kontrolle über Quistis, die das zweite Team anführt. Versucht mit ihr den Raum zu verlassen, und Rinoa stürmt herein. Nach einem kurzen Streit verlässt euer Team das Haus. Folgt einfach dem Oberst. Redet mit ihm am Triumphbogen. Das Triumphbogen-Team nimmt nun seine Stellung ein. Folgt dann mit Squall dem Oberst in die dichte Menschenmenge. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt euch der Oberst. Quistis jedoch packt das schlechte Gewissen und sie will sich bei Rinoa entschuldigen. Rennt mit ihr also zurück zur Villa des Oberst. Sobald ihr am Haus

seid, seht ihr eine kurze Sequenz mit Rinoa und ihrem Vater. Der Streit artet dahingehend aus, dass Quistis Gruppe versehentlich eingeschlossen wird.

Edea

Ihr übernehmt nun die Kontrolle über Rinoa. Klettert mit ihr die Kisten beim Wagen hinauf. Von der obersten Kiste springt ihr auf den blauen Vorsprung. Ganz links geht es dann die Leiter hinauf. Dann aufs Dach. Und schon ist sie im Gebäude. Die Täuschungsaktion, die sie bei der Hexe anbringen will, hilft ihr jedoch nichts. Ruckzuck ist sie überrumpelt. Die Hexe bringt sie in ihre Gewalt. Daraufhin beginnt sie eine Ansprache, in deren Verlauf Präsident Deling unsanft entsorgt wird. Die Hexe zeigt ihr wahres Gesicht und erweckt teuflische Dämonen zum Leben. Nach einem kurzen Gespräch zwischen Squall und Irvine habt ihr die Aufgabe, Quistis aus dem Haus zu befreien. Seht ihr das Gemälde rechts? Hier hält eine Frau ein Glas in der Hand. Schaut in den linken Raum des Zimmers und holt euch ein Glas aus dem Regal neben der Tür und gebt dieses der Steinstatue links in die Hand. Schon

Irvine

Irvine, der Scharfschütze aus einem befreundeten Garden, zeigt neben seinen Künsten mit dem Gewehr auch so manchen Anflug eines Playboys.

Nutzt die Wasserräder, um auf den Sims zu gelangen.



In Winhill versteckt sich hier unten ein Draw-Punkt.

Edeas Zaubermacht schützt sie sogar gegen Gewehr kugeln.



Squall
Squall, der Hauptheld des Spiels, muss schon bald die Führung des Widerstandes gegen die Hexe Edea übernehmen, obwohl er das gar nicht will.

findet ihr einen geheimen Gang. Benutzt diesen und ihr gelangt in die Kanalisation. Stellt euch mit Quistis auf die Mitte der kleinen Holzbrücke und schaut zu dem Wasserrad. Benutzt ihr die X-Taste, gelangt ihr auf die andere Seite. Hier ist eine versteckte Tür im Gitter neben dem Sims, auf dem ihr steht. Geht hindurch und lauft weiter. Erneut erfolgt eine FMV-Sequenz. In dieser seht ihr die Hexe Edea ihren Triumphzug abhalten. Ein gewisser Cifer steht ihr zur Seite. Folgt dann mit Squall Irvine und absolviert die gleiche Klettertour, wie sie Rinoa schon hingelegt hat. Ihr findet oben den Präsidenten herumliegen. Geht hinauf und durch den Gang mit dem roten Teppich. Ihr werdet Rinoa von zwei Dämonen bewacht vorfinden. Gebt Irvine vorher G.F.-Kräfte und setzt diese gegen die Monster ein. Versucht diesen beiden auch etwas Zaubersprüche zu entreißen. Der Kampf dürfte schnell vorüber sein. Squall kümmert sich daraufhin sofort um Rinoa. Betretet nun den geheimen Eingang zur Spieluhr und nehmt dort das Gewehr an euch, das links bei den Stufen liegt. Nach einer Unterhaltung findet ihr euch bei Quistis Gruppe wieder. Eure Aufgabe besteht nun darin, aus dem Kanalsystem zu fliehen. Lauft einfach im Uhrzeigersinn herum, dann ist der Ausgang schnell gefunden. Ihr erkennt ihn am Speicherpunkt. Etwas weiter hinten ist eine Leiter, die ihr hinaufsteigen müsst. Im folgenden Raum kommt ihr jedoch nicht weiter. Erklimmt die Leiter ein weiteres Mal nach oben. Hier schaut Xell aus dem Fenster, und es folgt eine FMV. Nach dieser müsst ihr den Schalter an der Wand, der ähnlich wie ein Telefon aussieht, umlegen. In einer weiteren FMV seht ihr nun, wie die Hexe im Triumphbogen gefangen wird. Erneut zögert Irvine ein wenig. Squall überredet ihn jedoch, seine Aufgabe wahrzunehmen. Die folgende FMV zeigt aber, wie der gezielte Schuss an der Hexe abprallt. Bei dieser Gelegenheit habt ihr nur einmal die Möglichkeit, eurem Team die G.F.-Kräfte zu übertragen. Nutzt diese weise! Das Team, das nun in den Kampf zieht, lautet: Squall, Rinoa, Irvine.



Cifer und Edea

Squall jagt nun auf den Erzrivalen Cifer zu, und es kommt zum Kampf. Jedoch ist Cifer Squall nicht gewachsen. Zeigt ihm G.F.-Power und heilt euch gegebenenfalls. Solltet ihr keinen Vita-Zauber mehr haben, könnt ihr euch diesen von Cifer saugen. Versucht aus dem Fight mit Cifer mit möglichst guten Hitpointswerten hervorzugehen, da im Anschluss die Hexe Edea höchstpersönlich eingreift. Erneut solltet ihr die G.F.-Kräfte sofort einsetzen. Passt auf ihre Zauberei auf, da diese sehr stark sind. Eventuell solltet ihr mehrmals hintereinander eure Partymitglieder



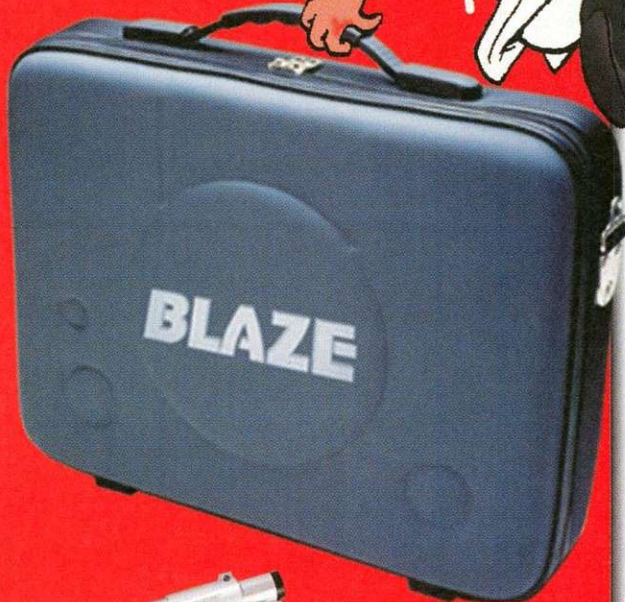
Cifer "Komm nur, Squall!"

Squall 1506

Probleme beim Kampf gegen Cifer? Entzieht ihm einfach Heilzauber und verwendet ihn selbst!

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX Pro Carry Case
- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör
DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

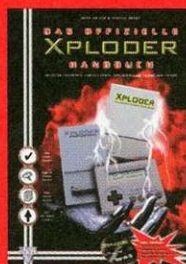
DM 79.95*



Das offizielle XPLoder Buch

inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- 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.

Rinoa

Rinoa, die Anführerin der Widerstandsbe-
wegung, er-
kennt, dass sie
den SEEDs
helfen muss.

Benutzen Selber Ordnen Kampf Item

Vor dem Gebrauch, Spiel abspeichern!!

ITEM	NAME	HP
Dino-Knochen	1	Squall HP 1674
Magischer Stein	46	Xell HP 1280
Wunderlampe	1	Irvine HP 899
Mein Hund Nr.1	1	Quistis HP 1458
Zombie-Puder	13	Rinoa HP 782
Vergißmeinnicht	1	Selphie HP 468
Mein Hund Nr.3	1	
Mein Hund Nr.4	1	
Schraube	50	
Heilwasser	5	
Windfedern	18	

Speichert unbedingt, bevor ihr die Wunderlampe
genauer unter die Lupe nehmt.

heilen. Ist sie niedergedrungen, flüchtet diese,
nicht ohne vorher Squall schwer zu verletzen.

Es folgt automatisches Speichern sowie das
Wechseln der CDs



Speichert euer Spiel, bevor ihr im Item-Menü
die Wunderlampe anklickt. Ihr werdet sofort in
einen Kampf mit der G.F. Diabolos verwickelt.
Gewinnt ihr diesen, steht euch die G.F. Power
zur Verfügung. Nachdem dieser eine Luftkrea-
tur ist, bringt es nicht viel, mit erdbezogenen
Attacken vorzugehen (beispielsweise ist das
Einsetzen der G.F. Brothers sinnlos). Attackiert
deswegen mit anderen Kräften. Entzieht ihm bei-
spielsweise seinen Zauber Gravit und schleudert



Diabolos kann sich als harte Nuss erweisen. Setzt
seine Zauber gegen ihn ein!

ihm diesen entgegen! Achtet auf eure Lebens-
punkte während des Kampfes. Zwar ist schon
früher im Spiel die Möglichkeit gegeben, den
mächtigen Diabolos herauszufordern, aber
ab der zweiten CD werdet ihr eine Chance
haben. Nehmt diese bei Gelegenheit also
wahr.



Ihr übernehmt wieder einmal
Laguna, der sich im Dorf Win-
hill befindet. Also hat er den
Sprung über die Klippen über-
lebt. Redet mit dem kleinen
Mädchen namens Ellione.

Folgt ihr dann hinunter und geht danach
ins Freie. Zuvor solltet ihr wieder die G.F.
checken, da die Monster im Freien nicht
gerade ohne sind. Notfalls müsst ihr die
Flucht ergreifen, falls eines der Mon-
ster zu stark sein sollte. Übrigens kön-
nen die Vergiftungen der Beißkäfer hier
durch simples Ausruhen in Lagunas Haus
kuriert werden. Seid ihr also nahe genug, könnt
ihr euch Medica-Zauber bzw. Items sparen.
Geht draußen nach links zur Tür des Pubs und
wartet, bis die Kleine nachkommt. Betretet
dann den Pub. Dort begegnet ihr Kiro. Unter-
haltet euch ein wenig und stellt alle Fragen,
die möglich sind. Nachdem Kiro sich euch ange-
schlossen hat, solltet ihr erneut in dem Zimmer,
in welchem ihr die zweite CD begonnen habt,
nachschaun. Oberhalb des Speicherpunktes
sollte nun ein Draw-Point sein, an welchem ihr
Zauber saugen dürft. Auf dem Bett neben dem
Speicherpunkt könnt ihr übrigens eure Lebens-
punkte auffrischen. Verlasst dann das Haus.
Der Marktplatz kann eventuell dazu dienen, die

beiden Charaktere ein wenig hochzuleveln.
Sobald eure Lebenspunkte geringer geworden
sind, erholt ihr euch einfach im Haus. Die
Gegner auf dem Marktplatz halten manchmal
neue Zauber, die mit drei Fragezeichen ge-
kennzeichnet sind, parat. Tastet sie deswe-
gen erst einmal mit Draw ab. Denkt daran,
dass die Monster gleich aussehen, aber
unterschiedliche Zauber innehaben.
Schaut rechts unten beim Marktplatz vor-
bei. Hier geht es einige Stufen hinab. Nutzt den
Draw-Punkt hier und verlasst den Screen über
die Brücke zur Linken. Außerhalb des Ortes
könnt ihr bei der alten Blumendame im Haus

Der SEED-Test ...

