

PlayStation

12/99 DM 5,99



Dino Crisis

Man löst deutsch: Alle Karten aufgedeckt und alle Rätsel gelöst

Resident Evil 3

Durchgespielt: Wirklich alles über den Untergang Raccoon Citys



Le Mans 24

Herausfordernd: Das längste Rennen der Welt im 24-Stunden-Test

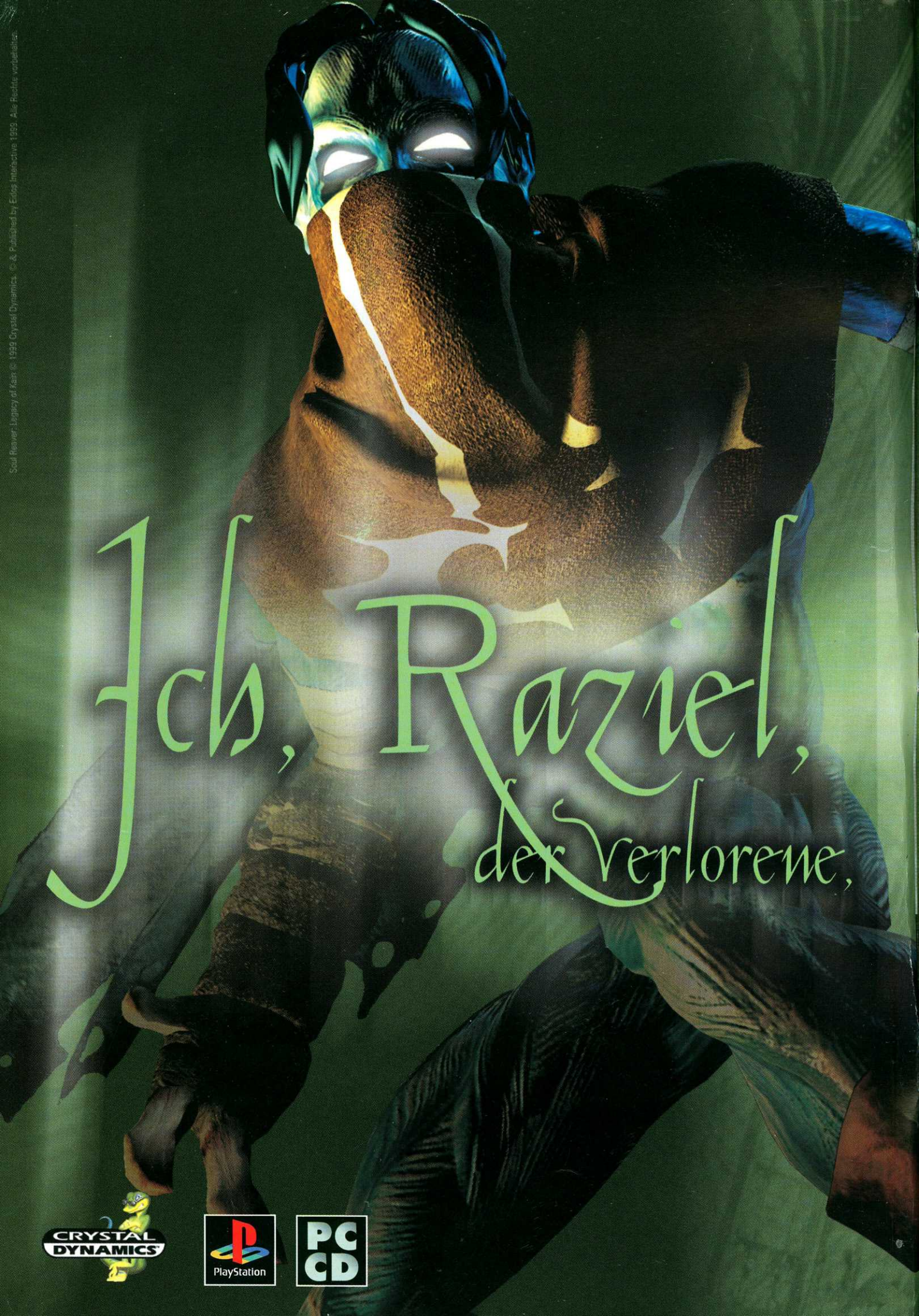
FIFA 2000

Ausgedribbelt: Die neue Fußball-Referenz im Test



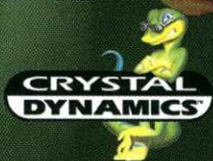
TRIX Final Fantasy VIII, Crash Team Racing, Soul Reaver: Legacy of Kain, Driver, Tony Hawk's Skateboarding, WCW Mayhem, Destrega





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

Ich, Ratchet, der Verlorene,



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

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

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

Rache für meinen Seelenfrieden.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER

WIR GEBEN JETZT VOLLGAS!

So oder ähnlich spielten sich die letzten Tage und Wochen verbal ab, denn Tom warf Udo ständig diesen Satz vor die Füße, bis dieser vor Lachen nahezu kollabierte. Derjenige Leser, der es tatsächlich schafft, alle „Vollgas“ in dieser Ausgabe zu erspähen, dem winkt ein spezieller Dank sowie ein kleiner Überraschungspreis. Doch auch gerade in Bezug auf die getesteten Spiele dieser Ausgabe lautete das Tester-Motto wie eben



„Notar“ Peta prüft kritisch, ob der anonyme Proband auch wirklich nicht sieht, womit er es hier beim Papiertest zu tun hat.

jenes obige Schlagwort. Satte 32 Titel befanden sich diesmal in Testerhänden. Selbst für stresserprobte Naturen ein nicht alltägliches Schauspiel und eine Belastungsprobe erster Güteklasse. Man spürt eben deutlich, dass das Fest der Liebe nur noch wenige Wochen entfernt liegt und die Firmen alle namhaften Titel der nächsten Zeit fast zeitgleich unter das Volk werfen. Zwei Games schafften es in dieser Ausgabe, die magische 90er-Wertung einzufahren. Dabei handelt es sich um FIFA 2000 sowie die letzten Abenteuer von Crash & Co, bevor dieser konsolentechnisch das Zeitliche segnet. Ansonsten waren in diesem Monat noch andere Highlights angesagt. Neben einer ausführlichen Komplettlösung zu Capcoms Survival-Horror Dino Crisis sorgte die Schmiede für einen weiteren Knaller. Endlich trudelte die japanische Version von Biohazard 3 bei uns ein. Eine inoffizielle Competition zwischen den

Capcom-Freaks U., T. und K. war die Folge. Hierbei ging Udo erneut als Sieger hervor, denn er schaffte es doch tatsächlich, den Knaller neun Mal durchzuspielen, Spielstufe hart, versteht sich! Peta war in den letzten Tagen auch nicht untätig, denn er organisierte einige Plätze auf der Gästeliste des Fanta-4-Konzertes in Fürth. Dort trafen drei Gesandte der PSG auch auf einige Leser, die uns auch gleich ein Frei-Abo abringen wollten. Doch nicht einmal in der besten Feierstimmung, leicht angetrunken, gelang dies den armen Schülern. Sorry Jungs, vielleicht beim nächsten Gig! Udo fand noch die eine oder andere freie Sekunde, um seine über alles geliebte Domstadt Köln zu besuchen. Dabei scheute unser immer gut gelaunter Jeck keine Mühen, um die Jungs von Eiffel 65 vor die Mikros zu bekommen und einige Weisheiten von ihnen zu erfahren. Mehr darüber lest ihr in der nächsten Ausgabe. In letzter Zeit erreichten uns ver-

mehrt Leserbriefe, in welchen unser hervorragendes Papier gelobt wurde. Ein Leser sprach sogar davon, dass der Umschlag „etwas Erotisches“ hätte. Um dies genau zu testen, begab sich ein anonym Mitarbeiter in einen völligen Trance-Zustand, um unter notarieller Aufsicht eine PSG von einer ihm völlig unbekannten Papiersorte zu unterscheiden. Seht euch am besten die „Handgreiflichkeiten“ hierzu auf dem Foto an. Zu guter Letzt gibt es noch eine Verstärkungsmeldung, denn ab der nächsten Ausgabe bekommen wir einen neuen Mitarbeiter direkt aus Würzburgs Mitte. Um wen es sich bei dem bereits mit Erfahrungen ausgestatteten Tester dreht, erfahrt ihr in unserer nächsten Ausgabe. Seid gespannt... und gebt wie immer VOLLGAS!

Viel Spaß beim Lesen wünscht euch

euer
PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

FIFA 2000

Le Mans 24

Crash Team Racing

GTA 2



Udo



Peter



Frank



Uwe



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



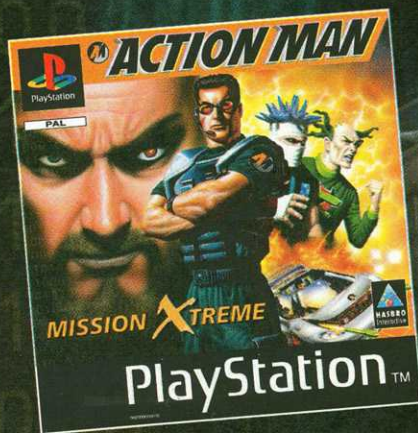
ACTION MAN in **MISSION XTREME**

THE GREATEST HERO OF THEM ALL!



Features:

- Attraktiver Genre-Mix aus Action, Racing und Action-Adventure
- Neuartige 3D-Engine mit revolutionären Features in atemberaubender Geschwindigkeit und Detailstufe
- Sechs unterschiedliche Einsatzgebiete, u.a. Großstadt, Wüste, Arktis u.v.a.
- Über 50 vom Spielverlauf abhängige Einsatzaufträge
- Viele verschiedene Fahrzeuge, die alle bestiegen werden können - Sportwagen, Helicopter, Jetpack, Jeep, u.v.a.
- Großes Waffenarsenal und modernste Ausrüstung für jede Kampfsituation, z.B. Präzisionsgewehr, MP, Flammenwerfer, Nachtsichtgerät u.v.a.
- Action-, Geschicklichkeits-, Rätsel- und Nahkampf-Einlagen wechseln sich gekonnt ab



Die Zeit ist reif für einen männlichen Superhelden.



RESIDENT EVIL 3

Der Meister des virtuellen Horrors, Shinji Mikami, hat tief in seine Ideenliste gegriffen und zaubert das lang erwartete Sequel der beliebten Horrorserie hervor. Udo hat sich RE3 vorgenommen und für euch mehr als nur einmal durchgezockt, um euch schon jetzt einen umfassenden Bericht zu liefern.

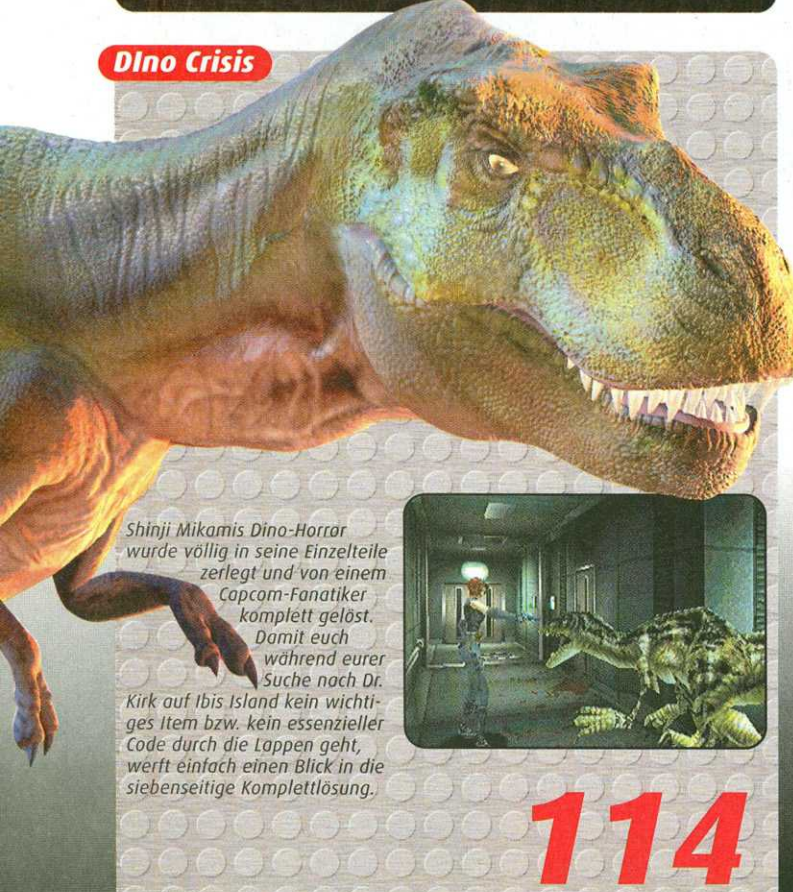



FIFA 2000

EA stellt einmal mehr unter Beweis, dass den kanadischen Codern im Sportbereich niemand so leicht das Wasser reichen kann. Gerade im Spiel mit der runden Lederkugel hat EA Sports beinahe seit dem Beginn der PlayStation-Ara jährlich ein neues Ass im Ärmel und überzeugt sowohl die Kritiker als auch die Zocker. Da Frank studienbedingt verhindert ist, nahm sich unser Basler-Freund Tom die Fußball-Perle vor und versenkte so manche Pille im gegnerischen Netz.




Dino Crisis



Shinji Mikamis Dino-Horror wurde völlig in seine Einzelteile zerlegt und von einem Capcom-Fanatiker komplett gelöst. Damit euch während eurer Suche nach Dr. Kirk auf Ibis Island kein wichtiges Item bzw. kein essenzieller Code durch die Lappen geht, werft einfach einen Blick in die siebenseitige Komplettlösung.

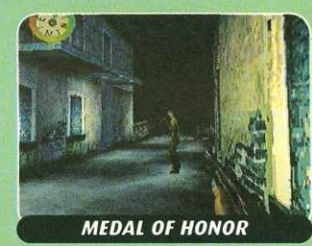
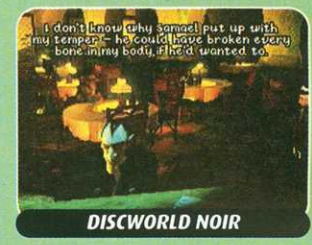


114

NEWS

- Dewprism**16
Gelungene Fortsetzung des Musashi-Action-RPGs.
- Discworld Noir**28
Der englische Kultautor Terry Pratchett meldet sich zurück.
- Gallop Racer**21
Kuriöses Rennspiel aus dem Land der aufgehenden Sonne.
- Konami's 80's Arcade Gallery** ..23
Zehn Arcade-Klassiker gibt es als Collection.
- Medal of Honor**25
Trickfilm-Hersteller Dreamworks probiert sich an einem Shooter.
- MTV Sports: Snowboarding**26
Brauchbare Konkurrenz zu Cool Boarders?
- Music 2000**24
Fortsetzung der Sampler-Software.
- NBA Live 2000**29
EA Sports verfeinert den bereits herausragenden Vorgänger.
- Overblood 2**22
Der Nachfolger eines der ersten Horror-Adventures.
- Prince Naseem Boxing**18
Mit dem extrovertierten Boxer kämpft ihr um den Titel.
- Puchi Garat**28
Die Neuauflage des Klassikers Arkanoid.
- Resident Evil 3**12
Zombie-Jagd, die dritte, aus der Feder des Meisters Mikami.

- Spec Ops**24
Agenten-Action für harte Jungs.
- Supercross 2000**20
EA tanzt auf allen Sport-Hochzeiten, so auch beim Motocross.



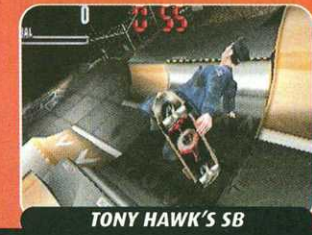
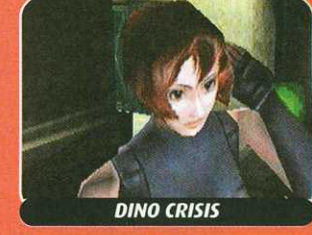
EXTRA

- Favoriten**96
- Gamemail**124
- Gewinnspiel**33
- Highscore**127
- Impressum**130
- Inserentenverzeichnis**130

- Interface Leserbefragung**130
- PS 2 News**30
- So werten wir**35
- Start**4
- Select**6
- Worldwide**32

TRIX

- Bundesliga Stars 2000**98
- Crash Team Racing**98
- Destrega**98
- Dino Crisis**114
- Final Fantasy VIII**100
- Final Fantasy VIII**98
- Madden NFL 2000**99
- Soul Reaver: Legacy of Kain**99
- Star Wars Episode 1**99
- Tony Hawk's Skateboarding**122
- WCW Mayhem**99
- Xena: Warrior Princess**98



HIGHLIGHTS

Resident Evil 3	News	12
Dino Crisis	Test	40
Crash Team Racing	Test	54
Dewprism	News	16
Dino Crisis	Komplettlösung	114

TEST

Action Man	82	NBA Basketball 2000	78
Metal Gear Solid light		Fox Sports spielt die Trümpfe aus	
Carmageddon	51	NHL Championship 2000	78
Brachialer Fahrspaß mit Zombies		Rasante Puckjagd auf virtuellem Eis	
Championship Motocross	76	PGA European Tour Golf	81
Die neue Motocross-Referenz		Interessante Golfsimulation	
Crash Team Racing	54	Plane Crazy	90
Bester Mario-Kart-Klon aller Zeiten?		Rennspiel in den Lüften	
Demolition Racer	80	Q*Bert	79
Ein neues Destruction Derby?		Der Retro-Trend nimmt kein Ende	
Destrega	46	Rainbow Six	93
3D-Prügler der anderen Art		Ego-Shooter mit Strategieanteil	
Die Schlümpfe	92	Ready 2 Rumble Boxing	48
Hüpferei für die lieben Kleinen		Gelungene Dreamcast-Umsetzung	
Dino Crisis	40	Rising Zan	46
Horror at its best in Echtzeit		Durchwachsener Ninja-Klopfer	
Extreme 500	50	Ronin Blade	86
Hyperrealistische Bike-Sim		Ninja-Action im alten Japan	
FIFA 2000	84	Space Invaders	53
Die neue Fußball-Referenz		Neuaufgabe des Shooter-Oldies	
Fußball Live!	83	Tarzan	47
Sonys guter Einstand auf dem Rasen		Geliegt Tarzan durch den Dschungel	
Grand Theft Auto 2	88	Verrat in der Verbotenen Stadt	92
Die Fortsetzung des Gangsterfilms		Grafik-Abenteuer um China	
Le Mans 24	36	Worms Armageddon	58
Infogrames neuer Rennspiel-Hit?		Der zweite Teil der Würmer-Ballerei	
Millennium Soldier	77	Worms Pinball	90
Knallharte Ballerorgie von Infogrames		Flipper mit Worms-Themen	
Missile Command	58	Wu Tang	44
Ganz der Klassiker		Erster Multitap-Prügler im Test	
NASCAR 2000	94	Xena: Warrior Princess	52
EA gibt Vollgas!		Das Abenteuer um die TV-Amazone	

INDEX

Action Man	82	NBA Basketball 2000	78
Bundesliga Stars 2000	98	NBA Live 2000	29
Carmageddon	51	NHL Championship 2000	78
Championship Motocross	76	Overblood 2	22
Crash Team Racing	54	PGA European Tour Golf	81
Crash Team Racing	98	Plane Crazy	90
Demolition Racer	80	Prince Naseem Boxing	18
Destrega	46	Puchi Garat	28
Destrega	98	Q*Bert	79
Dewprism	16	Rainbow Six	93
Die Schlümpfe	92	Ready 2 Rumble Boxing	48
Dino Crisis	114	Resident Evil 3	12
Dino Crisis	40	Rising Zan	46
Discworld Noir	28	Ronin Blade	86
Extreme 500	50	Soul Reaver: Legacy of Kain	99
FIFA 2000	84	Space Invaders	53
Final Fantasy VIII	100	Spec Ops	24
Final Fantasy VIII	98	Star Wars Episode 1	99
Fußball Live!	83	Supercross 2000	20
Gallop Racer	21	Tarzan	47
Grand Theft Auto 2	88	Tony Hawk's Skateboarding	122
Konami's 80's Arcade Gallery	23	Verrat i. d. Verbotenen Stadt	92
Le Mans 24	36	WCW Mayhem	99
Madden NFL 2000	99	Worms Armageddon	58
Medal of Honor	25	Worms Pinball	90
Millennium Soldier	77	Wu Tang	44
Missile Command	58	Xena: Warrior Princess	52
MTV Sports: Snowboarding	26	Xena: Warrior Princess	98
Music 2000	24		
NASCAR 2000	94		



CRASH TEAM RACING

Nun steht es endlich fest: Crash, die kleine Beutelratte, feiert in CTR seinen letzten Auftritt auf Sonys Scheibenschleuder. Aber kein Grund zur Besorgnis, denn die Coder von Naughty Dog haben bereits ein weiteres Ass für die PS 2 im Ärmel. Nichtsdestotrotz solltet ihr einen längeren Blick auf CTR werfen, denn rund um das inoffizielle Sony-Maskottchen wurde ein Fun-Racer erster Güteklasse gestrickt. Endlich steht den Sony-Freaks ein Mario-Kart-Racing-ebenbürtiger Fun-Racer zur Verfügung. Lest in unserem Test alles über die Stärken und Schwächen dieses Party-Knallers.

54

GTA 2

Nachdem das Coder-Team von DMA erst kürzlich mit GTA: London 1969 eine Add-on-CD zu GTA auf den Markt geworfen hat, haben die Jungs endlich die reguläre Fortsetzung im Gepäck. Übergangster Gunther hat sich das kriminelle Epos knallhart vorgenommen, um den Freizeit-Ganoven unter euch zu zeigen, dass mit dem Sequel nicht nur ein Neuaufguss in den Läden steht. Zwar wirkt die Grafik veraltet wie eh und je, dennoch macht der enorme Spielspaß dieses Manko spielend wieder wett. Ihr habt nun sogar die Möglichkeit, Bandenkriege zwischen rivalisierenden Gangs anzuzetteln, um euch selbst allerlei Vorteile hierdurch zu verschaffen.



88



0931-3545222 ODER 0180-5211844

10 Jahre Theo Kranz Versand

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Theo K R A N Z V E R S A N D

Laden
TKGAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
TKGAMES
Brückstrasse 42-44
in Bayreuth
93035 Bayreuth

Versand
TKGAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Jubiläumss SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PlayStation

Vs (Versus) PlayStation 29,95	Ninja - Shadow of Darkness PlayStation 39,95	Unholy War PlayStation 49,95
World League Soccer '98 PlayStation 29,95	Hard Boiled PlayStation 19,95	R-Type PlayStation 29,95
Breath of Fire 3 Special Edition PlayStation 49,95	Wreckin' Crew PlayStation 29,95	Rascal PlayStation 29,95
Wild 9's Sp. Ed. PlayStation 49,95	International Superstar Soccer Pro '98 PlayStation 29,95	Racing Simulation 2 PlayStation 39,95
Populous PlayStation 49,95	Hard Boiled PlayStation 19,95	Zero Divide 2 PlayStation 29,95
World League Soccer '98 PlayStation 29,95	Wreckin' Crew PlayStation 29,95	
Breath of Fire 3 Special Edition PlayStation 49,95	Wild 9's Sp. Ed. PlayStation 49,95	
Populous PlayStation 49,95	International Superstar Soccer Pro '98 PlayStation 29,95	
World League Soccer '98 PlayStation 29,95	Wreckin' Crew PlayStation 29,95	
Breath of Fire 3 Special Edition PlayStation 49,95	Wild 9's Sp. Ed. PlayStation 49,95	
Populous PlayStation 49,95	International Superstar Soccer Pro '98 PlayStation 29,95	

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

UND LADEN

FORMEL-EINS 99
PORTOFREI!
Formel 1 '99
DM 99,95
solange Vorrat reicht:
inkl. Lenkrad
DM 169,95

FINAL FANTASY VIII
PORTOFREI!
Final Fantasy 8
DM 119,95

UEFA STRIKER
UEFA Striker
DM 84,95

Der Morgen stirbt nie
PORTOFREI!
Tomorrow Never Dies
DM 89,95
Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

MISSION: IMPOSSIBLE
EXPECT THE IMPOSSIBLE
Mission Impossible
DM 89,95

DINO CRISIS
Dino Crisis
DM 89,95

FIFA 2000
FIFA 2000
DM 89,95

DIE SCHLÜMPFE
die Schlümpfe
DM 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice:
Ihre bis 16:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht
alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto
für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
portofrei*. Bestell-Annahme: 9:00-20:00
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

10 Jahre Theo Kranz Versand

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

10 Jahre Theo Kranz Versand

PlayStation®

Action Man (Nov.)	79,95
Aironauts	89,95
Akuji - The Heartless	89,95
Ape Escape	89,95
Ape Escape + Dual Shock Contr.	149,95
Armored in Project S. (Jan.)	84,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95

Asterix & Obelix gg. Cäsar	94,95
Attack Of The Saucerman	89,95
Autobahn Raser 2 (Dez.)	79,95
Baldur's Gate (Dez.)	89,95
Barbie Race & Ride+ (Dez.)	49,95
Barbie Race & Ride (Dez.)	49,95
Baseball Edition 2000	89,95
Billiard Nights (Nov.)	79,95
Bloody Roar 2	84,95



24 Stunden von Le Mans (PSX) 89,95

Box Champions 2000 (Nov.)	89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	84,95
A Bugs Life	99,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
Buster & the Beanstalk	89,95
Caesar's Palace 2000 (Nov.)	89,95
Carmageddon - Fahr z. Hölle dt.	84,95
Centipede PSX	79,95
Championship Motocross	89,95
Chessmaster Millennium	89,95
Chokoko Racing	89,95
C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag	89,95



Metal G. Solid Missions (PSX) 44,95



I.S.S. Pro Evolution (PSX) 89,95



No Fear Mountainbiking (PSX) 89,95



Crash Bandicoot 3

Crash Team Racing (Nov.)	99,95
Crash T. R. + MultiTap (Nov.)	139,95
Croc 2	89,95
Cueball	74,95
Cyber Tiger (Nov.)	89,95

Demolition Racer (Nov.)	89,95
Destrega	99,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir (Dez.)	84,50
Disneys Magical Tetris (Dez.)	89,95
Driver	89,95
Earthworm Jim 3D	89,95
EPGA Golf (Nov.)	79,95
Extreme 500	89,95
Fifa 2000 (Nov.)	89,95
Fighting Force 2 (Nov.)	89,95
Final Fantasy VIII	119,95
Final Fantasy VIII Sp. Ed.	149,95

PlayStation®

Fisherman's Bait	89,95
Formel 1 '99	99,95
Formel 1 '99 + Lenkrad	169,95
Fussball Live	99,95
Fussball Live + Multi Tap	139,95
Glover (Nov.)	79,95
G-Police 2: Weapons of Just.	89,95
Gran Turismo 2 + Lenkrad (Dez.)	169,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 (Nov.)	79,95
Hell Night (Nov.)	89,95
Hot Wheels: Turbo Rac.	89,95
Hugo 1 - Classic	49,95
Int. Track & Field 2 (Jan.)	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu L. (Nov.)	89,95
Tomorrow Never Dies (Nov.)	89,95
Warpath: Jurassic Park (Nov.)	89,95

PlayStation®



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

NBA Live 2000 (Nov.)	89,95
Need for Speed 4	89,95
The Next Tetris	79,95
NFL Blitz 2000 (Nov.)	89,95

PlayStation®

Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Speed Freaks incl. MultiTap	139,95
Spyro 2 - Gateway to Gili. (Nov.)	99,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B.	89,95
Submarine Commando (Nov.)	89,95
Supercross 2000 (Nov.)	89,95
Tarzan (Nov.)	99,95
Tomb Raider 3	99,95
Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.)	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Trick'n' Snowboarder	89,95
Tunguska (Dez.)	84,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos (Dez.)	89,95
V-Rally 2	89,95
Warzone 2100	89,95
WCW Mayhem (Nov.)	89,95
Wipeout 3	99,95
Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.)	109,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball (Nov.)	79,95
Xena: Warrior Princess (Nov.)	89,95
X-Files	99,95



Tarzan (PSX) 99,95

PlayStation™

Alien Trilogy	44,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
G-Police	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
Lucky Luke (Okt.)	49,95
MediEvil	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer	44,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Soviet Strike	44,95
Street Fig. EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Toca Touring Car 2 (Nov.)	44,95
Tomb Raider 2	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2097	49,95
Worms	44,95



Jade Cocoon (PSX) 89,95



Killer Loop (PSX) 89,95



Demolition Racer (PSX) 89,95

Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **portofrei** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei**! Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard** und **Visa**) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto**! Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

10 Jahre



Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95

Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov.)	89,95
Kingsley's Wild Adventure	89,95
Kurushi Final	89,95
24 Stunden von Le Mans (Nov.)	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
Spieleberater Soul Reaver	19,95
LEGO Racers	89,95
LEGO Rock Raiders (Nov.)	89,95
Madden NFL 2000	89,95
Metal Gear Solid	89,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Millennium Soldier - Expendable	79,95
Missile Command (Nov.)	79,95
Mission Impossible	89,95
MTV-Sports: Snowboard. (Dez.)	89,95
Nascar 2000 (Nov.)	89,95



Inkl. MultiTap orig. 139,95 solange Vorrat reicht



LEGO Racer (PSX) 89,95



Fussball Live (PSX) 99,95

NHL 2000	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Pac-Man World (Nov.)	89,95
Plane Crazy (Nov.)	89,95
Point Blank 2	89,95
Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95	89,95
Pong	79,95
Prince Naseem Boxing (Dez.)	89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
Railroad Tycoon II	89,95



Worms Armageddon (PSX) 89,95

Rainbow Six	89,95
Ready 2 Rumble Boxing (Nov.)	89,95
Real Fishing	89,95
Renegade Racing	89,95
ReVolt	84,95
Ridge Racer Type 4	89,95
Rising Zan	89,95
Ronin Blade (Nov.)	89,95
Ruff & Tumble (Nov.)	89,95
Saboteur (Dez.)	99,95
Die Schlumpfe (Nov.)	89,95
Shadowman	84,95
Shao Lin (Nov.)	89,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Luv Shack (Nov.)	89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931-3545245

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

PC CD ROM

- Game Pad Gravis Pro 39,95
- Game Pad MS Sidewinder ... 69,95
- Joystick MS Sidewinder 1.0 .. 49,95
- Lenkrad Ferrari Shock 2 USB 109,95
- Lenkrad Ferrari Force Feedb. 249,95



Indiana Jones und der Turm von Babel (PC) 89,95

- Age of Empires 2 (Nov) 89,95
- Anno 1602 - Königsedition .. 69,95
- Autobahn Raser 2 59,95
- Battlezone 2 - Red Odyssey .. 84,95
- Catan - die erste Insel 89,95

PC CD ROM

- Conflict: Freespace 2 69,95
- Creatures Abenteuer (Nov) .. 49,95
- Daikatana (Dez) 84,95
- Delta Force 2 (Nov) 74,95
- Diablo II (Dez) 84,95
- Driver 84,95
- Earth 2150 (Nov) 79,95
- FIFA 2000 (Nov) 84,95
- Gold Games 4 (Nov) 59,95
- Grand Prix World (Nov) 69,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Gute Zeiten - Schlechte Z. 2 .. 44,95
- Half-Life Opposing Force (Nov) 49,95
- Homeworld 74,95
- Indiana Jones 5: Turm v. B. ... 89,95
- Kicker Fußball-Manager ... 79,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) .. 69,95
- 24 Stunden von Le Mans (Nov) 79,95
- NHL 2000 79,95

PC CD ROM



Age of Empires 2 (PC) 89,95

- Panzer Elite 74,95
- Panzer General 4: West.Assault 79,95
- Pharao 89,95
- Play the Games Vol. 2 69,95
- Rainbow Six: Rogue Spear ... 79,95
- Rayman 2 79,95

PC CD ROM

- Spirit of Speed 1937 69,95
- Star Trek: New Worlds 74,95
- Tarzan Action-Spiel (Nov) ... 74,95
- Theme Park World (Nov) ... 89,95
- Tomb Raider 4 (Nov) 99,95
- Ultima Ascension (Dez.) ... 74,95



Battlezone II (PC) 84,95



Kicker - Fußball-Manager (PC) 79,95



Theme Park World (PC) 89,95



Ultima: Ascension (PC) 74,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

Dreamcast

- Dreamcast 49,95
- Controller orig. 59,95
- Dreamcast-Stick orig. 84,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- VMU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. ... 124,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Blue Stinger 84,95
- Buggy Heat 84,95
- Dynamite Cop 84,95
- Fighting Force 2 (Dez) 84,95



House of Dead 2 (+Gun) (DC) 149,95



Power Stone (DC) 94,95



Hydro Thunder (DC) 109,95



Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast



Soul Calibur (DC) 114,95

- Formula One (Nov) 114,95
- House of Dead 2 (+Gun) ... 149,95
- Hydro Thunder 109,95
- Incoming 114,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) .. 94,95
- Marvel vs. Capcom 99,95

Dreamcast

- Millennium Soldier-Expandable 99,95
- NFL Blitz 2000 109,95
- NFL Quarterb. Cl. 2000 (Nov) . 94,95
- PenPen 99,95
- Power Stone 94,95
- Racing Simulation 2 99,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95
- Red Dog (Nov) 94,95
- SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov) 189,95
- Sega Rally 2 114,95
- Shadowman (Dez) 94,95
- SnowSurfer - Cool Board. (Nov) 94,95
- Sonic Adventures 94,95
- Soul Calibur (Nov) 114,95
- South Park Luv Shack (Nov) . 94,95
- Speed Devils 94,95
- Streetfighter Alpha 3 99,95
- Stunt GP (Nov) 94,95
- Suzuki Alstare Racer (Nov) .. 94,95

Dreamcast

- Tokyo Highway Challenge ... 84,95
- Tony Commander 94,95
- Trick Style 84,95
- UEFA Striker (Nov) 99,95
- Virtua Fighter 3 tb 84,95
- Worldwide Soccer 2000 (Nov) 94,95
- WWF Attitude (Dez) 99,95



Snow Surfers (DC) 94,95



Sega Rally 2 (DC) 114,95



Sonic Adventure (DC) 94,95



WWF Attitude (DC) 99,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition (Nov) 194,95
- N64 Donkey Kong Pak (Nov) . 299,95
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Mem. Card orig. 0,25 M ... 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze . 29,95
- Expansion Pak - Blaze 49,95
- Equalizer - Mogelmodul 59,95
- KPloder 99,95
- Rumble Pak original 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
- Rumble Pak LX4 Tr. + 1M ... 49,95
- Transfer Pak orig. (Dez) 29,95
- Armormines in Pr.Sw. (Nov) ... 89,95
- Box Champions 2000 (Nov) ... 99,95
- Castlevania 3D 109,95
- Command & Conquer 109,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Donkey Kong 64 (Dez) 129,95
- Earthworm Jim 3D (Nov) ... 89,95
- F1 World Grand Prix 2 89,95
- Gauntlet Legends (Nov) ... 109,95
- Grand Theft Auto (Nov) 99,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

NINTENDO 64

- Armormines (N64) 89,95
- Jet Force Gemini (N64) 109,95
- Starcraft 64 (N64) 109,95
- Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95
- Hybrid Heaven 99,95
- Jet Force Gemini 109,95
- Lego Racers 109,95
- Mario Golf 109,95
- Mario Party 89,95
- The New Tetris 89,95
- Racing Simulation 2 104,95
- Rainbow Six (Nov) 99,95
- Rayman 2 119,95

- Ready 2 Rumble Boxing (Nov) 109,95
- ReVolt 99,95
- RTL World League Soccer ... 109,95
- Shadowman 109,95
- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Starcraft (Nov) 109,95
- Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95
- Tonic Trouble (Ed) 109,95
- Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95
- Turok Legend d.v.L. (Nov) ... 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) (Nov) 99,95
- WCW Mayhem (Dez) 99,95
- Worms Armageddon (Nov) ... 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Xena Warrior Princess (Dez) 114,95
- Zelda 64 109,95

PLAYERS CHOICE

- F1 World Grand Prix 64,95
- Lylat Wars 64,95
- Mario Kart 64 64,95
- Snowboard Kids 64,95
- Wave Race 64 64,95

NINTENDO 64

- Ready 2 Rumble Boxing (Nov) 109,95
- ReVolt 99,95
- RTL World League Soccer ... 109,95
- Shadowman 109,95
- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Starcraft (Nov) 109,95
- Super Smash Bros. (Dez) ... 89,95
- Tonic Trouble (Ed) 109,95
- Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95
- Turok Legend d.v.L. (Nov) ... 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) (Nov) 99,95
- WCW Mayhem (Dez) 99,95
- Worms Armageddon (Nov) ... 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Xena Warrior Princess (Dez) 114,95
- Zelda 64 109,95



Rayman 2 (N64) 119,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

GAME BOY COLOR

- GameBoy Color 139,95
- GameBoy Camera 59,95
- Linkkabel Joytech univers. . 14,95
- Biene Maja Case GBC 19,95
- Biene Maja 59,95
- Bugs Bunny Crazy C.3 64,95
- Conker's Pocket Tales 59,95
- F1 World Grand Prix 64,95
- Game & Watch Gallery 2 ... 44,95
- Grand Theft Auto 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- Int. Superstar Soccer '99 ... 64,95
- Int. Track & Field (Nov) ... 64,95
- Mario Golf 64,95
- Mission Impossible (Nov) .. 64,95
- Pocket Bomberman 44,95
- Pumuckl (Nov) 59,95
- Quest for Camelot 59,95
- Resident Evil 59,95
- Star Wars Racer 64,95
- Super Mario Bros. DX 64,95
- Top Gear Rally (Rumble) ... 74,95
- Zelda: Links Awakening 64,95

Pokémon

- Pokémon - blaue Edition 64,95
- Pokémon - rote Edition 64,95
- Pokémon Pikachu (Nov) 44,95
- Spieleberater Pokémon 24,95

10 Jahre Theo Kranz Versand

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

In Japan ist der dritte **Resident-Evil-Virus** ausgebrochen. Mehr als **1,5 Millionen** Exemplare wanderten dort bereits über die Ladentische. Grund genug für uns, nochmals über das beste **Horror-Abenteuer** aller Zeiten zu berichten.