... und die Antworten auf die Fragen:

Im späteren Spielverlauf habt ihr die Gelegenheit, euren SEED-Level gewaltig aufzustocken.
Hierzu müsst ihr in einem Test jeweils zehn Fragen richtig beantworten. Der jeweilige SEED-
Level ist ausschlaggebend, wie viel Geld euch gutgeschrieben wird. Deswegen solltet ihr den
Test durchziehen. Je nach eurem jeweiligen Level werden euch unterschiedliche Fragen ge-
stellt, die ihr jeweils mit Ja oder Nein beantwortet. Hier die Liste aller Levels und die Antwor-
ten in der richtigen Reihenfolge. (J = Ja, N = Nein). Dahinter haben wir aufgelistet, wie viel
Geld ihr für den jeweiligen Level erhaltet. Schaut im Optionsmenü unter Tutorial bei Test nach:

SEED-Level 01: J-N-J-J-J-N-N-J-N (500)	SEED-Level 16: J-N-N-J-N-J-N-N-J-N (13000)
SEED-Level 02: J-N-J-J-J-N-J-N-N (1000)	SEED-Level 17: J-N-N-N-J-N-N-J-N-N (13500)
SEED-Level 03: N-N-N-J-N-J-J-N-J-N (1500)	SEED-Level 18: J-N-N-N-J-N-N-N-N-N (14000)
SEED-Level 04: N-J-J-N-N-J-J-N-N (2000)	SEED-Level 19: J-N-N-J-N-N-N-N-N-J (14500)
SEED-Level 05: N-N-N-J-J-N-N-J-J (3000)	SEED-Level 20: J-J-N-N-J-J-J-N-N (15000)
SEED-Level 06: J-N-J-J-N-N-J-J-N (4000)	SEED-Level 21: J-J-J-N-N-J-J-J-N (15500)
SEED-Level 07: J-J-J-J-J-N-J-N-N (5000)	SEED-Level 22: N-N-N-J-N-N-N-J-N (16000)
SEED-Level 08: N-J-N-N-J-N-N-N-J-N (6000)	SEED-Level 23: J-N-N-N-J-N-J-J-J (16500)
SEED-Level 09: N-J-N-N-N-N-N-N-J-J (7000)	SEED-Level 24: J-J-N-N-J-J-N-N-N-J (17000)
SEED-Level 10: J-N-N-N-N-N-N-N-J-N (8000)	SEED-Level 25: J-N-J-J-J-N-N-J-N-N (17500)
SEED-Level 11: J-J-N-J-J-N-N-N-J (9000)	SEED-Level 26: J-J-N-N-J-N-J-N-N (18000)
SEED-Level 12: N-J-N-N-J-N-N-J-N (10000)	SEED-Level 27: N-J-N-N-N-N-J-N-J-N (18500)
SEED-Level 13: J-N-N-N-J-N-N-N-N (11000)	SEED-Level 28: J-N-N-J-J-J-N-J-N-N (19000)
SEED-Level 14: J-J-J-J-N-J-J-N-J (12000)	SEED-Level 29: N-N-N-J-J-N-N-N-J-N (19500)
SEED-Level 15: J-J-N-N-N-N-N-J-N-J (12500)	SEED-Level 30: N-J-N-N-N-N-J-N-N-N (20000)

Je nach Test werdet ihr mit einem A belohnt. Hierfür erhaltet ihr dann 30000 Gil.



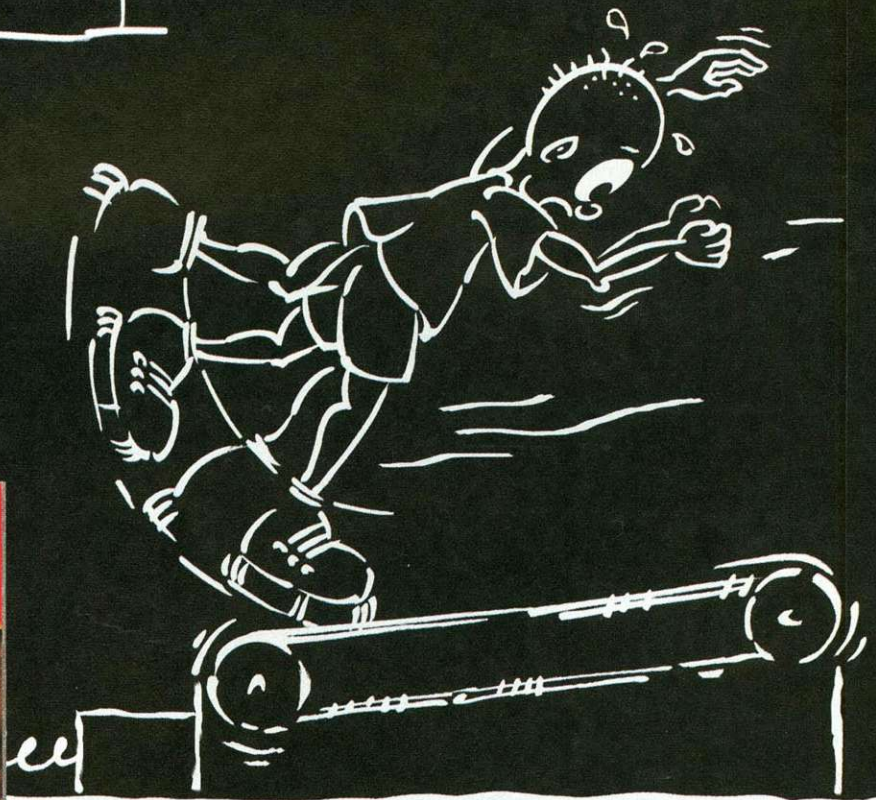
Verzweifelt lässt Xell eine ganze Reihe von
Schlagkombinationen ab.

Quistis

Quistis, die Aus-
bilderin Squalls
im Garten, wird
im Spielverlauf
zum normalen
SEED-Söldner de-
gradiert. Gut so,
so kann sie
Squall bei seiner
Aufgabe helfen.

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Hütet euch vor Schlafzauber. Notfalls weckt ihr einen solchen Charakter mit einem Schlag auf.

bei der Kreuzung vorbeischaun. An der Kreuzung geht ihr nach rechts, dort trifft ihr auf einen kleinen Weg mit einem Draw-Punkt und einem defekten Lastwagen. Geht von hier aus den Hang auf dem Pfad hinab. Hier liegt ein alter Holzwagen schräg im Wasser. Verlasst das Bild nach links unten. Jetzt gelangt ihr an einige Häuser. Schaut euch um. Ihr findet hier einen recht unfreundlichen Händler, bei welchem ihr einkaufen dürft, sowie das Flower Restaurant. Gebt das Geld von Laguna komplett aus. Alle Items befinden sich später im Besitz eurer anderen Party. Nachdem sich Laguna mit Kiro unterhalten hat, kehrt ihr zum Marktplatz zurück. Besucht Ellione und Raine erneut. Belauscht die Unterhaltung der beiden im Dachgeschoss. Erstattet dann Raine Bericht und ruht euch in Lagunas Zimmer im Nebenhaus aus. Daraufhin übernimmt ihr wieder die reguläre Party.

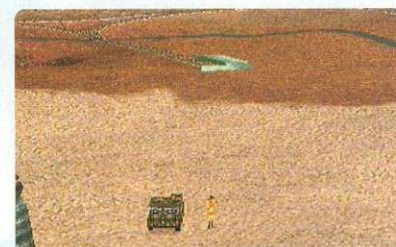


Die Gruppe der Attentäter kommt in einem Gefängnis wieder zu sich. Redet mit Xell mit den anderen Mitgliedern. Es werden unangenehme Wächter auftauchen, die Rinoa mit sich nehmen. Der nette Cifer dagegen macht sich einen Spaß daraus, Squall zu verhören. In der Zelle der restlichen Gruppe hingegen wird ein armes Pelzwesen von einem Wächter misshandelt. Selbstverständlich greift Xell mutig ein und hilft diesem. Nachdem Selphie das Wesen gestört hat, kehrt ihr zu Squall und Cifer zurück.

Nach weiteren Schockbehandlungen entschließt sich Squall den Oberaufseher anzulügen. Xell hingegen hat sprichwörtlich die Schnauze voll und überwältigt einen Aufseher. Verlasst mit ihm die Zelle und geht in den achten Stock hinauf. Hier müssen die beiden Wachen überwältigt werden, um an die Waffen zu gelangen. Koppelt zuvor jedoch einige G.F. auf Xell. Schnappt euch dann die Waffen und gebt sie den rechtmässigen Eigentümern in der Zelle zurück. Danach wechselt das Spiel selbstständig ins Kopplungsmenü. Verteilt die G.F. gewissenhaft und ihr werdet euch gleich darauf mit Biggs und Wedge auseinander setzen müssen. Der Kampf dürfte mit einigen G.F.-Attacken schnell beendet sein. Nun sollte dem Weg in die Freiheit nichts mehr im Wege stehen. Verlasst eure Zelle und marschier in den 13. Stock hinauf. Allerdings werdet ihr euch durch einige Horden Monster spielen müssen. Heilt deswegen regelmäßig nach jedem Kampf eure Partymitglieder. Wer sich stark genug fühlt, kann auf dem Weg nach oben in allen Zellen nachschauen. Neben einem Speicherpunkt kann hier das eine oder andere Item erzielt werden. Oben angekommen, befreit die Gruppe Squall. Benutzt dann den Kran, um nach unten zu gelangen. Nun dürft ihr euch mit dem zurückgebliebenen Xell durchkämpfen. Lauft rechts herum, wobei euch Wachen verfolgen werden. Im nächsten Screen bedroht euch ein Oberaufseher. Squall greift jedoch rechtzeitig ein. Daraufhin trifft ihr auch Irvine und Rinoa wieder. Ihr habt dann die Aufgabe, zwei Gruppen zu bilden. Die Gruppe mit Squall muss sich nach oben kämpfen, während etwas später die Gruppe von Irvine in den dritten Stock hinunter muss. Schaut wieder auf eurem Weg in die Zellen hinein. Oben angelangt, steht ihr unfreundlichem Wachpersonal gegenüber. Nachdem Squall den Aufzug mit Irvines Truppe

aktiviert hat, marschier seine Truppe über den Steg. Leider wird gerade Tachalarm gegeben und die Verbindungen werden gekappt. Sobald ihr Squall an dem Steg baumeln seht, müsst ihr nach rechts drücken, um ihn zu retten. Die Szene schwenkt auf eine Autogarage um. Nun habt ihr die Aufgabe, zwei Trupps aufzuteilen. Einer muss sich nach Balamb durchschlagen, der andere versucht in die Raketenbasis einzudringen. Schnappt euch mit der Balamb-Gruppe einfach den Zug, indem ihr frech auf die Lok aufsteigt. Die andere Gruppe darf sich mit einem gestohlenen Wagen den Weg zur Basis bahnen.

Fortsetzung folgt ...



Per Jeep geht es zur Raketenbasis. Achtet jedoch auf die Tankanzeige.



Manche Draw-Punkte verstecken sich an den seltsamsten Stellen.

Allgemeine Trix II

Bei Kämpfen gegen schwache Gegner solltet ihr immer erst einmal viele Zauber durch Draw sammeln. Beispielsweise stolpern Esansucis gerne und bleiben einige Zeit hilflos liegen. Dies bedeutet natürlich einen Schmaus an Zaubersaugen.

Wichtig! Saugt unbedingt mit dem Draw-Befehl unbekannte Zauber von den Gegnern, die mit Fragezeichen gekennzeichnet sind, um diese kennenzulernen.

Merkt euch die Draw-Punkte, denn im späteren Spielverlauf erhaltet ihr erneut dort Zaubereinheiten. Auch sind unsichtbare Draw-Punkte überall auf der Oberfläche der Welt versteckt. Diese befinden sich beispielsweise in Eingängen von Bahntunneln. Sucht also alles genau ab.

Lauscht allen Hinweisen.

Verlaufen? Oder irgendetwas vergessen? Wollt ihr einen Speicherstand laden? Dann macht einfach per R1 + R2 + L1 + L2 + Select und Start einen soften Reset der PlayStation.

Eine überlegte Flucht, falls ein Gegner zu stark ist, ist übrigens auch keine Schande.

Habt ihr ein Fahrzeug gemietet, merkt euch den Parkpunkt. Denn dieses kann man später erneut benutzen.

Im späteren Spielverlauf, in dem ihr auf der Oberfläche der Welt von Ort zu Ort reist, verringert ihr zufällige Kämpfe, wenn ihr einfach auf den vorhandenen Schienen lauft.

Items und Zaubersprüche: Ihr könnt nur immer genau 100 Items und Zaubersprüche des gleichen Typs gleichzeitig bei euch tragen. Tauscht deswegen eventuell Zauber mit anderen Mitgliedern eurer Party aus. Items können durch verschiedene Fähigkeiten, die die G.F. im späteren Spielverlauf erlernen, in andere umgewandelt werden. Oder verkauft Überschüsse bei einem Händler, um mehr Geld für benötigte Gegenstände zur Verfügung zu haben.

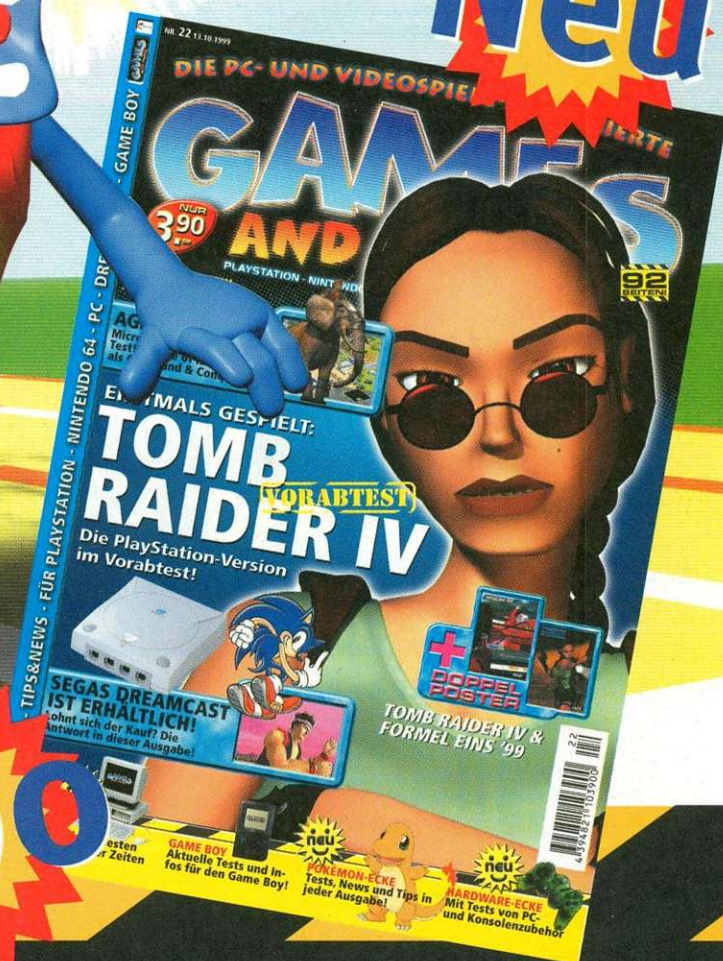
Ihr werdet auf verschiedene Magazine im Spiel treffen. Beispielsweise ein Waffenjournal oder das Tierblatt "Mein Hund". Hier erhaltet ihr Hinweise über Ausbau eurer Waffen, etc.. Nachdem ihr etwas über Hunde gelesen habt, müsst ihr in Rinoas Statusmenü gehen und dort einstellen, welchen Trick ihr Hund als nächsten lernen soll.

Immer schneller

Neu



**nur
3,90**



Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

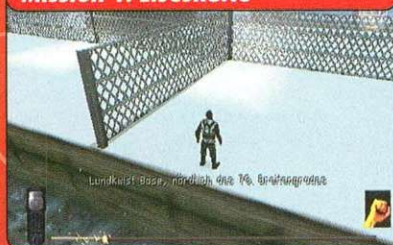
PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

MISSION: IMPOSSIBLE

Alle **Freizeitagenten** dürfen aufatmen. Dieser vierseitige **Walkthrough** gibt euch alle nötigen Informationen, um die **unmöglichen Missionen** zu bewältigen.

Kapituliert ihr bereits bei den Rätseln von Infogrames' Mission: Impossible? Habt ihr keine Ahnung, wie ihr an den Wachen vorbeikommt? Nicht in Verzweiflung ausbrechen oder mit der Kündigung beim IMF drohen, denn wir haben die Lösung! Mit unserem kompletten Walkthrough werdet ihr sicher durch alle 20 Levels dieses Agententhillers geleitet. Bevor es losgeht, noch ein paar erläuternde Worte. Das linke Bild zeigt immer den Ursprungsort des Levels. Daran könnt ihr in Windeseile den richtigen Absatz finden. Das rechte Bild zeigt die erforderlichen Missionsziele an, die es zu erfüllen gibt. Den Schwierigkeitsgrad haben wir übrigens auf „Impossible“ gestellt, d.h., dass es einige Abweichungen geben kann. Der Text beschreibt (nach unserer Meinung) den schnellsten Weg durch den Level. Missionsziele wurden fett gedruckt. So, das sollte genügen, damit ihr nun auf euch allein gestellt arbeiten könnt. Habe ich übrigens erwähnt, dass sich diese Nachricht in fünf Sekunden selbst zerstören wird?

Mission 1: Eiseskälte



Lundkwist Base

Identität wechseln
Grund für Botengang finden
Elektrik-Schalttafel zerstören
Zum U-Boot-Hafen gelangen

Springe zuerst über den Zaun und halte dich links. Öffne die Tür der Baracke und schlage dort den Offizier nieder. Benutze den Gesichtsmaskulator (**Identität wechseln ok**) und nimm den Brief auf dem Schreibtisch an dich (**Grund für Botengang finden ok**). Nun durch den Haupteingang zu den elektronischen Schalttafeln. Wenn keine Wache zu sehen ist, Waffe ziehen und die Elektronik zerstören (**Elektrik-Schalttafel zerstören ok**). Jetzt zum Führer des Panzerfahrzeugs gehen und ihm den Brief zeigen. Wenn er losfährt auf die Laderampe springen (**Zum U-Boot-Hafen gelangen ok**).

Mission 1: Eiseskälte



Der U-Boot-Hafen

Magnetminen finden
Clutter eine Mine geben
Mit Dowey entkommen

Zu Beginn musst du zum rot leuchtenden Punkt auf deinem IMF-Scanner. Betrete das Gebäude und nimm die beiden Minen auf dem Regal an dich (**Magnetminen finden ok**). Nun suche den grünen Punkt auf deinem IMF-Feldscanner auf. Überreiche Clutter eine Mine (**Clutter eine Mine geben ok**). Nun taucht eine Änderung im Plan auf: Gehe so schnell wie möglich zum weißen Punkt auf dem Scanner. Platziere eine Mine auf dem Geschützboot und verdufte (**Sabotiere das Geschützboot ok**). Zum Schluss geht es wieder zu einem grünen Punkt auf dem Scanner. Klettere die Eisenstiegen hinunter und entkomme mit dem Motorboot (**Mit Dowey entkommen ok**).

Mission 2: Die NOC-Liste



Die Botschaft

Gesichtsimulator finden
Notenblatt finden
Brechtpulver finden
Drink finden
Raucherzeuger platzieren
Killer eliminieren
Attaché-Identität annehmen
Zum Sperrbereich gelangen

Sprich zweimal das Pärchen vor dir an. Warte, bis der Mann verschwindet, und unterhalte dich mit der Frau. In einem unbeobachteten Moment überreiche sie dir den Gesichtsimulator (**Gesichtsimulator finden ok**). Geh in die Haupthalle und warte auf eine Lady im roten Dress. Sie ist der Killer. Locke sie in die Toilette und schlage sie nieder. Wenn sie bewusstlos ist, schieße mit dem Blasrohr auf sie (**Killer eliminieren ok**). Zurück in die Halle und mit dem Barkeeper sprechen. Er gibt dir den Drink und Pulver (**Drink finden ok** und **Brechtpulver finden ok**). Sprich mit dem Pianisten und gehe zum Pärchen am Sofa und sprich sie an. Sie erheben sich und hinterlassen ein Blatt Papier (**Notenblatt finden ok**). Platziere alle Raucherzeuger in das Belüftungssystem. Fünf davon sind im Parterre, einer im ersten

Stock links (**Raucherzeuger platzieren ok**). Überreiche die Noten dem Klavierspieler und warte, bis der Botschafter erscheint. Gib ihm den Drink mit dem Brechtpulver und er rennt zur Toilette. Folge ihm und schalte ihn aus. Wechsle die Identität (**Attaché-Identität annehmen ok**). Schließe die Tür, gehe in den ersten Stock und benutze den Fahrstuhl (**Zum Sperrbereich gelangen ok**).

Mission 2: Die NOC-Liste



Das Lager

5 Spezialkisten zerstören
Ausgangsschlüssel finden
In das KGB-HQ eindringen

Töte die Wache und nimm seine Waffe an dich. Schieße auf die Kisten, um an ihnen vorbeizugelenken. Leider hinterlassen sie Giftgas, was den Plan ändert. Springe über die Kisten und töte die zweite Wache. Zerstöre die große Kiste und einige kleine auf der rechten Seite, die den Weg versperren. Springe über den vergifteten Bereich und springe in den Korridor, der nur von zwei Kisten versperrt wird. Geh nach links, springe, dann geradeaus, links und zerschüttere einige Kisten. Jetzt siehst du eine besondere Kiste. Das ist eine der fünf Spezialkisten, die du zerstören musst. Bahne dir den Weg durch den Raum mit den vier Kisten und töte die Wache. Auf der anderen Seite der Grube wartet eine weitere besondere Kiste. Zerstöre die große Kiste zur Linken, dann nach rechts, springe über die Kisten vor dir

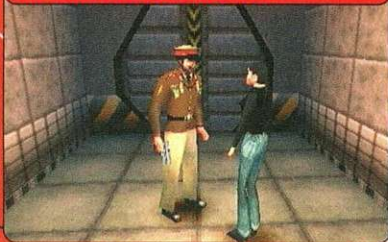
und du wirst eine weitere Kiste auf der linken Seite sehen. Gehe geradeaus und zerstöre die Kiste, die dir den Weg versperrt. Jetzt nach links, einige Boxen zerstören, wieder nach links, über die Grube springen, nach rechts, nochmal rechts und jetzt solltest du eine weitere Spezialkiste sehen. Hinter der großen Kiste erwartet dich wieder eine Wache. Spring über den Abgrund vor dir, töte zwei Kerle, spring über den breiten Abgrund und zerschüttere die großen Kisten. Hier ist die letzte der fünf Kisten (**5 Spezialkisten zerstören ok**). Folge nun dem roten Punkt auf deinem IMF-Scanner und töte den Mann. Er hinterlässt einen Schlüssel (**Ausgangsschlüssel finden ok**). Gehe zum weißen Scanner-Punkt und öffne die Tür hinter einer großen Kiste mit dem Schlüssel (**In das KGB-HQ eindringen ok**).