Oh Schreck! Eine Aufzugfahrt kann ganz schön aufregend sein.



Resident Evil 3 wurde im Vergleich zum Vorgänger eine größere Anzahl von Rätseln spendiert.



Dieser Riesenwurm ist einer der gefährlichsten Zwischengegner.

Die beiden Hauptdarsteller

Jill Valentine

Alter: 23
Blutgruppe: B
Größe: 166 cm
Gewicht: 49 kg
Beruf: S.T.A.R.S.-Mitglied
Auftrag: Flucht aus Raccoon City



Carlos Oliveira

Alter: 21
Blutgruppe: O
Größe: 182 cm
Gewicht: 83 kg
Beruf: Umbrella-Söldner
Auftrag: Raccoon City aus den Klauen des Bösen befreien



Bereits in unserer letzten Ausgabe haben wir euch die ersten Eindrücke zum neusten Resident-Evil-Horror geschildert. Da die fertige japanische Version jedoch erst kurz vor Redaktionsschluss den Weg in unsere geliebte PlayStation fand, war es uns leider nicht möglich, wirklich alles Wissenswerte über Capcoms neue Software-Perle zu bringen. Diesen Missstand wollen wir auf den folgenden Seiten gründlich bessern. Wie euch mittlerweile bekannt sein dürfte, ist Ort des Geschehens mal wieder das krisengebeutelte Raccoon City. Nach-

Jill Valentine und Co erfolgreich ihre Mission im Landhaus vor der Stadt gemeistert haben, kehren die Helden in die noch friedvolle Kleinstadt zurück. Dort angelangt, schildern die vermeintlichen Retter Raccoon Citys ihre schrecklichen Erlebnisse, doch niemand scheint den S.T.A.R.S.-Mitgliedern (S.T.A.R.S. = Special Tactics and Rescue Service) die nervenaufreibende Geschichte zu glauben. Zum einen ist daran der korrupte Polizeichef schuld, der somit seine eigenen Missetaten zu verdecken versucht, zum anderen explodierte ja bekanntlich am Ende des ersten Teiles das Landhaus und somit verschwanden auch alle dort befindlichen Beweise. Jills Bruder tritt sogleich eine weite Reise nach Europa an, da sich dort der Hauptsitz des Umbrella-Imperiums befindet, von dem alles Übel auszugehen scheint. Jill hingegen hegt nur noch den dringlichen Gedanken, die Stadt



Auf Nemesis, den neuen Tyrann, trifft ihr im Verlauf des Abenteuers rund zehnmal. Dabei wird der Schurke immer kräftiger und verfügt am Ende sogar über Waffen.



Leider befinden sich auf dem Silberling nicht mehr so viele Rendersequenzen wie beim Vorgänger.

schnellstens zu verlassen. Doch bevor sie ihre Koffer fertig gepackt hat, erlebt sie bereits den nächsten realen Horror-Trip. Ein noch gefährlicherer Virus als der erste befällt nämlich die Kleinstadt und macht aus ihren friedvollen Einwohnern blutrünstige Monster.

GAMEPLAY: Nach der gelungenen Introsequenz landet ihr auch schon mitten im Monster-



Jede Rettung kommt für ihn zu spät.



Vorsicht vor den langen Fangarmen!

Die richtige Mischung

Im Verlauf des Abenteuers findet die Heldin bzw. der Held eine ganze Menge unterschiedliche Pulverarten (A, B und C), die geschickt miteinander kombiniert einen bestimmten Munitionstyp ergeben. Jedoch lässt sich die Munition nur mit Hilfe des Weapon-Round-Makers herstellen, der sich bereits zu Beginn des Abenteuers in eurem Besitz befindet. Nach jedem Benutzen des hilfreichen Gerätes steigt Jills Wissen bezüglich des Munitionserstellens und somit nimmt auch die Qualität einiger Geschosse stetig zu (zum Beispiel die Shotgun-Projektile).

Pulver Mischungsergebnis

A	Pistolen-Munition
B	Shotgun-Munition
C	Granatwerfer-Munition
A + B	Pulver C
A + C	Feuer-Granaten
B + C	Säure-Granaten
C + C	Eis-Granaten
C + C + C	Magnum-Munition

Ammo-Maker



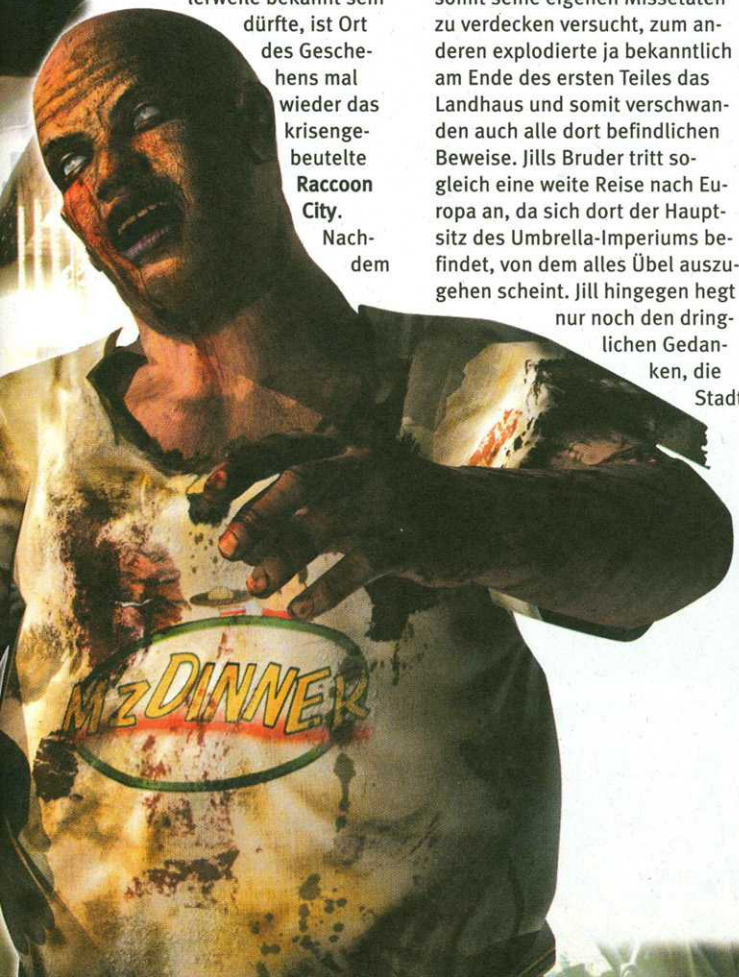
Pulver A



Pulver B



Ergebnis aus A+B





Den mehr als zehn verschiedenen Zombiarten wurden sogar unterschiedliche Verhaltensweisen spendiert.

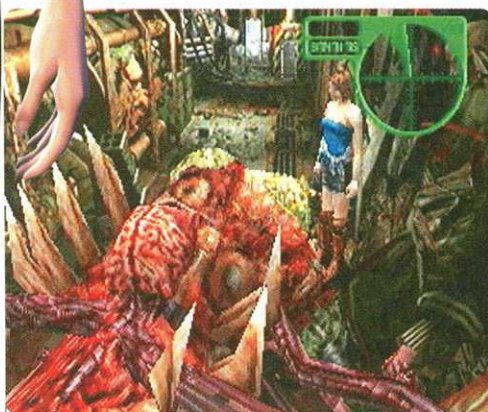
Getümmel. Jill scheint jedoch für diese Notsituation gerüstet, denn in ihrem Inventar befinden sich eine Menge schlagkräftige Waffen und Munition. Habt ihr euch zu Beginn für den härteren der beiden Schwierigkeitsgrade entschieden, steht euch hingegen lediglich eine

Pistole samt 15 Schuss zur Verfügung. Zudem verträgt auch der Obermotz **Nemesis**, auf den ihr im Verlauf des Abenteuers mehr als siebenmal trifft, einige Schüsse mehr. Habt ihr den Bösewicht jedoch erledigt, verliert er nach jedem „Ableben“ wichtige Goodies, wie Waffen oder Upgrades (zum Beispiel Eagle-Parts). Insgesamt durchläuft ihr mehr als



Diese Wumme gibt Nemesis den Rest.

fünf unterschiedliche Bezirke der Stadt. Dabei fällt auf, dass das Abenteuer im Vergleich zum Vorgänger wesentlich geradliniger verläuft und ihr im Gegensatz zum Prequel nicht immer wieder die gleichen Locations durchlaufen müsst, um einen Gegenstand von Punkt A zu Punkt B zu bringen. Absolut lobenswert ist auch die stark verbesserte KI der gegenläufigen Untoten. Jede der zehn verschiedenen Zombiarten weist ein individuelles Verhaltensbild auf. Ferner unterscheiden sich die Burschen auch äußerlich stark voneinander. So begegnet ihr dickbäuchigen langsamen Bösewichtern, aggressiven Dobermännern oder wieselflinken drahtigen weiblichen Plagegeistern. Dass das Abenteuer abwechslungsreicherweise nicht



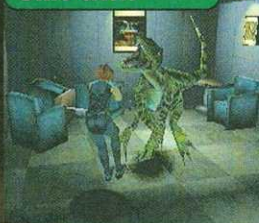
Der Radarschirm am oberen rechten Bildschirmrand zeigt an, wann die Atombombe **Raccoon City** zerstört wird.



Diese Spinnen setzen bei ihrem Ableben fiese Nachkommen frei.

Alternative Horror-Abenteuer

Dino Crisis



Ein weiterer äußerst interessanter Vertreter des Horror-Genres stammt ebenfalls aus dem Hause Capcom. Bei **Dino Crisis** gilt es, einen verrückten Wissenschaftler, der es geschafft hat, lebendige Dinosaurier zu klonen, aufzuspüren. Im Spielverlauf fällt vor allem die überaus hohe Gegner-KI auf. Jeder Raptor verfügt über eine individuelle Verhaltensweise und fordert somit alles vom Gegner ab.

Horror-Faktor: ★ ★ ★ ★ ★

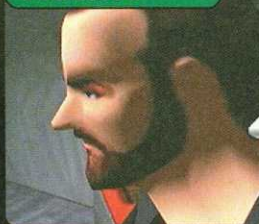
Hard Edge



Eine bewaffnete Terroristengruppe hat das Togusa-Gebäude angegriffen und eingenommen. Ein Sonderkommando in Form von zwei Söldnern rückt aus, um dem bösen Treiben der Aggressoren ein schnelles Ende zu bereiten. **Hard Edge** ist spielerisch ein überdurchschnittliches 3D-Action-Adventure, das jedoch wegen kleinerer Mängel auf steuerungstechnischer Seite nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten kann.

Horror-Faktor: ★ ★

Overblood



Eure Spielfigur wacht aus einem Kälteschlaf auf und findet sich plötzlich in einer beklemmenden futuristischen Szenerie wieder. Das Forschungslabor, in dem ihr euer Abenteuer startet, wurde von einem gefährlichen Virus befallen, der aus friedvollen Menschen heimtückische Mutationen entstehen ließ. Zudem kämpft ihr gegen einen mysteriösen Wissenschaftler, der versucht, euer Schicksal in seine Hand zu nehmen.

Horror-Faktor: ★ ★ ★

Resident Evil DC



Das wohl beste Horror-Adventure **Resident Evil** erhielt knapp ein Jahr nach Veröffentlichung eine deutlich aufgewertete DC-Version. Diese beinhaltet vollkommen neue Kameraperspektiven, ungeschnittene Filmsequenzen und einen neuen Spielmodus. Auch aus heutiger Sicht kann sich dieser Horror-Thriller mitsamt seiner kinoreifen Inszenierung und der beklemmenden Atmosphäre mit allen Genre-Kollegen messen.

Horror-Faktor: ★ ★ ★ ★ ★



Diese kleinen und extrem flinken Mutationen solltet ihr mit eurer Magnum bekämpfen.

nur aus Action-Einlagen besteht, dafür sorgen die zwischenzeitlichen Rätsleinlagen, die im Vergleich zum direkten Vorgänger sogar noch ausgebaut wurden.

TECHNIK: In erster Linie sollte hier die hervorragende Steuerbarkeit der beiden Helden Erwähnung finden. Dies wird durch die geniale analoge Unterstützung erreicht, die erstmals bei einem (US- oder PAL-) Resident-Evil-Abenteuer Verwendung findet. Die stimmungsvollen Hintergründe wurden in alter Tradition vorberechnet, erhielten aber durch viele animierte Details wesentlich mehr Leben. Anzahl und Länge der genialen **Rendersequenzen** nahmen im Vergleich zum Vorgänger deutlich ab. Damals



Wer ist dieser ominöse Pilot? Die Identität des Retters am Steuer des Hubschraubers bleibt offen.

standen den Programmierern auch zwei CDs zur Verfügung, auf die natürlich eine viel größere Anzahl von Daten passte.

FAZIT: Resident Evil 3 ist meiner Meinung nach das beste derzeit (leider nur in Japan) erhältliche Horror-Abenteuer. Nachdem ich das Meisterwerk bereits achtmal verschlungen habe, lässt sich mit absoluter Sicherheit sagen, dass die Programmierer in beinahe allen Aspekten nochmals Verbesserungen erzielen konnten und somit ein beinahe perfektes Action-Adventure kreierten. Die Charaktere wurden absolut aufwändig gestaltet und mit authentischen Animationen versehen. Zudem erklärt die Story viele Rätsel, die die Vorgänger offen ließen, zum Beispiel warum Brad Vickers im Prequel als Zombie unter der Brücke auf euch wartet. Die

The Mercenaries Game

Dieser Bonus-Mode, der aller Voraussicht nach nicht in der deutschen Version enthalten sein wird, hat es wahrlich in sich. Er wird erst dann freigeschaltet, wenn ihr das Abenteuer das erste Mal erfolgreich bestritten habt. Hier gilt es, mit einem von drei anwählbaren Umbrella-Söldnern möglichst unbeschadet durch das zombieverseuchte Raccoon City zu wetzen. Euch bleiben nur ganze zwei Minuten, um das Ziel zu erreichen. Um euch die Treibjagd etwas zu erleichtern, haben sich die Programmierer etwas Besonderes einfallen lassen. Für jeden erlegten Zombie erhaltet ihr nämlich eine bestimmte Bonuszeit, die der Gesamtzeit zugefügt wird. Im Durchschnitt bringt euch ein niedergestreckter Zombie rund drei Sekunden. Nemesis hingegen, der euch natürlich auch hier verfolgt, bringt euch mehr als 60 Sekunden Bonuszeit. Eine weitere

Möglichkeit, kostbare Zeit zu erhaschen, ist das Befreien von insgesamt sechs Geiseln, die innerhalb der Stadt gefangen gehalten werden. Folgende Locations solltet ihr also unbedingt besuchen:

- | | |
|--|---------------------|
| 01. Tankstelle | dicker Mann |
| 02. Zeitungsgeschäft | junges Mädchen |
| 03. unter dem Restaurant (Abwasserkanal) | Brad |
| 04. U-Bahn-Station | Marvin |
| 05. Verkaufsbüro | 1. Umbrella-Söldner |
| 06. Bar | 2. Umbrella-Söldner |



kinoreife und geheimnisvolle Atmosphäre packt den Spieler und versetzt ihn für knapp zehn Stunden in eine beklemmende Welt voller Ängste und Rätsel. Da wären wir auch schon beim einzigen Kritikpunkt angelangt. Leider ist der virtuelle Horror bereits nach maximal 600 Minuten beendet. Zu wenig? Nein, ich persönlich denke, dass das Erlangen der unterschiedlichen Boni auch ein weiteres Mal einlädt, Resident Evil 3 in eure kleine graue Konsole zu stopfen. Noch ein kleiner Tipp: Wartet auf die deutsche Fassung des Abenteuers, da euch bei der japanischen Version viele wichtige Parts der Story verloren gehen! (Udo L.)



Neben Jill Valentine steuert ihr auch den mutigen Carlos durch die finsternen Straßen Raccoon Citys.



Geschafft: Wohlbehütet verlässt Jill in einem Hubschrauber den Ort des Schreckens, während Raccoon City von einer Atombombe vernichtet wird.



Die Locations, in denen die Heldin umherwandert, wirken noch beklemmender als in den Vorgängern.



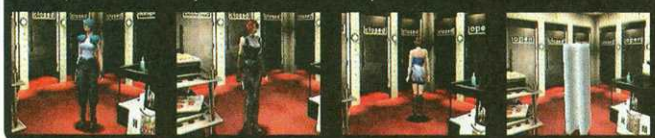
Auf der Brücke habt ihr sogar die Möglichkeit, den Obermörtel in die Tiefe zu stürzen.



Der Rocket-Launcher ist die durchschlagendste Waffe, die euch im Abenteuer zur Verfügung steht.

Die Kostüme

Nach jedem erfolgreichen Bestreiten des Abenteuers erhaltet ihr je nach Güte eures Handelns eine gewisse Anzahl verschiedener Kostüme, die ihr in einer Boutique in Raccoon City eurer Heldin überstülpen dürft.



INFC

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR
2000
ERSTER EINDRUCK
super

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Eidos
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: Raccoon City



„Horror-Abenteuer der absoluten Spitzenklasse mit kleinen Mängeln in der Langzeiterhaltung“



Sequenzen werden bei Dewprism in Spielgrafik dargestellt, um kostbaren Speicherplatz zu sparen.



Erlidet ihr einen Gegner, hinterlässt dieser eine Medaille, die aufgesammelt werden sollte.



Diese Gefangene habt ihr zu befreien. Dazu müsst ihr euch in eine andere Gestalt verwandeln.

DEWPRISM

Gerade hat **Square** mit **Final Fantasy VIII** alle Wertungsrekorde gebrochen, da kündigt sich auch schon das nächste **Meisterwerk** der Edelschmiede an.

Beim Entwickeln des neuesten Werkes Dewprism, das erst kürzlich in Japan erschienen ist, ließen sich die Programmierer eindeutig von ihrem Action-RPG Brave Fencer Musashi inspirieren, das leider nie die PAL-Gefilde erreichte. Ihr steuert dabei einen kleinen Knud-
delcharakter durch

kunterbunte Locations. Der Protagonist ist natürlich mit einem mächtigen Schwert bewaffnet, dank dem er sich der Feindeschar entledigt. Zudem absorbiert sein Beidhänder Energien des Gegners, die sich anschließend vom Brave Fencer nutzen lassen. Neben hervorragenden spielerischen Elementen integrierten die Coder eine packende Story. Die Erfolge des Genre-Hybriden beflügelten die Japaner, einen Nachfolger zu kreieren, der die Vorzüge des Erstwerkes konsequent ausbaut. Auch die Story ist erneut überaus interessant: Es dreht sich alles um die Suche nach einem legendären Gegenstand namens Dewprism. Mit Hilfe dieses Gegenstandes lassen sich wahre Wunder vollbringen. Diese sind auch nötig, um beispielsweise die Schwester eures Spielcharakters **Rue**, die von einer dunklen Macht getötet wurde, zum Leben zu erwecken.

GAMEPLAY: Rein spielerisch ist Dewprism auf den ersten Blick eine interessante Mischung aus Klonoa und Gex: Deep Cover Gecko. Die Wege, die ihr gehen könnt, sind weitestgehend vorgegeben. Einige Locations jedoch lassen sich ohne



Abwechslungsreich: Im Abenteuer trifft ihr auch auf einige wenige Jump&Run-Passagen.



Die Kameraperspektive lässt sich in den meisten Locations frei um 360 Grad drehen.

räumliche Begrenzungen erkunden. Durch diese Stages führt ihr einen von zwei zu Beginn auswählbaren Charakteren, die sich in Geschlecht und Bewaffnung voneinander unterscheiden. Der männliche Protagonist Rue beispielsweise ist mit einer axähnlichen Waffe ausgestattet. Neben diesen offensichtlichen Unterschieden existieren auch einige alternative Lösungsmöglichkeiten, die nur mit einem der beiden Charaktere zu erreichen sind. Zudem findet ihr mit jedem Recken verschiedenartige Goodies und spezielle Items. Innerhalb der Stages geht es auf den ersten Blick zu,

wie ihr es vom Vorgänger gewohnt seid. So warten auf eure Charaktere Bösewichter wie aggressive Pflanzen, die gefährliche Geschosse ausspucken, oder grimmige Raubkatzen. Habt ihr einen solchen Fiesling niedergestreckt, hinterlässt dieser eine **Medaille**, die ihr aufammelt. Betätigt ihr nun den Kreis-Button, wird diese Münze in einem gesonderten Menü aufgeführt. Aktiviert ihr diese, transformiert sich euer Charakter in die Form des Gegners. Somit erhaltet ihr natürlich auch dessen Fähigkeiten, die für das Weiterkommen äußerst nützlich sind. Dennoch lässt sich eine sol-



Kraus, der rein äußerlich an den Schauspieler Robin Williams erinnert, ist einer der guten Charaktere.



Grafisch bietet Dewprism viele Schmankerl, zum Beispiel diese aufwändigen Lichteffekte.



Euer erster Zwischenboss ist eine Mischung aus einem Einhorn und einem Pferd.

LECKERE BRAUT



Ihr solltet euch mit jedem Charakter unterhalten, um hilfreiche Tipps und wichtige Informationen zu erhalten.



Karona Town ist die Heimatstadt eures Charakters Rue. Hier startet ihr euer Abenteuer.

gehende Story. Bleibt also zu hoffen, dass Square das Action-RPG auch in deutschen Ländern veröffentlichen wird. (Udo L.)

che Verwandlung nur durchführen, wenn euer Magiehaushalt mit einer nötigen Anzahl von Punkten ausgestattet ist.

TECHNIK: Hut ab, Square! Was die Mannen hier erschaffen haben, lässt sich getrost mit einem Wort beschreiben: atemberaubend! Die Locations wurden mit einer Vielzahl fantasievoller Details ausgeschmückt und die hochauflösende 3D-Engine flimmert dabei absolut fließend über den heimischen Screen. Das Charakterdesign steckt zudem voller Liebe und Fantasie, und die Animationen, die den Helden verliehen wurden, unterstützen perfekt den japanischen Knuddelcharakter.

FAZIT: Der erste Eindruck kann nur als superb beschrieben werden. Angefangen vom perfekten Knuddel-design der Helden über die detaillierte und hochauflösende Grafik-Engine bis hin zur perfekten Spielbarkeit braucht sich Dewprism vor der Konkurrenz nicht zu verstecken. Einziger Schwachpunkt der uns vorliegenden Version ist mit der Herkunft des Silberlings zu begründen. Die japanische Version nimmt uns nämlich leider jegliches Verständnis für die tief-



INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
tba.

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

DEWPRISM

Hersteller/Vertrieb: Suaresoft/k.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: k.A.



"Konsequente Weiterentwicklung von Brave Fencer Musashi"



Vor dem Kampf werden die Recken stimmungsvoll vorgestellt.



Dank der fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven lassen sich die Kämpfe zu jeder Zeit bestens betrachten.



Rundenlänge und -anzahl sind vor dem Kampf festzulegen.

PRINCE NASEEM BOXING

Einer der besten **Boxer** aller Zeiten lässt jetzt auch **virtuell** in Codemasters neuester **Boxsimulation** die Fäuste fliegen.

Die englische Softwareschmiede Codemasters steht für außergewöhnliche Rennsimulationen à la TOCA oder Colin McRae Rally. Diese Titel wurden in der Vergangenheit von der Presse gefeiert und von den virtuellen Piloten geliebt. Der beachtliche Erfolg spiegelt sich natürlich auch in den Verkaufszahlen wider. Jeder der Racer erwarb nämlich Platinum-Status. An diesen Triumph soll nun ein Titel anknüpfen, der in ein vollkommen anderes Genre eingeordnet wird. Die Rede ist von Prince Naseem Boxing, einer authentischen Boxsimulation, in der sich alles um den extrovertierten Namensgeber dreht.

GAMEPLAY: Nachdem ihr das stimmungsvolle Intro bestaunt habt, gilt es, sich für einen von vier verschiedenen Modi zu entscheiden. Im World-Career-Game boxt ihr euch mit einem Kämpfer eurer Wahl (mehr als 90 Recken stehen zur Verfügung) an die Spitze der Weltrangliste. Dabei wird logischerweise zwischen drei Gewichtsklassen (Federgewicht, Weltergewicht, Schwergewicht)

unterschieden. Die anwählbaren Recken entstammen, bis auf Prince Naseem Hamed natürlich, der Fantasie der Programmierer. Zuvor solltet ihr jedoch im Trainingsmodus die Grundsätze des Kämpfers sowie dessen Specialmoves erlernen. Hierzu dürft ihr sogar die Aggressivität und das Können eures Sparrings-Partners bestimmen, der sich mehr oder weniger freiwillig durch den Ring scheuchen lässt. Im Mittelpunkt des Geschehens steht jedoch der **Showcase-Mode**, in dem der beste Kämpfer aller Zeiten gesucht wird. Hier tretet ihr mit einem Fighter eurer Wahl gegen Kämpfer aller Gewichtsklassen an. Rein spielerisch fällt positiv auf, dass sich die authentisch animierten Spielcharaktere sehr präzise und flott durch den Ring steuern lassen. Die für einen Boxtitel so entscheidende Spieldynamik bietet Codemasters Klopfer darüber hinaus ebenso.

TECHNIK: Obwohl den Charakteren ein Motion-Capturing-Verfahren nicht vergönnt ist, wirken die Aktionen sehr authentisch. Zudem

beeindrucken kleine Grafik-Gags, wie Blitzlichtgewitter oder die strahlenden Scheinwerfer. Steuerungstechnisch bleibt noch zu erwähnen, dass die vom Spieler eingegebenen Aktionen auch sofort auf dem Bildschirm vom Boxer ausgeführt werden und somit eine unschöne Verzögerung, wie sie einige Boxtitel zuvor aufwiesen, glücklicherweise ausbleibt.

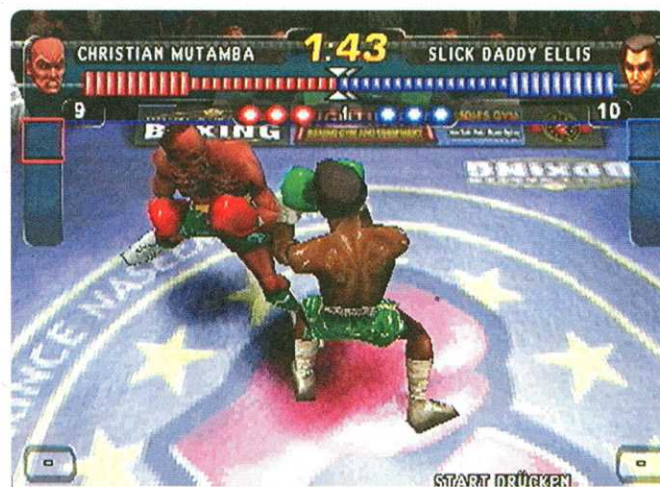
FAZIT: Prince Naseem Boxing könnte ein Box-Highlight des Jahres werden. Die überdurchschnittlich guten Eindrücke der frühen Preview-Version lassen zumindest auf ein Kopf-an-Kopf-Duell mit Electronic Arts Box Champions 2000 schließen. Ich bin jedenfalls sehr gespannt, ob der Herausforderer aus dem Hause Codemasters den Platzhirsch auf die Bretter schicken kann. (Udo L.)



Ohne Fleiß kein Preis: Dank des Trainingsmodus erlernt ihr schnell alle Moves der Boxer.



Rhy Yungs Kampfstil ähnelt eher dem eines Thai-Boxers.



Im Showcase-Mode treten auch Boxer ungleicher Gewichtsklassen gegeneinander an, um den besten Kämpfer aller Zeiten zu ermitteln.



Die Animationen der Kämpfer wurden sehr authentisch digitalisiert.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Februar 2000
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

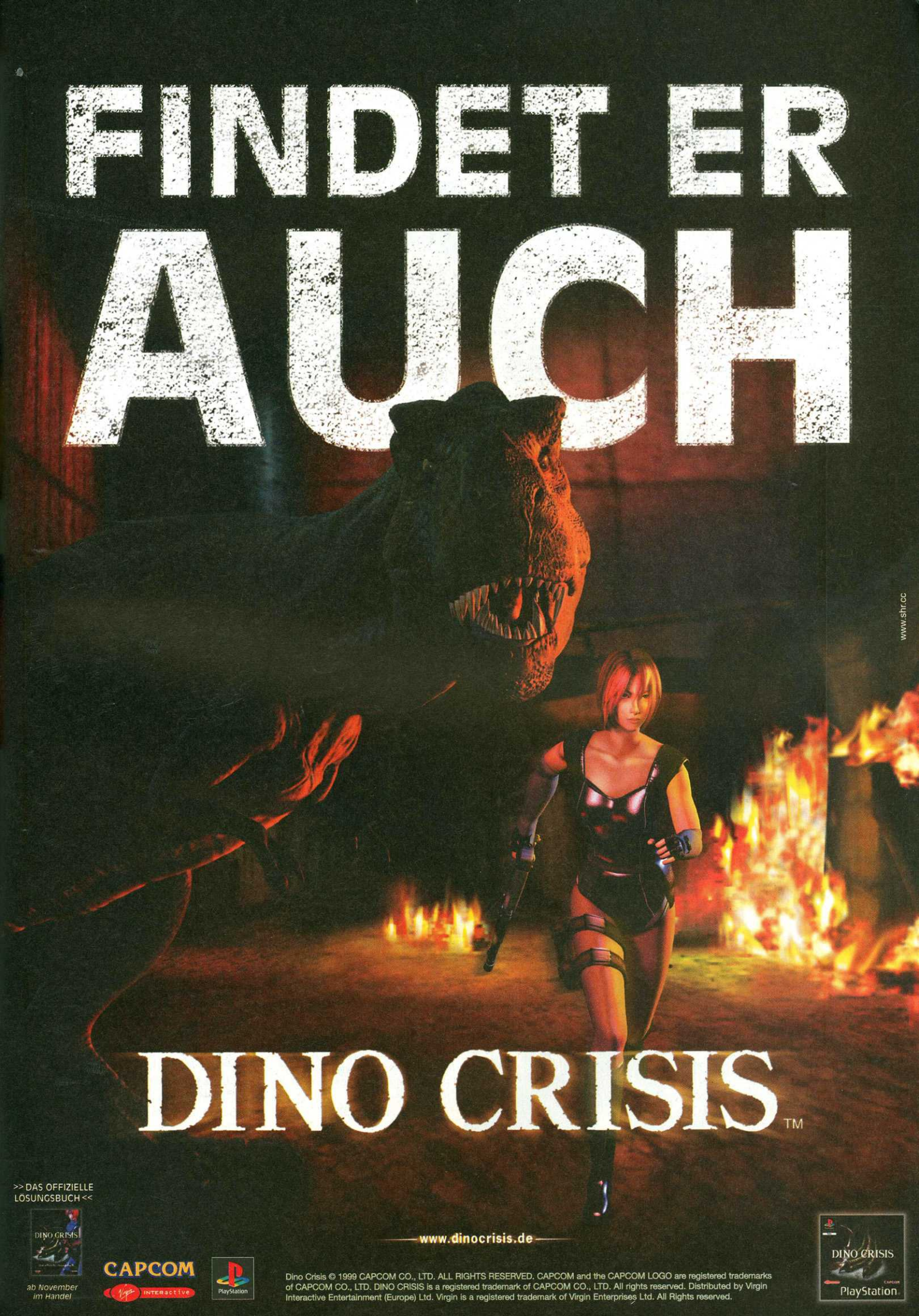
PRINCE NASEEM BOXING

Hersteller/Vertrieb: Codemasters
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 90+ Kämpfer



"Prince Naseem Boxing ist ein klarer Anwärter auf den Box-Thron"

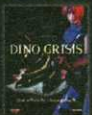
FINDET ER AUCH



DINO CRISIS™

www.sht.cc

>> DAS OFFIZIELLE
LÖSUNGSBUCH <<



ab November
im Handel

CAPCOM



www.dinocrisis.de

Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.





Supercross 2000 bietet euch bereits kurz nach dem Start knallharte Duelle gegen die eng beieinander liegende Konkurrenz.



Die Möglichkeit, per Replay eure Rennen erneut zu betrachten, erfüllt nicht nur einen Analysezzweck. Die besten Aktionen werden hiermit besser in Szene gesetzt.



Vor allem in den engen Kurven wird es recht brenzlig, denn auf engstem Raum tummelt sich das komplette Feld, vom Erst- bis hin zum Letztplatzierten.

SUPERCROSS 2000

EA gibt **Vollgas** und möchte sich auch zum **Enduro-Champion** aufschwingen.

Lange Zeit befand sich mit Jeremy McGrath SC ein Titel aus der Feder von Acclaim auf der Spitzenposition, ehe sich in diesem Monat ein Positionswechsel abzeichnete. Championship Motocross feat. Ricky Carmichael schaffte es nahezu, an der magischen 80er-Grenze zu kratzen, scheiterte jedoch knapp. Noch bevor Acclaim in diesem Jahr eventuell zurückschlagen kann, tritt mit Supercross 2000 EA an, um die Kon-

kurrenz das Fürchten zu lehren. Nachdem sogar Superstars der Sportszene, wie der durchgeknallte Shaun Palmer, ihr Talent in der Enduro-Hatz suchen, sollte sich auch hier zu Lande der Beliebtheitsgrad demnächst steigern lassen.

GAMEPLAY: Zunächst einmal werdet ihr, wie es sich für EA gebührt, mit einer wahren Optionsvielfalt erdrückt. Zaghafte Gemüter, die sich zum ersten Mal auf den virtuellen Bock begeben, werden sich erst einmal in den Practice-Modus begeben, um

sich mit der Power der Maschinen vertraut zu machen. Danach steht wahlweise ein Quick Race, bzw. Quick Freestyle auf dem Programm zur Schulung der neu erworbenen Fähigkeiten. Die weniger zartbesaiteten Zocker werden sich jedoch ohne lange Vorrede auf die komplette Saison stürzen. Insgesamt stehen euch alle **Rundkurse** der Supercross-Serie zur Verfügung. Der Rennzirkus macht Station in Städten wie Tampa, San Diego, Anaheim, aber auch in Atlanta. Nahezu die komplette Rennfahrer-Elite gibt sich in SC 2000



Die einzelnen **Rundkurse** wurden authentisch umgesetzt. Auf den staubigen Pisten wimmelt es nur so von Tables und Buckeln.

die Klinken in die Hand. Unter den bekanntesten Bruchpiloten befinden sich auch die beiden Gaszug-Aufreißer Jeff Emig und Mike Metzger, die beide in den letzten Jahren als Titelsammler Berühmtheit erlangten. Während der schlammigen und staubigen Rundrennen gilt es ferner, dem Publikum Tricks wie den **One-Footer**, den **One-Hander** und den **Nic-Nac** zu bieten.

TECHNIK: EA hat es geschafft, die Pisten authentisch umzusetzen, so dass ein echtes Renn-Feeling erzeugt wird. Selbst bei mehreren Enduros gleichzeitig on-screen geht die Framerate nicht in die Knie. EA bringt zwar nicht solche Hits wie beispielsweise in den FIFA-Titeln ins Spiel, dennoch überzeugt der punkige Soundtrack auf ganzer Linie. Zusätzlich wurden realistisch klingende Motoren Sounds eingesetzt.

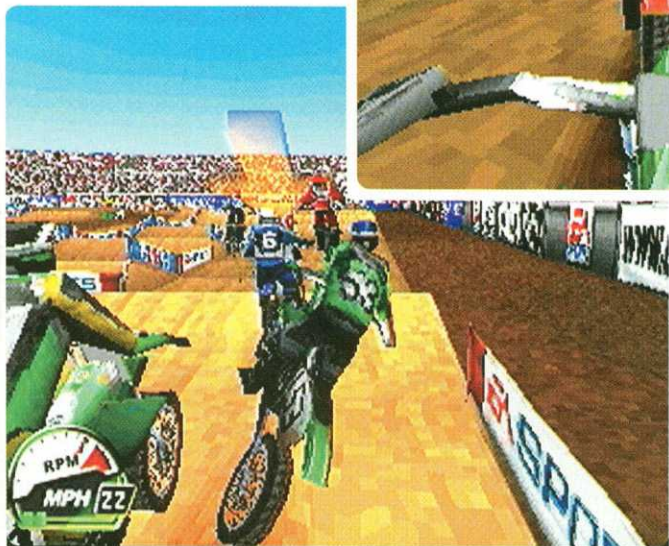
FAZIT: Wer sich letzten Endes in dieser Saison durchsetzen wird, ist zu diesem Zeitpunkt noch ungewiss, denn mit besagtem Jeremy McGrath SC 2000 und dem bereits erhältlichen Championship Motocross ist die Spitze näher aneinandergerückt. (Tom S.)