Mission 2: Die NOC-Liste**KGB-HQ**

Mit Barnes reden
Video-Freezer finden
Gesichtsimitator finden
Pfeilpistole finden
Videoüberwachung sabotieren
Ausgangskarte finden
Transferbefehl besorgen
Mit Candice flüchten

3

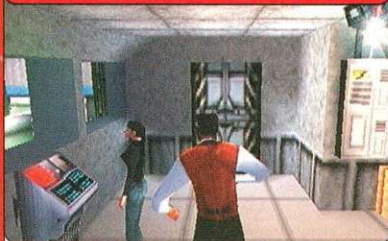
nehme die Pfeilpistole auf dem Tisch an dich (**Pfeilpistole finden ok**). Halte Ausschau nach einem gelben Gegenstand auf dem Regal und drücke ihn. Jetzt müsste ein Schalter erschienen sein. Drücke auch diesen Knopf, und es öffnet sich eine geheime Kammer. Dort gibt es eine Karte (**Ausgangskarte finden ok**). Bringe die beiden Wachen zum Schweigen und benutze den Video-Freezer am Computer, den Ethan anzeigt (**Videoüberwachung sabotieren ok**). Raus aus der Kammer, raus aus dem Raum und nach links, rechts und die rechte Tür öffnen. Rede mit dem Mann (**Transferbefehl besorgen ok**). Gehe zurück zu dem Raum, wo du den Video-Freezer gefunden hast. Gib dem Mann dort den Transferbefehl und sprich mit Candice. Verlasse den Raum, gehe nach rechts, rechts und ein weiteres Mal rechts. Benutze die Ausgangskarte an der Sicherheitstür (**Mit Candice flüchten ok**).

Mission 2: Die NOC-Liste**Sicherheitsgänge**

Candices Weg sichern
Hauptschalter betätigen

4

Immer wenn du den Sicherheitsplatten zu nahe kommst, glühen sie rot. Gehe schnell durch den Korridor, ohne die roten Platten zu betreten. Es tauchen öfters Gegner vor oder hinter dir auf. Stelle sicher, dass du sie alle zum Schweigen bringst. Wenn du das Ende des Ganges erreicht hast, benutze den Computer, um die Sicherheitsplatten zu deaktivieren (**Hauptschalter betätigen ok** und **Candices Weg sichern ok**).

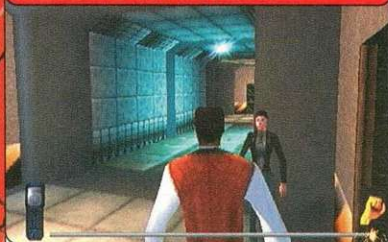
Mission 2: Die NOC-Liste**Die Kläranlage**

Superrechner finden
Candice beschützen
NOC-Liste beschaffen
Entkommen

5

eine Wache, und dort nimmst du die Ammo auf dem Tisch an dich. Benutze auch hier den Computer. Ab jetzt hast du nur noch 2:00 Minuten, um den Supercomputer zu entdecken. Gehe zurück zum Level-Anfang. Dort gibt es einen Raum in der Nähe des Startpunkts. Betrete den Raum (**Superrechner finden ok**). Candice benutzt den Rechner, um an die NOC-Akten zu gelangen (**NOC-Liste beschaffen ok**). Nun noch zurück zum Startpunkt (**Candice beschützen ok** und **Entkommen ok**).

Nimm die Munition zu deiner Rechten auf. Nachdem Candice die Tür geöffnet hat, töte die Wache. Jetzt nach vorn, dreh dich nach links und töte die Wache am Computer. Benutze eine bewegliche Plattform, um zum Computer zu gelangen. Aktiviere ihn und schalte die herankommende Wache aus. Mit der beweglichen Plattform geht es nach rechts, dann nach vorne, links und die Wache töten. Öffne die Tür, töte eine weitere Wache und benutze den Computer. Verlasse den Raum wieder und gehe geradeaus. Gehe die Rampe hinunter und töte den Wachmann. Hinter der Tür wartet wieder

Mission 2: Die NOC-Liste**Auf der Flucht**

Candices Weg sichern
Golsine-Maske finden

6

Ganges taucht eine fliehende Wache auf. Zurück zum Geheimgang, warte auf die Wache und beseitige sie. Nehme die NOC-Liste an dich (**NOC-Liste finden ok**). Gehe zurück und sprich mit Candice, um sie zum Ausgang zu geleiten (**Candices Weg sichern ok**). Gehe zum Geheimraum und nimm den Video-Freezer an dich (**Videoüberwachung einschalten ok**). Weitere Planänderung: Ziehe dir die Maske an (**Golsine-Identität annehmen ok**). Sabotiere nun alle vier Kameras (**Zerstöre 4 Kameras ok**). Gehe zum Raum, wo du den Transferbefehl erhalten hast und töte die Wache dort. Er hinterlässt einen Schlüssel (**Ausgangsschlüssel finden ok**). Benutze den Schlüssel an den verriegelten Türen (**Flüchte mit Candice ok**).

Um an den Sicherheitsplatten vorbeizukommen, schieße mit deiner Kanone einmal und renne zur anderen Seite. Mach das so lange, bis du den Computer erreichst. Nachdem Candice den Rechner benutzt hat, öffnet sich eine Wand. Gehe hindurch und sie wird gefangen genommen. Jetzt kommt es zur Planänderung. Öffne den Schrank und nimm die Maske (**Golsine-Maske finden ok**). Schieße auf die Kontrolltafel und die Wand öffnet sich erneut. Töte die Wachen und nimm deren Munition. Verlasse den geheimen Korridor, so wie du gekommen bist, und gehe nach rechts. Am Ende des

Mission 2: Die NOC-Liste**Der Feueralarm**

Zugang zum Lift sichern
Jack finden
Als Feuerwehrmann verkleiden
Candice den Anzug geben
Aus der Botschaft entkommen

7

Töte die beiden Wachen, und gehe mit Candice zum Aufzug (**Zugang zum Lift sichern ok**). Sprich mit dem Feuerwehrmann, der im Hauptraum steht, so lange, bis Jack auftaucht (**Jack finden ok**). Folge ihm zum Bad und stelle sicher, dass euch niemand beobachtet. Dann sprich ein weiteres Mal mit Jack und er überreicht dir eine Feuerwehrmann-Ausrüstung (**Als Feuerwehrmann verkleiden ok**). Laufe mit versteckten Waffen zum Lift und gebe die Feuerwehrkleidung an Candice, wenn niemand hinsieht (**Candice den Anzug geben ok**). Nun noch mit Candice durch die Tür verschwinden (**Aus der Botschaft entkommen ok**).



Mission 3: Flucht vom CIA



Das Verhör

Dem Verhör entkommen
Ausrüstung nehmen
In den Korridor gelangen

1

zwei Kameras ausschalten. Nun die zwei Türposten beseitigen. Benutze den Fingerabdruck-Scanner an ihnen (**Erhalte Freien-Eintritt-Abdruck ok**). Gehe zurück und öffne damit an einer Kontrolltafel die rotierende Tür. Schieße den Wachmann hinter dem Tisch nieder. Öffne die Tür und finde den Sergeant (**Finde Sergeant für Ausgang ok**). Warte einen Moment, bis er versucht, auf dich zu feuern. Folge ihm bis zum Aufzug und schieße ihn nieder (**Erreiche Lift zum Krankenhaus ok**). Verstecke deine Waffen, sprich mit der Frau, und sie überreicht dir das Gegengift (**Finde Gegengift ok**). Um die Aufmerksamkeit von dir zu lenken, drücke auf den roten Knopf (**Ablenkungsmaöver starten ok**). Jetzt klettere durch ein Fenster zum Dach (**Finde ein Weg zum Dach ok**).

Mission 3: Flucht vom CIA



Auf dem Dach

Heliport sabotieren
Rucksack mit Ausrüstung finden
Bereichszugangskarten finden
Beleuchtung wieder einschalten
Helikopter mit EMS stoppen
Sicherheitsbereich betreten
Sicherheits-Code finden
Candice treffen

2

mann wird dich zum Heliport hineinlassen. Gehe nach links und die Treppe hinunter. Mit dem Schalter entfachst du die Lichter (**Beleuchtung wieder einschalten ok**). Sabotiere mit dem EMS die kleine Kontrolleinheit (**Helikopter mit EMS stoppen ok**). Jetzt nach rechts, die Wache töten, wenn niemand hinsieht, und die Karte nehmen. Tür öffnen, nach links, Wache beseitigen und seine Sicherheitskarte nehmen (**Bereichszugangskarte finden ok**). Öffne die Tür beim Wachmann, gehe nach vorne, dann nach rechts und klettere die Kisten hinauf. Benutze die IR-Kontaktlinsen und platziere den Laser-Deflektor. Jetzt kannst du durch die Laserstrahlen hindurch und zur anderen Seite springen (**Sicherheitsbereich betreten ok**). Gehe nach links, töte die Wachen, öffne die Tür und gehe so lange geradeaus, bis du zu einer weiteren Tür gelangst. Springe zur braunen Kiste und halte die Spionage-Kamera gegen die grüne. Warte geduckt hinter dem Wachhaus, bis eine Wache kommt und durch die Tür gegangen ist. Jetzt kannst du auf dem Tape sehen, welchen Code er benutzt hat (**Sicherheitscode finden ok**). Gehe durch die Sicherheitstür hoch zum nächsten Stock und suche eine weitere Tür. Hinter ihr wartet Candice (**Candice treffen ok**).

Mission 3: Flucht vom CIA



Der Terminalraum

Computer einschalten
NOC-Liste herunterladen
Entkommen

3

Lasse dich so lange hinab, bis du eine geeignete Höhe erreicht hast, um den Kartenleser zu bedienen (einfach gesagt!). Vermeide um jeden Preis den Kontakt mit den gelben Lasern. Wenn du in ihrer unmittelbaren Nähe bist, fangen sie meistens an, sich zu bewegen. Nutze das zu deinem Vorteil. Hörst du einen lauten Krach, dann ist eine Person am Computer beschäftigt. Verlagere dein Gewicht nach vorne und hinten, um den Kartenleser zu erreichen (**Computer einschalten ok**). Fixiere den Computer und lasse dich ein wenig hinab. Wieder ein wenig vor und zurück, um den Rechner selbst zu erreichen (**NOC-Liste herunterladen ok**). Pass auf, dass an der verschlossenen Tür Wachen sind, die dir nur 20 Sekunden Zeit lassen, um zu entweichen (**Entkommen ok**).

Mission 3: Flucht vom CIA



Flucht vom Dach

Zum Heliport gelangen
EMS deaktivieren
Mit dem Helikopter antkommen

4

Gehe zum unteren Stockwerk und halte nach einem Ort mit zwei braunen Kisten Ausschau. Benutze die IR-Kontaktlinsen und springe zur anderen Seite (das könnte dir einige Versuche abverlangen). Schau nach einem Helikopter mit einem Suchscheinwerfer. Töte die Wachen, die die Tür zum Heliport bewachen. Öffne sie und beseitige eine weitere Wache. Betrete den Heliport (**Zum Heliport gelangen ok**) und nimm das EMS an dich. Wirf es weg (**EMS deaktivieren ok**) und klettere zum Helikopter (**Mit dem Helikopter entkommen ok**).

Mission 4: Der Maulwurf



Im Bahnhof

Ethan beschützen
Zug besteigen

1

Beschütze Ethan vor den feindlichen Agenten, die über den ganzen Bahnhof verstreut agieren. Töte auf keinen Fall Zivilisten, da sonst die Mission scheitert. Mach deinen Job so lange, bis Candice mit Ethan spricht (**Ethan beschützen ok**). Danach betritt er den Zug (**Zug besteigen ok**).



**GRAUSIG-GRUSELIGE GÄNSEHAUT-GESCHICHTEN,
DIE EUCH DAS BLUT IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!**

BART SIMPSON'S

HORROR

SHOW

#3

**EINFACH
SCHAURIG
GUT!**



**SIMPSONS
COMICS
HORROR-
SONDERHEFT #3**

**AB 20.10.
ÜBERALL
IM HANDEL!**



GROENING
Maurice
K.E.P.



DIE SIMPSONS

Samstag und Sonntag auf



ProSieben

Dino
COMICS

© 1999 BONGO ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS © & TM TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

Mission 4: Der Maulwurf



Im Zug

Handlanger von Max töten
Candice treffen
Ausgänge blockieren
Leibwachen von Max töten
Max stoppen, Liste nehmen
Ersatzplan von Max vereiteln

2

Töte keinen Zivilisten, sonst schlägt die Mission fehl. Beseitige alle Gegner bis zum vierten Fahrzeug (**Handlanger von Max töten ok**). Einige lassen Munition fallen. Sprich mit Candice (**Candice treffen ok**). Öffne die Tür zum nächsten Wagen und drücke den linken Knopf (**Ausgänge blockieren ok**). Nachdem du eine Nachricht empfangen hast, renne so schnell wie möglich zum nächsten Auto. Achte nur auf Max und schieße sie nieder (**Max stoppen, Liste nehmen ok**). Jetzt verbleiben dir noch 4:00 Minuten. Töte die Gegner am Wagen und auch alle weiteren. Nach weiteren drei am letzten Wagen (**Leibwachen von Max töten ok**) benutzt du den flüssigen Stickstoff, um die Stahlbarrieren der Bombe zu zerstören. Öffne die Bombe und deaktiviere sie (**Ersatzplan von Max vereiteln ok**).

Mission 4: Der Maulwurf



Auf dem Zugdach

Phelps abfangen

3

Erreiche das Ende des Zuges und erledige Phelps, wenn er die Strickleiter zum Helikopter erklimmen will (**Phelps abfangen ok**). Gegner tauchen immer von oben auf. Einer der ersten lässt einen Mini-Raketenwerfer fallen. Nimm ihn auf jeden Fall. Manchmal tauchen Autos von der linken Seite auf. Schieße entweder auf den Fahrer oder die Reifen. Wenn der Helikopter auf dich feuert, benutze den Mini-Raketenwerfer und jage ihn in die Luft!

Mission 5: Eissturm



Der U-Boot-Hafen

A.F.-Scrambler besorgen
Mine besorgen
Sprengstoff besorgen
Gas-Injektor finden
Funk-Detonator finden
Pumpenhaus sabotieren
Sammeln auf Komm.-Gebäude
Clutter A.F.S. u. Mine bringen

1

Töte die erste Wache und nimm seine Waffe. Dann geradeaus, rechts und nochmal rechts. Nimm den A.F.-Scrambler von den oberen Kästen (**A.F.-Scrambler besorgen ok**). Beseitige die Wache in deiner Nähe. Gehe in Richtung des Suchscheinwerferturms. In seiner Nähe gibt es eine Mine (**Mine besorgen ok**). Gehe zum grünen Scannerpunkt und überreiche Clutter den Kram (**Clutter A.F.S. u. Mine bringen ok**). Nun zu den beiden roten Scannerpunkten und beachte die Fahrzeuge in deiner Umgebung. Hier findest du wieder Explosives (**Funk-Detonator finden ok** und **Sprengstoff besorgen ok**). Einer der blauen Wachen hinterlässt eine Uzi. Nimm das Nachtsichtgerät an dich und gehe zum roten Scannerpunkt. Dort gibt es den Injektor (**Gas-Injektor finden ok**). Jetzt folgt eine Änderung im Plan. Gehe zum Haus, das mit einem weißen Scannerpunkt

angezeigt wird, und töte die Wache. Nimm den Kabelschneider an dich (**Seitenschneider finden ok**). Platziere den Sprengstoff auf den Pumpen. Gehe zum grünen Punkt und gebe den Seitenschneider an Dowey (**Bring Seitenschneider zu Dowey ok**). Renne vom Pumpenhaus weg und benutze den Funk-Detonator, um es in die Luft zu jagen (**Pumpenhaus sabotieren ok**). Wieder zum grünen Punkt auf dem IMF-Scanner und die Wachen beseitigen (**Sammeln auf Komm.-Gebäude ok**). Wieder gibt es eine Änderung im Plan. Da du aber bereits das Nachtsichtgerät hast, ist die Mission erledigt (**Nachtsichtgerät finden ok**).

Mission 5: Eissturm



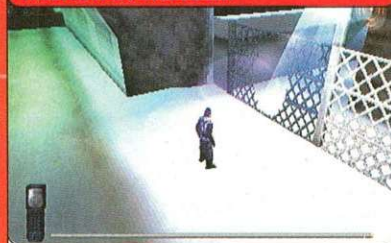
Im Tunnel

Sprengstoff finden
Verankerung sabotieren

2

Gehe in die Hocke, falls größere Bauten auf die zu rasen. Springe nach einigen hundert Metern auf die rechte feste Plattform. Dort erledigst du eine Wache und nimmst den Sprengstoff an dich (**Sprengstoff finden ok**). Platziere an jedem weißen Punkt auf deinem IMF-Scanner eine Sprengladung. Springe dazu auf einen vorbeifahrenden LKW und mache mit der Sabotage weiter. Insgesamt müssen sechs Sprengladungen verteilt werden (**Verankerung sabotieren ok**).

Mission 5: Eissturm



Die Inlandbasis

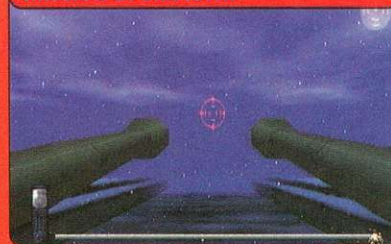
Schaltplan finden
Sprengstoffe finden
Generator sabotieren
Kamera ausschalten
Buchhalter-Identität annehmen
Aktenkoffer aus Bunker holen
Aktenkoffer sabotieren
Deal mit Aktenkoffer
Helikopter in die Luft jagen
Mit Kanonenboot entkommen
Verkäufer eliminieren

3

Über den Zaun springen, geradeaus, dann nach rechts und schließlich links. In einem der Häuser findest du eine Karte und das Diagramm (**Schaltplan finden ok**). Vergiss nicht die Uzi einer Wache und schau nach einem Loch im Zaun. Überquere den Fluss durch Springen über den Tunnel und klettere auf den Bunker. Rechts müsste Cluter sein. Sprich mit ihm und er übergibt dir Ausrüstung (**Sprengstoffe finden ok**). Wieder zurück auf die andere Flussseite und den roten Scannerpunkt finden. Benutze die Sniper-Waffe, um alle Wachen zu erledigen, und platziere den Sprengstoff (**Generator sabotieren ok**). In der Nähe ist eine Kontrolltafel. Öffne sie und platziere Sprengstoff auf dem roten Kasten. Schieße mit der Sniper auf den Kasten (**Kamera ausschalten ok**). Ab jetzt bleiben dir 20:00 Minuten.

ten. Gehe zum kleinen Haus bei den drei Suchtürmen und betrete es. Hau den Kerl um und benutze den Gesichtsimulator an ihm (**Buchhalter-Identität annehmen ok**). Nimm den Passierschein auf dem Tisch, gehe zur anderen Flussseite und betrete den Bunker. Zeige die Sicherheitskarte dem Wachmann und gehe durch die beiden Türen. Benutze die andere Karte bei der dritten Tür. Nimm den Koffer an dich (**Aktenkoffer aus Bunker holen ok**). Gib ihn an Cluter (**Aktenkoffer sabotieren ok**). Geh in das Gebäude nahe des Heliports und warte auf einige Männer (**Deal mit Aktenkoffer ok**). Ziehe deine Waffen und erschieße die blauen Wachen, ohne das Gebäude zu verlassen. Warte auf die Explosionen (**Helikopter in die Luft jagen ok** und **Verkäufer eliminieren ok**). Mit der Sniper die Wachen am Kanonenboot erschießen und mit Cluter fliehen (**Mit Kanonenboot entkommen ok**).

Mission 5: Eissturm



Das Kanonenboot

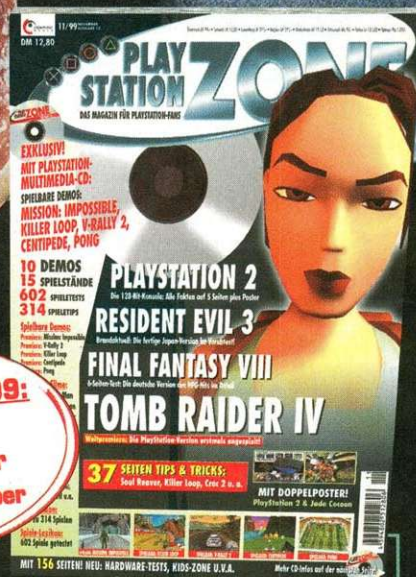
Aus der Basis entkommen
Gasfabrik zerstören
Verteidigungsanlagen zerstören
Radar zerstören

4

Der letzte Level ist ein wahres Schützenfest. Um öfters zu feuern, drücke die Feuertaste so schnell wie möglich. Die Devise lautet, alles niederzuballern. Auf die Fahrzeuge muss man nicht unbedingt schießen. Wichtig ist zuerst einmal, ohne zerstört zu werden, die Basis zu verlassen (**Aus der Basis entkommen ok**). Danach taucht eine größere Gebäudestruktur auf. Auch die muss komplett mitsamt der Schornsteine vernichtet werden (**Gasfabrik zerstören ok**). Jetzt noch den Kommandostand zerlegen (**Radar zerstören ok**) und die Schutzwälle zu Schrott verarbeiten (**Verteidigungsanlagen zerstören ok**).

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

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



**In Ausgabe 11/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
Oktober/November**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu **533 PS-Games**.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu **304 PS-Games**.
High Score - mit **15 Save Games** und der **Memory Card** in unentdeckte Level vordringen: **Driver**, **Final Fantasy VII**, **Gran Turismo** u.v.a.

Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: **Mission: Impossible**, **Killer Loop**, **V-Rally 2**, **Centipede**, **Pong**, **Hit-Tip** - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: **NHL 2000**, **Soul Reaver**, **Star Wars Episode I**, **Metal Gear Solid** **Special Missions ...**

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu: **Exklusiv: Action Man**, **Worms 2: Armageddon**, **UEFA Striker**, **Jade Cocoon**, **The Next Tetris**

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über **21 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 aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

DER PLAYSTATION-2-COUNTDOWN LÄUFT...



OHNE VERBINDUNG

Hallo PSG-Team! Erst einmal ein Lob für euer Magazin - das beste auf dem Markt. Da ich ein begeisterter Fan von Rennsimulationen bin (F1 '97, Gran Turismo, WipEout 2097), war ich sehr gespannt auf eure Beiträge von F1 '99 sowie Wip3out. Mit Entsetzen musste ich dann aber feststellen, dass beide Games nicht

über Linkkabel zu spielen sind. Für mich sind jedoch gerade solche Spiele prädestiniert dafür. Ist der Aufwand zu groß oder ist es eine Preisfrage? Bei den Vorgängern, bis auf F1 '97, ging es ja auch!

Oliver Heinen, Dotti23@aol.com

Fast die komplette PlayStation-Peripherie wurde zu einem Erfolg, bis auf das Linkkabel. Es ist für die Spiele-Entwickler einfach nicht rentabel, einen relativ schwierigen zu programmierenden Link-Modus zu integrieren, wenn ihn dann nur ein verschwindend kleiner Anteil der Spieler nutzt. Dies ist sicher nicht befriedigend für dich, jedoch steht die Rentabilität an höchster Stelle, gerade bei dem hart umkämpften PlayStation-Markt.