Das Intro stimmt euch durch spannungsgeladene reale Sequenzen perfekt auf die kommenden Rennereignisse ein.



Ein am oberen Bildschirmrand eingeblendeter Richtungspfeil weist euch ständig auf die kommenden Passagen hin.



Während der langen Sprungphasen dürft ihr in der Trickkiste wählen und **One-Footer** auspacken. Mit einer Hand am Bike gewinnt ihr mindestens optisch.

INFC

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

GEPLANT FÜR
18. November
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

SUPERCROSS 2000

Hersteller/Vertrieb: EA Sports/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 20+ Pisten



„EA bereitet sich auf einen harten Dreikampf mit SoftCom und Acclaim vor“

GALLOP RACER

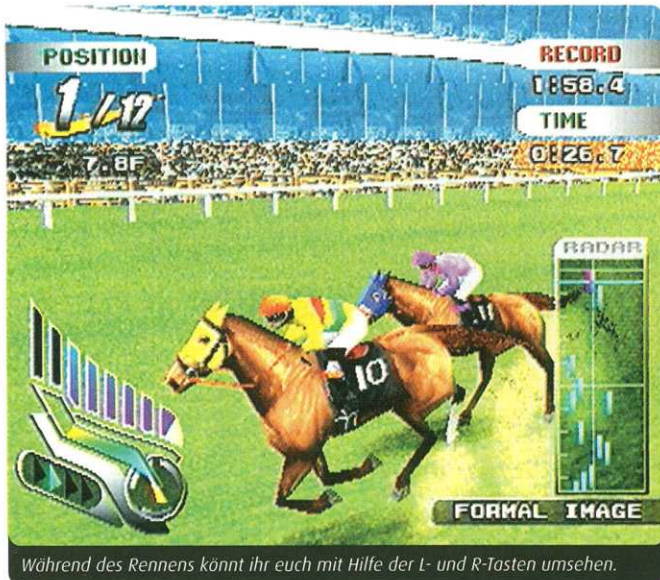
Tecmo sucht in ihrem **kuriosen** neuen Werk nach dem **Videospiel-Galopper** des Jahres.

Dass Japaner auf ungewöhnliche Software-Kost stehen, zeigen die zahlreichen S-Bahn- oder Angelsport-Simulationen. Weitere Riesenhits und Millionen-Seller im Land der aufgehenden Sonne sind die vielen Pferdesport-Sims, von denen mit Gallop Racer ein erster Ableger vor kurzem auch die Videospiel-regale Amerikas erreichte. Ihr schlüpft in die Rolle eines Jockeys, der gleichzeitig Besitzer eines Pferdenstalls ist. Zu Beginn solltet ihr euch für einen halbwegs flinken Gaul entscheiden, den ihr auf einem entsprechenden Markt einkauft. Dabei müsst ihr natürlich darauf achten, dass der **Vierbeiner** eure finanziellen Möglichkeiten nicht überschreitet. Anschließend solltet ihr einen Blick in euren Kalender wer-

fen und euer Hottehi zu seinem ersten Wettkampf anmelden. Ohne große Umschweife landet ihr auch schon im Sattel des Gauls und dürft aus drei verschiedenen Ansichten das Rennen live betrachten. Euer Rennpferd gibt Gas, wenn ihr das Richtungskreuz nach vorne drückt. Ein Hieb mit der Reitpeitsche entlockt eurem Klepper zudem ungeahnte Energien. Doch Vorsicht! Eine Energieleiste am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie viel Kondition noch in eurem galoppierenden Untersatz steckt. Habt ihr seine letzten Kräfte schon frühzeitig ausgereizt, fehlt ihm am Ende die nötige Puste für den Endspurt. Meistert ihr dagegen die Rennen erfolgreich, winkt euch am Ziel ein nützliches Preisgeld, das ihr im Verlauf des



Die Replays wurden durch wechselnde Kameraperspektiven sehr dynamisch in Szene gesetzt.



Während des Rennens könnt ihr euch mit Hilfe der L- und R-Tasten umsehen.

Jahres in neue Rennpferde steckt. Technisch bietet der "Racer" keinerlei Highlights. Die Engine wirkt ein wenig farbarm und unspektakulär. Nützlich ist jedoch, dass ihr den Kamerawinkel während des Rennens nach links bzw. rechts drehen dürft, um somit eure virtuellen Gegner ausgiebig zu betrachten. Last but not least bietet die Simulation spielerisch enorm viel Spaß und das ungewöhnliche Gameplay zieht den Spieler sofort in seinen Bann. Da der Titel mit großer Wahrscheinlichkeit nie unsere Gefilde erreichen wird, bleibt Interessierten leider nur der (lohnende) Weg zum Importhändler. (Udo L.)



Wie schnell euer Vierbeiner läuft, deutet die coole Dual-Shock-Unterstützung an.

INFC		GALLOP RACER	
Action	●●●●●	Hersteller/Vertrieb:	Tecmo/k.A.
Strategie	●●●●●	Schwierigkeitsgrad:	schwer
Abenteuer	●●●●●	Levels:	Karriere-Modus
Geschick	●●●●●		
Simulation	●●●●●		
GEPLANT FÜR	k.A.		
ERSTER EINDRUCK	gut	"Bizarre Simulation mit großem Unterhaltungswert"	



"hmmm...
heute
abend
gibt's Bratapfel..."

PSX Falcon Light Gun

- Laser-Zielsystem
- Arcade Rückschlagfunktion (inkl. Netzteil)
- Automatisches Nachladen und Auto Feuer
- G-Con™ kompatibel

DM 99.95*





Sudden Death: Nach ein paar Feuerstößen segnet der Kriminelle das Zeitliche.



Die Zwischensequenzen wurden in Echtzeit berechnet, wirken aber nichtsdestotrotz technisch veraltet.



Bereits zu Anfang erhaltet ihr von dem dahingeschiedenen alten Mann eine mysteriöse Kapsel.

OVERBLOOD 2

Riverhill Soft versucht im Survival-Horror neue Akzente zu setzen.

Overblood gehörte seinerzeit zu den ersten Titeln, die den Weg für ein bis dato unbekanntes Genre, den Survival-Horror, bereiteten. Trotz einiger guter Ansätze blieb Overblood jedoch klar im Schatten eines Resident Evil zurück. Ursächlich für diesen Umstand waren einige technische Ungereimtheiten, die ein ansonsten recht ansehnliches Game in den Keller zogen.

GAMEPLAY: Overblood 2 befördert euch schnurstracks ins Jahr 2115. Die gesamte Erde wäre ein unwirtlicher Ort, wären da nicht die regulierenden Gerätschaften, die die Temperatur auf einem erträglichen Wert halten. Hier trefft ihr erstmals auf den Helden des virtuellen Horrors, Acarno. Dieser kommt gerade am Flughafen an, um an einem Rennen teilzunehmen, als sich merkwürdige Geschehnisse ereignen. Zur gleichen Zeit befinden sich der mysteriöse alte Mann Velter Curtis sowie die Polizistin Chris Rernbecker am Airport. Als sich herausstellt, dass das Leben des Opas in Gefahr ist, überreicht dieser Acarno eine Kapsel mit unbekanntem Inhalt. Kurz danach wird der alte Mann Opfer eines heimtückischen Mordes. Genau an

dieser Stelle setzt ihr dazu an, den Vorgängen auf den Grund zu gehen und herauszufinden, was es mit all den Ereignissen auf sich hat. Jedoch bevor ihr Zeit dazu findet, die Umgebung in näheren Augenschein zu nehmen, werdet ihr von einer aufsässigen Killer-Horde aufs Korn genommen. Glücklicherweise findet ihr eine Pistole, welche zusammen mit eurem Küchenmesser halbwegs schlagfertige Mittel darstellen, um euch zur Wehr zu setzen. Dennoch sollte nicht blindlings auf die kriminellen Elemente gefeuert werden, da der Munitionsvorrat anfangs stark begrenzt ist. Sobald die Streithähne ihrer Bestimmung zugeführt wurden, spricht unschädlich gemacht worden sind, geht es weiter. In altbekannter Action-Adventure-Manier durchsucht ihr alles und jeden, um wertvolle Hinweise sowie Items zu erhalten. Dazu gehören vor allem die Schlüssel, ohne die ihr den Flughafen nicht verlassen könnt. Zusätzliche Waffen, zum Beispiel Bomben, sorgen für die leichtere Räumung so mancher Passage. Im späteren Spielverlauf wechselt ihr per Walkie-Talkie zwischen den insgesamt drei zur Verfügung stehenden Charakteren.



You move a little.

Virtuelle Plaudereien: Um wichtige Infos zu bekommen, muss wirklich jeder Passant befragt werden.



Use O button for offense by using equipped weapons. And, aim the enemy with keeping on pushing L2 R2.

Zeitweilig eingeblendete Info-Kästen geben Tipps zur weiteren Vorgehensweise bzw. bezüglich des Handlings der Waffen.

TECHNIK: Overblood 2 setzt, im Gegensatz zu Resident Evil beispielsweise, komplett auf in Echtzeit berechnete Umgebungen. In diesem Zusammenhang sollte die Kamera Erwähnung finden, die ihr in jede mögliche Blickrichtung ausrichten dürft. Die Charaktere wirken durch eine minimal scheinende Polygonzahl für heutige Maßstäbe eher etwas klobig.

FAZIT: Overblood 2 besitzt prinzipiell ein großes Potential, aber vor allem die grafische Darstellung zieht den ersten Eindruck stark in den Keller. In Zeiten, in denen mancher Entwickler die PlayStation bis an die Leistungsgrenze ausschöpft, hätte man hier mehr erwarten können. Hinzu kommt noch der Fakt, dass die hauptsäch-

lich in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen viel zu lang ausgefallen sind und den Spielfluss gewaltig mindern. (Tom S.)



Visuell am eindrucksvollsten ist die Verwandlung, die ein Bösewicht zu Beginn durchmacht.



Habt ihr keine Munition mehr übrig, muss eben das gute alte Küchenmesser zur Verteidigung herhalten.



Die Ballereien erinnern meist an Duelle à la Wilder Westen, aber mit mehreren Widersachern gleichzeitig.

INFC

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal

ERSTER EINDRUCK
mittel

OVERBLOOD 2

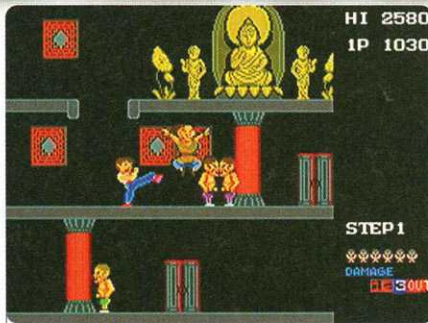
Hersteller/Vertrieb: Riverhill Soft/Selling Point
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt

1 ● ● ● ● ●

"Overblood 2 bietet dem Survival-Fan nichts Neues"



Einer der ersten Versuche, mit der dritten Dimension zu arbeiten, ist im Shooter-Klassiker **Gyryuss** (1983) erfolgreich umgesetzt worden.



Shao-Lin's Road (1985) lässt euch gegen Unmassen von geschickt kämpfenden Gegnern antreten.



Als Clown wird in **Circus Charlie** (1984) eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt. Hier müsst ihr mit dem Löwen durch brennende Reifen springen.

KONAMI 80's ARCADE GALLERY

Liebhaver gesucht: Wolltet ihr nicht schon immer einmal auf die **Anfänge der Spielewelt** zurückblicken?

Da kommen Erinnerungen hoch. Über 15 Jahre sind die Spiele alt, die Konami in der 80's Arcade Gallery der Nachwelt erhalten will. Warum auch nicht? Denn die zehn Spielhallenklassiker, die auf der Scheibe zu finden sind, gehörten damals zum Besten, was die Welt zum Zocken hatte.

GAMEPLAY: Geben wir euch einfach einen Überblick über die einzelnen Spiele. Aus dem Bereich Ballerspiele kommen **Gyryuss**, **Super Cobra**, **Scramble** und **Time Pilot**. Das Bekannteste davon ist sicherlich **Super Cobra**. Ihr fliegt mit eurem Heli von links nach rechts durch eine Höhle und schießt am Boden befindliche Stellungen ab. Gleiches Spielprinzip, anderes Fluggerät. Statt des Hubschraubers schmeißt ihr in **Scramble** eure Missiles von einem Flugzeug auf den Boden. Ein wenig anders geht es in **Time Pilot** zu Rande. Ihr könnt mit eurem Flugzeug in

jede Richtung fliegen und schießt auf all die anderen Fluggeräte, die von überall herkommen. Selbstverständlich müsst ihr den MG-Kugeln und den Bomben der Gegner ausweichen. Das ist gar nicht so einfach in dem aufkommenden Chaos! Mir gefällt jedoch **Gyryuss** am besten. Hier wurde versucht, die dritte Dimension einzubauen. Stellt euch das Spiel als Zylinder vor, an dessen Rand sich alles abspielt. Ihr fliegt im Vordergrund und ballert den Zylinder nach oben weg. Von den ganzen Prügelspielen wurden zwei ausgewählt. In dem schwierigen **Yie Ar Kung-Fu** setzt ihr euch Street-Fighter-mäßig gegen fünf Gegner durch. Mehr Jump & Run als Prügler ist **Shao-Lin's Road**. Auf drei Ebenen schickt ihr dutzende Kontrahenten in die ewigen Jagdgründe, die euch unbedingt an den Kragen wollen. Des Weiteren finden sich noch **Pooyan**, **Road Fighter**, **Roc'n Rope** und **Circus Charlie** auf der CD. **Road**

Fighter ist ein simpler Vertreter früher Rennspiele, in dem ihr euch von einem Checkpoint zum nächsten rettet. In **Pooyan** wehrt ihr euch als eines der drei Schweinchen gegen eine Armee von Wölfen. Ihr schießt mit Pfeil und Bogen auf die Luftballons, damit sie aus großer Höhe herunterfallen. Witzig ist **Circus Charlie**. Als Clown springt ihr über Hindernisse hinweg. So wehrt ihr euch gegen Affen auf einem Seil oder hüpfet mit dem Löwen durch brennende Reifen. Zu guter Letzt erwartet euch noch **Roc'n Rope**. Dabei hangelt ihr euch von einer Ebene zur nächsten, sammelt Federn des

Feuervogels ein und dringt durch die Monsterhorden bis zu diesem vor.

TECHNIK: Technik? Wo soll die denn herkommen? Die Spiele sind über 15 Jahre alt, wie man sieht!

FAZIT: Wer gern etwas über die Anfänge der Computerspiele erfahren oder in Nostalgie schwelgen möchte, ist genau richtig. Alle anderen werden wohl mit der Gallery ihre Probleme haben. (Uwe K.)



Yie Ar Kung-Fu (1985) ist ein sehr frühes Beat 'em Up, in dem ihr eure Kampfkunst mit fünf Gegnern messt.



Bei **Time Pilot** (1984) ballert ihr euch durch die Zeit, angefangen von Doppeldeckern bis hin zu UFOs.



Ein früher Vertreter des heute so beliebten Rennspiel-Genres war **Road Fighter** (1984), bei dem ihr von Zeit zu Zeit Sprit nachtanken müsst.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
tba.

ERSTER EINDRUCK
mittel

KONAMI 80'S ARCADE GALLERY

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10 Spiele mit noch mehr Levels



"Die Collection ist eine gute Idee, jedoch nur für Liebhaber geeignet"

MUSIC 2000

Codemasters geniales **virtuelles Tonstudio** erlaubt endlich auch den totalen **Mehrspieler-Spaß**

Das von Jester entwickelte Music sorgte im Vorjahr für die Aufhebung eines Missstandes. Im Gegensatz zum PC gab es für Konsolen noch kein Musikprogramm, mit dem sich eigene Stücke kreieren ließen. Zudem glänzte Music durch seine einfache Handhabung, so dass auch musikalische Analphabeten ohne größere Probleme erfolgreich musizieren durften. Der Nachfolger, der eventuell noch in diesem Jahr erscheinen wird, verfolgt das simple und gleichzeitig vorbildlich gute Konzept des Vorgängers konsequent weiter. Dem virtuellen Musikanten stehen nun insgesamt

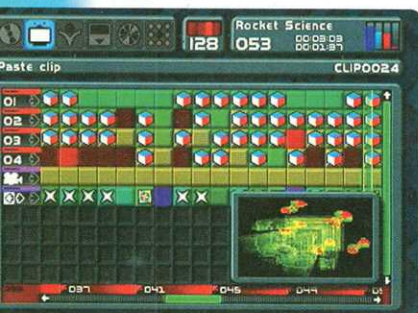
24 Audio-Channels zur Verfügung, die er mit vorgefertigten Samples bestücken darf. Zudem wird es ein Hardware-Tool geben, das erlaubt, solche Musik-Schnipsel selber anzufertigen (von euren Lieblings-CDs). Natürlich lassen sich im Sequel auch wieder eigene Video-Clips und Backgrounds aus allen erdenklichen Musikrichtungen (Acid, Hip-Hop, Techno, etc.) erstellen. Der Höhepunkt des Ganzen ist jedoch der Jam-Mode, dank dem vier menschliche Mitspieler gleichzeitig musizieren. Dabei sind alle Buttons eures Pads mit den verschiedensten Sound-Samples belegt. Ziel des Multiplayer-Spaßes ist es, die Tasten so zu betätigen, dass sich das von den vier Einzelspielern ge-



Im Mehrspieler-Modus können von den Mitspielern zu jeder Zeit neue Beats eingeladen werden.

spielte Musikstück in seiner Gesamtheit perfekt anhört. Während der Sessions dürft ihr natürlich zu jeder Zeit neue Samples aus dem reichhaltigen Angebot nachladen. Die Riffs decken beinahe das komplette Musik-Spektrum, wie

Grunge, Techno, Hip-Hop, Trance oder Rock, ab. Somit dürfen wir gespannt die fertige Testversion von Music 2000 abwarten, die noch wesentlich mehr Sound-Samples enthalten wird als die noch sehr frühe Preview-Fassung. (Udo L.)



In Music 2000 stehen dem Musik-Tüftler 24 Spuren zur Verfügung.



Vorbereitete Riffs lassen sich natürlich auch im Nachfolger in eure Eigenkreationen integrieren.

INFC

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

GEPLANT FÜR
12. Dezember
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

MUSIC 2000

Hersteller/Vertrieb: Jester/Codemasters
Schwierigkeitsgrad: entfällt
Levels: entfällt

1-4

"Konsequente Fortsetzung des Vorgängers"

SPEC OPS

Spezial-Einheit, kommen! **Vernichten** Sie augenblicklich alle **feindlichen** Einheiten und **befreien** sie unsere Jungs!

Mittlerweile gibt es immer mehr Agenten-Spiele für die PlayStation: Metal Gear Solid, das actiongeladene Syphon Filter und das aktuelle Mission: Impossible. Take 2 schlägt nun mit Spec Ops, einer PC-Umsetzung, in dieselbe Sparte. Man kämpft sich in Zwei-Mann-Teams durch knifflige Militär-Missionen. Per Knopfdruck wechselt man zwischen den beiden gut bewaffneten Soldaten hin und her. Teilweise übernimmt der Computer auch die Steuerung des gerade inaktiven Kollegen, um ihm nicht

dem Sperrfeuer der feindlichen Einheiten zu überlassen. Die Missionen sind recht simpel gestrickt und sind meistens Suchen-und-Zerstören- oder Rettungsmissionen. So müsst ihr beispielsweise einen vermissten Hubschrauberpiloten aus den Händen des Vietcong befreien. Euer Waffenarsenal reicht vom einfachen M16-Maschinengewehr bis hin zum AK47-Sturmgewehr. Für harte Brocken gibt es noch **Handgranaten**, deren Reichweite sich durch geschicktes Werfen beeinflussen lässt. Sehr an MGS erinnert der Sniper-Modus einiger Schusswaffen. Dabei schaltet man in eine spezi-



Jeder Spieler kann mit seiner MG sogar schwere Truppentransporter aufhalten und zerstören (obwohl wir hier mit Handgranaten nachgeholfen haben).

elle Zielfernrohr-Perspektive um, mit der feindliche Soldaten leicht ins Visier genommen werden. Zur Zeit ist die Preview-Fassung spielerisch sowie technisch noch recht eintönig. Besonders deutlich sind die Auf-

bauprobleme der Engine und das langsame Umschalten zwischen den beiden Kämpfern. Bis zum Release sind jedoch noch einige Wochen hin, so dass man durchaus noch auf Besserung hoffen darf. (Frank F.)



Das Zwei-Mann-Team hält sich gegenseitig den Rücken frei. Wurde einer erledigt, wird's entsprechend heikel.



Im Sniper-Modus werden die Gegner direkt ins Visier genommen. MGS lässt grüßen.

INFC

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

GEPLANT FÜR
1. Quartal 2000
ERSTER EINDRUCK
gut

SPEC OPS

Hersteller/Vertrieb: Talonsoft/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10+ Missionen

1

"Vielversprechende militärische Teamarbeit, jedoch noch mit technischen Mängeln"



Ob auf dem Boden oder auf einem Balkon, ihr müsst aufpassen, aus welchen Ecken ihr beschossen werdet.



Dank eines MG-Geschützes lassen sich Kisten zerballern, die mit wichtigen Goodies versehen sind.



Die Offiziere agieren besonders aggressiv und verfügen zumeist über die besseren Waffen.

MEDAL OF HONOR

Trickfilm-Hersteller **Dreamworks** überrascht mit einem Ego-Shooter der allerfeinsten Art.

Juni 1944. Die Invasion der Alliierten gegen das nationalsozialistische Deutschland steht bevor. Ihr seid Spezialagent Leutnant Patterson. Euer Auftrag: Legt wichtige deutsche Stellungen lahm, und zwar im Alleingang. Medal of Honor bietet alles, was ein Ego-Shooter-Freak begehrt. Große, teilweise unübersichtliche Levels geben genügend Raum zum Austoben. Ordentliche Missionen werden euch in einem Briefing ausgiebig vorgestellt. So sollt ihr beispielsweise einen Alliierten-Offizier retten, der mit seinem Flugzeug auf dem Rückflug von einem Einsatz abgeschossen wurde, oder das Hauptquartier der französischen Untergrundbewegung Maquis finden, damit ihr mit den Leuten dort zusammenarbeitet und diese unterstützt. Ein weiterer interessanter Aspekt ist, dass die intelligenten Gegner zum Teil erst überlistet werden müssen. Dies verleiht dem Ego-Shooter einen besonderen Reiz. Die Gegner werfen

zum Beispiel Granaten, mit denen ihr eine kaum angreifbare Stellung knacken wollt, gern wieder zurück. Oder ihr seid gezwungen, aus einer halbwegs sicheren Deckung zu agieren, weil die Gegner zu gut für Frontalangriffe sind. Zudem ist es nicht immer mit sinnlosem Ballern getan. So müsst ihr manche Bereiche erst mit Hilfe von gefälschten Papieren infiltrieren, bevor ihr darin aufräumt. Auch kleinere Denksportaufgaben, wie kluges Schalterbetätigen, müssen gelegentlich gemeistert werden. Hinzu kommen eine schon in der Preview-Version nahezu makel-



Die Handlung und die Aufträge für die nächste Mission werden euch im Briefing vorgestellt.

lose Grafik und eine ordentliche Steuerung, die euch viele Bewegungsmöglichkeiten bietet. (Udo L.)



Beklemmend: In der Kanalisation warten neben deutschen Soldaten auch deren bösartige Schäferhunde auf euch.



Dem Bösen ins Auge geschaut: Die gegnerischen Charaktere wurden sehr detailliert und authentisch digitalisiert.



Dank des aufgesetzten Schalldämpfers agiert ihr wesentlich unauffälliger während der spannenden Missionen.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
tba.

ERSTER EINDRUCK
super

MEDAL OF HONOR

Hersteller/Vertrieb: Dreamworks/Gamers Delight
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10+



"Hält die fertige Version, was das Preview verspricht, wird das unsere neue Shooter-Referenz"



Im Zweispieler-Modus verkleinern sich der Bildschirm deutlich. Dafür bleibt allerdings die Frame-rate konstant.



Nahezu alle auf der Piste verstreuten Objekte kann man für einen Trick oder zum Sliden missbrauchen.



Mit ein bisschen Fingerspitzengefühl lassen sich die coolsten Tricks auf die Matsche zaubern. Übung macht den Snowboardmeister!

MTV SPORTS SNOWBOARDING

Der **Musiksender MTV** stand Pate bei diesem **Snowboard-Titel**, der für **Furore** im Snowboarder-Lager sorgen könnte.

Jedes Jahr das gleiche Spiel: Kurz bevor der Winter so richtig beginnt, kommen wieder alle Snowboard-Titel auf den Markt. Neben vielen Fortsetzungen namhafter Spiele steht mit MTV Sports Snowboarding ein weiterer Anwärter im Rennen um die Käufergunst in den Regalen. Der bekannte Name trägt sicherlich seinen Teil dazu bei, dass dieses Spiel nicht übersehen wird. Ob das Produkt auch hält, was der große Name verspricht, werden wir noch sehen.

GAMEPLAY: Snowboarding hat sich ja inzwischen als Breitensport etabliert. Snowboarder sind verrückte Sportler in weiten Klamotten, die auf einem Brett quer stehend den Berg runterrutschen, sliden, grinden oder springen. Allen Insidern sei gesagt, dass sie in diesem Spiel genau das finden, was sie erwarten. Zunächst steht euch neben dem Zweispieler-Modus bei MTV Sports Snowboarding nur der Trainingsmodus zur Anwahl. Beweist ihr hier euer Können durch viele fette und vor

allem gestandene Tricks, dann schaltet sich automatisch der Championship-Modus frei. In diesem startet ihr dann wie üblich gegen drei Computergegner, wobei hier lediglich Wert auf die Zeit gelegt wird, und nicht auf die gezeigten Tricks. Dadurch verkommt der Championship-Modus schon fast zu einem Rennspiel und nutzt so das eigentlich vorhandene Potential des Games nicht aus.

TECHNIK: Obwohl man kein Motion-Capturing einsetzte, sehen die Bewegungsabläufe sauber und realistisch aus und auch die Sprünge werden überzeugend dargestellt. Zwar hätte man den diversen Fahrern ein paar weitere spezielle Bewegungen und Moves spendieren können, aber insgesamt macht der

Für einen neun-jährigen Jungen vollführt dieser schon ganz schön hohe und weite Sprünge.

Titel in dieser Hinsicht schon einen ausgereiften Eindruck. Grafisch sieht das Game recht beeindruckend aus. Die Umgebung wirkt abwechslungsreich, detailliert und ist mit vielen unterschiedlichen Texturen überzogen.

FAZIT: Wenn man die paar vorhandenen kleinen Mängel noch in den Griff bekommt, steht einem sehr guten Snowboard-Game nichts mehr im Wege. Die Kurse sind abwechslungsreich, erlauben viele Varianten und ein cooler Ritt macht immer wieder Spaß. Lediglich der Zweispieler-Modus trübt mit seinen recht kleinen Bildschirmfenstern das Flair. Aber bis zum Release kann das ja noch werden. (Tom S.)



Im Create-a-Park-Modus dürft ihr euch nach Lust und Laune einen Funpark zusammenstellen, der sich anschließend befahren und abspeichern lässt.



Bevor das Spiel losgeht, werdet ihr beim Intro-Video schon so richtig aufs Snowboarden eingestellt. Sieht verdammt gut aus.



Bei weiten Sprüngen kommt man schnell von der Piste ab und landet so manches Mal im Gehölz.



Auch in Japan könnt ihr es ordentlich krachen lassen. Hoffentlich nicht die Knochen beim Aufprall!

INFO

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

GEPLANT FÜR
4. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

MTV SPORTS SNOWBOARDING

Hersteller/Vertrieb: Radical Entertainment/THQ
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 4+ Strecken



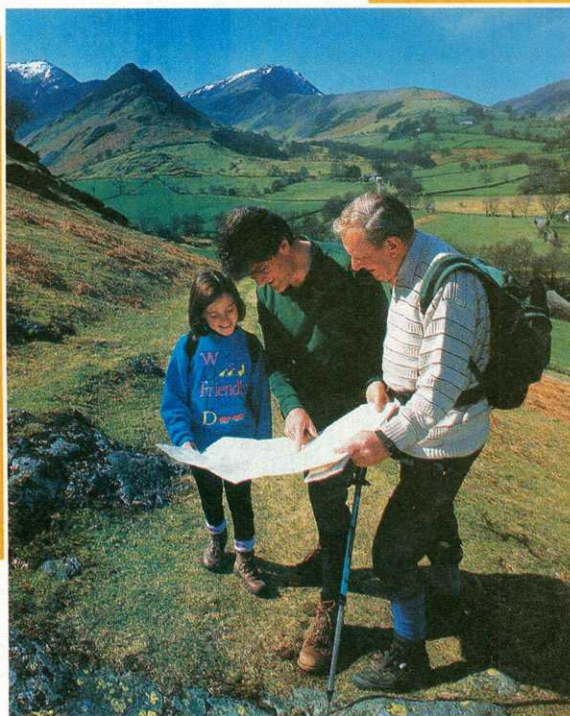
„Wenn man die Problemchen in den Griff bekommt, wird MTV Sports Snowboarding ein klasse Spiel!“

Mach doch
mal wieder

einen

Ausflug

ins Grüne.



Mit 200 km/h.



Du willst heim zu Mutter Natur? Dann nimm doch einfach die Abkürzung: mit SEGA RALLY 2. Der Spielhallen-Hit in einem actiongeladenen Dreamcast-Update. Inklusive Time-Attack, Split-Screen, Arcade-Modus, 10-Year-Championship. Und jetzt gib endlich Gas: Mutti wartet nicht gern.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

DISCWORLD NOIR

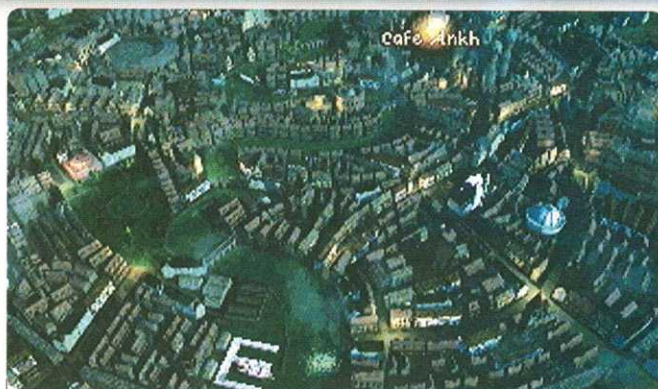
Der Kultautor **Terry Pratchett** versorgt euch Adventure-Freaks mit einem **Leckerbissen**.

Hi, mein Name ist Lewton. Ich besitze alles, was ein Privatdetektiv benötigt: Ausdauer, Durchsetzungsvermögen und ein kleines verbrauchtes Büro mit meinem Namen im Fenster. Und da ich Single bin, war es nur eine Frage der Zeit, bis eine hübsche Frau vor meinem Schreibtisch stand. Sie hieß Carlotta und wollte, dass ich für sie einen Typen suche. Leider hatte sie vergessen, den Vorschuss dazu-

lassen... Auch das dritte Abenteuer des Kultautors spielt auf der Scheibenwelt. Doch statt dem Zauberer Rincewind wurde ein neuer Charakter in Gestalt des coolen Privatdetektivs Lewton zur Hauptfigur ernannt. Die Geschichte ist unabhängig von den Scheibenwelt-Büchern gestaltet worden und erinnert stark an einen 50er-Jahre-Schwarzweiß-Krimi. Dazu trägt auch die düstere Rendergrafik bei, die



Captain Jenkins, der Eigner des Schiffes, mit dem der Gesuchte in der Stadt angekommen ist, besäuft sich stilvoll in einem Café.



Sämtliche Schauplätze sind in einer Karte eingetragen, so dass ihr problemlos von einem zum nächsten wechseln könnt.

euch bei dem Fall begleitet. Nichts mehr mit schräger Zeichentrick-Grafik. Natürlich erwartet euch wieder sehr viel Witz und Pratchett-Humor. Die englische Preview-Version sorgte bei uns schon für einige Brüller. Hoffen wir, dass die deutsche Übersetzung genau so gut ist wie der erste Eindruck des englischen Originals. (Udo L.)



Da uns der Erste Offizier den Zutritt zum Schiff verweigert, müssen wir uns wohl oder übel einen anderen Weg auf das Deck suchen.

INEC		DISCWORLD NOIR	
Action	●●●	Hersteller/Vertrieb: Perfect Ent./GT Interactive	„Ein Adventure-Leckerbissen mit sprühendem Witz und ansehnlicher Grafik“
Strategie	●●●	Schwierigkeitsgrad: mittel	
Abenteuer	●●●	Levels: entfällt	
Geschick	●●●		
Simulation	●●●		
GEPLANT FÜR 4. Quartal ERSTER EINDRUCK sehr gut			

PUCHI GARAT

Kennt noch jemand von euch den Oldie-Hit **Arkanoid**?

Hinter dem fremdartig klingenden Namen Puchi Garat versteckt sich nichts anderes als eine Neufassung des Uralt-Klassikers Arkanoid. Das war vor eurer Zeit? Na gut: Ziel von Arkanoid (und Puchi Garat) ist es, mit einem Ball sämtliche Steine eines Spielfeldes zu berühren. Einmal berührte Steine ver-

schwinden. Der Ball reagiert dabei wie eine Billardkugel und wird sowohl von den Steinen als auch den Rändern des Spielfeldes reflektiert. Dabei gelten eigentlich nur zwei Regeln: Erstens ist ein Level geschafft, wenn alle Steine weg sind, und zweitens darf der Ball nicht auf die Grundlinie kommen. Dazu



Im Time-Attack-Modus kämpft ihr nur gegen die Uhr und euer eigenes Ungeschick.

gibt es einen "Schläger", mit dem ihr den Ball vorher abfangen und ein wenig steuern dürft. Die Neuerung von Puchi Garat gegenüber dem Klassiker besteht darin, dass bei einem Fehler drei Steinreihen mehr auf dem Bildschirm erscheinen, die zusätzlich beseitigt werden

müssen. Auch ein paar besondere Steine wurden eingeführt. So räumen glitzernde Steine die einer Farbe oder auch alle anderen Steine ab. Schwierigere gibt es auch, denn manche müssen zweimal berührt werden und manche gehen gar nicht weg. (Udo L.)



Der Story-Mode entpuppt sich schnell als Multiplayer-Spiel mit der CPU als Gegner.

INEC		PUCHI GARAT	
Action	●●●	Hersteller/Vertrieb: Taito/Selling Points	„Typisches Taito-Geschicklichkeitsspiel mit viel zu bunter Grafik“
Strategie	●●●	Schwierigkeitsgrad: einfach bis schwer	
Abenteuer	●●●	Levels: 20+	
Geschick	●●●		
Simulation	●●●		
GEPLANT FÜR 4. Quartal ERSTER EINDRUCK mittel			

NBA LIVE 2000

Die **Sequel-Manie** macht auch vor EA nicht Halt.

Alljährliche Updates im Sportbereich gehören inzwischen zum guten Ton bzw. zur Regel im Business. Doch neben dem Sequel der erfolgreichen NBA-Live-Serie glänzt vor allem der Name Michael Jordan. EA bietet erstmals die Gelegenheit, mit einem der größten Basketballer aller Zeiten aufzulaufen. Dem ehemaligen Superstar der Bulls wurde sogleich ein eigener Modus, der Michael-Jordan-One-on-One-Contest, beschert. Ein verlässlicher Hinterhof dient euch zum Shoot-out mit einem Wider-

sacher. Die restlichen, allesamt bereits bekannten Modi wurden nahtlos den Vorgängern entliehen. Liga, Playoffs sowie ein freundschaftlicher Schlagabtausch auf dem Court sind ebenso verfügbar wie die Variante der Classic-Games. Hier stehen sich beispielsweise die Auswahl der 70er- und das Dream-Team der 90er-Jahre gegenüber, um zu zeigen, dass selbst ein Magic Johnson zumindest virtuell noch mit den heutigen Größen mithalten kann. Ferner bauten die Coder neue Animationen, wie etwa das bekannte High-5, ein. Der Grad der KI wurde um einen Tick nach oben geschraubt, denn



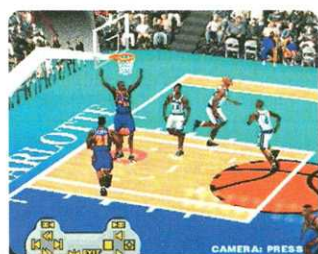
„His Airness“, Michael Jordan, schlägt zumindest virtuell wieder zu, und das gegen das Team von Magic Johnson.

eure Mitspieler reagieren agiler, wenn es darum geht, sich freizulaufen. Verbesserte Kameraperspektiven sowie Zurufe der Coaches sorgen zudem dafür, dass EAs Titel einer Live-Übertragung immer näher kommt.

Aber auch und gerade in puncto Spielbarkeit liegt der Titel NBA Live 2000 wieder eine Nasenspitze vor der gesamten Konkurrenz und wird auch in diesem Jahr wohl nicht mehr zu toppen sein. (Tom S.)



Der hinter dem Ball hergezogene Schweiß macht in den Sport-Games dieser Saison die Runde.



Gerade im Basketball ist es eher selten zu bewundern, wie ein Korbjäger jubelt.

INEC
 Action
 Strategie
 Abenteuer
 Geschick
 Simulation

NBA LIVE 2000
 Hersteller/Vertrieb: EA Sports/EA
 Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
 Levels: entfällt
 1-8
 GEPLANT FÜR
 18. November
 ERSTER EINDRUCK
 super

„EA verweist auch in dieser Spielzeit die Konkurrenz auf die Ränge“



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 (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 Flugsimulatoren, First-Person-Shooter und Beat'm 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.

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empf. VK DM 129,95



Evolution Control System

Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar

empf. VK DM 149,95



mini news

KOEI, die Macher hinter dem fulminanten Strategie-Epos **Kessen**, planen im nächsten Jahr mindestens zwei Titel für die PlayStation 2 in den USA zu releasen. Neben **Kessen** wird aller Voraussicht nach ein Titel mit dem schwer auszusprechenden Namen **Shin Sangokumusou** die Staaten erreichen. Hierbei handelt es sich um ein Game im **Dynasty-Warriors-Umfeld**, jedoch ist es zuverlässlichen Quellen zufolge ein **Genre-Mix** aus einem Kampf-, einem Action- und einem Adventure-Spiel. Ferner hat KOEI mit Mahjong Takai und Söldnerschild 2 zwei weitere Titel in der Pipeline.

Square verlegte kurzerhand die für November anberaumte große Millennium-Feierlichkeit auf den 29. Januar 2000. Keine große Neuigkeit, sollte man denken. Doch Square plant, im Zuge dieser Festivität die neue **Produktpalette für 2000** vorzustellen. Darunter befinden sich neben dem bestätigten **The Bouncer** sieben weitere Titel für die neue Wundermaschine PS 2. 10.000 Square-Fans, welche an einem Gewinnspiel teilnahmen, werden bei der Ankündigung der neuesten Software-Perlen dabei sein. Im Zuge dieser Verlegung wurde die nächste **Final-Fantasy-Episode** (noch für die alte PlayStation) ebenfalls auf das zweite Quartal 2000 verschoben.

Square, die Zweite: Neben dem interaktiven **The Bouncer** steht ein weiterer, noch **unbenannter Titel zum Konsolen-Launch** bereit. Jedoch ist nicht damit zu rechnen, dass es sich hierbei um **Final Fantasy X** handelt, da der neunte Teil für die alteingesessene PlayStation erst nach dem PS2-Launch erscheinen wird.

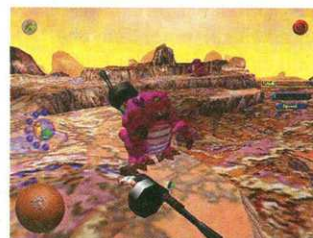
Rasanter Anstieg: Im Rahmen der Tokyo Game Show wurde bereits mit 84 bestätigten Titeln eine recht ansehnliche Ziffer ins Rennen gebracht. Innerhalb weniger Wochen wuchs diese Zahl auf die phänomenale Anzahl von sage und schreibe **160 Spielen**. Hierbei ist bemerkenswert, dass der PS 2 eine offiziell bestätigte **Launch-Zahl von zwölf Games** zur Verfügung steht.



NOOKS AND CRANNIES

Der fantasievolle Titel überlässt euch die Steuerung von einem Charakter, welcher entweder aus der Rasse der Nooks oder der Crannies stammt. Beide sind Fabelwesen aus einer fernen Zukunft, genauer gesagt aus dem Jahre 2509. Wie echte Menschen, so sollen beide Rassen Gefühle, angefangen von Gelassenheit bis hin zu totaler Aggression, zu zei-

gen im Stande sein. Euch sind in puncto Gameplay keine Grenzen gesetzt. Da sich beide Lebensformen rasant vermehren, kommt ihr nicht umhin, der Überbevölkerung durch den Einsatz von "Friedensstiftern" Herr zu werden. Laut den Entwicklern von AndNow soll jeder verkaufte Titel mit einer anderen DNA dieser Kreaturen ausgeliefert werden. So soll es euch möglich



Euch stehen lustige Gesellen für den abgedrehten Spaß zur Verfügung.

sein, eigene Geschöpfe zu züchten und das Erbgut via Memory-Card auszutauschen.

NEW RIDGE RACER

In puncto Rennspiele geben sich bereits zum Launch die großen Konkurrenten Gran Turismo 2000 und New Ridge Racer die Klinke in die Hand. Beide Games gehen zwar nicht als direkte Konkurrenz ins Rennen um die Poleposition, doch dürfte es interessant sein mitanzusehen, welcher Titel die Nase vorne haben wird. Leider gab es zum Drucklagenschluss keine verlässlichen neuen Infos zu Namcos Flaggschiff, aber es darf spekuliert werden, dass die Neuauflage des Drift-Racers für die PS 2 erneut einen weiteren technischen Maßstab setzen wird. Die folgenden Screenshots unter-

mauern diese These nur zu gut. Gerade hier hat New Ridge Racer auch seine Stärken, da die gebotenen Boliden eine Detailtreue vermitteln, wie sie bislang eben nur Gran Turismo 2000 auf die Mattscheibe zauberte. Beiden Games dürfte somit der Erfolg auf breiter Ebene nicht zu nehmen sein.



Optisch fährt New Ridge Racer alles auf. Der Grad an Realismus ist beängstigend genial.

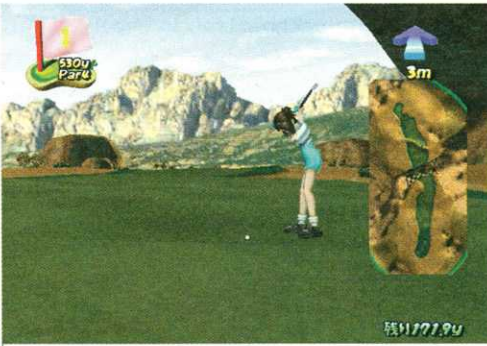


Erneut darf mit knallharten Drift-Orgien gerechnet werden.

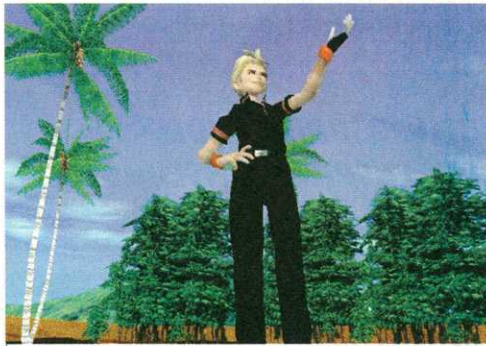


Namco verzichtet zwar auch in New Ridge Racer auf eine Original-Lizenz, dennoch vermitteln die Vehikel ein eigenes authentisches Flair.





Gerade die Wüsten-Plätze wirken ungemein authentisch und sind gespickt mit Details wie Natursteinbrücken.



Bernhard Langer war in der Realität schon lange nicht mehr in der Siegerpose zu sehen.

GOLF PARADISE

T&E Soft haben ebenfalls einen Launch-Titel für Sonys Wunderkonsole in der Mache. Zu den noch relativ wenigen bestätigten Sport-Games gesellt sich nun ein neues hinzu. Erste Screenshots lassen bereits Einiges erhoffen, wobei man an der Grafik sicherlich noch feilen wird. Nichtsdestotrotz fährt man bei T&E einen interessanten neuen Modus auf, der

neben den regulären Golfer-Modi spielbar sein wird. Der abstrakte Name Genesys-G steht für eine Art Editor, mit dem ihr per Zufalls-generator eigene Golf-Plätze kreiert. Ihr gebt in diesem Zusammenhang nur ein, ob ihr wahlweise im Wald, in der Wüste oder am Meer abschlagen wollt, und schwups, schon generiert euch die CPU einen malerischen Kurs, den ihr

selbstverständlich zum nochmaligen Spielen von der Memory-Card laden dürft. Ferner wird es einen Story-Mode geben, wobei ihr im Rahmen einer Karriere ständig an eurem Handicap feilt und euch so vom Anfänger bis hin zum Profi hocharbeitet. Sieben Charaktere stehen euch dafür bereit. Pünktlich zum Japan-Release kommt auch der virtuelle Tiger Woods in euch in das Vergnügen, einen saten Abschlag aufs Grün hinzulegen.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Wer den Namen der Company Namco vernimmt, muss nicht Udo L. heißen, um total auszuflappen. Spätestens seit der Tokyo Game Show im September ist auch Tom vollkommen von der japanischen Edelschmiede überzeugt, denn er hat den Oberprügler dort bereits anzocken dürfen. Nachdem es nun fast zu 100 % sicher ist, dass sich Heihachi & Co schon zum Konsolen-Launch direkt neben dem In-House-Aushängeschild New Ridge Racer die Ehre geben, drehen beide Redakteure total durch. Bereits der Launch der PlayStation (1) zeigte, dass der Erfolg der Konsole eng mit den Vorzeigeprodukten aus eben jener Schmiede einherging. So sollte denn auch diesmal



Pauls Powerfist: Damit blast ihr auch die zierliche Chinesin aus den Socken.

nichts schiefgehen, denn mit Tekken Tag Tournament und Ridge Racer

kann man nur gewinnen, obwohl gerade im Falle Ridge Racer Type 4 die kommerziellen Erwartungen Namcos nicht erfüllt wurden. Wir sind sehr gespannt, inwieweit die Japaner ihren eigens gesetzten Qualitätsstandard erneut in die Höhe schrauben können.



TTT bietet vor allem eine alles überragende Optik. Das sind Muskeln wie aus dem Lehrbuch.



Prügler Jin holt aus zum finalen Vollstreckungsmove.

mini news

Schenkt man dem japanischen Fachmagazin **Nikkei Biz Tech** Glauben, so soll laut Aussagen eines Mitarbeiters aus Sonys Entwicklungs- und Forschungsabteilung ein rapider **Preissturz der PS 2** noch im Herbst 2000 bevorstehen. Für den Release wurde bekannterweise ein Preis von 39.800 Yen angestrebt (etwa 700,- DM). Bis zum Herbst soll der Preis im Land der aufgehenden Sonne auf **sagenhafte 20.000 Yen** fallen!

Nun noch ein Wörtchen zur **Online-Fähigkeit**: Sony hat zumindest schon einmal bestätigt, dass die PS 2 zum Release **nicht mit einem Modem ausgeliefert** wird. Erst zu einem späteren Zeitpunkt wird sich Sony definitiv über die Online-Strategie des Konzerns äußern. Dieser Zeitpunkt dürfte wohl spätestens mit dem **Japan-Launch** zusammenfallen. Doch sollte man **nicht vor 2001** damit rechnen, in unseren Gefilden mit der PS 2 online gehen zu können.

Fantasy-Fans unter euch wird **Michael Moorcocks Roman Elric of Melniboné** eventuell ein Begriff sein. Octagon Entertainment sowie Snowball Interactive nehmen sich dieser Thematik an. **Elric, ein machtvoller Zauberer**, ist der letzte Herrscher seines Geschlechts und muss sein Land vor Barbaren bewahren und seine große Liebe Cymoril befreien.

Tecmo, die Macher der **Dead-or-Alive**-Prügelorgie, legen einen neuen **Klassiker** für die PS 2 auf. Es handelt sich um keinen geringeren Titel als das in den Staaten enorm **beliebte Ninja Gaiden**. Die Neuauflage wird von Tecmo als **Genre-Mix** zwischen (und jetzt die Ohren weit gespißt) **Crash Bandicoot**, **Super Mario Bros.**, **Tomb Raider**, **Ninja-Spiel** (erster Teil indiziert) und **MGS** beschrieben!!!!??? Ganz schön konfus!!!

Zum Schluss noch die wohl **überraschendste Meldung** direkt aus den Hallen Sonys. Man plant, zum **Launch-Wochenende** der PS 2 in Japan am 4. und 5. März 2000 sage und schreibe eine **Million Konsolen** in den Regalen der Geschäfte **bereitzustellen**.

+++ In den USA wurden insgesamt 21 Millionen PlayStations verkauft, so dass mittlerweile rechnerisch in jedem



Gerüchten zufolge werkeln die Entwickler von **Reflections** derzeit an einem Sequel von **Driver** für die PlayStation. Zudem soll auch eine PlayStation-2-Version von **Driver 3** in der Mache sein, die eventuell bereits am Ende kommenden Jahres erscheinen wird.



Die 989 Studios landeten mit dem Agenten-Thriller **Syphon Filter** einen riesengroßen Erfolg. Somit wird es wohl bereits im kommenden Jahr einen Nachfolger geben, der für die PlayStation 2 geplant ist. Aller Wahrscheinlichkeit nach liegt die Verkaufsversion bereits im **Spätherbst 2000** in den Software-Regalen amerikanischer Kaufhäuser.

Höchstleistung: Innerhalb von knapp drei Wochen gingen in Japan von Capcoms **Resident Evil 3: Nemesis** mehr als 1,6 Millionen Exemplare über den Ladentisch. Damit wurden die beachtlichen Verkaufszahlen von **Dino Crisis** deutlich gesteigert.

Nach diversen Berichten soll die PlayStation-2-Hardware in Zukunft auch als Basis diverser **Spielhallenautomaten** dienen. So werbelt die japanische Software-Schmiede **Atlus** derzeit an einem Spiel, das diese Hardware nutzt.

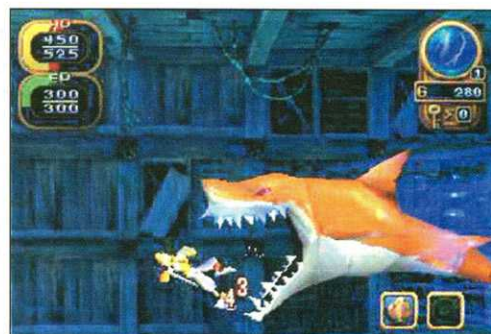
Der Release-Termin des Rollenspiels **Darkstone**, das einen ähnlichen Spielablauf wie **Diablo** bieten soll, wurde auf März 2000 verschoben. Verantwortlich für das RPG ist übrigens **Delphine Software**.

Fox Interactive hat alle Gerüchte über eine **Alien-vs-Predator**-Version für die PlayStation demontiert. Dagegen wurde eine **Terminverschiebung** von **Alien Resurrection** offiziell bekanntgegeben. Der Titel wird somit erst im April 2000 erscheinen.



VIELVERSPRECHENDER ROLLENSPIELNACHSCHUB

Das überaus erfolgreiche Rollenspiel **Alundra** findet endlich einen **Nachfolger**. Im Sequel schlüpft ihr in die Rolle des **Flint**, der sich auf eine gefährliche Reise begibt, an deren Ziel die Zerstörung des bösen Barons und dessen Schergen steht. Auf dem beschwerlichen Weg dorthin müsst ihr so manches Mal eure Gehirnwindungen anstrengen, um die vielen Rätsel zu lösen. Zudem winken dem Spieler zehn interessante Bonusspiele, die perfekt in die Storyline integriert wurden. **Alundra 2**, das übrigens in Deutschland von **Activision** vertrieben wird, soll im Frühjahr kommenden Jahres erscheinen. Auf den Spieler warten laut Hersteller etwa **40 Stunden** Spielspaß, während der er Vulkanlandschaften, unterirdische Höhlen oder versunkene Schiffe bereist. Rein grafisch soll das Spielerauge die neue **3D-Grafik-Engine** verwöhnen, dank der fulminante Effekte möglich sein sollen.



TANZ DER VAMPIRE

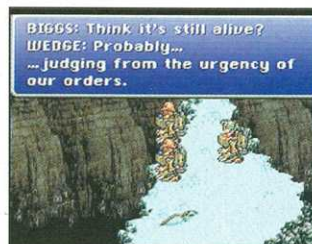
Die Macher des Klassikers **Dragonball**, die Softwareschmiede **Bandai**, werkeln derzeit an einem Horror-Thriller im Stile von **Resident Evil 1**. Die Handlung beginnt im **Desert Moon Hotel** am Abend der Jahrtausendwende. Ein **Feuer** bricht aus und die **Sprenkieranlage** verrichtet sofort ihren Dienst.

Doch statt Wasser verströmt sie eine eklige Masse, die die Menschen, die sich im Hotel aufhalten, zu blutrünstigen Zombies mutieren lässt. Eure Aufgabe ist es nun, schnellstens ein Gegenmittel zu finden, dank dem ihr die schrecklichen Veränderungen rückgängig machen könnt. Dabei müsst ihr euch natürlich einer immensen Gegnerschar erwehren, die sich mit schlagkräftigen Waffen vom Bildschirm putzen lässt. Grafisch erinnert das Abenteuer ebenfalls an die berühmte **Resident-Evil-Serie**. Alle Backgrounds wurden komplett vorgeordnet und mit animierten Details versehen. Der Erscheinungstermin für Deutschland steht leider noch nicht fest. Wir hoffen jedoch, dass **Vampire Countdown** schon bald PAL-Gefilde erreichen wird.



AUS ALT MACH NEU

Wahre Konsolen-Freaks werden es bestimmt noch kennen: **Final Fantasy III** (in Japan als Teil VI erhältlich) als Modul aus den USA. Der Titel dürfte zu den am meisten importierten SNES-Games seiner Zeit gehören. Nun hat **Squaresoft** den Zockern aus Übersee einen kleinen Wunschtraum erfüllt und in Form einer Sammlung vor kurzem **Final Fantasy Anthology** veröffentlicht. Diese beinhaltet neben dem fünften und sechsten Teil aus der **Final-Fantasy-Serie** auch eine coole **Musik-CD**, dank welcher ihr die besten Stücke genießen könnt. Vor allem die fünfte Version dürfte interessant sein, da sie bisher offiziell noch nie in englischer Sprache erhältlich war. Zwar wird sich der eine oder andere mit der schlichten Grafik auf **SNES-Niveau** etwas schwer tun, aber die beiden Geschichten, die es durchzuspielen gilt, zählen nach wie vor zu dem Besten, was ein **RPG** auf Konsole zu bieten hat. Fragt sich nur, ob dieser Sampler wieder an Europa vorbeizieht oder sich **Squaresoft** endlich erbarmt und etwas für seine Fans hier zu Lande tun wird.



fünftens Haushalt eine kleine graue Konsole stehen müsste +++ Publisher Infogrames übernimmt den Vertrieb von 3DO-

STARS ZUM ANFASSEN

Was kann man einem Videospiel-Fan zum Weihnachtsfest Schöneres schenken als ein Videospiel oder eine Action-Figur zum Lieblingsgame? Die Firma **MARO** (Bewerbestr. 5/1; 71332 Waiblingen, Tel.: 07151/3564646) bietet beides. Sie verfügt über ein reichhaltiges Angebot neuester Daddel-Hits sowie über tolle **Action-Figuren**, die den Games entstammen. So könnt ihr beispielsweise alle Helden aus dem neuesten Final-Fantasy-, Tomb-Raider-, Tekken- oder Wild-Wild-West-Abenteuern erwerben. Die Preise pro Figur liegen dabei zwischen **19,90 DM** und **39,90 DM**. Jedoch solltet ihr euch schnell zum Kauf der Modelle entscheiden, da die meisten Helden in **streng limitierter Auflage** hergestellt wurden.



JOYTECH GEHT IN DIE LUFT!

Der englische Peripheriehersteller **Joytech** arbeitet derzeit an einem ungewöhnlichen Controller. Das Airpad verfügt nämlich über einen speziellen Sensor (**Motion-Reflex-Control-Sensor**), der auf Bewegungen reagiert. Und so funktioniert es: Kippt einfach den Controller in die gewünschte Richtung (links, rechts, vor, zurück), um dahin zu steuern. Somit eignet sich das **coole Pad** vor allem für **Flugsimulationen** oder **Rennspiele**. Natürlich lassen sich die Games auch konventionell über die Richtungstasten steuern. Ein erster **Praxistest** mit V-Rally 2 zeigte, dass sich das Fahrzeug nach einer kurzen Eingewöhnungszeit präzise über die Parcours steuern ließ. Dabei reagierte das Pad sofort auf jede Bewegung des Spielers. Ein weiteres nicht zu verachtendes Feature werden die **austauschbaren Cover** sein, durch die jeder Zocker sein individuelles Pad besitzen kann. Zwei dieser Clips werden bereits im Lieferumfang enthalten sein. Weitere Motive sind zusätzlich zum Preis von jeweils **4,95 DM** erhältlich. Insgesamt wird es mehr als sechs verschiedene Clips geben, die ohne Probleme in Sekundenschnelle ausgetauscht werden. Das **Airpad** wird ab **November** für **69 DM** im gut sortierten Fachhandel käuflich zu erwerben sein.



DIE ZWEITE ZERSTÖRUNGSORGIE

Dass **Climax** nicht nur überdurchschnittliche Rollenspiele entwickelte, zeigte der letztjährige Rennspielkracher **Felony 11-79**. In der Zerstörungorgie durfte so ziemlich alles kurz und klein gefahren werden, was euch in den Weg kam. Für solche destruktiven Aktionen erhielt der Spieler sogar einen Geldbetrag. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich auch beim **Nachfolger** nicht viel verändert. Euer Ziel ist es, bestimmte Gegenstände zu stehlen und der euch hetzenden **Polizei** zu entkommen. Dabei zerstört ihr natürlich auch wieder die üblichen Obstacles, wie Wände, Fahrzeuge oder Tankstellen, und sammelt dafür erneut fleißig Dollars. Insgesamt bietet euch der Racer **sechs neue Parcours** und **vier verschiedene Fahrzeuge**. Durch erfolgreiches Bestreiten der Aufträge lassen sich natürlich auch Bonusfahrzeuge und -strecken freispielen. Der Titel, der am **18.11.99** in Japan erscheint, wird aller Voraussicht nach im zweiten Quartal in deutschen Läden zu kaufen sein.



Kurioses aus Japan

Selbst im Dunkeln können Japaner dank des **Flash-Pens** in Zukunft heiße Liebesromane verfassen. Den leuchtenden Stift gibt es in sechs verschiedenen Farben, so dass jeder seinen persönlichen Griffel finden wird.



ChartBreaker

Top 5 Deutschland 1. Driver 2. Bundesliga Stars 2000 3. Tekken 3 - Platinum 4. Soul Reaver: Legacy of Kain 5. Gran Turismo - Platinum	Top 5 USA 1. Madden 2000 2. WWF Attitude 3. Driver 4. Gran Turismo - Platinum 5. Soul Reaver: Legacy of Kain	Top 5 Japan 1. Biohazard: The Last Escape 2. SD Gundam G Gen. Zero 3. Everybody's Golf 2 4. Powerful Pro Baseball '99 5. Dino Crisis
--	---	---

Produkten in Deutschland +++ THQ ließ sich die Werbekampagne zu ihrem neuesten Star-Wars-Titel 1,2 Mio DM kosten ++



Wenn man einigen fundierten Gerüchten Glauben schenken kann, dann hat Interplay die Codierung des Titels **Star Trek: Klingon Academy** abgebrochen.

Der Veröffentlichungstermin des SNK-Krachers **Koudelka** wurde verschoben. So dürfen japanische Zocker den Titel erst am **16. Dezember** erwarten.

Unglaublich, aber wahr: Eine japanische Theatergruppe namens **Super Eccentric Theater** führt ein **Resident-Evil-Stück** auf! Die Handlung hält sich dabei nahe am Videospiel-Vorbild, jedoch wird das Geschehen aus der Sicht eines **Zombies** geschildert. Der Kopf der Theatergruppe, **Yuji Miyake**, will dem Publikum somit die "Gefühle dieser Kreatur näher bringen, deren einzige Aufgabe im Abenteuer darin besteht, getötet zu werden". Die Aufführung soll am 10. Juli kommenden Jahres beginnen. In **sieben japanischen Städten** (u.a. Tokyo, Osaka, Sapporo) wird das Ensemble die Resident-Evil-Show aufführen.

Schenkt man dem japanischen Fachmagazin **Nikkei Biz Tech** Glauben, so soll laut Aussagen eines Mitarbeiters aus Sonys Entwicklungs- und Forschungsabteilung ein **rapider Preissturz der PS2 noch im Herbst 2000** bevorstehen. Für den Release wurde bekannterweise ein Preis von **39.800 Yen** angestrebt (etwa **700.- DM**). Bis zum Herbst soll der Preis im Land der aufgehenden Sonne auf **sagenhafte 20.000 Yen** fallen! Sony müsste dieses Preisdumping unbeschadet überstehen, denn auch mit jeder verkauften Spiele-Scheibe rollt Geld in die Kassen des japanischen Medien-Konzerns. Je billiger die Konsole, desto mehr Spiele werden vermutlich über den Ladentisch wandern, so dass Sony auf **jeden Fall genügend Reibach** machen wird. Gerade für europäische und US-User könnte dies zur Folge haben, dass der **Launchpreis von 700.-DM** höchstwahrscheinlich noch fallen dürfte. Gute Nachrichten also gerade für diejenigen, die in Bezug auf die Summe noch etwas gegrübelt haben.

PETER PARKER AUF DER PLAYSTATION

Bereits vor einem Jahr kündigte die Softwareschmiede **Activision** ein erstes **Spider-Man**-Abenteuer für Sonys PlayStation an. Leider war bislang jedoch, bis auf ein paar nichtssagende Bilder, noch nicht viel von **Neversofts** (Tony Hawk's Skateboarding) neuestem Produkt zu erhaschen. Um ihren **Titelhelden** stilvoll zu animieren,



ließen sie die unterschiedlichen Bewegungsabläufe von einem Zeichner aufmalen. Ein aufwändiges **Motion-Capturing** hätte, so der Entwickler, das **Comic-Ambiente** zerstört. Im Abenteuer lässt sich all das mit dem **Superhelden** anstellen, was ihn seit Jahrzehnten in seinen **Comics** auszeichnet. So fangt ihr **Bösewichter** mit einem Spinnennetz ein, klettert an Häuserwänden empor oder schwingt euch in bester Spinnen-Manier durch die Städte. Sogar der siebte Sinn von **Peter Parker** wurde von den Programmierern geschickt integriert. Jedes Mal, wenn Gefahr im Verzug ist, rüttelt der **Dual-Shock-Controller!** Wir sind gespannt auf eine erste spielbare Version des Abenteuers, die uns eventuell noch in diesem Jahr erreichen könnte.



INTERACT GIBT VOLLGAS!

Eines der besten käuflich zu erwerbenden PlayStation-Pads, das **Dual-Impact-Game-Pad**, erhält einen Nachfolger. Dabei wurden natürlich alle Vorzüge, wie die geniale Form des Pads oder die drei verschiedenen **Spiel-Modi** (Analog-, Digital- und Steering-Wheel-Modus), beibehalten. Neu ist die im Peripherie-Bereich einzigartige **Soft-Touch-Oberfläche**, dank der selbst bei härtesten Zock-Organen das Pad nicht aus euren Händen rutscht. Das Eingabegerät ist ab sofort zu einem Preis von **49,99 DM** im gut sortierten Fachhandel erhältlich. Eine weitere Neuheit aus dem Hause Interact ist das **Concept 4 Racing Wheel**, das vor allem optisch im Vergleich zum Vorgänger nochmals deutlich aufgemotzt wurde. Eine erste Probefahrt zeigt bereits, dass das **179 DM** teure Lenkrad sehr gut verarbeitet ist und eine komfortable Ausstattung bietet. Ein Peripherietest in einer unserer kommenden Ausgaben wird zeigen, wie sich Interacts neueste Hardware im Vergleich zur Konkurrenz schlägt.



DIE DINOS KOMMEN!

Die Firma **Virgin Interactive** hat sich auf Dino-Hatz gemacht und tatsächlich ein riesiges Exemplar erlegt. Die stolze Trophäe, eine Holzschatulle im Wert von **DM 500**, auf der eine riesige **Dino-Kralle** ragt, hat uns der Publisher zu Verlosungszwecken zur Verfügung gestellt. Zusätzlich winkt als zweiter Preis ein **Dino-Crisis-Silberling**. Komplettiert wird das Gewinnspiel von drei **Dino-Crisis-Lösungsbüchern**, die wirklich keine Frage zu Capcoms neuestem Horror-Abenteuer offen lassen. Also nichts wie ran an die Postkarte und die Lösung zu folgender Frage notiert: **Wie heißt der Schöpfer von Dino Crisis und der Resident-Evil-Serie?**

Schickt die Lösungspostkarte an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Virgin-Gewinnspiel
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Noch schneller geht es jedoch, wenn ihr unserer **24-Stunden-Hotline (0190/5958563*)** die Antwort in die Muschel haucht. Der Einsendeschluss ist der **02.12.1999** und der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media sowie Virgin Interactive sind ebenfalls von der Verlosung ausgeschlossen.

*Dieser Service kostet 1,21 pro Minute.



SO WERTEN WIR

PlayStation GAMES

Grafik

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

Sound

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

Spielspaß

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

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

Genre-Gewichtungen

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

Symbolerklärungen:



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



Link-Kabel: Zwei PlayStation-Stationen 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 Strategiespielen à la Command & Conquer häufig eingesetzt.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



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



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



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



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



REDAKTEUR-PROFILE



Uwe: Der Chef ist zur Zeit vollkommen ausgelastet mit der Um-

stellung der Redaktions-Rechner. Das Macintosh-System, das lange Jahre gute Dienste verrichtete, wird nämlich gegen leistungsstärkere PCs ausgetauscht. Zwischen-durch bleibt jedoch noch immer Zeit für eine Runde Wip3out, Uwes momentanen Lieblings-Racer.

Spielt zur Zeit:

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



Udo: Für Udo fielen Weihnachten und Ostern aufeinander, als die japanische

Version von Resident Evil 3 auf seinem Arbeitstisch lag. Mittlerweile hat der Hobby-Zombie-Jäger bereits zum achten Mal den Untergang von Raccoon City miterlebt. Er hofft noch immer ein Geheimnis aufdecken zu können ...

Spielt zur Zeit:

1. Resident Evil 3: Nemesis
2. Gallop Racer
3. Formel Eins 99



Tom: Tommy Tom sucht derzeit fleißig nach neuesten Informationen zur Play-

Station 2. Er kann es kaum noch bis zum März kommenden Jahres abwarten. Erst dann darf er dank der zu diesem Zeitpunkt in Japan erscheinenden Konsole endlich Gran Turismo 2000 zocken, das er bereits im Zuge seines Tokio-Games-Show-Besuches kurz antesten durfte.

Spielt zur Zeit:

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



Frank: Zwischen FC Bayern München und dem Team der PSG gibt es derzeit eine

Parallele. Beide verlieren ein wichtiges Mitglied. Die Bayern schicken den Ausnahmefußballer Mario Basler in die Wüste, während die PSG Frank ziehen lassen muss, der sich nun voll und ganz auf sein Studium konzentrieren möchte. Das ganze PSG-Team wünscht ihm dabei alles Gute und viel Glück für die Zukunft.

Spielt zur Zeit:

1. Formel Eins 99
2. Le Mans 24
3. FIFA 2000



Gunther: Momentan liegt absolute Priorität auf der Erstellung der Kom-

plettlösung des Mega-Hits Final Fantasy VIII. Nebenbei ist Gunther damit beschäftigt auszuloten, welche genialen Auflösungen und Emulatoren auf seinem neuen Powerrechner laufen. Ansprechtbar ist er derzeit nicht, er soll sogar ein Folge der deutschen South-Park-Serie verpasst haben.

Spielt zur Zeit:

1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VI (us)
3. Final Fantasy V (us)



LE MANS

Mit der **zugkräftigen** Le-Mans-Lizenz im Rücken möchte **Infogrames** an den Erfolg von V-Rally 2 **anknüpfen**.





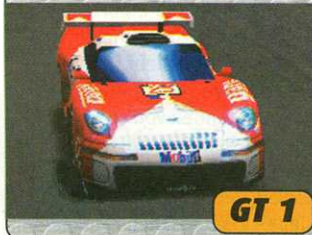
Durch harte Bremsmanöver fangen die Carbonbremsscheiben an, rot zu glühen.



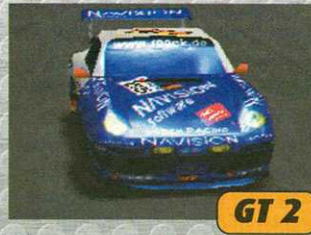
Das britische Team Eutechnyx gilt unter den Programmierern als eines mit ausgesprochener Rennspielerefahrung. Grund genug für den Software-Riesen Infogrames, nach ihren Racing-Titeln V-Rally und dessen Nachfolger die Jungs zu engagieren und einen weiteren Top-Seller zu entwickeln. Da sich Spiele im Videospiel-Geschäft (besonders bei den Rennspielen) mittlerweile kaum mehr ohne richtige Lizenz verkaufen lassen, hat man bei Infogrames in die Vollen gegriffen. Die 24 Stunden von Le Mans sind nämlich eine Institution.

Fahrzeug-Klassen

In Le Mans 24 warten drei unterschiedliche Fahrzeugklassen auf ihren Einsatz. Zu Anfang könnt ihr jeweils aus zwei Fahrzeugen jeder Klasse wählen. Erst mit Rennerfolgen erlangt ihr bessere Wagen.



GT 1



GT 2



Prototyp

tion in Sachen Rennsport. Das wahrscheinlich härteste Rennen für Fahrer und Material wird jährlich abgehalten und sorgt immer wieder für Schlagzeilen. Freut euch also auf eine realistische Umsetzung dieses Rennfestivals für die heimische PlayStation.

Diese etwas grobe Unterteilung bietet also für jeden etwas. Natürlich lassen sich bei den längeren Varianten die aktuellen Zwischenstände auf Memory-Card abspeichern, um zu einem späteren Zeitpunkt weiterzufahren. Le Mans 24 bietet allerdings mehr

als nur eine Strecke und ein Zeitlimit. Neben dem nordfranzösischen Kurs gibt es noch fünf weitere Strecken. Mulsanne, Arnage, Maison Blanche, Tertre Rouge und Bugatti sind reinrassige Rennkurse mit reichlich Auslaufzonen, engen Schikanen und lan-

GAMEPLAY: Die 24 Stunden von Le Mans sind natürlich nicht irgendein Rennen. Wie der Name schon sagt, wird der Wettstreit nicht auf eine begrenzte Rundenanzahl, sondern auf Zeit gefahren, eben ein 24h-Rennen. Im Spiel lassen sich vier Zeitabstufungen auswählen: 12 Minuten, 24 Minuten, 2 Stunden und die Originallänge von 24 Stunden.



Die untergehende Sonne blendet euch. Diese Phase dauert im 24h-Rennen mehrere Minuten.



Leider fehlt es Le Mans 24 an einem ausführlichen Setup-Menü. Nur vier Optionen lassen sich einstellen.

„Wer auf **realistische** Rennspiele steht, kommt an **Le Mans 24** nicht vorbei“



Mit harten Bandagen wird um jeden Platz gekämpft.



Wenn zwei Wagen auf einmal überholt werden sollen, ist höchste Konzentration angesagt.



Die Grafik ist zwar detailreich, aber nicht sehr flüssig.



Der wohl interessanteste Aspekt von Le Mans 24 ist das absolut realistische Crash-Verhalten der Fahrzeuge. Je nachdem an welcher Karosseriestelle der Remppler passiert, fliegen die Boliden mehr oder weniger spektakulär ab und verlieren an Performance.

gen motorfressenden Geraden. Durch gute Platzierungen werden nach und nach weitere Optionen, beispielsweise der Mirror-Mode, sprich die Spiegelung der einzelnen Strecken, freigeschaltet. Somit bleiben unterm Strich zwölf Streckenführungen übrig, was wohl für einen modernen PlayStation-Racer ein wenig zu knapp bemessen ist. Dafür hat Eutechnyx den Fuhrpark mit über 25 Wagen sehr reichhaltig ausgestattet. Zum Zug kommen hauptsächlich Fahrzeuge aus drei Konstruktionsklassen: GT1, GT2 und Prototypen. Darunter sind so klangvolle Hersteller wie BMW, Toyota, Nissan und Audi. Mit dem Lister Storm wartet zu allem Überfluss

ein wahres Kultauto an den Boxen. Diese Flut an Wagen muss sich jedoch zuerst einmal auf den Strecken beweisen, ob sie sich auch realistisch steuern lassen. Und in diesem Punkt zeigt Le Mans 24, was alles aus der PlayStation herauszuholen ist. Bisher gab es kaum ein Rennspiel, das die Fahrzeuge authentischer über die Strecken flitzen ließ. Dank der feinfühligsten Analogsteuerung rast man gekonnt durch die Kurvenschluchten der französischen Rennstrecken und drängelt die Konkurrenz von der Piste. Besonders hier ist Realismus pur angesagt! Kommt es zu einer Berührung oder einem Zusammenstoß, reagieren die beiden Boliden

nach allen Regeln der Physik. Entweder hält der Vordermann dagegen und fängt das Schlängern an oder schleudert von der Piste. Während des Rennens wurden also alle Register gezogen, um dem Spieler ein echtes Rennerlebnis zu vermitteln. Leider fehlt es dem Setup an der nötigen Präzision. Die Einstellmöglichkeiten für Benzinmenge, Aerodynamik, Reifenmischung und Lenkverhalten sind einfach zu wenig. Außerdem sind sie nur sehr grob zu verändern. Neben den 24 Stunden von Le Mans gibt es noch weitere Modi für die Spritztour zwischendurch. Entweder ein Rennen auf Zeit mit bis zu sieben gegnerischen Fahrzeugen,

eine Meisterschaft mit Grand-Prix-Bewertung oder ein Arcade-Modus für die Gnadenlosen unter euch. Beschädigungen machen sich hier nicht bemerkbar, während in den anderen Varianten fehlende Fahrzeugteile sich deutlich auf die Performance bzw. das Fahrverhalten auswirken. Wer gern zu zweit spielt, den wird es natürlich interessieren, ob ein Zweispieler-Modus vorhanden ist. Le Mans 24 bietet sehr wohl einen. Leider muss man sagen, dass er spielerisch und technisch nicht mit der Einspieler-Fahrerei

*"Leider fehlt es dem Spiel an der **technischen** Performance"*

Wie in Wirklichkeit...