DABEI SEIN IST ALLES

Hallo PSG-Team! In Ausgabe 9/99 stand eine Highscore-Liste zu V-Rally 2. Ich bin sehr daran interessiert, an diesem Wettbewerb teilzunehmen. Allerdings habe ich euer Magazin nicht im Abo und daher kaufe ich mir hin und wieder auch mal ein anderes Heft. Leider habe ich mir auch die Ausgabe 8/99 nicht

"Enttäuschung setzte ein, als ich feststellen musste, dass die Wip3out-Replays bei mir nicht funktionieren. Die völlig überforderten Studenten im Sony Call Center in Frankfurt waren natürlich ratlos."

Günter Hengsberg aus Euskirchen

gekauft und weiß daher nicht, auf welcher Strecke und mit welchen Wagen der V-Rally-2-Wettbewerb gefahren werden soll. Da ich mir höchstwahrscheinlich auch Driver kaufen werde, wüsste ich gern über die Teilnahmebedingungen zu diesem Wettbewerb Bescheid. Wäre es auch möglich, eine gespeicherte Replay-Datei auf Diskette zu kopieren und euch diese anstatt einer Videokassette zuzuschicken? Dann noch eine Frage zum Schluss: Wird es wirklich möglich sein, den Ego-Shooter South Park per Multitap auf einem viergeteilten Bildschirm zu spielen, oder habe ich da was falsch verstanden?

Stefan Schmidt aus Bad Laasphe

Danke, Stefan, für deinen Einwand. Wir haben uns deinen Brief zu Herzen genommen und überlegt, wie sich dieses Problem mit dem Highscore-Wettbewerb umgehen lässt. Wie du sicher bereits festgestellt hast, schreiben wir schon ab der letzten Ausgabe zu den Bestleistungen nun zusätzlich die geltenden Spielbedingungen mit hinzu. Somit sollte es keine Probleme mehr darstellen, zu einem späteren Zeitpunkt einzusteigen. Anhand dieses Beispiels sieht man auch wieder, dass ein Leser mit konstruktiver Kritik oder einer kleinen Anregung Miss-

stände beheben und anderen Lesern das Leben erleichtern kann. Zu deiner South-Park-Frage: Die deutsche Version des Shooters wird nur über einen Zweispieler-Splitscreen verfügen, im Gegensatz zu dem im Vorfeld angekündigten Multitap-Feature.

DEUTSCHE X-AKTEN

Hi PlayStation Games! Ich finde euer Heft echt super, aber leider muss ich euch mitteilen, dass ihr einen Fehler gemacht habt. Ihr habt nämlich in eurem Test über The X-Files geschrieben, dass das komplett auf Englisch sei. Das ist leider falsch. Ich habe mir nämlich dieses Spiel gekauft und festgestellt, dass die Sprache komplett in Deutsch ist. Dass kein Untertitel zu sehen ist, stimmt. Dafür ist es ja komplett in Deutsch. Ich finde diese Angabe ist sehr wichtig für die Spieler. Das wollte ich euch mitteilen. Ansonsten ist euer Heft genial. Macht weiter so.

DaHool, DAH00L25@aol.com

Du hast vollkommen recht. The X-Files wird in Deutschland komplett mit deutscher Sprachausgabe vertrieben. Die Erklärung, warum wir in unserem Test nicht darauf eingingen, ist schnell gegeben. Sony vergab zu Testzwecken nur englische Versionen und konnte nicht garan-



tieren, ob eine lokalisierte Fassung veröffentlicht wird. Da wir euch keine leeren Versprechungen geben wollen, haben wir knallhart unser englisches Testmuster bewertet. Mit der deutschen Sprachausgabe würde das Spiel 65 % erhalten.



Die X-Akten mit Mulder und Scully werden nun doch in Deutsch geführt. Dennoch ist es mit dem Spaß nicht weit her.

WERBE-HASS

In eurer PlayStation Games habt ihr viel zu viel Werbung drin. In der Ausgabe 9/99 habt ihr zehn Seiten Werbung gemacht. Das heißt Einschränkungen bei Spieleinfos und Tests. Bei fünf oder sieben Seiten Werbung ist es noch okay, aber bei zehn Seiten Werbung ist es zu viel. Es ist auch Gutes bei diesen zehn Seiten dabei. Oft ist es aber so, dass Spieltests oder Infos kürzer werden, weil eben dann noch die Hälfte der Seite Werbung ist. Das Testergebnis von den Spielen oder Infos sind zu klein! Zu jedem Spielbericht sollte noch eine persönliche Meinung des Testers dabei sein. Und bei den zehn Seiten Werbung könnte man statt zwei Poster vier Poster in der Zeitung haben. Mehr News, Tests, Highlights sollten in die Zeitung gepackt werden. Und bei den Trix wäre es gut, mehr Bilder zu haben.

Tobias Traubeck (13) aus Schwangau

Geballte Ladung Kritik und Anregungen, sage ich nur! Da du noch recht jung bist, verstehe ich, dass du einige marktwirtschaftliche Prozesse noch nicht ganz nachvollziehen kannst. Fakt ist, dass die PSG, so wie du sie liebst und schätzt, ohne Werbung nicht machbar wäre. Was viele nicht wissen: Die Finanzierung eines Heftes besteht zu einen Hälfte aus den Verkaufseinnahmen und zur anderen Hälfte aus den Werbeeinnahmen. Sicher, wir würden gerne vier Poster ins Heft hineinlegen. Aber würdest du dann auch 12 Mark für das Heft ausgeben? Ich glaube, dann ist man mit rund einem Dutzend Werbeseiten noch gut bedient. Mehr News, Tests und Highlights würden wir gerne machen. Diese Rubriken werden allerdings stark von der aktuellen Marktlage bestimmt. Es kommt durchaus vor, dass es in einem Monat nur recht wenige Highlights gibt, während in den letzten beiden mit Final Fantasy VIII, Wip3out und der PlayStation 2 ein wahre Flut auf uns hereinbrach.

SCHWARZE MAGIE

Hallo PSG-Team. Als bekennender WipEout-Abhängiger habe ich den dritten Teil des Gleiterrenns mit großer Spannung erwartet. Die erste Enttäuschung setzte ein, als ich feststellen musste, dass die Replays bei mir nicht funktionieren. Die völlig überforderten Studenten im Sony Call Center in Frankfurt waren natürlich ratlos. Von Sony selbst wurde ich mit der Begründung abgewimmelt, man sei nur für den Vertrieb zuständig, habe ansonsten mit Psygnosis in Leeds nichts zu schaffen. Wie bitte? Zu viele Daten? Von allen billigen Ausreden ist diese ja wohl die haarsträubendste. Als ich vor drei Jahren das wegen seiner Bug-Verseuchung legendär gewordene Formel 1 reklamierte, wand sich Herr Gobbertz (damals noch Psygnosis Deutschland) ebenfalls mit der Ausrede heraus, den analogen Controllern sei die Datenmenge für Replays zu groß. Dann muss es wohl Schwarze Magie sein, wenn die Jungs von Codemasters im genialen TOCA 2 tadellose Replays hinbekommen, bei denen man sich zudem noch den Blickwinkel aussuchen kann. Ganz offensichtlich hat man im Falle von Wip3out wieder einmal die sorgfältige Qualitätsprüfung einem frühen Auslieferungstermin geopfert. Der Dumme ist der Kunde, der den Vollpreis für ein halbbares Produkt zahlt. Hier sind auch Fachmagazine wie das eure gefordert, solche Missstände anzuprangern. Wenn ich mir beispielsweise die relativ positiven Besprechungen solcher Frechheiten wie Psygnosis' berühmter Formel-1-Reihe anschau, könnte man den Eindruck gewinnen, ihr stündet der Industrie näher als den Endverbrauchern, euren Lesern. Mich würde es sehr interessieren, wie andere darüber denken. Ich werde mein Wip3out jedenfalls wieder zurück in den Laden bringen, mir mein Geld zurückzahlen lassen und hoffen, dass Killer Loop ein zumindest halbwegs würdiger Ersatz ist.

Günter Hengsberg aus Euskirchen

Zunächst einmal möchte ich sagen, dass ich es durchaus nachvollziehen kann, wenn man sich auf ein Spiel freut und dann sehen muss, wie sehr die Programmierer gepatzt haben. Das legendäre Beispiel Formel 1 '98 wird in diesem Zusammenhang ja oft zitiert. Aber schenkst du den ab und an auftauchenden Re-



Die Wip3out-Replays sind fehlerhaft. Ein Grund, das Spiel zu meiden?

> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



09/99



08/99



10/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 08/99	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 09/99	zu DM 5,99
☐ PlayStation GAMES 10/99	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!

play-Bugs nicht zu viel Bedeutung? Denn ansonsten ist Wip3out wirklich ein absolutes Spitzenprodukt (aber das weißt du ja sicherlich). Zum Speicherplatzbedarf von Replays möchte ich noch ein paar Worte verlieren. Tatsächlich verlangt das Aufnehmen einer Analogsteuerung zu viele Daten, um sie auf eine Memory-Card zu quetschen. Wie jedoch macht es dann beispielsweise TOCA 2? Codemasters nahm sich einen Trick zu Hilfe. Das Programm interpoliert das Fahrverhalten des Boliden, d.h., die analogen Werte werden in festen Zeitabständen mathematisch gemittelt. Unter dem Strich verbleibt nur ein Bruchteil des Speicherplatzbedarfs. Da dieser Trick natürlich jedem Programmierer geläufig ist, bleibt dennoch der Vorwurf an die Psygnosis-Crew, warum sie bei ihrem Produkt kein vernünftiges Replay einbauen konnten.

NACKTE TATSACHEN

Nun ja, da ich euch heute zum ersten Mal eine Mail schreibe, muss ich euch sagen, dass ihr das beste Mag on earth seid. Jetzt verstehe ich auch den Spruch "Explained why Aliens visit Earth." (schleim, schleim) Nun zur Sache. Warum unternimmt Eidos eigentlich nichts gegen die URL www.nuderaider.de (dürft ihr das jetzt überhaupt drucken)? Ich hoffe, ihr wisst, was auf dieser

einschlägigen Seite alles so gezeigt wird. In eurer Ausgabe 10/99 habt ihr unter dem Highscore-Wettbewerb eine Anzeige für "Graphic-Kit" geschaltet. Außer einer URL kann ich leider nichts erkennen, wohin ich mich wenden könnte. Die aktuelle Ausgabe erschien am 22.9. Warum muss ich dann für das beste Mag erst durch drei Läden rennen? Lasst Padman mal wieder etwas Nintendofeindliches machen.

Neiphon Demmer aus Dresden

Also, Neiphon, warum Eidos nichts gegen diese Seite unternimmt? Ich bin mir sicher, dass das Unternehmen sehr wohl diese Website aus dem Netz nehmen lassen würde, allerdings sind die Möglichkeiten, dies praktisch umzusetzen, sehr gering. Wenn man einmal davon abieht, wie undurchsichtig der Paragrafenschwung im Internet ist, bleiben die Betreiber solcher Angebote meist inkognito. Aber ich glaube, es gibt im World Wide Web schlimmere und verachtenswertere Seiten als diese. Das Graphic-Kit wird von der Firma Dynatex in Dortmund vertrieben. Wieso du durch drei Läden rennen musst, um an die PSG zu kommen? Nun, ich würde mal ein Wörtchen mit den Inhabern wechseln. Wenn du jedoch lauffaul bist, dann empfehle ich dir ein Abo, da wir als Konsolen-Zeitschrift eben nicht so weit verbreitet sind wie der Stern oder TV-Zeitschriften. Du willst also, dass Padman etwas Nintendofeindliches macht? Er zockt eh nur PlayStation, ist das nicht schon nintendofeindlich genug?