Damit Le Mans 24 möglichst echt für den Spieler rüberkommt, wurden die Elemente des Rennspiels akribisch genau übernommen. Das linke Bilderpaar zeigt den berühmten Dunlop-Bogen von Le Mans, rechts sieht ihr den Lister Storm.



Im Kiesbett verliert ihr recht schnell an Geschwindigkeit. Der Wagen zieht eine tiefe Schneise hinter sich her.



Der Detailreichtum der Fahrzeuge ist beeindruckend.

mithält. Kann man alleine noch zwischen drei Ansichten wählen, geht es während einer horizontalen Splitscreen-Session nur aus der Cockpit-Perspektive zur Sache. Hier sparten die Programmierer wohl Rechenleistung.

TECHNIK: Weiß Le Mans 24 spielerisch durchaus zu überzeugen, hinterlässt es aus technischer Sicht einen zwiespältigen Eindruck. Zuerst einmal sind das Fahrverhalten und die Fahrphysik vorbildhaft und kaum besser zu machen. Auch wurden alle Strecken penibel bis ins Detail von der Realität übernommen. Führt man ein 24-Stunden-Rennen, präsentiert das Spiel wunderschöne Tag-Nacht-Übergänge mit blendender Sonne oder grellen Scheinwerfern in der Nacht. Auch an sich ändernde Witterungsverhältnisse wurde gedacht. Kurzum, Le Mans 24 gehört wohl zu



Nach dem Meisterschaftsrennen gibt es natürlich eine Punktwertung.

den wenigen hyperrealistischen Renntiteln überhaupt. Bedauerlicherweise leidet das Spiel unter einer durchschnittlichen Grafik und einer schlechten Präsentation. Das Intro ist sehr grob pixelig und die Menüführung hätte man ansprechender gestalten können. Kommen wir zur Grafik-Engine. Auch sie ist nicht über jeden Zweifel erhaben. Dreht man auf einem Testparcours ohne weitere Fahrzeuge einige Runden, sind der Aufbau und das Scrolling tadellos. Je mehr Fahrzeuge hinzukommen, um so unkonstanter wird die Framerate. An wenigen Stellen geht sie sogar dermaßen in den Keller, dass ein flüssiges Fahren



nicht mehr gewährleistet ist. Die Fahrzeuge hingegen wirken sehr realistisch und detailgetreu. Es tut richtig weh, wenn man in die Reifenstapel rauscht. Zur Soundkulisse gibt es ebenfalls Gutes wie Schlechtes zu berichten. Einerseits ist die Musikuntermalung aufpeitschend mit modernen fetzigen Beats gestaltet und macht richtig Laune. Die Motorengeräusche sind satt und röhrig und verleihen dem Spiel die nötige Dynamik. Andererseits fehlt es Le Mans 24 an wahren Audio-Highlights. Der jungdynamische Sprecher (übrigens deutsche Sprachausgabe) leidet wie bei Konkurrenzprodukten unter dem nötigen Überblick. Entweder wiederholt er sich ständig, oder seine Kommentare passen nicht unbedingt. (Frank F.)

Hyperreal, aber technisch verpatzt



Positiv: Alle Rennspielaspekte, die sich schon immer auf eine wirkliche Herausforderung gefreut haben, werden mit den 24 Stunden von Le Mans sicher gut bedient. Das Fahrverhalten ist vorzüglich und verlangt im Profi-Modus alles von euch ab. Ebenso sind die Strecken nur für absolute Könnern mit Spitzenzeiten zu meistern. Ein großer Fuhrpark, mitsamt heißen Prototypen, rundet den positiven Gesamteindruck ab.

Negativ: Auch wenn der gehobene Realitätsanspruch sicher viel von der Rechenleistung der PlayStation vertilgt, hätte eine bessere technische Umsetzung gelingen müssen. Teilweise wirkt der Aufbau recht holprig und das Scrolling kommt deutlich ins Stocken. Glücklicherweise sind diese Aussetzer nur recht selten. Ebenfalls in die Sparte belanglos fällt wieder einmal der Kommentator, dessen Sprüche man sich hätte getrost sparen können.



Der Zweispieler-Modus hat leider nicht die Qualität, um auf lange Sicht zu begeistern.



Im Dunkeln sind die gegnerischen Fahrzeuge erst sehr spät zu erkennen.



Wildes Drifting macht Laune!



Die blaue Flagge signalisiert, dass ihr heranrasende Fahrzeuge vorbeilassen sollt.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
gut
gut

MEHRSPIELERSPASS
68%

SPIELSPASS
84%

LE MANS 24

Entwickler/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12+ Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember

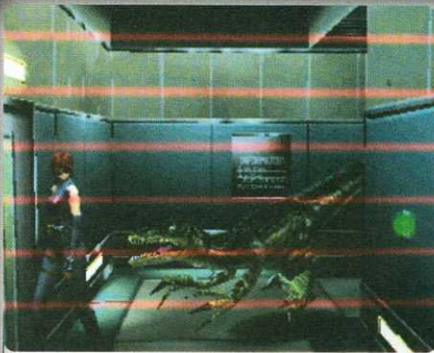




DINO CRISIS

An **abgedrehten Ideen** scheint es **Capcom** auch abseits von RE **nicht zu mangeln**. Jedoch bekommt ihr es in Dino Crisis nicht mit verwesenden **Zombies**, sondern mit **agilen Sauriern** zu tun.





Die Lichtschranken bieten einen wirksamen Schutz vor den Raptoren, vorausgesetzt ihr schließt dieselben noch vor dem Eindringen der Saurier.



Virtuelle Hinrichtung: Es wäre schön, gäbe sich das Tierchen mit nur einem Treffer zufrieden. Leider zeigt sich dieses Reptil jedoch recht hartnäckig.



Sogar von oben droht in manchen Passagen Gefahr, denn die Wadenbeißer agieren sehr ausgeschlafen.

Capcom sind unbestritten die Meister des virtuellen Horrors. Seit Shinji Mikami, der Macher hinter der Resident-Evil-Serie, seine Ideen einbringt, die er laut eigenen Aussagen aus seinen Träumen gewinnt, hat Capcom nicht nur ein enorm verkaufsträchtiges Pferd im Stall stehen, sondern man sorgte dafür, dass ein ganzes Sub-Genre, der so genannte Survival-Horror, mitinitiiert wurde. Noch bevor die deutschen Zocker in den Genuss der PAL-Versionen der neusten Biohazard-Stories für die PlayStation, das N64 und den Dreamcast kommen, schiebt man kurzerhand einen Titel mit komplett verändertem Background ins Rennen. Waren in und um Raccoon City noch modrige und verwesende Zombies eure Hauptkontrahenten, so gibt euch Dino Crisis Widersacher der anderen Art. Zwar lernte man in der Schule noch vom Aussterben der Urzeitechsen, doch Shinji Mikami hauchte den Beißern kurzfristig neues Leben ein und verfrachtete diese in unsere Zeit. Frei nach dem Motto „Gib Gas und überlebe den Horror“ werdet ihr

unvermittelt mitten hinein in eine neue Dimension des Horrors geworfen. Parallelen zu Kinohits wie Jurassic Park lassen sich sicherlich nicht von der Hand weisen.

GAMEPLAY: Wie in jedem Horror-Titel aus dem Hause Capcom steht eine rassige Schönheit als Akteurin zur Verfügung. Auch bei Dino Crisis verhält es sich nicht anders, denn ihr schlüpft in die Rolle der 23-jährigen rothaarigen Schönheit Regina. Als Mitglied einer militärischen Spezialeinheit bekommt ihr mitsamt eurem aus weiteren drei männlichen Kräften bestehenden Team den Auftrag, eine Insel nach Hinweisen über mysteriöse Vorgänge abzuklappen. Auf besagter Insel namens Ibis soll sich laut Informationen aus zuverlässigen Quellen der Wissenschaftler Dr. Kirk aufhalten, welcher seit Jahren an einer bahnbrechenden neuen Energiequelle forscht. Nachdem Regierungskreise dem Forscher jedoch die Geldhähne zudrehten, verschwand derselbe von der Bildfläche. Eigentlich unverständlich, denn mit der genannten Energiequelle ließen sich nahezu alle Ressourcenprobleme auf lange Zeit lösen. Eure Aufgabe besteht nun da-

rin, die Forschungseinrichtung auf Ibis Island nach Hinweisen auf den Verbleib von Dr. Kirk abzusuchen und ihn ausfindig zu machen. Nachdem ihr per Fallschirm von einem Helikopter aus über dem Eiland abgesprungen seid, macht ihr bereits nach nur wenigen Wimpernschlägen eine grausige Entdeckung. Ein Mitglied eures Teams ist verschwunden. Und das nicht nur kurzfristig, sondern für alle Zeiten, da ein gefräßiger T-Rex, der König der Fleischfresser, scheinbar Lust auf einen kleinen Snack hatte. Von der Truppe bleiben somit nur Regina, der Computer-Hacker Rick sowie der übereifrige Patriot Gail übrig, um den Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Vom Landeplatz aus bahnt ihr euch einen Weg hinein in den völlig menschenleer scheinenden Laborkomplex. Rick verabschiedet sich in Richtung Steuerzentrale, um von dort aus Codes zu knacken und verschlosse-

ne Türen zu entriegeln. Eure Aufgabe ist es, mit Gail die Außenbereiche nach Verwertbarem abzuklappen. Da folgt auch schon die nächste Entdeckung aus dem Horrorkabinett des Mr. Mikami. Ein säuberlich in zwei Hälften getrennter Körper liegt in der Nähe eines manns-hohen Loches im Stacheldrahtzaun. Der ihm zugefügte Schaden stammt augenscheinlich nicht von einem Lebewesen aus Brehms Tierleben. Im Zuge dieser Entdeckung erhaltet ihr von Gail den Auftrag, den Generatorraum aufzusuchen, den Stromkreislauf wiederherzustellen, um anschließend in das Innere der Labors einzudringen. Die erste Tätigkeit, die euer Denkvermögen ein klein wenig fordert, besteht hier lediglich darin, vier verschiedenfarbige Sicherungen in der richtigen Reihenfolge anzuordnen. An diesem Punkt greift ihr nun ins Geschehen ein. Als ihr aus Gails Richtung mehrere Schüsse vernehmt, wollt ihr eu-

„Fast schon **beängstigend** ist die **Ideenfülle** im Kopf des **Shinji Mikami**“



Selbst die Youngsters unter den Echsen erweisen sich, zumindestens im Rudel, als sehr standhafte Gegner.



Regina besitzt noch nicht die Bewaffnung, um dem Mega-Dino ein Ende zu bereiten. Doch ihr Mitstreiter steht schon einige Sekunden später parat.



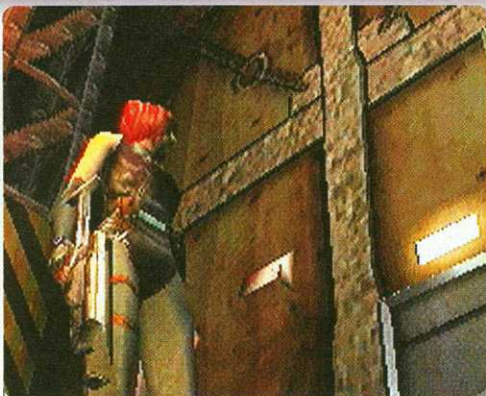
Der Finger-Scanner ist mit Sicherheit ein bedeutungsvoller Gegenstand des Spiels, denn nur hiermit lassen sich die wichtigsten Bereiche öffnen.



Zum Öffnen der gut gesicherten Türen benötigt ihr neben den DDK-Discs noch ein bisschen Denkleistung, um das Passwort zu finden.



Der Computerspezialist Rick hackt sich im Laufe eurer Nachforschungen die Finger wund.



Regina guckt etwas konsterniert aus der Wäsche, denn sie scheint bereits zu ahnen, dass etwas Großes auf sie zukommt.

rem Kameraden zu Hilfe eilen, um sogleich einem gefräßigen Saurier gegenüberzustehen. Das Getier aus der Vergangenheit agiert überraschend flink und geschickt. Glücklicherweise befindet sich in eurem aufgeräumten Inventory auch ein Peacemaker, mit dem ihr den Wadenbeißer zurück ins Jenseits befördert. Nach einigen Metern im Inneren der Station bemerkt ihr, dass ihr, wie bereits bei Resident Evil, bestimmte Code-Karten oder Schlüssel benötigt, um weiterzukommen. Um euch an manchen Stellen ein Umgehen versperrter Passagen zu ermöglichen, steht euch der Umweg über oben befindliche Lüftungsschächte frei. Auf diesem Umweg lassen sich dann auch meist die Gegenstände auffinden, um die vorherigen versperrten Bereiche zu betreten. Sogar die aus den Resi-Abenteuern bekannten MO-Discs erscheinen in ähnlicher Form in Dino Crisis. Prinzipiell wurde nur der Name in DDK-Discs ge-

wandelt. Doch nichtsdestotrotz ist es mit dem Auffinden der Scheiben nicht getan. Um Türen, welche per DDK-Schloss versperrt sind, zu öffnen, benötigt ihr zwei DDK-Discs und müsst zusätzlich noch einen Code, der aus einem Wort besteht, knacken. Die ersten paar Schlösser lassen sich noch nach einem relativ leichten Schema öffnen. Ihr habt nur einige Buchstaben aus einem Wort wegzulassen, um den Zugangscodex zu erhalten. Im späteren Verlauf steigt der Schwierigkeits-

"Dino Crisis ist die perfekte Kombination aus Survival-Horror und Jurassic Park"

grad stetig an und verlangt mehr Denkleistung als beispielsweise die Aufgaben in Raccoon City. Als wäre es noch nicht genug Stress für die schöne Regina, die Rätsel zu lösen, sieht sich die ansehnliche Frau vermehrt aggressiv agierenden Beißern aller Couleure gegenüber. So entsteht manches Problem, denn der Munitionsvorrat ist stark eingeschränkt, ein Ausweichen vor den gefräßigen Echsen häufig unmöglich. Von den kleinen, etwa 30 cm hohen Sauriern

über Raptoren bis hin zum stattlichen T-Rex erwartet euch so manche munitionsintensive Aufgabenstellung. Parallel zum steigenden Grad an Saurieraufkommen habt ihr es mit immer schwierigeren Rätseln zu tun. In einem Containerraum müsst ihr mit Hilfe eines Lastenkranes im Weg stehende Container geschickt beiseite räumen, um an einen für den späteren Verlauf wichtigen Gegenstand zu gelangen. Klingt simpel, jedoch gibt es nur eine bestimmte Variante, den Kran zu manövrieren. In Bezug auf die Verfügbarkeit der Items wurde das Kistensystem aus Biohazard überarbeitet. Nach und nach findet ihr kleine Schlüssel, mit deren Hilfe sich Medikamenten- aber auch Munitionsschränke öffnen lassen. Habt ihr einen Schrank erst einmal geöffnet, darf von diesem auf jeden weiteren bereits entriegelten im ganzen Gelände zugegriffen werden. Weiterhin wird euch die Möglichkeit gewährt, verschiedene Items zu kombinieren. Es dürfen Waffen upgegradet, aber auch die Wirksamkeit von Betäubungspfeilen bis hin zu tödlichen Dosen gesteigert werden.



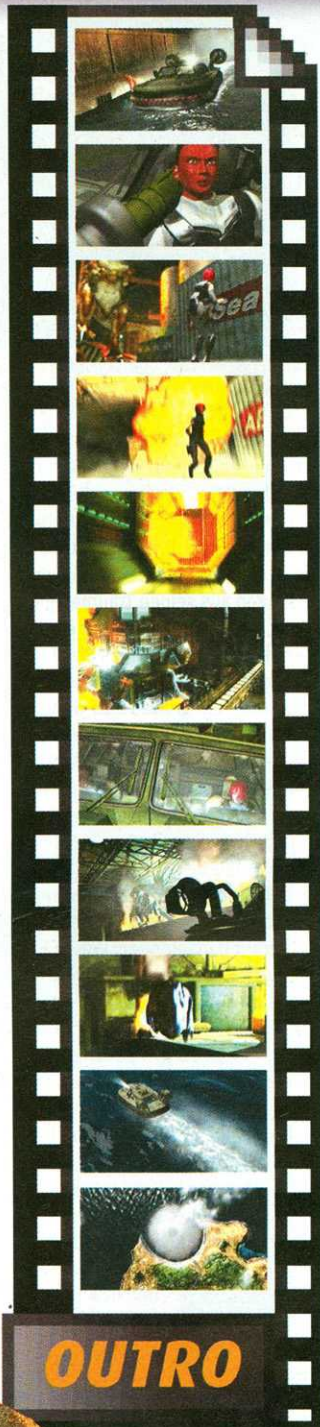
Man beachte nur einmal die am Boden liegenden Munitionshülsen der vergeblich abgefeuerten Geschosse.



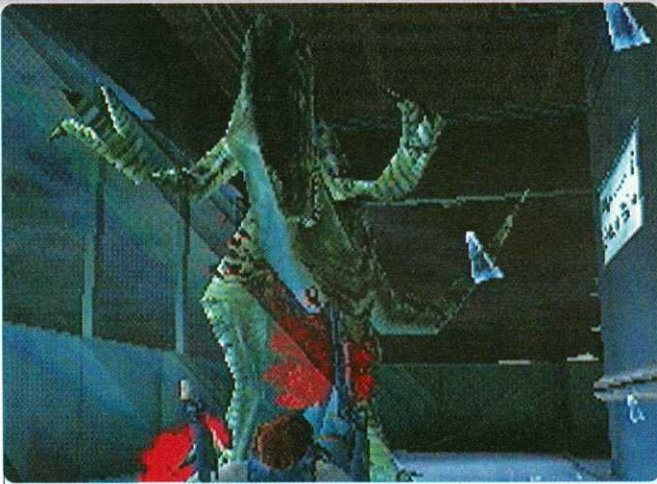
In den Schlüsselszenen bekommt ihr Mitglieder eures Teams erneut leibhaftig zu Gesicht.



Selbst ein Angriff von beiden Seiten gehört nicht zu den seltenen Randerscheinungen, aber per Schultertaste vollzieht ihr nach dem Feuern einen schnellen Turn.



OUTRO



Befindet ihr euch erst einmal am Boden und habt den Raptor über euch, wird es brenzlich.



Der gefräßige T-Rex begegnet euch häufiger, als es euch lieb ist. Meist ist ihm jedoch mit einigen gezielten Schüssen und viel Laufarbeit beizukommen.

gert werden. Da die KI der Beißer relativ hoch angesiedelt ist (sie verfolgen euch sogar durch Schwingtüren) ist es ratsam, die im Komplex angebrachten Lichtschranken zu nutzen, um das Pack hiermit am Weiterkommen zu hindern. Im In-House-Vergleich wurde auch am Auto-Mapping-System etwas geschraubt, da euch nun nach dem Finden relevanter Items der nächste Einsatzort per rotem Aufleuchten exakt signalisiert wird. Manche Gebiete scheinen anfangs noch unzugänglich, weil die passende ID-Card nicht in eurem Besitz ist. Doch ihr habt nach kurzer Spielzeit im Normalfall ein Handlesegerät gefunden, mit dessen Hilfe ihr ID-Cards manipulieren könnt. In diesem Zusammenhang sollten aber die Code-Ziffern des jeweiligen Verblichenen notiert werden, damit ihr nicht den Zusammenhang verliert.

TECHNIK: Spätestens in puncto Technik hebt sich die Dino-Jagd doch beträchtlich von den Zombie-Adventures ab. Dino Crisis wurde komplett in Echtzeit berechnet, verzichtet also gänzlich auf vorgerenderte Szenarios. Dieser Umstand macht eine dynamische Kamera bekanntlich erst möglich, so dass auf die starr wirkenden Einstellungen aus einem RE verzichtet wird. Für

den Hobby-Abenteurer bringt dies jedoch ein Plus an Arbeit, denn Gegenstände sind nun nicht auf den ersten Blick zu entdecken. Die Saurier bringen ein wahrlich geschicktes Vorgehen an den Tag. Statt nur blindlings nach eurem virtuellen Blut zu dürsten, werdet ihr umzingelt oder aber die Beißer treten euch die Waffe aus der Hand. Flugsaurier haben die für euch negative Angewohnheit, euch zu packen und in die Luft zu heben, um euch schließlich auf den Boden zu werfen und euch dort für kurze Zeit hilflos liegen zu lassen. Eine integrierte 180-Grad-Drehung ermöglicht dennoch ein schnelles Fliehen. Am Auftreten Reginas ist ferner ihr Ge-



In eurem Inventar steht neben zahlreichen Medikamenten zur Pflege der angeschlagenen Akteurin vor allem auch Munition zur Verfügung.

sundheitszustand bestens abzullesen. Die Palette reicht von normaler Bewegung über leichten Blutverlust bis hin zu einer langen Blutsprache am Boden. (Tom S.)



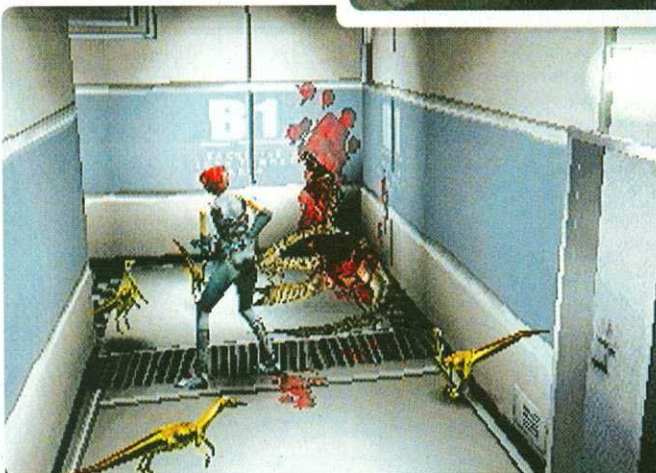
Eine Möglichkeit, Ibis Island zu verlassen, ist das Luftkissenboot. Dennoch solltet ihr nicht vergessen, einen wichtigen Gegenstand einzupacken.

Shinji Mikami ist und bleibt der „Master of Horror“



Positiv: Dino Crisis hat alles, was man von wirklich gutem Survival-Horror erwartet. Neben der fesselnden Story glänzt Capcom vor allem mit der Echtzeitgrafik. Intelligent agierende Urzeitwesen und knackige Rätsel bewirken vermehrte Gehirnakrobatik, mehr als noch in den letzten beiden Zombie-Episoden. Der Titel bietet mit drei verschiedenen Endsequenzen genügend Motivation für ein erneutes Landen auf Ibis Island. Ein zusätzliches Mini-Spielchen bei guter Leistung und schnellem Absolvieren sowie verschiedene neue Klamotten sorgen für Abwechslung.

Negativ: Gerade Hardcore-Horror-Zockern wird es schwer fallen, Shinji Mikami zu kritisieren. Doch einige kleine Wertmüßerchen beinhaltet auch Dino Crisis, die dem Titel eine noch bessere Wertung verwehren. Warum hat man nicht an eine Analog-Steuerung wie im Falle von RE 3 gedacht? Hinzu kommt noch, dass etwa in einem direkten Horror-Vergleich mit dem Echtzeit-Konkurrenten Silent Hill die Kamerafahrten bei weitem nicht mehr die Klasse besitzen wie im Konkurrenzprodukt. So bleibt DC leider eine noch höhere Wertung versagt.



Die drolligen und wieselflinken Dinos haben scheinbar einen Riesenappetit und haben es auf eure Problem-Zonen abgesehen.

TEST

DINO CRISIS

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
86%

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

ERSCHEINUNGSTERMIN November





Im Vierspieler-Modus geht es hart zur Sache. Abwarten ist manchmal die beste Taktik.



Die zahlreichen Zwischensequenzen im Story-Modus lockern das Gameplay auf.



Die einzelnen Schläge und Tritte sind eigentlich recht unspektakulär.

WU TANG: SHAOLIN STYLE

Ist das erste **Multitap-Beat'emUp** die erwartete spielerische **Offenbarung** für alle PlayStation-Fans?

Viele von euch werden sich gefragt haben, was aus dem Electronic-Arts-Projekt Thrill Kill geworden ist. Eigentlich sollte es ja das erste Vierspieler-Game seiner Art werden, aber dieses Spiel war dem Software-Riesen einfach zu gewalttätig. Kurzerhand wurde der Release gestrichen und die Beat'emUp-Fans schauten in die Röhre. Das Entwickler-Team Paradox war von dieser Entscheidung natürlich nicht gerade begeistert und sie verarbeiteten bei ihrem nächsten Spiel Wu Tang diverse Ideen von

Thrill Kill. Nun zeichnet sich Activision für das Projekt verantwortlich. Der Hintergrund zu Wu Tang ist recht schnell erzählt. Die New Yorker East-coast-Rapper Wu Tang Clan gaben dem Spiel nicht nur ihren Namen und ihre Musik, sondern sie sind auch selbst in Action zu sehen.

GAMEPLAY: Zu Anfang darf man aus acht verschiedenen Rappern wählen. Fans werden sofort RZA, Ol' Dirty Bastard oder Method Man wieder erkennen. Mitsamt versteckten Charakteren warten schließlich über 20 verschiedene Kämpfer auf ihren Einsatz. Das Spiel bietet drei unterschiedliche Kampfmodi. Dank des Übungsmodus lassen sich die Grundschläge und die charakterspezifischen Moves schnell erlernen. Im Gegnermodus dürfen bis zu vier menschliche Kontrahenten gleichzeitig per Multitap an die Pads, was zumeist in einer wüsten Keilerei endet. Dort kann man auch einfach nur gegen bis zu drei Computerkämpfer antreten, um sein taktisches



Teilweise sind die Kämpfe sehr unübersichtlich, da sich die Charaktere gegenseitig überdecken.

Kampfverhalten zu trainieren. Der **Story-Modus** beginnt auf Staten Island, einem berühmten Stadtteil von New York. Ihr wollt die Einführung eures Wu-Tang-Meisters aufklären. Fortan verfolgt ihr die Bande quer durch die Stadt und müsst auf Hinterhöfen, am Hafen oder in Lagerhallen euren Mann stehen. Wu Tang macht auch in diesem Modus von der Vierspieler-Option Gebrauch. Es kommen nämlich alle Konstellationen (jeder gegen jeden, einer gegen alle, usw.) vor. So ist es manchmal angebracht, einfach abzuwarten, was die anderen Kämpfer anstellen, bis man selbst hinterhältig in den Kampf eingreift.

TECHNIK: Leider fehlt es dem spielerisch durchaus ansprechenden Wu Tang am letzten technischen Feinschliff. Die Kämpfer wirken ein wenig verkrampft und die Kollisionsabfrage ist zu ungenau. Besonders die eintönigen **Hintergründe** sind nicht auf dem gewohnten Niveau. Auch die Steuerung wäre um einiges besser, wenn sie sich an Klassikern des Genres, wie Tekken, orientiert hätten. Die Specialmoves sind nur sehr schwer zu aktivieren. Der Sound geht dank der Rap-Einlagen vom Wu-Tang-Clan in Ordnung, auch wenn die Kampfgeräusche nur sehr spärlich gesät sind. (Frank F.)



Zwischen den Kämpfen gibt es einige Hinweise zum kämpferischen Verhalten.



Leider sind die meisten **Hintergründe** recht trist gestaltet. Trotz vieler Kämpfer gibt es dafür keine Ausrede.

Der erste Multitap-Prügler ist guter Durchschnitt

Positiv: Mir hat besonders die taktische Komponente von Wu Tang gefallen, wenn man zu viert im Ring steht und erstmal beobachten kann, wie die Gegner sich die Fressen durchkneten. Außerdem beweist der Titel, dass Rap-Musik durchaus zu Beat'emUps passt.

Negativ: Manchmal werden die Kämpfe ein wenig zu hektisch und unübersichtlich. Speziell die schnelle Ausrichtung auf einen anderen Gegner fällt sehr schwer. Obwohl die PlayStation mit vier gleichzeitig darzustellenden Kämpfern natürlich mehr gefordert wird als bei anderen Prüglern, hätte man grafisch mehr aus der Konsole herausholen müssen.



Zu Kampfanfang stehen sich die Kontrahenten noch sternförmig gegenüber. Nach nur wenigen Sekunden herrscht jedoch ein heilloses Durcheinander.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/AFX
gut
gut

MEHRSPIELERSPASS
74%

SPIELSPASS
71%

WU TANG: SHAOLIN STYLE

Entwickler/Vertrieb: Paradox/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 21+ Charaktere, 15+ Stages
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Activision
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November



WORMS ARMAGEDDON

Nichts für schlaffe Würmer!



PlayStation

PAL

auch für:



<http://worms.team17.com>

TEAM17

©1999 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. ©1997 - 1999 TEAM17 Software Ltd. alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Hasbro Interactive Inc. und TEAM17 Software Ltd. Marketing und Vertrieb durch Hasbro Interactive GmbH. Original WORMS-Konzept: Andy Davidson.

RISING ZAN

Auf in den **wilden Westen** des **19. Jahrhunderts**.

Die Macher von UEP Systems schicken euch in der Rolle des Heißsporns Johnny direkt zurück in die wilden Jahre der amerikanischen Pionierzeit. Rising Zan - The Samurai Gunman, so der vollständige Titel, gibt euch die Möglichkeit, in der Rolle Johnnys allerlei Abenteuer im Stile eines indizierten Ninja-Titels zu

Brachiale, aber nervige Daueraction

Positiv: Um den Abenteuern des "super-ultra-sexy Heroes Johnny" etwas abzugewinnen, müsst ihr schon einen relativ durchgeknallten Humor haben. Am coolsten ist noch der Titelsong, ein schlechter Bon-Jovi-Klon mit noch schlechterem Text... No more Johnny!

Negativ: Nur wer auf Games steht, in denen die Hauptaufgabe darin besteht, schnell und planlos alle Buttons ins Pad zu hämmern, mag Rising Zan vielleicht in seine Top 3 aufnehmen. Selbst das literarische spritzende Kunstblut kann hier den Karren nicht aus dem Dreck ziehen.

durchleben. Schon in frühen Jahren war es das Hauptbegehren des Heroen, einer der größten Helden aller Zeiten, eben ein echter "super-ultra-sexy Hero", zu werden. Nachdem Johnny von einem väterlichen Freund alte Kampftechniken erlernt hat, zieht ihr los, um diesem Streben nachzukommen. Um in seiner verrufenen Heimat so richtig auf den Putz zu hauen, habt ihr eine Pistole und ein Katana im Gepäck. Um deren Einsatz kommt ihr auch nicht umhin, da es von bössartigen Schergen nur so wimmelt. Die Untergrundorganisation Schakal, unter Führung der Hexe Queen Schakal, versucht, so viele Menschen als nur irgend möglich zu versklaven. Ein wahrer Hero tritt naturgemäß gegen



Das Katana eignet sich bestens dafür, den roten Ninja in zwei handliche Scheiben zu schneiden, eine hohe Blutfontäne eingeschlossen.



Sobald euer Special-Meter vollständig aufgeladen ist, steht euch die Möglichkeit offen, dem feindlichen Pack enormen Schaden zuzufügen.

die übermächtig erscheinenden Widersacher an. Mit Hilfe zahlreicher Specials, wie dem Tornado,

einer wilden Attacke, gelingt es euch jedoch relativ rasch, gegnerische Reihen zu lichten. (Tom S.)

TEST		RISING ZAN		
Action	4/5	Entwickler/Vertrieb: UEP Systems/Agatec	ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich	
Strategie	3/5	Schwierigkeitsgrad: mittel		
Abenteuer	3/5	Levels: 10		
Geschick	3/5	Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.		
Simulation	3/5	Preis: DM 99,-		
GRAFIK	mittel	SOUND/FX	mittel	USK-Freigabe: ab 16
MEHRSPIELERSPASS entfällt		Testmuster: Eigenimport	Features: keine	
SPIELSPASS 41%				

DESTREGA

Mit einiger **Verspätung** bringt KOEI diesen Prügler nun auch in **PAL-Gefilde**.

Einem Beat 'em Up eine sinnvolle Story zu geben, ist eine sehr schwierige Aufgabe, die auch KOEI nicht ganz bewerkstelligte. Das Beat 'em Up an sich darf dagegen durchaus als

Erfrischend anderes Beat 'em Up

Positiv: Destrega hebt sich durch sein weitläufiges Gameplay angenehm von der breiten Beat'emUp-Masse ab. So artet das Kampfgeschehen nicht in wildes Button-Gehämmer aus, sondern erhält einen taktischen Schwerpunkt. Mit sieben verschiedenen Spielmodi ist auch für genügend Dauermotivation gesorgt. Alle Freunde von taktischen Prügler sollten Destrega mal anzocken.

Negativ: Grafisch kann Destrega einfach nicht mehr mit den Spitzenvertretern dieses Genres mithalten. Zwei Nahkampf- und zwei Fernattacken sind für heutige Maßstäbe einfach zu wenig, denn so wird das Gameplay trotz taktischer Möglichkeiten recht schnell langweilig. Hier besteht noch Verbesserungsbedarf.

gelingen bezeichnet werden. Destrega hebt sich durch sein innovatives Gameplay von der Genre-Masse ab. Während ihr üblicherweise nur die Möglichkeit des Infights habt, stehen euch bei Destrega weitläufige Areale zur Verfügung, in denen ihr euch frei bewegt. Dadurch ergeben sich unzählige taktische Möglichkeiten. Spielerisch und technisch belegt der Prügler einen Platz im oberen Mittelfeld. Die Steuerung ist gut gelungen und die Moves gehen leicht von der Hand. Allerdings ist die Anzahl der Moves recht beschränkt, denn neben zwei Nahkampfattacken bleiben euch nur noch zwei Arten von Magiewaffen für



Zu Beginn des Story-Modus findet ihr eure im Sterben liegende Tante und schwört auf Rache.



Der Torbogen schützt euch vor dem Flammenangriff des Gegners: Gut versteckt ist halb gewonnen.

Angriffe aus der Ferne. Insgesamt stehen euch sieben Spielmodi, darunter auch ein ausge-

dehnter Story-Modus, und zwölf Kämpfer mit zwei Kostümen zur Verfügung. (Tom S.)

TEST		DESTREGA		
Action	4/5	Entwickler/Vertrieb: Omega Force/KOEI	ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich	
Strategie	3/5	Schwierigkeitsgrad: mittel		
Abenteuer	3/5	Levels: entfällt		
Geschick	3/5	Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.		
Simulation	3/5	Preis: DM 99,-		
GRAFIK	gut	SOUND/FX	gut	USK-Freigabe: ab 12
MEHRSPIELERSPASS 75%		Testmuster: KOEI	Features: keine	
SPIELSPASS 72%				

TARZAN

Die **Legende** des Dschungel-Jungen lebt dank **Disneys** neuem Kinostreifen weiter. Ist die **PS-Adaption** auch sehenswert?

Wer kennt sie nicht, die Geschichte um einen Säugling und dessen Eltern, die mit dem Flugzeug im Dschungel abstürzten. Tarzan ist der einzige Überle-

Eine Legende kehrt zurück, leider ohne Innovation

Positiv: Tarzan setzt geschickt alle Tugenden der klassischen Jump & Runs um. Die simple Levelstruktur mit ein paar Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen machen dieses Spiel zu einem perfekten Weihnachtsgeschenk für Kinder. Dank des Original-Soundtracks und dutzender Filmausschnitte aus dem Kinoerfolg ist diese CD aber auch für Disney-Sammler interessant.