LESERCHARTS TOP 10

- (7) 1. Syphon Filter
- (8) 2. Final Fantasy VII
- (10) 3. WWF Attitude
- (9) 4. indiziertes Spiel 2
- (1) 5. Silent Hill
- (4) 6. Metal Gear Solid
- (6) 7. FIFA '99
- (Neu) 8. Croc 2
- (Neu) 9. Soul Reaver
- (Neu) 10. Wip3out

SCHLAFLOSE PS2-NÄCHTE

Hi PSG-Team. Ich finde, ihr habt wirklich das beste PS-Mag auf dem Markt und deswegen hab ich auch ein Abo. Ich hab mal ein paar Fragen, die mir schon so manche schlaflose Nacht beschert haben: Ich hab gelesen, dass man die PS2 an ein Modem anschließen kann. Also kann man damit im Internet surfen. Oder wie soll ich das verstehen? Wenn die PS2 erst Ende 2000 nach Deutschland kommt, ist sie dann bei der rasanten Entwicklung auf dem PC-Markt nicht schon wieder veraltet oder "nur" noch gleich gut wie ein neuer PC? Bei mir hat in der Ausgabe 9/99 das Classic über Rollenspiele gefehlt! Dürfte ich bitte wissen, wo das geblieben ist? Übrigens finde ich euer neues Outfit super!

Abram Ralph aus Bruckmühl

Mit den diversen PC-kompatiblen Schnittstellen, wie beispielsweise den USB-Ports, sollte sich jedes handelsübliche Modem an die PlayStation 2 anschließen

lassen. Ich denke schon, dass die PS2 im Herbst 2000 noch mit einem durchschnittlichen Spiele-PC mithalten kann. Absolute High-End-Grafikkarten, wie es sie bereits heute schon gibt, haben zwar auf dem Blatt mehr Leistungspotential, können dieses aber meist nicht voll entfalten, da die Programmierer Kompromisse eingehen müssen, die man bei Konsolen nicht machen muss. Wir haben übrigens schon seit Stunden unseren weltweiten Classic-Heft-im-Heft-Detektor am laufen, müssen dir allerdings mitteilen, dass wir deine PSG-Beilage noch nicht lokalisieren konnten. Jetzt aber Spaß beiseite. Es kommt natürlich immer wieder vor, dass Beilagen spurlos verschwinden. Als Abo-Leser und Leserbriefschreiber erhältst du jedoch ausnahmsweise von uns Ersatz.

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

Wie teuer wird die PlayStation 2 voraussichtlich in Deutschland sein?
Es gibt von Sony noch keine offizielle Pressemitteilung diesbezüglich. Man sollte allerdings von einem Einführungspreis von 500 bis 700 Mark ausgehen.

Könntet ihr bei euren Test-Berichten nicht hinzuschreiben, ob das Spiel indizierungsgefährdet ist?
Das wäre reine Spekulation und nicht gerade fair dem Spiel gegenüber. Denn eine Indizierung nimmt manchmal abstruse Formen an. Wenn du wissen willst, welche Titel indiziert sind, dann lasse dir eine Liste von der BPJS in Bonn zuschicken. Das vierteljährlich erscheinende Heft gibt es gegen Altersnachweis für 19 Mark zzgl. Porto & Verpackung.

Schreibt ihr eure Komplettlösungen eigentlich von Lösungsbüchern ab?
Nein. Unsere Lösungen basieren auf eigenen Erfahrungen. Meistens gibt es zu dem Zeitpunkt, wenn wir die Komplettlösung beginnen, noch gar kein Buch.

Gibt es Tomb Raider Director's Cut für die PlayStation?
Nein. Das mit vier zusätzlichen Levels aufgebohrte Tomb Raider gibt es leider nur für den PC.

Wird es in der PSG wieder Demo-CDs geben?
Nein. Wir haben uns schon seit Ausgabe 10/98 entschlossen, keine Demo-CDs mehr ins Heft zu bringen, da wir nicht für die Qualität der Spiele garantieren können.

Kann man PS2-Spiele auch auf der aktuellen PlayStation zocken?
Es wäre schön, wenn das möglich wäre. Da aber die PS2 um einiges leistungsfähiger als die derzeitige PlayStation sein wird, ist das Spielen von PS2-Titeln im 32-Bit-Gerät natürlich unmöglich.

Wird die Grafik der PlayStation 2 besser sein als die eines PCs?
Ja und nein. Wenn es um Polygonanzahl, optische Effekte und Sound geht, ist die PlayStation 2 sicher besser als ein Standard-PC. Geht es um die reine Auflösung, können High-End-Grafikkarten für den PC dank moderner Monitore bis zu 1600 x 1200 Pixel darstellen. Wie der direkte Vergleich in einem Jahr aussehen wird, muss man freilich abwarten.

HIGHSCORE

Ähnlich wie in allen bislang ausgetragenen Highscore-Wettbewerben fiel die Entscheidung erst in letzter Sekunde. Dies gilt zumindest für die Abteilung V-Rally 2. Denn erst in den letzten zwei Wochen trudelten uns diese drei Fabelzeiten ins Haus. Hierzu muss noch angemerkt werden, dass keiner der drei Zocker gecheatet hat. Allen Fahrten war eins gemeinsam: Sie waren nahezu perfekt.

Die beiden einzigen Spieler, die es wirklich ohne zu cheaten geschafft haben, die magische 60-Minuten-Marke in Driver zu knacken, waren Michael Maier sowie André Drepper. Alle anderen potentiellen Anwärter haben entweder gecheatet oder geparkt. Beides war laut den Spielregeln untersagt, eine Disqualifikation somit unumgänglich!

Bei GTA London hingegen hat sich an der Spitze nichts mehr getan, doch ist es um so bewundernswerter, als dass sich auf den zweiten Platz mit Anuschka Winkler endlich mal wieder eine weibliche Spielerin aufs Siegertreppchen befördert hat. Schickt eure Bestleistungen an:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

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. 1:06:31 min, Frank Thomas, Gladbeck

2. 1:06:54 min, André Wiesenberger, Forst

3. 1:06:81 min, Lothar Perschke jun., Essen

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. 54.613 Punkte, Anuschka Winkler, Schorndorf

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 sterbt oder die Polizei euch verhaftet.

Graphic Kit
for SONY PLAYSTATION

collection

PROMO VIDEO GAMES
DISTRIBUZIONE

NEU BEI DYNATEX

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

- 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

„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

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

Okttober



FORMEL EINS 99

Psygnosis musste sich ob der sehr durchwachsenen Kritik am 98er-Vorgänger berechtigterweise einer gewaltigen Schelte von allen Seiten unterziehen. Und siehe da, der Austausch des Coder-Teams scheint wahre Wunder gewirkt zu haben. Mit der 99er-Auflage der enorm erfolgreichen Bolidenhatz kehrt man in alter Form und Stärke zurück auf die virtuellen Grand-Prix-Kurse des Formel-1-Zirkus. Satte 92 % räumte der Edelracer im Test in dieser Ausgabe ab. Dies sollte alte Fans mehr als versöhnen, die Psygnosis bereits abgeschrieben hatten, sowie viele neue Simulationsfans dazugewinnen lassen. Verbesserungen in nahezu allen Belangen machen diesen Titel zu einem Fest für Rennsportfreunde.

13. Oktober	Chocobo Racing 71%(8/99)	Square/SCED
13. Oktober	Fußball Live!	SCEE
20. Oktober	Formel 1 '99 92%(11/99)	Psygnosis/SCED
21. Oktober	Buster & The Beanstalk	Terraglyph/SCED
21. Oktober	Hot Wheels Turbo Racing 62%(11/99)	EA
27. Oktober	Final Fantasy VIII 97%(10/99)	Square/SCED
Oktober	Fighting Force 2	Eidos
Oktober	Mission: Impossible 83%(11/99)	X-Amp./Infogr.
Oktober	Lucky Luke (Platinum) 76%(5/98)	Infogrames
Oktober	UEFA Striker 85%(11/99)	Infogrames
Oktober	Die Schlümpfe	Infogrames
Oktober	Ronin Blade	Konami
Oktober	Brunswick C. P. Bowling	THQ
Oktober	Reel Fishing	Crave Ent.
Oktober	Jade Cocoon	Crave Ent.
Oktober	Killer Loop 80%(10/99)	Crave Ent.
Oktober	Championship Motocross	THQ
Oktober	Rising Zan	Age Tech/Virgin

GTA 2

GTA kann sich damit brüsten, der erste Titel für Sonys Scheibenschleuder gewesen zu sein, der mit einer Add-on-CD aufwartete, nämlich den Missionen in GTA: London 1969. Auch im neuesten Streich der schottischen Coder dreht sich euer Tun und Handeln wieder um das Ausleben krimineller Energien. Anders als jedoch in den beiden Vorgängern wurde der grafisch eher schlicht gehaltenen Darstellung eine gehörige Portion Feinschliff verpasst. In den Aufträgen steht es euch wieder frei, all die Dinge zu tun, mit denen die Ordnungshüter garantiert nicht konform gehen. Vom Anzetteln von Bandenkriegen der übelsten Sorte bis hin zu Diebstählen und Drogendeals werden jedoch auch einige der Highlights vergangener Eskapaden erneut für den Spaß sorgen, den ihr im realen Leben besser vermeiden solltet.



November



FIFA 2000

EA schlägt zurück! So oder ähnlich könnte die Headline um das renommierte Softwarehaus lauten. Allen Unkenrufen zum Trotz präsentiert man nicht nur einen schlichten Abklatsch des 99er-Vorgängers, sondern hat nebenbei auch noch einige Änderungen in puncto Gameplay verwirklicht. Unser Fußball-Gott Frank schwelgt noch immer von den herrlichen Torraumsszenen. EA scheint mal wieder der gesamten Konkurrenz zu zeigen, wo die besten Soccer-Titel gemacht werden. Selbst die Kontrahenten von Infogrames mit UEFA Striker sowie Sony mit ihrem Einstandsprodukt rund um die Lederkugel namens Fußball Live! werden den Altmeistern wohl nicht gefährlich werden, so dass die virtuelle Trophäe des PlayStation-Weltmeisters bei EA verbleiben dürfte.

4. November	FIFA 2000	EA Sports
4. November	NASCAR 2000	EA Sports
11. November	Box Champions 2000	EA Sports
11. November	WCW Mayhem	EA
11. November	Xena: Warrior Princess	Universal/EA
18. November	Cyber Tiger	EA
18. November	NBA Live 2000	EA Sports
18. November	Supercross 2000	EA Sports
26. November	Tomorrow Never Dies	MGM/EA
26. November	Warpath: Jurassic Park	EA
26. November	Tomb Raider IV - The Last Rev.	Eidos
November	Rainbow Six	Take 2
November	Shao Lin	THQ
November	Extreme 500	THQ
November	MTV Sports: Snowboarding	THQ
November	J. 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	Pac-Man World	SCED
November	Tiny Tanks	SCED
November	Nightmare Creatures 2	Activision
November	Vigilante 8: Die 2. Herausford.	Activision
November	Wu Tang: Taste the Pain	Activision
November	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
November	Worms Pinball Addiction	Infogrames
November	Asterix u. Obelix gg. Cäsar	Cryo
November	Millennium Soldier - Expend.	Infogrames
November	Demolition Racer	Infogrames
November	Official Formula One Racing '99	Eidos
November	GTA 2	Take 2

TOMORROW NEVER DIES

Endlich ist auch für die James-Bond-vernachlässigten Sony-Fans die Zeit gekommen, die Abenteuer des Agenten ihrer Majestät mit der Lizenz zum Töten virtuell zu durchleben. Es versteht sich von selbst, dass sich die Story des neuesten EA-Werks streng an der Roman- bzw. Filmvorlage dieses Blockbusters orientiert. Auch in der Konsolenumsetzung bekommt ihr es mit einem machtgierigen Medienmogul zu tun, der es wie schon viele vor ihm auf die Weltherrschaft abgesehen hat. Ein oo-Agent kann dies natürlich nicht auf sich sitzen lassen und tritt zur Gegenoffensive an. Es ist jedoch ein geringerer Gewaltfaktor zu erwarten als bei „Silberblick“.

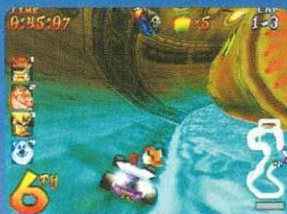


Dezember

CRASH TEAM RACING

Naughty Dog bringt das Sony-Maskottchen

schlechthin, unseren geliebten Crash Bandicoot, den Star dreier Jump&Run-Abenteuer, zurück auf heimische Bildschirme. Dass man gerade einen Funracer entwickelt, bei dem ihr euch in Form von Crash und anderen bekannten Charakteren ins virtuelle Cockpit setzt, vermag schon etwas zu überraschen. Auch gerade weil SCED mit den Speed Freaks erst einen Titel dieses Genres vor kurzer Zeit veröffentlichte. Doch dass uns mit Crash Team Racing ein wahres Fest für Fans von Multiplayer-Sessions ins Haus steht, bezweifelt nach dem Preview niemand mehr. Zwar ist so einiges bei Titeln wie Mario Kart abgekupfert, aber nichtsdestotrotz besitzt CTR einen Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann. Mit Sicherheit einer der Renner zur Weihnachtszeit.



1. Dezember	Crash Team Racing	Naughty Dog/SCEE
2. Dezember	Dune 2000	Westwood/EA
Dezember	South Park Chef's Luv Shack	Acclaim
Dezember	Space Debris	Rage/SCED
Dezember	Jet Rider 3	989/SCEE
Dezember	Muppets Racing Game	SCEE
Dezember	Grudge Warriors	Take 2
Dezember	Silicon Valley	Take 2
Dezember	Spec Ops	Take 2
Dezember	Earthworm Jim 3D	Viz Int./Virgin
Dezember	Baldur's Gate	Interplay/Virgin
Dezember	Urban Chaos	Eidos

DUNE 2000

Die Strategie-Künstler der Westwood

Studios liefern einen Kracher der Marke C&C nach dem anderen ab. Dune war seinerzeit das erste Echtzeitstrategiespiel 1993 für PCs. Schon damals setzte man den Grundstein für die folgenden Strategicals. Dune 2000 sorgte auf dem PC erneut für Hochspannung. Nun endlich kommen auch die Fans von Sonys 32-Bitter in den Genuss des auf dem gleichnamigen Film von David Lynch basierenden Titels. Der Nachfolger spielt 10.000 Jahre nach dem Erstling, als sich mehrere Parteien um die so genannte Spice streiten. Dies hat mit den Spice Girls wenig gemein, vielmehr handelt es sich um eine Energieform. Schon alleine die zahlreich eingestreuten Filmsequenzen sollten für Genre-Kenner Anreiz genug sein, einen näheren Blick auf dieses Strategiewerk zu riskieren.



PSG 12/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe

GRAN TURISMO 2

Zahlreiche Änderungen sorgen für noch mehr lang anhaltenden Spielspaß als bereits im ersten Teil. Neben einer Riesenanzahl an Kursen, unter denen sich auch sehr vertrackte Stadt-Pisten in Rom oder etwa Seattle, aber auch solch renommierte Strecken wie die in Laguna Secca befinden, fährt Polyphony schweres Geschütz auf. Statt der relativ geringen Anzahl an Lizenz-Tests, die ihr im ersten Teil bestehen musstet, warten numehr ca. 60 Prüfungen auf einen erfolgreichen Abschluss. Diejenigen, die ihre alten Spielstände noch zu Hause haben, werden jedoch vergleichbare Prüfungen nicht noch einmal wiederholen müssen. Ferner werden insgesamt ca. 500 individuelle Boliden namhafter Hersteller, darunter auch Mercedes, BMW und VW, fahrbar sein. Feintuning wird erneut der einzig siebringende Weg sein, Top-Zeiten einzufahren. Abgerundet wird das Spektakel durch eine gewohnt ausgewogene und realistische Steuerung, welche sich noch realistischer als bereits im ersten Teil verhält (schenkt man unserem Top-Spion Tom Glauben, dem es in Tokyo vergönnt war, neben GT 2000 auch einige Zeit mit Gran Turismo 2 zu verbringen). Das Preview in der nächsten Ausgabe zeigt, was dran ist!



DINO CRISIS

Bereits die japanische Fassung aus Capcoms

Horrorschmiede sorgte für große Begeisterung. Als endlich die US-Version eintraf, waren manche Redakteure, sollten sie mal etwas Zeit übrig haben, nicht mehr vom neuesten Streich des RE-Machers Shinji Mikami zu trennen. Dino Crisis bietet Action pur im Kampf gegen die urzeitlichen Echsen. Ganz nebenbei gilt es noch, mysteriöse Vorgänge auf Ibis Island, einer Forschungsstation, aufzuklären. All denjenigen, die den Schwierigkeitsgrad in den RE-Episoden etwas bemängelt haben, wird hier doch in manchem Rätsel einiges an Gehirnschmalz abverlangt. Gut, ein zweiter Einstein braucht ihr nicht zu sein, doch der Schwierigkeitsgrad ist, bezogen auf die Rätselkost, mit Sicherheit ein gehobenerer. Ein ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe zeigt, ob der Echtzeit-Horror gegen RE bestehen wird.



Ausgabe
12/99
erscheint
am 18.
November

WAS WIR SCHON IMMER WISSEN WOLLTEN ...

PLAYSTATION GAMES LESERBEFRAGUNG

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**.

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche Genres interessieren dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch? _____

Angaben zur PSG:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

	kleiner	größer
Textlänge?	☐	☐
Bilder-Anteil?	☐	☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

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

11/99



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 (1643!) Hruby,
Thomas Schmitt (TomTom)

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
Frank Fischer,

Redaktion England
Derek de la Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Eidos, Core

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: computecabo@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

Anzeigenendisposition
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:

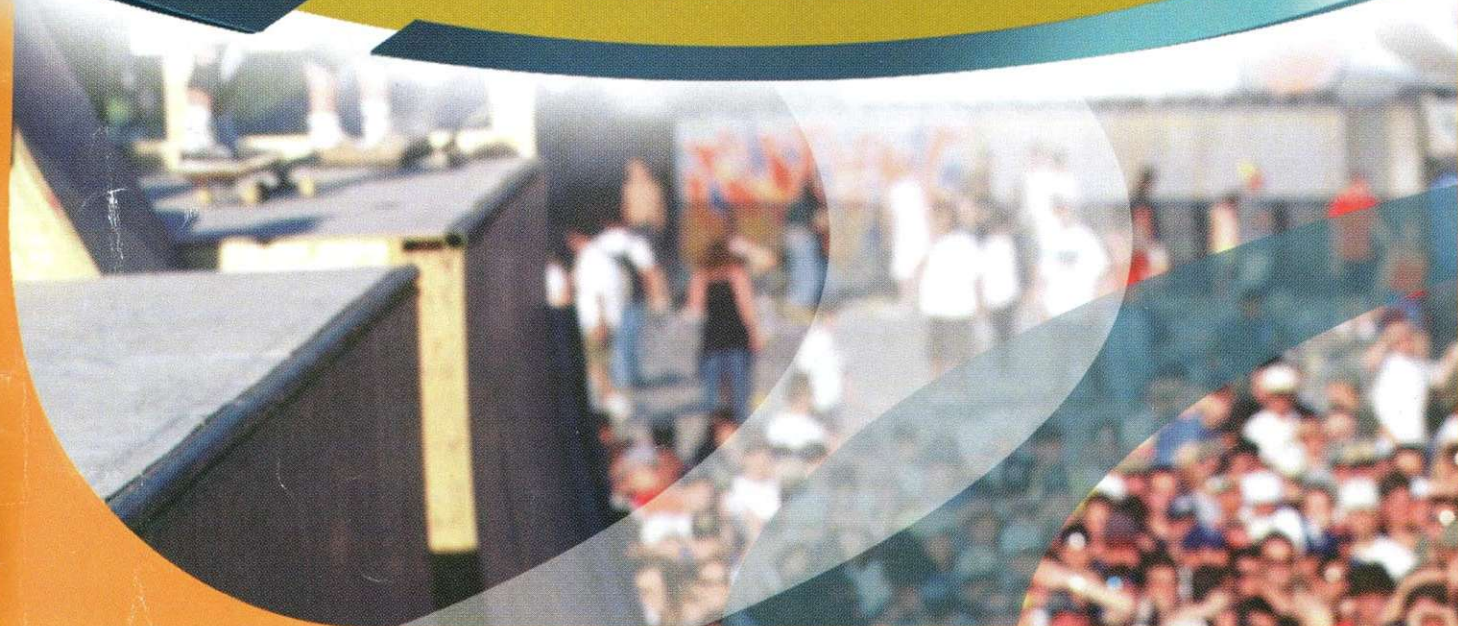


INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	U3
BauConTec	91
Blaze	19, 27, 113
CDG	99
Computec Media	107, 111, 115, 117, 123, 125
Dino Verlag	121
Game it!	105
Hasbro	U2, 83
Joysoft	33
Okay Soft	95
SCED	17, 23
Sega	U4
Sennheiser	93
Softsale	85
Take 2	35
Theo Kranz Versand	109
Vidis	89



TONY HAWK'S SKATEBOARDING



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



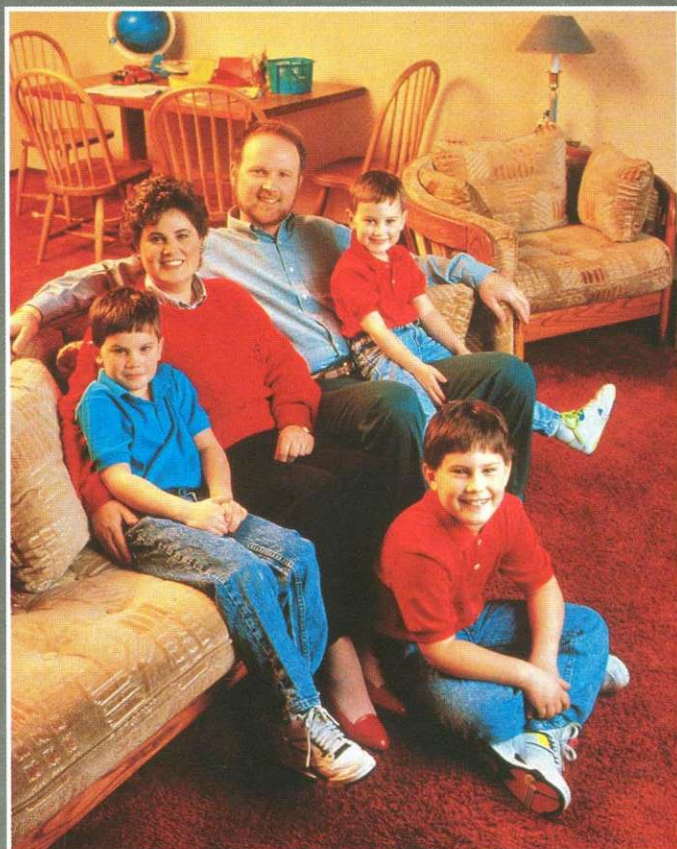
ACTIVISION



Kinder, seid
schön
brav,

sonst gibts

heute Abend
keine Prügel.



*Virtua
Fighter
3tb*



Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast.

Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com