Negativ: Leider fehlt es Tarzan an Langsamkeit und Abwechslung im Vergleich zu den wahren Größen des Genres. Mit der Zeit hat man alles gesehen und selbst die Bonus-Levels unterscheiden sich nicht wirklich vom eigentlichen Spiel. Ohne Frage ist Tarzan ein gelungenes Disney-Spiel, aber echte Zocker, die das Niveau eines Abe oder Crash erwarten, sollten lieber die Finger davon lassen.

bende und wird von einer Gorilla-Familie aufgenommen. Seit den 20er-Jahren gibt es Filmumsetzungen dieses Stoffes und Disney sorgte nun dieses Jahr für die Zeichentrickadaption. Grund genug, auch für die PlayStation ein Tarzan-Spiel in die Wege zu leiten. Eurocom erhielt den Zuschlag und präsentiert uns nun ein reinnissiges Jump & Run mit klassischen Elementen. Zu Beginn ist Tarzan noch jung und erkundet die 3D-Landschaften mit dem nötigen Respekt. Später, als junger Mann, warten schwierigere Aufgaben, wie das Bekämpfen von Urwaldge- tier, auf ihn. Durch Sammeln von Früchten regeneriert man Lebens- energie oder kann weitere Früchte als Wurfgeschosse gegen Affen, Waschbären oder andere kleinere Dschungelbewohner einsetzen. Tarzan macht geschickt von den Möglichkeiten einer 3D-Land- schaft Gebrauch. Springt man auf einen nach vorne gerichteten Ast, dreht sich das Szenario entspre- chend und der kleine Held erreicht einen Bereich, der zuvor nicht zu sehen war. Mit einem Faustkeil



Tarzan macht einen mutigen Sprung in den etwa hundert Meter tiefer liegenden See.

zerschlägt Tarzan dünne Boden- platten, um an Extras heranzu- kommen. Technisch ist diese CD auf einem beachtlichen Niveau. Die Sounduntermalung stammt direkt aus dem Film und der Gra-

fikstil wurde ebenfalls an die Vor- lage angelehnt. Unterm Strich ist Tarzan ein niedliches Jump & Run, das nicht nur Kinder, sondern auch Fans der klassischen Hüpf-er ge- fallen wird. (Frank F.)

TARZAN

Entwickler/Vertrieb: Eurocom/Sony
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 20+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November

TEST

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

GRAFIK 5/5
SOUND/FX 5/5

MEHRSPIELERSPASS entfällt

SPIELSPASS 68%

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



Spiele Versand

Ace Combat 3 *	DA	i.V.	Hot Wheels - Turbo Racing	DV	83,90	Sheep *	DA	87,90
Air Combat 2 *	DA	i.V.	Jade Cocoon	DV	81,90	Silent Hill	DV	89,90
Alien Resurrection	DV	83,90	James Bond - Tomorrow N. *	DV	85,90	Sled Storm	DV	86,90
Alien Heartless	DV	85,90	J. McArthur Supercross 2 *	DA	84,90	Soul Valley	DV	83,90
A. Kournikova's Tennis	DA	75,90	Killer Loop *	DA	81,90	Soul of the Samurai	US	119,90
Armored Project Sarnis	DA	84,90	King's Wild Adventure	DA	75,90	Soulbringer *	DA	i.V.
Army Men 3D	US	112,90	Le Mans 24 *	DV	87,90	South Park	DA	81,90
Asterix & Obelix gegen C.	DV	81,90	Legacy of Kain Soul Reaver	DV	91,90	South Park Luv Shack *	DA	84,90
Autobahn Racer 2 *	DV	78,90	Legacy of Kain Soul Reaver	US	124,90	South Park Rally *	DA	84,90
Baldurs Gate *	DV	81,90	Legend of Legaia *	DA	i.V.	Speed Freaks	DV	83,90
Billard Nights *	DA	75,90	LEGO Racers *	DV	89,90	Speed Freaks Bundle	DA	121,90
Bleifuss 2 *	DV	74,90	LEGO Rock Raiders *	DV	89,90	Spyro - The Dragon	DV	83,90
Box Champions 2000 *	DV	83,90	Madden NFL 2000	DA	83,90	Spyro 2 *	DA	83,90
Bundesliga Stars 2000	DV	84,90	Messiah *	DV	81,90	Star Ocean 2nd Story	US	122,90
Buster u.d. Bohnenstange	DA	76,90	Metal Gear Solid	DV	91,90	Star Wars Dunkle Bedroh.	DV	88,90
C+C 2: Gegenschlag	DV	83,90	Special Missions	DV	44,90	Streetfighter Alpha 3	DA	82,90
Capcom Generations 1 *	DV	82,90	Millennium Soldier *	DV	79,90	Supercross *	DV	85,90
Control Honda Superbike	DA	81,90	Missile Command *	DV	78,90	Syphon Filter	DV	83,90
Centipede	DV	73,90	Mission Impossible	DV	87,90	Tanktics *	DV	77,90
Championship Motocross	DV	85,90	Nascar 2000 *	DV	83,90	Tarzan *	DV	83,90
Chokobo Racing *	i.V.	NBA Live 2000 *	DV	83,90	Teching Mage *	DV	89,90	
Civilization 2	DV	85,90	Need for Speed 4	DA	84,90	Tekken Tag Tournament *	i.V.	
Crash Team Racing *	DV	83,90	NFL Blitz *	DA	79,90	Tetris Plus	DA	67,90
Cyber Tiger *	DV	85,90	NHL 2000	DV	83,90	Tiny Tanks *	DV	86,90
Demolition Racer *	DA	88,90	NHL Championship 2000 *	DV	83,90	Tomb Raider 4 *	DV	96,90
Die Schlimpfe *	DV	89,90	Nightmare Creatures 2 *	DA	88,90	Tony Hawk's Skateboarding	DV	83,90
Dino Crisis	US	139,90	No Fear Downhill Mount. *	DA	i.V.	Trasher *	DA	86,90
Dino Crisis	DV	78,90	Omega Boost	DA	76,90	Triple Play Baseball 2000	EV	85,90
Discworld Noir *	DV	85,90	Pandemonium 3 *	DA	83,90	Tunguska *	DA	83,90
Driver	DV	85,90	Parasite Eve	US	122,90	UEFA Striker *	DV	89,90
Duke Nukem - Time to kill	DA	83,90	Plano Crazy *	DA	81,90	Um Jammer Lammy *	DA	75,90
Dune 2000 *	DV	83,90	Point Blank 2 *	DA	75,90	Urban Chaos *	DV	84,90
Dungeons Keeper 2 *	DV	85,90	Point Blank 2 + G-Con 45	DA	132,90	V-Rally 2	DV	89,90
Earthworm Jim 3D *	DV	78,90	Point Blank 2 + G-Con 45	US	149,90	Vigilante 8: 2nd Offense *	DA	88,90
EpiKraft *	DA	i.V.	Pong	DV	73,90	V8 Baseball 99	DA	82,90
EPSCA Golf *	DV	79,90	Powerboat 2 *	DV	85,90	Warzone 2100	DV	85,90
FIFA 2000 *	DV	83,90	Premier Manager 99	DA	81,90	WCW Mayhem	US	129,90
Fighting Force 2 *	DV	84,90	Premier Manager 2000 *	DV	84,90	WCW Mayhem *	DA	83,90
Final Fantasy 8	US	145,90	Rainbow Six *	DV	85,90	Wild Arms	DV	76,90
- Special Edition *	DV	127,90	Rayman 2 *	DV	85,90	WipeOut 3	DA	83,90
Final Fantasy Anthology *	US	125,90	RC Stunt Copier	DV	86,90	Worms Armageddon	DV	73,90
Flottenmanöver *	DV	82,90	Reel Fishing	DA	81,90	Wo Tung Clan *	DA	88,90
Formel 1 '99	DV	83,90	Renegade Racing *	DA	86,90	- Special Edition *	DA	103,90
- Special Edition *	DV	149,90	Republic *	DV	78,90	WWF: Attitude	DA	79,90
						X-Files	DV	83,90
						Xena - Warrior Princess *	DV	83,90
						Xena Geors	US	116,90

Jetzt vorstellen: Resident Evil 3				
Fullball LIVE	DV	83,90	Resident Evil 3 *	
G-Police 2	US	125,90	Resident Evil 3 *	US 125,90
Gloster 2	DA	78,90	Resident Evil 3 - Japan Vers.	65,90 Fluid
Groan Turisno 2 *	DA	83,90	Revolt	77,90 Resident 1 '98
GTA 2	DA	85,90	Ruff & Tumble *	83,90 Megaman Legends
GTA 1 Doublepack	DV	69,90	Saboteur *	i.V. MGS - Premium Pack
Hard Edge	DV	87,90	Shadowman	87,90 Reboot
Hell Night *	DA	85,90	Shanghai: True Valour	DV 87,90 Snowcraver

SONDERPREISE	
59,00	DA
59,00	DV
71,00	DA
129,90	DV
69,00	DV

PSX HARDWARE	TOP TITEL
Konsolle m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Cyber Shock Controller	49,90
Control Pad Evolution	75,90
Control Sys. Evolution	110,90
Controller SONY - farbig	29,00
TM-Shockhammer	59,90
neGcon	79,90
Mouse - original SONY	52,90
Multi Tap	62,90
Fanatec Speedster	165,00
Fanatec Rally Lenkrad	123,00
Xploder FX	76,90
Xploder pro	119,00
Xploder Classic	53,90
Offizielle Xploder Buch	25,90
Avenger Pro Lightgun	82,90
Pro Shock Joystick	62,90
Mem. Card 30 Speicherpl.	29,90
Mem. Card 60 Speicherpl.	39,90
Falcon Light Gun	82,90
G-Con 45 Lightgun	76,90
Predator Gun 2	69,90
Scorpion Lightgun	59,90
Memory Cards: 1MEG	15,90
15 Blackie SONY	29,00
120 Blackie	49,00
360 Blackie	49,00
720 Blackie	63,90
1080 Blackie	75,90
Gamebuster Pro 79,90	
Power Replay	31,90
RGB-Kabel / Link Kabel	12,90
RGB-Kabel + Audio/Video	14,90
X-Tender (Verlängerung)	12,90
PlayStation Bundle Tasche	65,90
Lösungshefte ab 9,90	

Tel. 09674-1279
Fax -1294 news - 8405

Dino Crisis 78,90 **TOMB RAIDER 4 ***

Final Fantasy8 96,90

Formel 1 '99 83,90

NHL 2000 83,90

RESIDENT EVIL 3

US-Version 125,90

COMING SOON:

FIFA 2000 83,90

Gran Turismo 2 83,90

Le Mans 24 87,90

NBA 2000 83,90

WCW Mayhem 83,90

Spezial Hardware auf ANFRAGE!

PC TOP TITEL:

Age of Empire 2 DV 78,90

BLEEM ! 79,90

Blood 2 EV 29,90

Earth 2150 DV 72,90

GTA 2 DV 75,90

Indiana Jones 5 DV 74,90

Messiah ab 73,90

Nocturne ab 75,90

Quake 3 Arena EV 74,90

Unreal Tournament * EV 68,90

DREAMCAST 499,-

- Controller 55,90

- Lenkrad 112,90

- Tastatur 55,90

D 2 84,90

Get Bass + Angel 161,90

House o.t. Dead 2 & Gun 132,90

Metropolis 101,90

Millennium Soldier 92,90

NBA 84,90

Sega Rally 2 101,90

Virtua Fighter 3 TB 84,90

Gamebuster deluxe 79,90

PLATINUM:

Abe's Odyssey Cool Boarders 2 Micro Mach. V3

Abe's Exodux Crash Bandicoot 2 Moto Racer

Alien Trilogy Grand Theft Auto Resident Evil 1

Constructor GTA-London TOCA 1

Resident Evil Directors Cut

C+C 2 * MediEvil * Tekken 3

Final Fantasy VII * Gran Turismo

Racing Simulation 2

Colin McRea Rally Je **45,90**

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

versandkostenfrei ab DM 199
Voraussetzung: o. Stammkunden
Nachnahme + 3,- Zahlkartengeb. 9,98
Mo - Do 8 - 18, Fr - 17.15, Sa. 9 - 13, Mi - 20 Uhr

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

Komplett im WEB: topaktuell, unzensuriert, Termine, Hintergrundinfos...

OKAYSOFT.DE
Ein Internet-Shop
Bestellungen: EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG



Ready 2 Rumble Boxing kombiniert die Vorzüge einer Simulation geschickt mit einem hohen Spaßfaktor.



Die Leiste unter dem Energiebalken zeigt an, wie hart euer nächster Schlag sein wird.



Fight for your life: Auf diesen teuflischen Koloss trifft ihr im Gold-Finale.

READY 2 RUMBLE BOXING

Mit einer großen Portion **Humor** geht **Midways** neueste **Boxsimulation** an den Start.

Große Box-Events verbindet der Kenner automatisch mit dem exzotischen Ringsprecher Michael Buffer, dessen Ausruf "Let's get ready to rumble" vor jedem großen Fight durch die gewaltigen Sportarenen schallt. Midway machte sich diesen Fakt zu Nutze und verpflichtete Mr. Buffer kurzerhand für ihr

neustes Box-Spektakel

Ready 2 Rumble Boxing, das für alle gängigen Konsolen erscheinen wird. Im Kontrast dazu entstammen die Kämpfer nicht der Realität, sondern den kreativen Köpfen der Programmierer. Dieser Umstand tut der Simulation jedoch aufgrund des abgedrehten Charakterdesigns durchaus gut.

GAMEPLAY: Vor dem Kampf gilt es, sich für einen von zunächst acht Kämpfern zu entscheiden. Diese werden auf außergewöhnliche Art und Weise im Ring präsentiert. So führen sie vor dem Kampf witzige Reigen im Ring auf oder provozieren die Gegner mit fiesem Kommentaren. Das Charakterdesign der Helden hätte dabei nicht ausgefallener sein können. Alle Charaktere besitzen lustige Eigenschaften, die auch während der Kämpfe zu derben Lachanfällen führen. Der amerikanische Kämpfer Afro Thunder beeindruckt beispielsweise mit seiner gewaltigen Afro-Frisur und seiner schlacksigen Figur. Der Sumo-Wrestler Salua dagegen fällt eher aufgrund seiner enormen Fettleibigkeit auf. Es ist einfach zum Schießen, wie seine gewaltigen Fettpolster

sich schon bei der geringsten Bewegung aufwallen. Nach der stimungsvollen Präsentation der Kämpfer durch Michael Buffer geht es sofort mächtig zur Sache. Die vier Aktion-Buttons erlauben euch vier unterschiedliche Grundschräge, wie lange Geraden oder Haken, die unter Betätigung des Analog-Sticks zu mächtigen Specialmoves ausgebaut werden. Zusätzlich dürft ihr eure Gegenüber durch rüde Provokationen ärgern. Werden euch die starken CPU-Gegner zu langweilig, habt ihr auch die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten. Äußerst wichtig ist das Sammeln von Buchstaben, die ihr für jeden guten Schlag erhaltet. Habt ihr das Wort **RUMBLE** zusammengetragen, solltet ihr flugs die Schultertasten betätigen. Die Handschuhe eures Recken glühen dann für einen kurzen Zeitraum auf und gewaltige Kräfte stehen euch zur Verfügung.

TECHNIK: Ein Pluspunkt des Spiels ist mit absoluter Sicherheit die präzise Steuerbarkeit der Charaktere, die unverzüglich per Tastendruck reagieren. Die Kämpferanimationen wirken witzig und realistisch zugleich und lassen so manchen Konkurrenten alt aussehen. Bereits das Aufwärmprogramm, das die Helden vor dem Kampf durchführen, erscheint ungemein lebensecht. An den Spielfiguren sind kaum noch störende Polygon-Kanten zu ent-

decken. Selbst die schwergewichtigen Charaktere präsentieren sich sehr authentisch. Die bunte 3D-Engine glänzt mit einer konstanten Framerate und bietet zusätzlich das ein oder andere grafische Schmankehl. (Udo L.)

Midway landet ein Box-Highlight

Positiv: Ready 2 Rumble Boxing ist mit großer Sicherheit einer der witzigsten Prügler, die jemals die PlayStation-Gefilde erreicht haben. Das Charakterdesign ist einfach umwerfend und auch technisch gibt es keinen Anlass zur Kritik. Sauber animierte Kämpfer, präzise Steuerbarkeit und eine fehlerfreie Engine sind nur einige positive Aspekte. Zudem sorgt der Karriere-Modus, dank dem sich ein kompletter Boxstall aufbauen lässt, für die nötige Langzeitmotivation.

Negativ: Dass diese Rubrik nicht komplett leer bleibt, liegt lediglich an den wenigen Aktionsmöglichkeiten, die euren Recken zur Verfügung stehen. Zudem verliert ihr letztendlich ein bisschen die Lust zum Spielen, falls ihr euch alle Recken durch erfolgreiches Bestreiten der Wettbewerbe bereits gesichert habt.



Die Animationen der Kämpfer sehen überaus realistisch aus.

TEST

READY 2 RUMBLE BOXING

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
sehr gut
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS

85%

SPIELSPASS

85%

Entwickler/Vertrieb: Midway/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 16 Kämpfer
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Jetzt drive mal richtig!

BRUTALE CRASHS:

MIT PS-BOLIDEN, LEICHENWAGEN UND KLEINBUSS

NUR FÜR HARTE KERLS:
DER GEISTERFAHRERMODUS

NOCH MEHR SPEED:

MIT DEM ORIGINAL-SOUNDTRACK VON FEAR FACTORY

DEMOLITION RACER



TM



EXTREME 500

Für die **kalte Jahreszeit** gibt es **neues Futter** für **Zweirad-Freaks**.

Die deutsche Coder-Schmiede Ascaron, beheimatet im überschaubaren Gütersloh, adaptiert ihren Vorzeige-Racer Extreme 500 für heimisches Konsolen-Format. Das Team war bislang nur auf das PC-Format spezialisiert, ehe man sich entschloss, für die Play-Station zu entwickeln. Gerade die PC-Fassung überzeugte mit einer enormen Langzeitmotivation, gepaart mit einem hohen Simulationscharakter.

GAMEPLAY: Wie es sich für einen Racer gehört, habt ihr auch in Extreme 500 die Auswahl aus insgesamt 15 verschiedenen Grand-Prix-Pisten. Wegen rechtlicher Streitigkeiten müsst ihr jedoch leider darauf verzichten, beispielsweise den original Deutschland-GP austragen zu dürfen. Jede Originalpiste wurde kurzerhand in ein anderes Land verlegt. Gleiches gilt für das Fahrerfeld, welches sich aus 25 Piloten zusammensetzt. Per Editor dürfen jedoch sowohl die Länder als auch Fahrernamen geändert werden. Anhänger der schnellen Unterhaltung werden sich vorerst nur über den **Arcade-Modus** hermachen, in welchem le-

diglich drei der 15 Kurse spielbar sind, während die restlichen erst durch Siege freigespielt werden müssen. Ihr habt die Möglichkeit, einige Hilfsmittel, wie etwa automatische Bremshilfen, Kurvenhinweise oder aber die Ideallinie, zu aktivieren, um die Fahrt so leicht als möglich zu gestalten. In bester Road-Rash-Manier darf auch auf den Einsatz der Füße als Schlagwerkzeug zurückgegriffen werden. Fortgeschrittene Fahrer bzw. wahre Motorrad-Cracks stürzen sich jedoch in den Simulationsmodus. Es steht euch völlig frei, ob ihr es mit einer Testfahrt versucht, ein reguläres Einzelrennen fahrt oder aber zu einem GP bzw. einer Weltmeisterschaft antretet. Um diesem Vorhaben nachzukommen, sind alle Fahrer frei wählbar. Nach einigen absolvierten Testrunden wird erst einmal der virtuelle Mechaniker in euch gefordert. Selten zuvor gab es eine derart hohe Fülle an Variationsmöglichkeiten des zweirädrigen Gefährts. Von der obligatorischen Wahl der Bereifung bis hin zur millimetergenauen Einstellung der Schaltung wird euch na-



Überholt euch ein Gegner, darf kein weiterer Fehler gemacht werden, da ihr sonst weg vom Fenster seid.

hezu alles freigestellt, um möglichst viel TÜftelarbeit für die jeweiligen Pistengegebenheiten zu leisten. Nach einer absolvierten Testrunde werden euch in einem detaillierten Statistik-Screen alle möglichen Stärken und Schwächen eurer Fahrt aufgezeigt. Eine Pisten-Draufsicht, in welcher die Ideallinie mit eurer Spur verglichen wird, gehört ebenso zum Alltag wie etwa eine genaue Analyse kleinerer Streckenpassagen in Bezug auf Gashebelstellung und das Drehmoment.

TECHNIK: Extreme 500 bietet flüssige 25 fps. Selbst im Zweispieler-Simultan-Modus gibt sich die Engine keine Blöße. Befinden sich mehr als acht Piloten auf dem Screen, was äußerst selten der Fall ist, gibt es manchmal einen

kleinen, aber zu verschmerzenden Ruckler zu vermeiden. In puncto Sound wurden die Bikes mit realistischen, aber nicht gerade alles überragenden Sounds unter-malt. (Tom S.)



Die Draufsicht gestattet euch zwar einen guten Überblick über die Piste, es ist aber schwierig damit zu fahren.

Eine Hardcore-Sim für knallharte Biker

Positiv: An erster Stelle geht zunächst einmal ein großes Kompliment an die Coder von Ascaron. Erst wenigen Titeln ist es im Vorfeld gelungen, eine derartig hohe Fülle an interessanten Details im Simulationskontext auf die Scheibe zu bannen. Die gebotenen Möglichkeiten, einzelne Passagen haarklein zu analysieren, suchen ihresgleichen.

Negativ: Genau hier liegt aber der sprichwörtliche Hund begraben. Hätte man doch nur einige der sicherlich lobenswerte Möglichkeiten in Bezug auf eine, auch gerade für Fortgeschrittene, bessere Spielbarkeit geopfert... So bleibt leider selbst für reale Hardcore-Rider eine Sim, die wirklich keine Fehler verzeiht, und dies schmälert den Spielspaß leider merklich!



Detaillierte Infos geben euch nicht nur wichtige Passagen wieder, sondern auch eure jeweilige Top-Speed.



Selbst gestandene Profis verheddern sich gelegentlich. In diesem Fall ist der Siegeszug ohne euch abgefahren.



Der Arcade-Modus erlaubt es euch gelegentlich, die volle Turbo-Power eures Gefährtes zu nutzen.

TEST

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

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

MEHRSPIELERSPASS: 70%

SPIELSPASS: 71%

EXTREME 500

Entwickler/Vertrieb: Ascaron/THQ
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 15 Kurse
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Ascaron
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: November





Durch das Überfahren von Kisten und Fässern nehmt ihr zeitlich begrenzte Power-ups auf.

CARMAGEDDON

Nachdem **Carmageddon** schon für beinahe alle gängigen Plattformen erhältlich ist, versorgt uns **SCI** nun auch mit einer PlayStation-Variante.

Nachdem im Jahre 2135 die Welt von diversen verheerenden Naturkatastrophen heimgesucht wurde, brach eine Seuche aus, bei der die vielen Toten zu Zombies mutierten. Der Rest der Bevölkerung verschanzte sich daher in abgeschirmten Städten und begann sich zu langweilen. Daher trug man die so genannten Carmageddon-Rennen aus, bei denen man ohne jegliche Regeln gegen mehrere Gegner bestehen muss. Die Grafik der zehn Strecken erscheint sehr dürrig und die Steuerung ist leider auch komplett misslungen. So irrt ihr ohne System auf den Strecken umher und versucht, eure Gegner durch Rammen zu zerstören. Für Upgrades oder neue Wagen braucht ihr Geld, welches ihr durch die Verschrottung der Gegner oder das Überfahren der Zombies erhaltet.



Fahrt ihr langsam auf einen Zombie zu, kniet sich dieser vor eurem Auto hin und fleht um Gnade.

Power-ups hingegen setzt ihr durch Überrollen von Fässern und Kisten frei. Hört sich zwar alles ganz lustig an, durch die missratene Technik erstickt das Game allerdings jeden Ansatz von Spielspaß schon im Keim. (Tom S.)

Absolut misslungene PlayStation-Umsetzung.

Positiv: Carmageddon etwas Positives abzurufen fällt mir sehr schwer. Einzig und allein die Vielfalt der mehr als 30 Fahrzeuge und der zehn Strecken fällt angenehm auf. Ansonsten lässt sich wirklich nichts Positives zu diesem Titel sagen.

Negativ: Neben der schlechten technischen Umsetzung (dürrige Grafik und miserable Steuerung) ist vor allem Folgendes zu bemängeln: Um das nötige Geld zu verdienen, müssen die umherstreunenden Zombies überfahren werden. Selbst Combos kann man hierbei schaffen. Doch wer Spaß daran hat, vor dem Wagen kniende, um Gnade flehende Zombies zu überrollen, der sollte besser mal einen Arzt besuchen, auch wenn es nur ein Videospiel ist. Carmageddon ist unnötig brutal und macht einfach keine Laune.



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
dürrig
dürrig

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

42%

CARMAGEDDON

Entwickler/Vertrieb: **SCI/Virgin Interactive**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **10 Strecken**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 18**
Testmuster: **Virgin Interactive**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **erhältlich**



AB 24.11.99

CRASH TEAM RACING

GUTE MENSCHEN KOMMEN IN DEN HIMMEL.
BEUTELRATTEN AUFS TREPPCHEN...

DAS WAHNWITZIGE KART RACING MIT SUPERSTAR
CRASH BANDICOOT IN SEINER VIERTEN GROSSEN ROLLE.
FILMREIFE SCHLACHTEN MIT BIS ZU VIER MITSPIELERN.

VON SPANNUNGSGELADENEN ZWEIKÄMPFEN
BIS HIN ZUM HOLLYWOODREIFEN SHOWDOWN
MIT RAKETEN UND SPRENGSTOFF.

„BRILLANTE GRAFIK. GENIALER SOUND UND
INNOVATIVES GAMEPLAY..." (OPM 10/99)

„CRASH BANDICOOT STARTET EINE
ZWEITE KARRIERE ALS KART-FAHRER."
(PLAYSTATION POWER 4/99)

„ÜPPIG AUSGESTATTETER FUNRACER
MIT... DEM TYPISCHEN CRASH-FLAIR."
(PLAYSTATION GAMES 07/99)

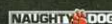
....HITZIGE MULTIPLAYER-SCHLACHTEN
SIND VORPROGRAMMIERT."
(PLAYSTATION - DAS FUN-MAGAZIN 11/99)

CO-STARRING:
COCO, CORTEX, TINI UND VIELE MEHR

PLAYSTATION-POWERLINE: 0190/578 578 (1.21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. CTR (Crash Team Racing) Game © 1999 Sony Computer Entertainment America, Inc. Source Code © Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters™ & © 1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Innerhalb der Levels findet ihr einige Power-ups, die eurer Heldin für einen kurzen Zeitraum zur Verfügung stehen.



Grafisch bietet EAs neuester Titel eine solide 3D-Engine mitsamt einer detaillierten Darstellung der Charaktere.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Die **TV-Kriegerin** Xena erlebt dank **Electronic Arts** nun auch auf der PlayStation ein **virtuelles Abenteuer**

Allwöchentlich strahlt der Privatsender RTL die Abenteuer der kampfstarke Xena aus, die Millionen von Zuschauern vor die Fernseher lockt. Den großen Bekanntheitsgrad der Heldin machte sich nun die Softwareschmiede Electronic Arts zu Nutze und erwarb kurzerhand die Lizenz für einen vielversprechenden PlayStation-Titel. Auch hier erlebt die coole Lady natürlich

ein atemberaubendes Abenteuer, in dem sie gegen eine böse Zauberin namens Kalabrax antritt. Die Hexerin lebte Jahrhunderte in Gefangenschaft, aus der sie sich schließlich unter mysteriösen Umständen befreien konnte. Nun kehrt sie zur Erde zurück, deren Herrschaft sie erlangen will. Zudem will Kalabrax sich an den Göttern rächen, die mit dafür verantwortlich waren, dass sie über einen solch langen Zeitraum hinweg in Gewahrsam verharren musste. Um diese Ziele zu erreichen, benötigt Kalabrax jedoch einen mächtigen Zauber, den sie nur erlernen kann, wenn sie eine sterbliche Königin opfert. Dabei hat sie sich als Opfer ausgerechnet die beste Freundin von Xena, die Amazonenkönigin Gabrielle, ausgesucht. Dank der Hilfe von finsternen Gesellen gelingt es Kalabrax schließlich, Gabrielle in Gefangenschaft zu nehmen.

GAMEPLAY: Natürlich schlüpft ihr in die Rolle der wütenden Xena, deren Primärziel es ist, die Freundin aus den Klauen des Bösen zu befreien. Ihr steuert dabei die Amazone in bester Lara-Manier aus der Third-Person-Perspektive durch die dreidimen-



Zwischen- und Endgegner verlangen vom Spieler viel Geschick und eine gute Strategie ab.



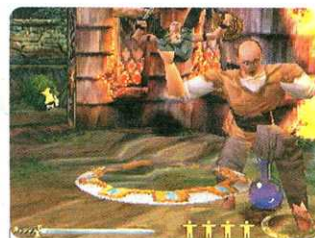
Wie in den Lara-Abenteuern steht euch auch bei Xena ein Trainingsparcours zur Verfügung, in dem ihr euch mit der Steuerung vertraut macht.

sionalen Areale. Dabei trifft ihr schon sehr schnell auf die ersten Bösewichter, denen ihr euch dank vielseitiger Aktionsmöglichkeiten entledigen dürft. Das Schwert beispielsweise stellt eine mächtige Waffe dar, die euren Gegnern schnell den letzten Lebenssaft raubt. Ferner verfügt Xena über eine Reihe mächtiger Trittvarianten. Last but not least steht euch das Chakram, eine Art Bumerang, zur Verfügung, den ihr nach Abwurf sogar durch die Lüfte steuern könnt. Natürlich sind zusätzlich auch einige Defensiv-Aktionen ausführbar, mit denen sich Angriffe der Gegner abblocken lassen.

TECHNIK: Die sieben riesigen Welten verfügen über eine sehr abwechslungsreiche und aufwändige grafische Darstellung. So beglücken das Spielerauge immer wieder tolle Effekte, etwa lodernde Feuerwände. Die Stages wurden zudem mit einer Vielzahl stimmungsvoller Details ausgeschmückt, die für ein authentisches Xena-Feeling sorgen. (Udo L.)



Freunde fürs Leben: Auch Xena persönlich konnte Udo nicht hundertprozentig von der Qualität des Klopfers überzeugen.



Mit Hilfe des Chakram lassen sich Gegner auch aus der Ferne effektiv bekämpfen.

Actionreicher Klopfer, jedoch ohne Langzeitmotivation

Positiv: Xena ist eine Mischung aus einem knallharten Beat 'em Up im Stile von Fighting Force und einem 3D-Action-Adventure à la Tomb Raider. Dabei stehen der Heldin jedoch wesentlich mehr Möglichkeiten zur Verfügung als es beim Beat 'em Up-Titel von Eidos der Fall war. Das Chakram beispielsweise, das sich während des Fluges sogar noch steuern lässt, eröffnet euch viele taktische Angriffsmöglichkeiten. Zudem habt ihr im Gegensatz zu Fighting Force zumeist ein Ziel vor Augen, wie das Befreien einer bestimmten Anzahl von Geiseln.

Negativ: Auf die Dauer wirkt das Gekloppe etwas eintönig. Zwar stehen euch eine ganze Menge unterschiedlicher Moves und Combos zur Verfügung und auch kleine Denkaufgaben und Sprungsequenzen gilt es zu meistern, jedoch den Langzeitspaß, die Komplexität und die Spieltiefe eines Tomb Raider erreicht Xena trotz abwechslungsreicher Levelgestaltung nicht. Somit ist der Action-Titel lediglich ein etwas besserer Fighting-Force-Klon.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

76%

XENA: WARRIOR PRINCESS

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 7 Welten (21 Levels)
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





SPACE INVADERS

Mit eurem **Tank** kämpft ihr erneut gegen **Raum-schiff-Flotten**, die sich am **Himmel** formieren.

Der ein oder andere hat sicherlich schon ein kleines Vermögen in einen Spielautomaten investiert. Aber nur die wenigsten werden sich an die Spielhallenversion von Space Invaders erinnern. Mit diesem genialen Weltraum-Shooter haben sich Mitte der 80er-Jahre viele Automatenaufsteller ein goldenes Händchen verdient. Auch als dieser Titel für die ersten Konsolen erschien, füllte er wieder die Taschen der Videospielhändler. Auf dieses Phänomen hofft mit Sicherheit auch Activision, die auf der PlayStation den neusten Teil der Shooter-Reihe veröffentlicht. Diesmal wird die Erde erneut von einer riesigen Alien-Flotte angegriffen, die sich zum letzten Schlag gegen die Menschheit formiert. Eure Aufgabe ist es, mit einem kleinen Panzerfahrzeug die drohende Invasion aufzuhalten. Während sich die Raumschiffe am Himmel formieren, solltet ihr die nahende Flotte zerstören, bevor sie sich der Erde nähert. Ihr dürft euer Fahrzeug nur am unteren Bildschirmrand nach links oder rechts bewegen und nur eine bestimmte Anzahl von Schüssen abgeben. Durch einige nützliche Power-ups erhaltet ihr spezielle Fähigkeiten, zum Beispiel einen Doppelschuss oder einen Schutzschild. Habt ihr dann die Flotte kräftig aufgemischt, wartet ein dicker Endgegner an

jedem Levelende, den es mit einer bestimmten Taktik zu bekämpfen gilt. Auch grafisch wurde der Klassiker etwas aufgewertet. Die gesamte Flotte der Aliens besteht in der neuesten Auflage aus dreidimensionalen Polygonen, welche das gesamte Geschehen etwas bedrohlicher aussehen lassen. (Frank F.)

Keine gute Neuauflage des Spielhallenklassikers

Positiv: Diesem Spiel kann man mit Sicherheit nicht den Klassiker-Bonus absprechen. Wer sich einmal im Leben mit irgendeiner Form von Space Invaders konfrontiert sah, wird sich auch auf der PSX-Version schnell wieder heimisch fühlen. Die über 100 Levels bieten Langzeitmotivation bis ins nächste Jahrtausend, und auch zu zweit kann man dem Titel durchaus Spaß abgewinnen.

Negativ: Leider wird dieser Titel keine große Anhängerschaft mehr finden. Was damals aus der Not einer nur bedingt leistungsfähigen Konsole entstand, kann mit heutigen Spielkonzepten nicht mehr mithalten. Auch die spielerischen Neuerungen findet man bei Space Invaders nur mit einer Lupe, und die wenn auch mehr als 100 verschiedenen Levels sind im Grunde genommen auch immer dieselben.



TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
dürftig gut

MEHRSPIELERSPASS
35%

SPIELSPASS

32%

SPACE INVADERS

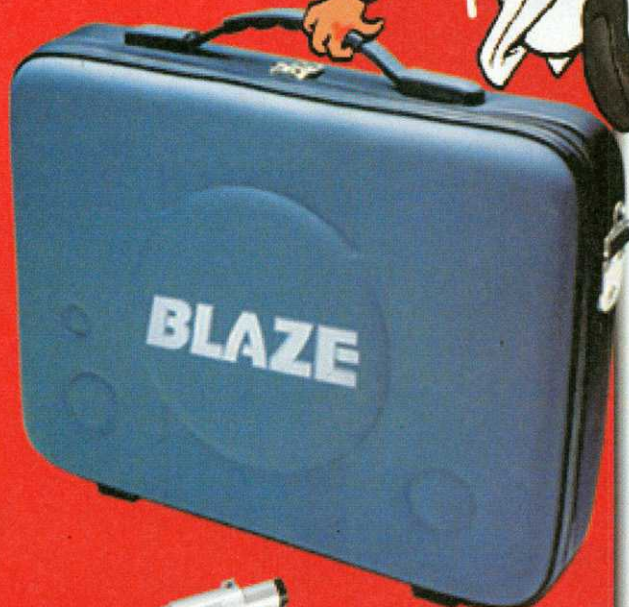
Entwickler/Vertrieb: Activision/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 99
Bildschirmtexte: dt.
Preis: DM 79,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Activision
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



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

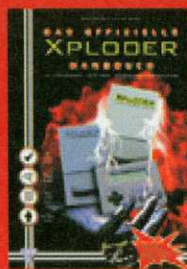
DM 79.95*



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*



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

BLAZE

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

CRASH TEAM RACING

Nach den **immensen** Jump&Run-Erfolgen macht nun **Mr. Bandicoot** die Fun-Racer-Pisten **unsicher**. Werden wir auch hier mit **hervorragender** Qualität beglückt?





Kurz nach der grünen Ampel ist es möglich, mit ein wenig Geschwindigkeit einen Blitzstart auf den Asphalt zu legen.



Man kann zwar auch neben der Piste fahren, jedoch nur sehr langsam.

Die Charaktere

Coco Bandicoot



Crash Bandicoot



Dingo



Dr. Cortex

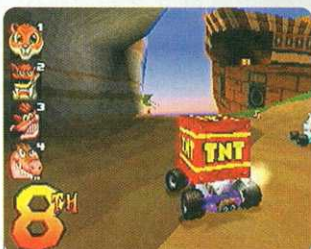


N. Gin



Wer kennt nicht die berühmten Jump&Run-Abenteuer um den Beuteldachs Crash Bandicoot? Mittlerweile wurden drei Titel in diesem Genre veröffentlicht und wie Nintendos Mario macht sich der Held nun zu neuen Gefilden auf. Hersteller Naughty Dog wurde durch die Crash-Erfolge geradezu beflügelt, einen Fun-Racer mit dem selben Hintergrund zu programmieren. Und dass die Jungs die PlayStation technisch absolut im Griff haben, zeigten sie ja bereits zu genüge. Übrigens ist Crash Team Racing nun bereits der zweite Fun-Racer der Mario-Kategorie in nur einem Vierteljahr. In der September-Ausgabe testeten wir bereits Funcoms Speed Freaks, das uns damals richtig begeisterte und eine Traumwertung von 86% einheimen konnte. Für Crash und seine Freunde wird es also entsprechend schwer, sich gegen diese Konkurrenz durchzusetzen.

"Grafisch wurde CTR nahezu perfekt in Szene gesetzt"



Mit einer TNT-Kiste auf dem Kopf lässt es sich nicht gut fahren.



Einer der Endgegner ist dieser (etwas merkwürdige) Hund.

GAMEPLAY: Jedem

Crash-Fan dürfte sicher die ein oder andere Rennspiel-einlage aus den Jump & Runs bekannt sein. Von dieser Idee war es für Naughty Dog wohl nur ein kleiner Schritt zum nun vorliegenden Racer, denn die Engine, die damals Verwendung fand, überzeigte uneingeschränkt. Nitrous Oxide, ein etwas durchgebranntes Wissenschaftsgenie, hat es sich in sein übermenschliches Gehirn gesetzt, eine Insel dem Erdboden gleich zu machen. Leider ist das ausgesuchte Landschaftsparadies genau die Heimatwelt unseres Helden Crash, so dass es natürlich nur eine Frage der Zeit ist, bis es zu einem Schlagabtausch kommt. Dies geschieht diesmal in mehr oder minder StVo-konformen Karts. Am Steuer sitzen neben Crash noch andere aus den Hüpfen bekannte Gesichter: Dr. Neo Cortex, der berühmte

Bösewicht, Tiny Tiger, Coco Bandicoot, Dingodile, Pura, Polar und N.Gin. Dazu sind noch einige versteckte Charaktere im Spiel, die erst schwer erarbeitet werden müssen. Wenn ihr gegen Nitrous antreten wollt, müsst ihr zuerst den Adventure-Modus bestreiten. Dieser ist in viele Welten mit jeweils vier Strecken aufgeteilt, die ihr in beliebiger Reihenfolge absolvieren dürft. Wenn ihr einen Kurs als erster von sieben weiteren Mitstreitern beendet, erhaltet ihr eine Auszeichnung. In der Regel Pokale, Schlüssel oder Ankh-Symbole. Habt ihr genügend Preise eingefahren, offenbart sich euch entweder ein Endgegner oder eine neue



Diese finstere Regenwolke macht den Streckenbelag unter euch extrem rutschig.



Mit einem schnellen Rückblick kann man herannahende Waffen frühzeitig erkennen.

In dieser Einstellung wird die exzellente Grafik-Engine deutlich: viele Details und eine große Fernsicht.



Die fleischfressenden Pflanzen haben besonderen Appetit auf Karts und deren Piloten.



Die Lava-Abgründe sind nur durch die grünen Booster-Rampen zu überqueren. Ein Sturz würde wertvolle Zeit kosten.



Im Adventure-Mode erreicht ihr die einzelnen Strecken durch Warp-Felder. Aktivierte Teleporter sind auf der Karte blau markiert.



Nach jedem glorreichen Sieg gibt es natürlich eine Siegerehrung mit allen Extras und knackigen Girls.

Die Charaktere

Nitrous



Polar



Pura



Tiny Tiger



Strecke. Dort fährt ihr gegen einen besonderen Kontrahenten (später gibt es die Jungs als Bonus-Fahrer). Besiegt ihr sie, erreicht ihr einen neuen Bereich der Welt. So geht es mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad immer weiter bis zum Bösewicht Nitrous. Natürlich gibt es noch weitere Spielmodi, die eher für eine schnelle Runde zwischendurch ausgelegt sind. Bei dem allseits bekannten Time-Trial kommt es natürlich nur darauf an, so flink wie möglich durch die Landschaften zu brettern. Bestzeiten werden abgespeichert und weitere Rekordversuche erfolgen dann gegen die "Geisterfahrer". Der Arcade-Modus ist für rasante Proberunden und Experimente genau das Richtige, unterscheidet sich sonst jedoch nicht vom bereits erwähnten Adventure-Mode. Bis zu

vier Spieler gleichzeitig dürfen in den letzten beiden Varianten Versus und Battle ran. Im Versus-Mode fährt man auf einer der 17 sofort anwählbaren Strecken und einer zuvor festgelegten Distanz um die Wette. Wohingegen im Battle-Modus in einer Arena in erster Linie die Extrawaffen zum Einsatz kommen und derjenige gewinnt, der am längsten sein Kart zusammenhalten kann. Apropos Extrawaffen. Von diesem Zeug gibt es natürlich in Crash Team Racing mehr als genug. Neben den Standard-Systemen, wie Lenkraketen und Bomben, gibt es noch nach hinten zündende TNT-Kisten und Nitro-Behälter. Dazu kommen diverse Schilde mit Schutz- oder Rammeffekt und andere nette Geschichten. Je nach Streckenführung sind die einzelnen Waffen mehr oder

weniger effektiv. Kommen wir zum wichtigsten Aspekt: den Kursen. In diesem Punkt hat das Crash-Team alle Register gezogen. Wie in den Jump & Runs sind alle Fassetten wie tiefe Höhlen, Berglandschaften, Feuer-, Eis- und Wasserwelten vertreten. Zu Anfang sind die Strecken noch recht leicht als Erster zu meistern, mit zunehmender Spieldauer jedoch, kommt man nicht umher, Bremsen, Power-Slides und die Pick-ups geschickt einzusetzen. Einige Passagen sind ein wahrer Spießrutenlauf. Am Streckenrand warten beispielsweise riesige fleischfressende Pflanzen darauf, einen der Fahrer samt Kart zu verschlingen

"Nach Speed Freaks ist CTR jetzt der Fun-Racer **schlechtthin**"



Die Elektrokugel sucht automatisch ihr Ziel - sehr praktisch.



Diese sprechende Schamanenmaske gibt euch während des Adventure-Modus einige wertvolle Tipps.



Mit einer Lenkrakete wurde der (noch) Drittplatzierte aus dem Tritt gebracht. Da macht das Überholen doppelt so viel Spaß!





In den teilweise sehr winkligen Kurvenkombinationen ist der Boost-Einsatz nicht zu empfehlen.

und erst nach wertvollem Zeitverlust wieder auszuspuken. Ähnlich ergeht es einem, wenn man Abhänge hinunterfällt oder zu tief ins Wasser fährt. Auf zugefrorenen Eisseen ist es natürlich besonders schwer, den richtigen Halt zu finden, weshalb es wesentlich geschickter ist, bereits zuvor die Rutschpassage entsprechend angefahren zu sein.

TECHNIK: Wir haben von Naughty Dog eigentlich nichts anderes erwartet, als eine absolut saubere technische Umsetzung. Crash Team Racing ist im Single-Player-Mode von keinem anderen Fun-Racer zu schlagen. Trotz der kunterbunten Comicgrafik ist es erstaunlich realistisch und detailreich. Selbst die Charaktere und die Fahrzeuge wurden extrem fein

ausgearbeitet. Ganz im Gegensatz zu den Vehikeln in Speed Freaks. Dort bestanden die Wagen eigentlich nur aus vier Rädern. Die Strecken sind aber nicht nur optisch eine Augenweide, sie sind auch dermaßen ausgewogen und spektakulär gestaltet, dass es immer wieder Spaß macht, eine weitere Abkürzung oder bessere Ideallinie zu finden. Der **Vierspieler-Modus** fällt zwar grafisch ein wenig ab, aber wäre wohl kaum besser zu machen. Musikalisch ist Crash Team Racing keine Offenbarung. Die Songs sind zwar ansprechend arrangiert, jedoch keine echten Ohrwürmer. Man könnte auch sagen, dass sie sich geschickt im Hintergrund halten. Die Soundeffekte sind für das Genre ausreichend und die Sprachausgabe ist eher als Bonus

anzusehen. Bei den Sprachfetzen hätte man sicher innovativer sein können. Schließlich machen gerade die Überholmanöver und der Waffeneinsatz mit dem richtigen Kommentar wesentlich mehr Spaß. Leider hält sich Crash Team Racing in diesem Punkt etwas zurück. (Frank F.)



Der Vierspieler-Modus gehört zum Besten, was die PlayStation im Multiplayer-Sektor zu bieten hat.



In der Kampfarena versucht man sich gegenseitig durch harten Extra-Waffeneinsatz in die Luft zu jagen.

„Selbst als Rennfahrer weiß Crash zu überzeugen“



Kurz vor dem Ziel werden selbstverständlich noch einmal alle Register gezogen. Der Führende hat manchmal die schlechtesten Karten.



Mit diesem Schild lassen sich generische Fahrzeuge einfach von der Strecke schieben.



In der Startaufstellung stehen acht Kontrahenten, die selbst einem geübten Spieler Paroli bieten, bereit.



Fun-Racing hat noch nie so viel Spaß bereitet



Positiv: Nun, Crash Team Racing ist nach meinem Empfinden der beste Fun-Racer für die PlayStation. Pfeilschnelle, saubere Grafik-Engine, viele Extras, abwechslungsreiche Strecken und zwei spannende Multiplayer-Varianten geben euch genügend Stoff zum wochenlangen Spielen. Neben der fast perfekten Grafik macht besonders der Adventure-Modus Spaß, dessen abgestimmter, stetig ansteigender Schwierigkeitsgrad selbst für Profis einige schwere Brocken parat hält. CTR ist für alle Lebenslagen uneingeschränkt zu empfehlen.

Negativ: Leider fehlt es der musikalischen Komponente an entsprechender Qualität. Hilfreich wäre auch eine Angabe der Charakterunterschiede im Auswahlmenü gewesen, da es doch sehr viel Übung und Spucke verlangt, die Vor- und Nachteile der einzelnen Fahrer herauszufinden. Ansonsten gibt es vielleicht noch anzumerken, dass die Framerate im Multiplayer-Modus ein wenig runtergeht (wobei das eigentlich kein richtiger Kritikpunkt ist).

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
super gut

MEHRSPIELERSPASS

92%

SPIELSPASS

90%

CRASH TEAM RACING

Entwickler/Vertrieb: Naughty Dog/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 16+ Strecken, 8+ Charaktere
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-freigabe: ab 6
Testmuster: Sony
Features: Multitap

ERSCHEINUNGSTERMIN Dezember



MISSILE COMMAND

Tausende von Asteroiden rasen auf die Erde zu. Rettet den Blauen Planeten als Kommandant der Weltraumüberwachung.

1999 war das Jahr der Asteroiden. Die Filmindustrie wollte uns mit Streifen wie *Armageddon* oder *Deep Impact* beweisen, wie effektiv der glühende Himmelskörper einen Planeten zerstören kann. Die so genannten globalen Killer schlagen hart auf der Erde

Wenig Innovation, fades Gameplay

Positiv: Die Neuauflage von *Missile Command* ist eigentlich nicht schlecht. Das alte Spielprinzip wurde originalgetreu übernommen und weiß auch heutzutage noch zu überzeugen. Besonders die grafische Darstellung der Meteoriten ist gut gelungen und lässt meist richtig Panik aufkommen.

Negativ: Das Spielprinzip von *Missile Command* mag zwar vor zehn Jahren genial gewesen sein, aber mittlerweile schlafen einem schon nach fünf Minuten spielen die Füße ein. Dieses Manko kann weder die grafische Überarbeitung noch der neue Sound wiedergutmachen.

auf, verursachen gigantische Überschwemmungen und wirbeln massenweise Staub in die Atmosphäre, der die Sonne verdunkelt. Um für diese Gefahr gewappnet zu sein, programmierte Hasbro erneut den Klassiker *Missile Command*. Bei diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Kommandanten der planetaren Luftüberwachung und müsst mit Hilfe verschiedener Raketenstationen die Erde vor den zerstörerischen Himmelskörpern beschützen. Leider steht euch nur ein begrenzter Vorrat an Missiles zur Verfügung, mit denen ihr die bedrohlichen Asteroiden sprengen sollt. All dem Übel nicht genug, kreuzen noch außerirdische Raumschiffe den Luftraum und werfen überraschend weitere Flugkörper ab. Mit drei verschiedenen Raketenstellungen und einem Fadenkreuz ist es nun eure Aufgabe, die Städte vor der totalen Vernichtung zu bewahren. Mit Waffengewalt sollten alle Meteoriten zerstört werden, bevor sie in die menschlichen Siedlungen einschlagen und so verheerenden



Befinden sich mehrere Meteoriten in der Reichweite einer Rakete, zerbersten sie in einer gewaltigen Kettenreaktion.

Schaden anrichten. Ähnlich wie bei *Space Invaders* wurde diesem Klassiker eine grafische Über-

arbeitung spendiert, die sich aber wenig auf das spielerische Grundgerüst auswirkt. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK: 3/5
SOUND/FX: 4/5
dürrig: gut

MEHRSPIELERSPASS: 35%

SPIELSPASS: 28%

MISSILE COMMAND

Entwickler/Vertrieb: Atari/Hasbro
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 30+
Bildschirmtexte: dt.
Preis: 79,- DM USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Hasbro
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November

1-2 Spieler

WORMS ARMAGEDDON

Der Erfolg des witzigen Würmerschießens führte zu einer neuen, ebenso amüsanten Version.

Vor circa zwei Jahren überraschte uns ein bis dahin eher unscheinbares Entwicklerteam namens Team 17 mit einem schrillen Strategiespiel: *Worms* eroberte die Systeme. Überall in Deutschland pfften Raketen, ballerten Shotgun und gaben getroffene Wür-

mer entnervt auf. Mit *Worms Armageddon* meldet sich Team 17 wieder zurück. Das Spielprinzip ist beim Alten geblieben: Ihr versucht mit eurem Vier-Wurm-Team bis zu drei andere Teams in die ewigen Wurmgründe zu schicken. Dabei ist euch jedes Mittel recht. Ob Streitaxt oder Granate, spielt dabei keine Rolle. Neu sind neben der detaillierten Zeichentrickgrafik vor allem zwei Punkte: Zum einen werden keine Zufallswelten mehr erstellt. Statt dessen bastelt ihr euch aus einer Reihe von Vorgaben ein Set zusammen. Zum anderen wurde ein neuer, sehr interessanter Spielmodus eingebaut. Die "Aus-bildung" genannte Kampagne stellt euch vor ein paar schwierige Aufgaben, die es innerhalb eines

Amüsantes Shoot 'em Up mit verbesserter Grafik

Positiv: *Worms Armageddon* hat nichts gegenüber dem Vorgänger eingebüßt. Wunderschöne Zeichentrickgrafik und dumme Sprüche gehören ebenso zum Repertoire wie ein unschlagbarer Mehrspielerspaß. Der neue Ausbildungsmodus ist auch nicht zu verachten – genau so etwas hatte im originalen *Worms* gefehlt.

Negativ: Schade ist ein bisschen, dass die detaillierte Zeichentrickgrafik zu Lasten der Übersicht geht. Schöne Figuren sind das eine, doch wenn man nicht weiß, wohin man zielen muss, steht man vor einem großen Problem. Dadurch verliert die Ballerei vor allem im Einzelspieler-Modus mächtig an Reiz.



Der Ausbildungsmodus bietet einige Überraschungen, wie das fröhliche Oma-Schießen.



Da kann man nichts machen: Der gut zielende CPU-Gegner schickt unseren Wurm ins Nirvana.

bestimmten Zeitraums zu lösen gilt. So müssen mit Granaten zwei Ziele zerstört oder mit dem Gewehr

zerschossen werden – alles Aufgaben, die euch den Umgang mit den Waffen beibringen. (Tom S.)

TEST

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

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

MEHRSPIELERSPASS: 83%

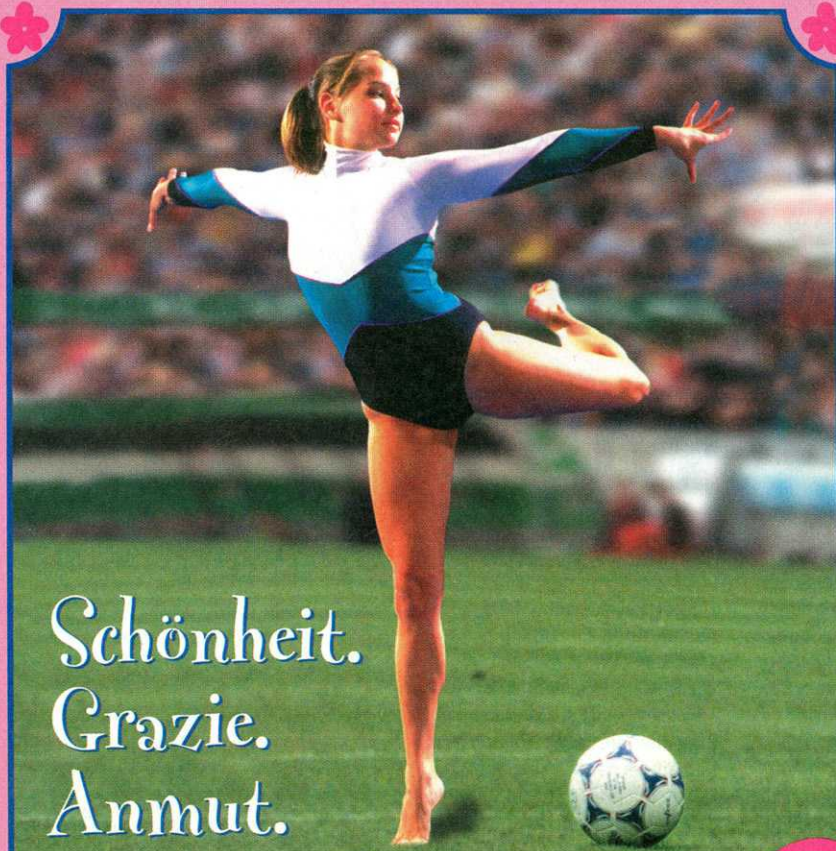
SPIELSPASS: 79%

WORMS ARMAGEDDON

Entwickler/Vertrieb: Team 17/Hasbro
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Hasbro
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

1-2 Spieler



Schönheit.
Grazie.
Anmut.

- ♥ mit HALTUNGSNOTEN
- ♥ GANZ SOFTE Grafik
- ♥ JETZT MIT ROSA KARTE
- ♥ ANSONSTEN WIE IMMER

Aus Liebe
zum Fußball

KICK CHIC

Das Coming-out:



NIX FÜR MÄDCHEN!

»Unterm Strich ist UEFA Striker [...] von referenzverdächtigem Kaliber - selbst eingefleischte FIFA-Fans dürfen und sollen ohne Zögern zugreifen.« **OPM. STAR**
(OPM 11/99 Note: 10 von 10)

»... exzellente Mischung aus ausge-
reiftem Gameplay, reizvollen Spielmodi
und einer unschlagbar realistischen
Ballphysik.« **PLAYSTATION ZONE HIT**
(Playstation Zone 11/99)

[Jetzt im Handel]



All UEFA logos and names are registered trademarks of UEFA (Union of European Football Association). No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

FunCom schlägt erneut zu. *Championship Motocross* hat das Zeug zum bisher erfolgreichsten Querfeldein-Rennen.

FunCom will es erneut wissen. Nach dem überaus erfolgreichen Kart-Rennen *Speed Freaks* trumps das schwedische Softwarehaus jetzt mit einer genialen Motocross-Simulation auf. Bisher waren alle Spiele, die sich mit dem Namen einer bekannten Persönlichkeit schmücken, leider nicht besonders von Erfolg gekrönt. Außer Colin McRae Rally waren nämlich alle Produkte, die unter der Schirmherrschaft eines Promis standen, meistens von minderwertiger Qualität. Bei *Championship Motocross* stand der AMA-National-Motocross-Champion Ricky Carmichael bei der Entwicklung und Namensgebung Pate. Das hochwertige Ergebnis dieser Zusammenarbeit hätte es gar nicht nötig, sich hinter einem großen Namen zu verstecken, denn FunCom hat auch diesmal wieder gute Arbeit geleistet.

GAMEPLAY: Wer jemals selbst mit einer Motocross-Maschine durch das Gelände gefahren ist, weiß, wie schwierig diese Motorräder durch Schlamm und Matsch zu steuern sind. Um dieses Fahrgefühl realistisch für ein Videospiel zu programmieren, ist sicherlich



In der Garage könnt ihr euch eines der neuesten Motorräder von Kawasaki auswählen.



In Schottland ist die Strecke mit zahlreichen Details geschmückt.

ein großer Aufwand nötig gewesen. Doch FunCom verstand es, perfekt dieses Feeling auf das Joypad zu übertragen. Weder unruhiges Umherwackeln des Motorrades noch übertriebenes Einlenken des Gefährts erschweren die Steuerung auf der Piste. Sogar enge Kurven lassen sich mit einem Powerdrift problemlos durchqueren. Das aufwändige Streckendesign ist sehr abwechslungsreich und bietet auch verwöhnten Motocross-Fans jede Menge Herausforderungen. Die verschiedenen Locations führen euch an Orte wie Australien, Schottland oder Florida, wo ihr auf den jeweils typischen Strecken um eine gute Platzierung kämpft. Neben Single-Race, Championship und Time-Attack steht euch noch der besonders nützliche Practice-Mode zur Verfügung, bei dem ihr die verschiedenen Strecken bis auf die kleinste Mulde ausleuchten könnt. Wie beim richtigen Motocross dürft ihr natürlich auch bei diesem Spiel vor dem Publikum posen. Hierfür stehen euch verschiedene



Geht es steile Hänge hinauf, sollte man das Gewicht nach vorne verlagern, damit das Vorderrohr nicht den Kontakt zum Boden verliert.



Kurz nach dem Start herrscht meist Gedränge auf der Piste.

Figuren zur Auswahl, die bei der Ausführung vom Publikum lautstark bejubelt werden.

TECHNIK: Fährt man mit seinem Bike über die zahlreichen Pisten, fällt einem bereits bei der ersten Runde die große Anzahl Details auf, welche den Streckenrand schmücken. Nur die etwas grob pixelige Grafik hätte feiner ausfallen können. Mit den acht Computergegnern fightet ihr auf der flüssig laufenden Strecke um den Sieg, wobei ihr des Öfteren von den aggressiven Fahrern vom Motorrad geworfen werdet. Hierbei ist der Klang der Motorräder sehr realistisch und auch die Hintergrundmusik passt super zu dem abgefahrenen Ambiente. (Uwe K.)



Tummeln sich heiße Bräute am Streckenrand, kann man mit einer Geste auf sich aufmerksam machen.

Spannendes Motocross-Game, auch für Einsteiger

Positiv: Selten hat mir ein Motocross-Rennspiel so viel Spaß gemacht, wie es bei *Championship Motocross* der Fall war. Dies liegt vor allem an der genialen Steuerung, die ein sehr realistisches und dennoch gutes Handling vermittelt. Das abwechslungsreiche Streckendesign wirkt fast wie aus einem richtigen Motocross-Rennen und der Grafikaufbau ist fast nicht zu bemerken. Besonders der Championship-Modus motiviert wochenlang und fesselt einen lange Zeit an das Joypad.

Negativ: Grafisch hätte diesem Spiel eine höhere Auflösung sicherlich sehr gut zu Gesicht gestanden. Auch das nervige Ausbremsen schon bei kleinen Kollisionen mit den Gegnern stört ungemein. Wäre der Schwierigkeitsgrad etwas ausgewogener ausgefallen, hätte THQ einen weiteren absoluten Top-Titel im Programm haben können.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
gut

SOUND/MX
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
80%

SPIELSPASS
78%

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

Entwickler/Vertrieb: FunCom/SoftCom
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 12 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: tba.
Testmuster: SoftCom
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



MILLENNIUM SOLDIER

Infogrames schickt mit Millennium Soldier erneut einen Helden in den Kampf, um die Galaxis vor der Invasion der Aliens zu retten.

Reinrassige Shooter sucht man Kauf der PlayStation mittlerweile wie die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen. Bei der immensen Flut von interaktiven Action-Adventures und komplexen Echtzeit-Strategie-Spielen haben die meisten Videospieler bereits vergessen, wie viel Spaß ein simples Ballerspiel eigentlich machen kann. Also besinnen wir uns wieder zurück zu unseren Wurzeln und programmieren ein Action-Spiel der Superlative. Das dachte sich bestimmt Rage, als sie die Arbeiten an Millennium Soldier begannen. Dieses Spiel zeigt sich von der Spielmechanik sehr schlicht. In den großen Levels ballert oder sprengt ihr euch ohne Rücksicht auf Verluste durch die zahlreichen Alien-Welten. Dabei müsst ihr auf nichts anderes

als eure eigene Gesundheit Acht geben. Nur in den seltensten Fällen wird ein Schlüssel benötigt, um durch eine verschlossene Barriere zu gelangen. Am Ende eines jeden Levels erwartet euch noch ein riesiger Endgegner, den ihr innerhalb eines Zeitlimits zu erledigen habt. Hierbei sind euch verschiedene Waffensysteme behilflich, die ihr in zahlreichen Kisten findet. Auch zu zweit könnt ihr den bösen Aliens gehörig einheizen. Im Kooperativ-Mode könnt ihr euch gemeinsam durch die bössartigen Welten kämpfen. Die Qualität der Grafik hinterlässt auf den ersten Blick einen etwas zwiespältigen Eindruck. Einerseits sind die Explosionen von genialer Güte und könnten ohne weiteres in einem neuen Actionfilm einge-



Um einige Barrieren zu überwinden, braucht ihr den passenden Schlüssel.

setzt werden, andererseits ist der nahe Grafikaufbau sehr deutlich zu sehen und auf größeren Objekten erkennt man sehr viele Grafikfehler. Auch die Steuerung hätte überarbeitet gehört. Ist man nur im Besitz eines digitalen Joypads, kann man dieses Spiel durchaus als unspielbar bezeichnen. Mit einem Dual-Shock-Controller sieht die Sache schon ein bisschen besser aus, aber auch hier schleicht die Spielfigur nur im Schneckentempo voran. (Frank F.)

Harte Ballerkost für knallharte Action-Freaks

Positiv: Ballern, bis der Arzt kommt. Das ist bei den immer komplexer werdenden Spielen wieder einmal eine willkommene Abwechslung. Besonders die genialen Explosionen stechen bei dem actiongeladenen Spiel ins Auge. Auch die zahlreichen Endgegner bieten immer wieder eine neue Herausforderung. Für jeden der einzelnen Endbosse muss man sich eine besondere Taktik zuerechtleben, will man als Sieger hervorgehen.

Negativ: Leider ist die Sichtweite bei Millennium Soldier nicht besonders weit ausgefallen, und zahlreiche Grafikfehler hinterlassen optisch einen schlechten Eindruck. Größter Kritikpunkt ist jedoch die wirklich miese Steuerung. Besitzt man nur ein digitales Pad, sollte man beim Kauf von Millennium Soldier gleich noch einen Dual-Shock-Controller in den Einkaufswagen legen. Aber auch mit dem Analog-Stick hat man Probleme, seine Figur gezielt durch die Welten zu steuern.



Manchen Kisten sollte man sich vorsichtig nähern, denn sie könnten verminnt sein.

TEST

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

GRAFIK: gut
SOUND/FFX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 76%

SPIELSPASS: 71%

MILLENNIUM SOLDIER

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

ERSCHEINUNGSTERMIN November



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

NBA BASKETBALL 2000

Fox Sports gibt Vollgas im Jahr 1999!

Nicht nur im Eishockey-, sondern auch im Basketball-Genre versuchen die Jungs von Radical Entertainment in diesem Jahr die Genre-Spitze gehörig aufzuzumischen. Ein schwieriges Unterfangen, da sich EA nun bereits seit der Existenz der PlayStation auf

Position 1 festgesetzt hat. Wie schon bei der Umsetzung der Puckjagd greift man auch hier auf eine Kooperation mit dem TV-Giganten Fox Sports zurück. Daraus resultiert ein nicht unerheblicher Einfluss auf die Präsentation des Titels, denn in keinem vergleichbaren Sport-Game wurde man bislang mit Infos über einzelne Spieler derart zugeschüttet. Das Hauptziel der Coder war es, dem Konsolensport das Flair einer authentischen Live-Übertragung einzupflegen. Und genau hier besteht die Verbindung zu Fox Sports. Deren großer Erfahrungsschatz wird geräubert und zugleich werden mit Greg Papa und Doc Rivers zwei gestandene Meister des schnellen Wortes ins Rennen geschickt. Die Neuheiten fernab der Auswahl aus nahezu den gleichen Spielmodi liegen hier eher im Detail. Bei besonders spektakulären und eventuell spielentscheidenden Situationen bekommt ihr bis dato noch nicht gesehene Schwarzweiß-Replays zu Gesicht. Ferner zeigt der Rebound-Indikator die Wahrscheinlichkeit



In manchen Momenten bleibt sogar dem alten Pat Ewing nichts anderes mehr übrig, als dem Ball hinterherzustarren.

an, mit der ihr einen Ball zu euren Gunsten herunterfischen könnt. In die hervorragende Grafik fügen

sich zudem sowohl die Verzerr-optiken als auch die authentisch animierten Korbjäger ein. (Tom S.)

Radical Entertainment gelingt ein sehr guter Einstand

Positiv: Technisch gelingt es Radical Entertainment, zu EA aufzuschließen bzw. mit den Kanadiern gleichzuziehen. Die Spielbarkeit überzeugt neben der Informationsfülle auf ganzer Linie, da ihr auf Fingerverrenkungen verzichten dürft, denn die Moves gehen leicht von der Hand.

Negativ: Obwohl NBA Basketball 2000 sehr simulationslastig ist, kommt es doch an den hohen Sim-Grad eines NBA Live nicht heran. Wer jedoch eine actionreiche Simulation bevorzugt, wird mit diesem Titel viel Freude haben. Ansonsten bleibt nichts zu meckern.



NHL CHAMPIONSHIP 2000

Im Eishockey-Genre beginnt der Angriff auf EA.

In kaum einem Jahr wurde der Bereich der Sport-Games mit einer solch großen Zahl an qualitativ sehr guten Titeln beliefert wie in diesem. Noch vor dem Release von NHL 2000 versucht sich Radical Entertainment mit dem Erfahrungsschatz des Kabelsenders Fox Sports im Rücken in diesem Genre.

Die Coder erwarben bereits mit der NHL-Powerplay-Reihe erste Erfahrungen im virtuellen Kufensport und sind somit kein unbeschriebenes Blatt mehr. Genreüblich stehen euch mit einer Saison, den Play-offs, einem Freundschaftsspiel oder der WM verschiedene Modi zur Verfügung. Neu integriert wurde der so genannte Fox-Trax, ein Schweiß, den der Puck hinter sich herzieht. Gerade für den Goalie ein sehr hilfreiches Mittel, um bei Slapshots auf dem Posten zu sein. Im Spiel steht es euch offen, per Tastendruck verschiedene Strategien, von Angriff bis hin zur Verteidigung, zu wählen. Ferner erhält der Zocker die Möglichkeit, Schüsse geschickt anzutauschen, um den menschlichen Gegenspieler immer aufs Neue zu überraschen. Ein unter dem puckführenden Crack angebrachtes Symbol zeigt die Position eurer Mitspieler an, um ein Abspiel noch effektiver zu gestalten. Technisch macht NHL Championship einen sehr guten Eindruck. Die Puckjäger wirken sehr authentisch animiert. Gleiches gilt für deren realistische Bewegungsabläufe.



Mit einer ca. 1,8-fachen Wahrscheinlichkeit findet pro Spiel ein auflockernder Faustkampf statt.

Das über Jahre erworbene Wissen von Fox Sports fließt direkt in die Kommentare der Profi-Redner

Albert und Davidson ein, welche ständig neue Weisheiten auf Lager haben. (Tom S.)

Ernst zu nehmende Konkurrenz für den Genre-Thron

Positiv: Radical Entertainment hat sich gehörig ins Zeug gelegt und bringt mit dem Erstling, in Zusammenarbeit mit Fox Sports, eine ansehnliche Puckjagd heraus. Rein präsentationstechnisch steht der Titel EA kaum nach, vor allem nicht in Bezug auf die sehr gute Leistung der Kommentatoren.

Negativ: Leichte Schwächen bezogen auf die Passgenauigkeit sowie eine geringere Spielgeschwindigkeit gegenüber der NHL-Reihe drücken die Wertung leicht nach unten. Für Anhänger der etwas gemäßigteren Puckhitz dennoch der zur Zeit beste Eishockey-Titel.



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

87%

SPIELSPASS

85%

NBA BASKETBALL 2000

Entwickler/Vertrieb: Radical Entertainment/Activision

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,-

USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Activision

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

86%

SPIELSPASS

85%

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Entwickler/Vertrieb: Radical Entertainment/Fox Sports

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.

Preis: DM 99,-

USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: Activision

Features: 30+ Teams

ERSCHEINUNGSTERMIN November



Q*BERT

Q*Bert is back! Hasbro schickt den lange vergessenen Nasenzwerg erneut auf den Siegeszug.

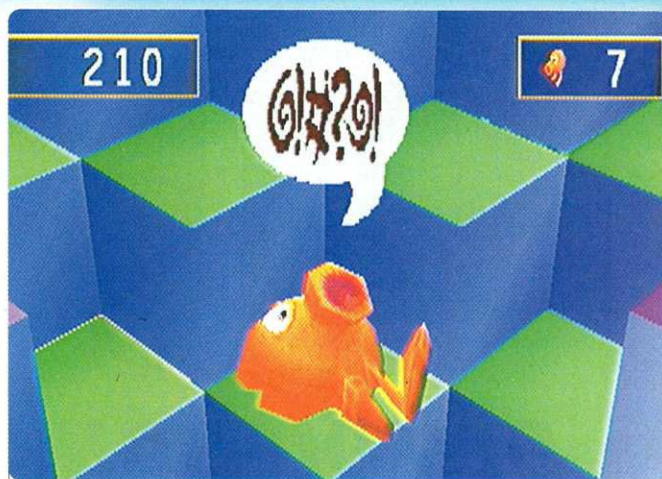
Vor einigen Jahren, als es noch keine High-End-Konsolen gab, waren die technischen Mittel zur Pro-

Genialer Klassiker, aber nur für Nostalgiker interessant

Positiv: Q*Bert ist Knobelspaß in Perfektion. Mit dem kleinen Nasenzwerg Steinblöcke einzufärben macht mir mindestens so viel Spaß, wie eine Runde Bust-A-Move oder Tetris zu spielen. Die neue 3D-Grafik ist nicht besonders spektakulär, wird aber dem spielerischen Anspruch durchaus gerecht. Auch der Sound passt wunderbar zu der zucker-süßen Atmosphäre.

Negativ: Leider gilt auch für Q*Bert, was bei den meisten anderen Remakes der Fall ist. Dieses Spielkonzept mag Mitte der 80er-Jahre genial gewesen sein, aber heutzutage kräht kein Hahn mehr nach diesen Spielen. Haben es in den letzten Jahren geniale Games, wie Forsaken oder G-Police, schon schwer genug gehabt, sich auf dem Markt durchzusetzen, wird sich kurz vor dem Millennium wahrscheinlich niemand mehr für den großnasigen Superhelden begeistern können.

grammierung eines Videospiels sehr begrenzt. Deshalb mussten sich die Spielefirmen ein besonders geniales Gameplay einfallen lassen, um den Spieler vor die Konsole zu bannen. So entstanden jede Menge innovativer Games, die der Videospieldindustrie auf die Sprünge halfen. Einer der weniger bekannten Titel war wohl Q*Bert. Hasbro Interactive setzt im Rahmen des Retro-Trends dieses geniale Knobelspiel ebenfalls auf die PlayStation um. Auch diesmal hüpfet der kleine Nasenzwerg wieder auf großen Steinblöcken herum und versucht diese mit einer Farbe einheitlich anzumalen. Hierbei stören ihn wieder verschiedene Bälle und andere Gegenstände, die von der Spitze der Stein-Pyramide herabfallen. Aber nicht nur diese Lawinen, auch einige Monster wollen dem kleinen Q*Bert an den Kragen. Sie verfolgen ihn über die ganze Ebene und geben erst Ruhe, wenn sie den putzigen Kerl zur Strecke gebracht haben. Die Neuerungen bei Q*Bert sind fast nur rein kosmetischer Art. Der kleine Held hat die Transformation in die dritte Dimension bestens überstanden und springt jetzt in 3D von einem Stein zum anderen. Neu



Erwischt es den kleinen Nasenzwerg einmal, lässt er gleich einige böse Bemerkungen vom Stapel.

ist auch, dass der niedliche Kerl jetzt über mehrere Bildschirme seine Malerarbeiten verrichten kann. Als kleinen Bonus hat Hasbro sogar das

ursprüngliche Spiel auf die CD gepackt, damit alte Nostalgiker ihr bestes Q*Bert immer selbst auswählen dürfen. (Tom S.)

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 48%

SPIELSPASS: 40%

Q*BERT

Entwickler/Vertrieb: Atari/Hasbro Interactive

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 30+

Bildschirmtexte: dt.

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

Testmuster: Hasbro Interactive

Features: enthält Original-Automatenversion

ERSCHEINUNGSTERMIN November



Invasion des Mega-Sounds.

www.sennheiser.com



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 0 18 05/22 15 39 (0,24 DM/min)

SENNHEISER

PC-Gaming

Home-Cinema

Video-Games



Beim Action-Rennen startet ihr zu Beginn immer als letzter Fahrer.



In der Arena sollte euer Auto möglichst nach allen anderen in Flammen aufgehen.



Beim Rennen durch die Parkhäuser geht es besonders eng zu.

DEMOLITION RACER

Keine **Angst** vor dem **Bleischaden**? **Demolition Racer** lässt das **Herz** eines jeden **Schrottplatzbesitzers** schneller **schlagen**.

Jetzt kommt sie, die ultimative „Auto-zerstör-kaputt-fahr-und-verschrott-Orgie“ von Infogrames. Bereits beim Vorspann von Demolition Racer dürfte eines klar sein: Wer bisher Auseinandersetzungen im Straßenverkehr gemieden hat, der sollte vor dem Kauf des Spiels erst einmal den Hausarzt konsultieren. Dieses neue **Action-Rennen** ist der Horror für alle Sonntagsfahrer, vor allem für diejenigen, die mit den drei magischen H-Lettern ausgestattet sind (HHH = Hut + Hosenträger + Häkelmütze über dem Toilettenpapier). Bei diesem Spiel geht es um nichts anderes, als die Autos der gegnerischen Fahrer so schnell wie möglich schrottreif zu fahren.



Nach einigen Kollisionen zeigt das Auto deutliche Schäden.

GAMEPLAY: Demolition Racer teilt sich im Grundprinzip in zwei verschiedene Arten von Wettkämpfen auf. Bei den Renndisziplinen wird ein Stockcar-ähnlicher Kampf über verschiedenste Strecken ausgetragen. Man sollte dabei möglichst viele gegnerische Autos rammen. Hierfür gibt es eine gewisse Anzahl von Punkten, die nach Art und Intensität der Kollision aufgeteilt werden. Aber nicht nur der Crash-Faktor, auch die Platzierung im Rennen spielt eine große Rolle. Nachdem man die Ziellinie überquert hat, wird das Punktekonto mit dem belegten Platz addiert, bevor der endgültige Sieger feststeht. Natürlich befinden sich auf der Strecke verschiedene Goodies, mit deren Hilfe man sein verbeultes Gefährt wieder flottmachen kann. In der großen **Kampfarena** geht es schon etwas härter zu. In einem riesigen Stadium rast ihr erst einmal mit allen anderen Fahrzeugen in die Mitte des Platzes, um euch Sekunden später in einem gigantischen Autogetümmel wiederzufinden.

Wer hierbei die meisten Punkte macht und sein Auto vor größtem Schaden bewahrt, der gewinnt dieses wahnsinnige Turnier. Wem diese Art von Action immer noch nicht aufregend genug ist, der kann sich auch beim Last-Man-Standing beweisen. Hier gewinnt nur der Fahrer, dessen Auto noch funktioniert, wenn bereits alle anderen Fahrzeuge am Straßenrand stehen.

TECHNIK: Mit 16 hartnäckigen Kontrahenten fährt man auf der flüssigen Grafik-Engine um die Wette und leistet sich wilde Verfolgungsjagden. Der Klang der PS-Wunder überzeugt zwar nicht ganz hundertprozentig, dafür ist die Hintergrundmusik wie gemacht für diese Art von Spiel. Die Jungs von Fear Factory und Tomy Talarico schrumpfen zu der Action-Jagd auf ihren Gitarren, bis die Seiten glühen und jeder Musterknabe zum aggressiven Killer wird. (Tom S.)



In den verschiedenen Strecken sind zahlreiche Abkürzungen versteckt.



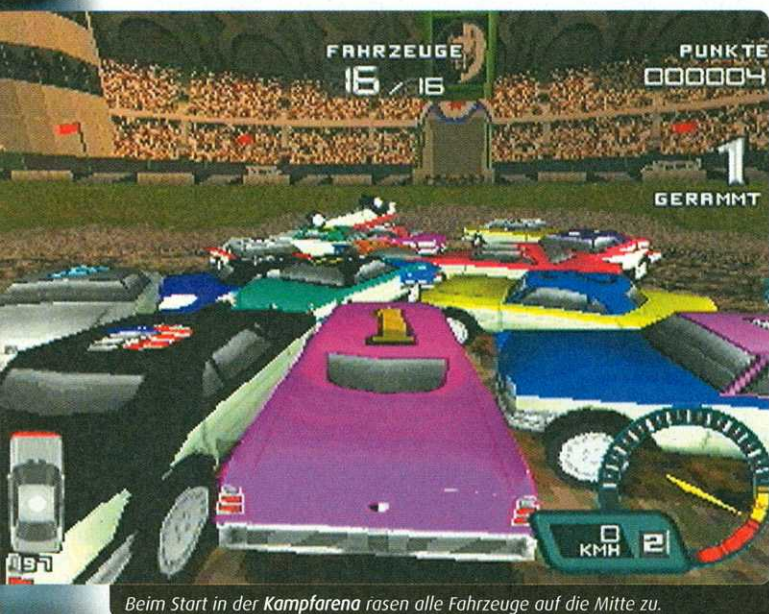
Bei großen Sprüngen muss man vor allem auf den Streckenverlauf achten.

Netter Action-Racer für den Zock zwischendurch



Positiv: Vor allem Fans der Destruction-Derby-Reihe werden sich bei Demolition Racer gleich wieder wohl fühlen. Hier wird zerlegt, gerammt und zerbeult, was das Zeug hält. Der umfangreiche Karriere-Modus motiviert längere Zeit und hat auch ausgekochten Zockern einiges zu bieten. Freunde der gediegenen Rockmusik fühlen sich bereits nach kurzem Zocken zusätzlich von der genialen Hintergrundmusik angefeuert.

Negativ: Leider gelang es dem Team vom Pitbull Syndicate nicht, ein völlig neues, innovatives Spiel zu programmieren. Die Ähnlichkeiten zu Destruction Derby sind erschreckend groß. Jedoch kann Demolition Racer weder grafisch noch spielerisch mit dem zwei Jahre älteren Titel konkurrieren. Die Optik der Fahrzeuge und das ganze Streckendesign wirkt sehr antiquiert und kann keinesfalls mit aktuellen Rennspielen mithalten. Zudem hätte das Fahrverhalten der Boliden etwas realistischer ausfallen können.



Beim Start in der Kampfarena rasen alle Fahrzeuge auf die Mitte zu.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig gut

MEHRSPIELERSPASS
68%

SPIELSPASS
70%

DEMOLITION RACER

Entwickler/Vertrieb: Infogrames Motion/
Infogrames
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 10 Autos/10+ Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November





Die Animationen der Kämpfer sehen überaus realistisch aus.

PGA EUROPEAN TOUR GOLF

Mit dieser neuen Golfsimulation versucht Infogrames alle Frischluftfanatiker vor den Fernseher zu bannen.

Nichts geht über einen gut gepflegten Rasen. Besonders dann nicht, wenn man auf diesem eine Partie Golf spielen will. Für diese Sportart will das Grün mit Hingabe gepflegt sein, soll der Ball nicht zwischen den Grashalmen verschwinden. Die Landschaftsgärtner der Sportanlagen haben jeden Tag viel zu tun, um das Gras auf die richtige Länge zu trimmen. Um uns diese Arbeit zu sparen, hat Infogrames eine Golfsimulation auf der PlayStation programmiert. Möchte man eine richtige Karriere als Golfprofi machen, bastelt man seinen Spieler anfangs nach Wunsch und Belieben selbst zusammen. Mit recht bescheidenem Handicap nimmt ihr an verschiedenen Turnieren teil, um eure Leistungen zu verbessern und in der Rangliste aufzusteigen. Bei der PGA Tour stehen dann acht riesige Kurse mit etlichen Plätzen zur Verfügung, die am besten mit der niedrigsten Schlagzahl absolviert werden sollten. Hierbei bestimmt man mit einer kleinen Powerleiste die Kraft und den Grad des Schlages, bevor man den Ball über den Platz schmettert. Vom Design sind die Plätze wirklich allerliebst gestaltet. Zahlreiche Details erkennt man auch

noch aus großer Entfernung sehr deutlich. Die Sportler bewegen sich beim Abschlag geschmeidig und wirken dadurch besonders lebensecht. Auch der Sound lässt eine natürliche Atmosphäre aufkommen, die den Eindruck vermittelt, wirklich in der freien Natur zu stehen. (Frank F.)

Solide Golfsimulation für Anfänger und Profis

Positiv: Selten haben die Kurse eines Golfspiels so lebensecht gewirkt wie bei diesem Titel. Es fehlen eigentlich nur noch die umherfliegenden Vögel und die Spaziergänger, um die Atmosphäre zu vervollkommen. Das Schlagsystem ist leicht zu durchschauen und bietet auch Anfängern einen leichten Überblick.

Negativ: Der größte Kritikpunkt an diesem Spiel ist mit Sicherheit die Grafik. Die pixeligen Texturen wirken teilweise etwas zu künstlich. Auch die Framerate hätte noch konstanter sein können. Scrollt man über den Platz, ruckelt die Grafik wirklich extrem.



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation



GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
79%

SPIELSPASS
74%

PGA EUROPEAN GOLF TOUR

Entwickler/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 8 Kurse
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November



TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE

Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.

GUIDE

Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE

Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-Genres aus.

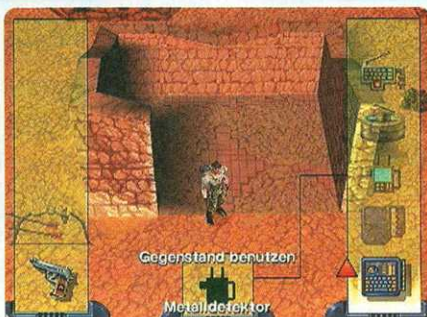


Die TNT-Hotline:

0190/824666



Hier löst sich ein feindlicher Wagen gerade sprichwörtlich in Luft auf. Dafür kassiert ihr ein Reparatur-Power-up.



Sowohl das Waffen- als auch das Gegenstands-menü lässt sich bequem während des Spiels einblenden.



Beim Feuern mit der Armbrust schaltet das Game in die inzwischen übliche Sniper-Perspektive um.

ACTION MAN - MISSION XTREME

Hosbro schickt den **amerikanischen Serienhelden** ins Rennen, um mal wieder **die Welt zu retten**.

In Deutschland weitestgehend unbekannt, genießt der Action Man in den USA Kultstatus. Schon seit Jahrzehnten verdient sich dort der Spielzeughandel eine goldene Nase mit Action-Man-Figuren und vielfältigem Zubehör. Nun begibt sich auch dieser Held in die interaktive Welt, um diese zu retten.

Denn einmal mehr bedroht der böse Dr. X mit seinen Handlangern die Welt. Diesmal versucht er die Erde mit einem Pflanzengift unter seine Kontrolle zu bringen und nur der von euch gesteuerte Action Man kann ihn daran hindern.

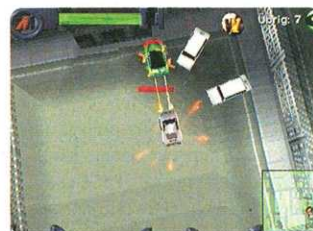
GAMEPLAY: Da das Welttrotten nicht gerade eine alltägliche Aufgabe darstellt, werdet ihr anhand einer einfachen ersten Mission zunächst einmal darauf vorbereitet. Professor Gangrenes Schergen plündern unter der Leitung seiner Assistentin Toxica die Laboratorien eurer Stadt, und ihr müsst dies mit Hilfe eures Fuhrparks in GTA-Manier verhindern. Habt ihr die giftige Toxica besiegt, verfolgt ihr ihre Spur zu Professor Gangrene in die Wüste. Dort beginnt euer Abenteuer dann erst richtig, und es gilt diverse Rätsel zu lösen und Gefahren zu meistern. So habt ihr den Eingang zu

Gangrenes Labor in der Wüste zu finden oder euch in seinem gut gesicherten Laborkomplex zurechtzufinden. Dabei seid ihr natürlich nicht alleine unterwegs, sondern werdet von Einheiten dieser **Gegner** verfolgt. Die Missionen unterscheiden sich deutlich voneinander, auch wenn sich die Rätsel teilweise ähneln. So wechseln sich Levels im Stile von Agententhrellern und solche, in denen ihr diverse Fahrzeuge steuert, ab.

TECHNIK: Action Man hinterlässt einen gemischten Eindruck. Die Steuerung ist feinfühlig und gut kontrollierbar, die Menüs und die gesamte Präsentation wirken sehr gut durchdacht. Action Man stehen die unterschiedlichsten Fahrzeuge, **Waffen** und technischen Hilfsmittel zur Verfügung, dass selbst James Bond neidisch wäre. Grafik und Sound halten aber nicht ganz mit dem gelungenen Gameplay mit. Obwohl die Grafik sauber aussieht, wirkt die Umgebung teilweise recht detailarm und die poppig bunten Farben sind nicht gerade jedermanns Sache. Der Sound hingegen ist so unscheinbar und unaufdringlich, dass man ihn kaum bemerkt, er allerdings auch nicht stört. (Tom S.)



Vor und während der Levels bekommt ihr in kurzen Briefings eure jeweiligen Aufgaben erklärt.



Habt ihr einen **Gegner** lokalisiert, müsst ihr ihn auch erledigen. Sonst wird er euch vernichten.

Für jüngere Zocker ein interessanter Titel

Positiv: Der große Vorteil von Action Man ist sein abwechslungsreiches Gameplay. So bekommt ihr neben einem Action-Adventure noch ein Spiel im GTA-Stil dazu. Ferner sind die präzise Steuerung und die Präsentation des Spieles positiv hervorzuheben. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades ist das Game für jüngere Zocker nahezu optimal.

Negativ: Action Man hätte deutlich besser abschneiden können, wenn vor allem Umfang und Technik so gut gelungen wären wie das Gameplay. So sind sechs Levels etwas knapp, und das bei sehr ähnlich angelegten Rätseln. Grafisch ist man von der PlayStation einen höheren Standard gewohnt.



Die Karte links unten zeigt euren aktuellen Standort an, und der Action-Man-Pfeil weist euch den richtigen Weg.



Ihr habt auch jederzeit die Möglichkeit, in die praktische und übersichtliche Third-Person-Perspektive zu wechseln.

TEST

ACTION MAN - MISSION XTREME

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK mittel
SOUND/FX mittel

MEHRSPIELERSPASS entfällt

SPIELSPASS

62%

Entwickler/Vertrieb: Interactive Studios/
Hosbro Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 6
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Hosbro Interactive
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 5. November

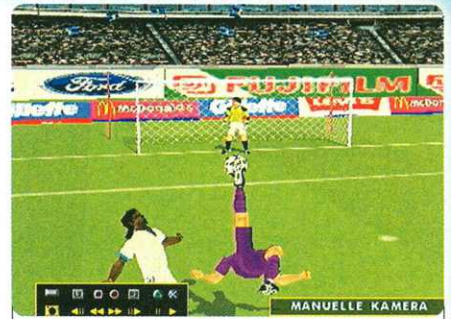




Manche Kicker, wie der französische Weltmeister Henri, schießen aus allen Lagen auf die Kiste des Gegners.



Die gebotenen Möglichkeiten in Bezug auf Replays übertreffen wohl sogar die von Ran auf dem Kabelsender SAT1.



Besonders schöne Szenen wirken im Replay noch einen Tick eindrucksvoller und lassen sich auf der Memory-Card verewigen.

FUSSBALL LIVE

Sony schickt einen **neuen Aspiranten** ins Rennen um die **virtuelle WM**

Fußball Live stellt nunmehr Sonys zweiten Versuch (nach dem etwas durchwachsenen Libero Grande im Vorjahr) dar, sich im Fußball-Metier zu etablieren. Erste Preview-Versionen hinterließen bereits einen fabelhaften Eindruck, der Appetit auf mehr machte. Ob es Sony gelingen wird, die Spitze des Genres zu erklimmen, wird sich zeigen, denn die Konkurrenz war noch nie derart groß wie in dieser Saison.

GAMEPLAY: Ein langes Intro macht euch bereits vor dem ersten Anstoß torehungrig, noch bevor ihr euch einer Flut an möglichen Modi gegenüberseht. Euch wird mit einer Zahl von 230 Mannschaften ein sehr ansehnliches Repertoire an spielbaren Teams zur Verfügung gestellt, um in den mehr als 20 verschiedenen Wettbewerben zu brillieren. Neben Standard-Mannschaften kann auch aus eher exotischen Teams, wie Jamaika und Neusee-

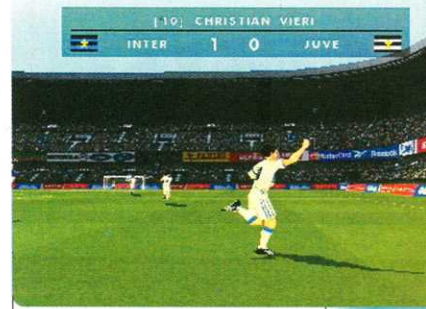
land, gewählt werden. Bevor es so richtig losgeht, solltet ihr noch einen kurzen Zwischestopp auf dem virtuellen Trainingsplatz einlegen, um euch mit den Feinheiten der Steuerung vertraut zu machen. Wie zum Beispiel das Konkurrenzprodukt UEFA Striker von Infogrames verwendet Sony ebenfalls eine andere Tastenbelegung als EAs FIFA-Reihe. So werden die Spieler per R2-Taste gewechselt, aber auch die Schuss- und Passtasten wurden anders belegt. Nach kurzer Anpassungsphase geht es dann endlich los. Nationale Meisterschaften in den wichtigsten Ligen Europas, natürlich auch die Jagd nach der deutschen "Salatschüssel" gehören ebenso zum Angebot wie die Möglichkeit, mit dem Team aus Neuseeland um die Ozeanien-Meisterschaft zu fighten. Je mehr Cups ihr gewinnt, desto mehr füllt sich euer virtueller **Trophäenschränk**, und weitere Wettbewerbe bzw. Stadien werden spielbar. Wem das



Ein kleiner Blick auf euren **Trophäenschränk** zeigt genau, welche Titel noch geholt werden müssen.

noch nicht genügt, um die WM-Krone zu erkämpfen, der kann sich seine eigenen Ligen und Wettbewerbe maßschneidern.

TECHNIK: Fußball Live gehört technisch gesehen zur Crème de la crème der PlayStation-Soccer-Titel. Die Bewegungen der einzelnen Kicker wirken enorm realistisch und wurden durch eine große Zahl verschiedener Animationen, etwa Kopfbälle und Fallrückzieher, angereichert. Sogar an Knitterfalten auf den Trikots der Kicker wurde gedacht. Besonders wirklichkeitsnah wirkt es, dass bei Bällen, welche über Freund und Feind hinwegseglern, alle Torejäger die Köpfe nach der Lederkugel verdrehen. Lediglich in puncto KI wurde eventuell etwas zuviel des Guten getan, was aber nicht unbedingt von Nachteil ist. Das Spielverhalten der gegnerischen Mannschaft ist meist sehr gut auf euer Spiel ausgerichtet, so dass ein leichter Torerfolg nicht zu erzielen ist. Hier kommt selbst der geübte Zocker nur mit sehr viel Kombinationsspiel zum Erfolg. Dieser Umstand hat jedoch zur Folge, dass es leicht passieren kann, dass so manches Spiel zu einer



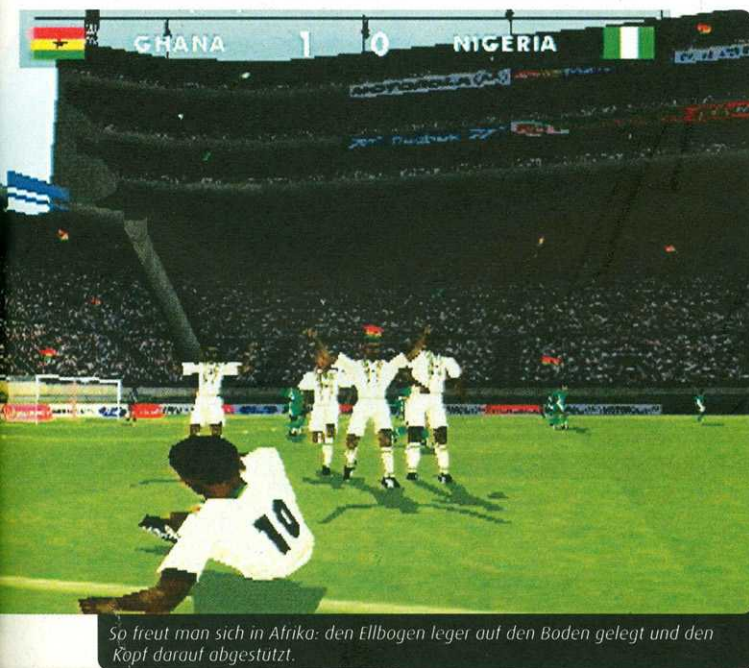
Zahlreiche Jubelanimationen versüßen dem Zocker den Torerfolg. Hier freut sich der wohl derzeit beste Goalgetter der Welt, Vieri von Inter.

erbitterten Grätschorgie oder einem verbissenen Kurzpassspiel mutiert. (Tom S.)

Für ausgebuffte Profis empfehlenswert

Positiv: Besonders hervorzuheben ist an Fußball Live zweifelsohne die technische Umsetzung samt dem herrlich inszenierten, stimmungsvollen Intro. Auch die hohe Zahl an gebotenen Cups und Wettbewerben sorgt für eine lang anhaltende Motivation. Bis sich der Trophäenschränk gefüllt hat, dürfte einige Zeit vergehen.

Negativ: Der Hauptgrund, welcher Fußball Live den Einzug in höhere Wertungsregionen verwehrt, ist die selbst für Fortgeschrittene sehr hoch angesetzte KI. Dies mag einerseits ein Anreiz sein, doch andererseits gerade für Anfänger wohl eher einen erheblichen Frustrationsfaktor darstellen. So bleibt leider nur ein Platz im dicht gedrängten Verfolgerfeld EAs.



So freut man sich in Afrika: den Ellbogen leger auf den Boden gelegt und den Kopf darauf abgestützt.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation
GRAFIK
SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

86%

SPIELSPASS

85%

FUSSBALL LIVE

Entwickler/Vertrieb: **SCEE/SCED**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **entfällt**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Preis: **DM 99,-**
USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **SCED**
Features: **230 Original-Teams, 20+ Turniere**

ERSCHEINUNGSTERMIN **erhältlich**



Top Game
PlayStation
EXTRA



Sobald ihr ein Eigentor erzielt habt, schleicht der Unglücksrabe von Dannen. Sieht ein bisschen aus wie Brad Vickers aus einem Zombie-Drama.



Psycho-Goalie: Seaman ist zwar ein Exzentriker, aber hier wagt er sich wohl zu weit in des Gegners Hälfte vor.



Kurz vor dem alles entscheidenden Vollspannstöß befindet sich der deutsche Goalgetter gegen die Jungs aus Australien.

FIFA 2000

Jedes Jahr **im Herbst** ist es **wieder so weit** und EA veröffentlicht ein **FIFA-Sequel**.

Der Fußball-Fan, der einer realen Ball- und Knochentreterei lieber eine gepflegte Sitzung vor der PlayStation vorzieht, um seinem Lieblingssport zu frönen, wird in diesem Jahr vor eine harte Zerreißprobe gestellt. Ähnlich wie im ersten Bundesliga-Alltag (siehe den Rauswurf des Exzentrikers Mario Basler bei den Bayern) geht es auch in puncto Konsolensport derzeit drunter und drüber. Gleich mehrere neue Produkte versuchen bzw. versuchten sich daran, die unumstrittene FIFA-Referenz aus dem Hause EA anzugreifen. Neben Infogrames mit UEFA Striker lieferte auch Sony mit Fußball Live einen eindrucksvollen Titel ab, welche aber beide doch um eine Nasenlänge hinter dem Vorzeigekicker zurückbleiben. Somit stellt sich einzig und allein die Frage: Bleibt die alte Referenz mit FIFA

'99? Oder setzt EA wie jedes Jahr noch einen drauf? Eine sicherlich berechnete Frage, denn für viele war der 99er-Ableger ein nahezu perfektes Beispiel, wie moderner Konsolensport auszusehen hat.

GAMEPLAY: Ein Spiel dauert 90 Minuten (normalerweise wenigstens, zumindest so lange noch, bis die FIFA die nächste Reglements-Änderung beschließt) und der Ball ist rund, so viel steht fest. Daran ändert sich auch im neuesten Streich der Coder aus dem Hause EA nichts. Also denn: Die virtuellen Fußballschuhe aus dem Hause Dassler geschnürt und er kann losgehen, der fulminante Kick. Um den Ballartisten auch in dieser Saison bei der Stange zu halten, liefert EA nach einem stimmungsvollen Intro die gewohnte Qual der Wahl zwischen vielfältigen Modi. Natürlich, wie sollte es auch anders sein, steht nach wie vor die Standard-Auswahl zur Verfügung. Ein schnelles Freundschaftsspiel ist gerade für Neulin-



Mit einigen geschickten Kabinettstückchen befindet ihr euch bereits im 16-er, bereit zum Einnetzen.

ge eine gute Möglichkeit, sich mit der leicht zu erlernenden Steuerung vertraut zu machen. Seid ihr bereits Herr über euren Controller, wagt ihr euch eher in härtere umkämpfte Gefilde vor. Eine reguläre Meisterschaft in einem von insgesamt 17 parat stehenden Ländern (darunter neben den großen Nationen, wie Italien, Spanien, England, Deutschland, Brasilien, Frankreich und den Niederlanden, auch die Underdogs aus Korea) sorgt für erbitterte Kämpfe. Spielt ihr um die deutsche Meisterschaft, die so genannte „Salatschüssel“, tretet ihr parallel dazu, je nach Spielplan, auch zur Torejagd um den etwas ins Abseits geratenen DFB-Pokal an. Derjenige, welcher noch mehr Beschäftigung sucht, wird in den eu-



GOOOOAAAAA! Zahlreiche neue Jubelausbrüche zeigen deutlich, dass sich sogar Großverdiener freuen können.

ropäischen Cups, der Champions-League oder im UEFA-Cup vor die Aufgabe gestellt, sich mit den besten europäischen Konkurrenten im direkten Vergleich zu messen. Doch auch für Sir Erichs Anhänger wird einiges geboten. Nachdem die Qualifikation zur EM 2000, die in Belgi-



"FIFA 2000 hebt den eigenen Standard jährlich ein Stück an"



Gekonnt lupft der Brasilianer die Lederkugel über den hilflosen dänischen Goalie hinweg.



Neue Animationen, wie die des mit der Hacke geschickt mitgenommenen Balles, bringen ein gewisses Plus an Realismus.



Der virtuelle Bolzplatz fördert euer Können in Standardsituationen, aber auch ein Elfmeter lässt sich blendend einstudieren.



Selbst ein Weltstar vom Format eines Rivaldo hat keinen Einfluss auf die



Keine Chance blieb dem Keeper bei dem fulminanten Gewaltschuss. Trotz tollem Flug bleibt ihm nur das Nachsehen.



Eine sinnvolle Neuerung ist das neue Pass-System. An der Pfeilfarbe erkennt ihr die Wahrscheinlichkeit eines geglückten Abspiels.

en und den Niederlanden stattfindet, endlich unter Dach und Fach ist, macht das Kräftemessen auf dem heiligen Rasen gleich doppelt so viel Spaß. Immer noch nicht von dieser Vielfalt gesättigten Naturen stehen 40 klassische Teams bereit, um einen Vergleich mit den derzeit dominierenden Teams anzustreben. In puncto Mannigfaltigkeit gelingt es EA zumindest, das Prequel zu toppen, doch auch spielerisch gibt es einiges zu vermeiden. Neu integriert wurde ein intelligent zu handhabendes Pass-System. Befindet ihr euch im Ballbesitz und sucht gerade nach einer günstigen Anspielstation, zeigen euch drei verschiedenfarbige Pfeile die jeweils

optimale Möglichkeit an, einen Spieler geschickt in Szene zu setzen. Hierbei steht ein grüner Pfeil für ein sicheres Abspiel und ein gelber für einen Risiko-Pass, während die Aussicht bei einer roten Markierung eher minimal ausfällt, dass euer Team im Ballbesitz bleibt. EA versuchte ferner erstmals in der FIFA-History das so genannte **Icon-Pass-System** zu implementieren. Im Basketball- oder Eishockey-Bereich ist dieses Feature bereits zum gewohnten Bild geworden. Euch stehen je drei Anspielstationen zur Auswahl, welche jeweils mit einem Button-Symbol gekennzeichnet sind. Wollt ihr den Kopfballspezialisten mit dem Kreis-Symbol an-



Gerade hat das Ass noch zugestochen, und jetzt zeigt er, dass er ein wahres Bewegungswunder ist.

spielen, genügt ein kurzer Druck auf den entsprechenden Button, und schon ist der Freizeit-Hrubesch im Ballbesitz. Daneben steht euch jedoch nach wie vor die Option offen, per Druck auf die X-Taste ein freies Abspiel zu vollziehen.

TECHNIK: Zualererst fällt auf, dass sich Electronic Arts bereits beim Intro wieder mächtig ins Zeug gelegt hat, um eine möglichst gute Einstimmung zum rasanten Treiben auf dem Rasen zu bieten. Anders als in den Vorjahren, als ihr jeweils nur ein wie die Faust aufs Auge passendes Musikstück zu hören bekommen habt, bekommt ihr deren nun gleich zwei. Schon die Gassenhauer von Blur oder Fatboy Slim passten hervorragend zum vermittelten Fußball-Flair. In dieser Saison fährt man mit Apollo 440 sowie Robbie Williams gleich zwei großkalibrige Geschütze auf. Auch in Bezug auf die Grafik wurde die Engine noch um einige Details verfeinert. Die Spieler wirken nicht mehr so kantig wie noch im 99er-Vorgänger. Gleiches gilt auch für das Schuhwerk der Ballkünstler. EAs eigene Motion-Capture-Studios haben wieder ganze Arbeit geleistet und einige Stars der US-Profiliga mit den kleinen leuchtenden Bällen beklebt, um deren Bewegungsabläufe in das Konsolenprodukt einzubauen. Damit auch dem Die-Hard-Freak kein wichtiger Kommentar entgeht, setzte man erneut auf den alten Hasen Poschi, alias Wolf-Dieter Poschmann, vom ZDF. Ferner baute man neue Jubelsequenzen ein, um der deutschen liebste Kind entsprechend abwechslungsreich zu gestalten. Carsten Jancker beispielsweise legt einen astreinen Salto auf den Rasen, um sein Tor



Schönen Gruß ans Präsidium des FCB! Mario Basler rules!

"EA bietet erneut das spielbarste und vielseitigste Soccer-Game"

frenetisch zu feiern. Schließlich stehen natürlich wieder alle aus den Vorgängern bekannten Kabinettstückchen zur Verfügung, um den Gegner so richtig schwindelig zu spielen. (Tom S.)

EA ist und bleibt die Fußball-Macht



Positiv: EA unterzieht die FIFA-Reihe einiger kleiner, aber feiner Schönheitsoperationen. Das Icon-Pass-System ist eventuell für altingesessene Fussli-Zocker nicht unbedingt notwendig, aber gerade für Neulinge eine große Erleichterung. Neben der grafischen Politur und der gewohnt hervorragenden Präsentation hat FIFA, wie bereits die direkten Vorgänger, vor allem eins, womit sich das Produkt um den entscheidenden Schuss von der Konkurrenz absetzt: Spielkultur! Gerade dieser Fakt wurde bei den Rivalen etwas vernachlässigt.

Negativ: FIFA ist und bleibt die Referenz, auch der neueste Ableger macht keine Ausnahme. Dennoch gibt es einige kleine Details, die eine noch höhere Wertung verhindern. Zocker, die sich zum ersten Mal mit EAs Dribblei befassen, sollten anfangs vom Weltklasse-Modus eher die Finger lassen, da dies zu hohen Frustrationen führen kann. Was aber wirklich stört, ist, dass man bei Eckbällen häufig den Ball aus den Maschen holen muss, da trotz der ansonsten guten künstlichen Intelligenz die Mitspieler unlogisch handeln.



Beim **Icon-Pass-System** zeigen Button-Symbole jeweils drei mögliche Anspielstationen an, das freie Abspiel bleibt jedoch weiterhin möglich.

Musikalisches Staraufgebot

EA schafft es in jedem Jahr aufs Neue, wirkliche Top-Songs zu den ohnehin schon wegweisenden Soccer-Titeln zu mixen. Zwar begann man erst im Jahre 1998 mit der Umsetzung dieser Idee. Jeder verwendete Titel war bereits vor dem Game-Release ein Hit, oder wurde im Zuge der guten Verkäufe des Spiels zu einem solchen.

Frankreich'98	Chumbawumba	Tubthumper
FIFA'98	Blur	Song No.2
FIFA'99	Fatboy Slim	Rockafella Skank
FIFA 2000	Apollo 440	Stop the rock
	Robbie Williams	It's only us

TEST

FIFA 2000

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
sehr gut

SOUND/MPX
sehr gut

MEHRSPIELERSPASS
90%

SPIELSPASS
90%

Entwickler/Vertrieb: EA Sports/EA
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: EA
Features: 100+ Teams

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Top
Game
PlayStation
2



Ronin Kotaru Hiba und die Ninja Lin laufen sich im Dorf zufällig über den Weg.



Die flinken Fledermäuse versprühen Gift. Nur mit Heilpflanzen lässt sich der schleichende Tod aufhalten.



Eine Szene aus den spärlich gesäten Zwischensequenzen.

RONIN BLADE

Knallharte **Ninja-Action** aus dem Fernen Osten. Ist das alte **Japan** auch vor **Zombies** gefeiert?

Nachdem Biohazard 3 (bei uns besser bekannt als Resident Evil 3) in Japan eingeschlagen hat wie die Bombe, war es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis ähnliche Produkte den Erfolgs-sog für sich ausnutzen wollen. Ob Konamis Ronin Blade ein solches Spiel ist, sei einmal dahingestellt. Sicher ist nur, dass es deutliche Parallelen im Gameplay mit dem Capcom-Horrorspiel aufzuweisen hat. Wir unterzogen Ronin Blade bereits in der letzten Ausgabe einem Preview und prangerten dort noch einige spielerische Unzulänglichkeiten an. Wir waren gespannt, wie sich die fertige Version präsentieren würde.

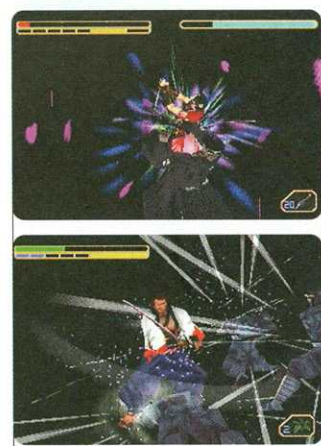
GAMEPLAY: Wie gesagt, lehnt sich der Spielablauf stark an Resident Evil 1 an. Das macht sich in erster Linie durch die vorberechneten Hintergründe und die festen Kameraperspektiven bemerkbar. Im Klartext heißt das, immer wenn der Charakter ein neues Szenario betritt, lädt die PlayStation kurz nach und ein neuer Abschnitt erscheint. Am Anfang des Spiels stehen zwei Helden

zur Auswahl: der Ronin Kotaru Hiba und die junge Ninja-Dame Lin. Beide unterscheiden sich nicht nur körperlich, sondern auch in ihrer Kampfführung voneinander. Kotaru ist kräftig gebaut und setzt seine langen Schwerter brachial gegen Angreifer ein. Lin hingegen ist schnell und wendig und bekämpft ihre Gegner bevorzugt mit Wurf-waffen. Sie möchte ihren Bruder bei einem Ninja-Auftrag unterstützen, während Kotaru das Grab seiner Eltern besuchen möchte. Wie der Zufall so will, machen beide im Dorf Bekanntschaft mit untoten Wächtern und Samurais. Fortan beschließen sie, gemeinsam der Sache auf den Grund zu gehen, und geraten mitten in ein Gespinnst von Geheimnissen. Hat man eine bestimmte Anzahl von Gegnern erledigt, steigt der Charakter eine Stufe auf und erhält neue **Spezialattacken**. Diese lassen sich dann im Nahkampf gegen Feinde einsetzen. Dazu wird eine kurze cineastische Einstellung gezeigt. Ronin Blade ist wegen seiner deutlichen Darstellung von Gewalt übrigens nichts für schwache Gemüter.



Kotaru erinnert sich in dieser Szene an seine Kindheit und die damals sehr harten Lehrsätze.

TECHNIK: Die Musikuntermalung passt hervorragend zum spannenden Ambiente von Ronin Blade. Teilweise tönen sanfte fernöstliche Klänge aus den Boxen. Wird es hektisch, sind sie schrill. Die Geräuschkulisse ist hingegen recht mager und beschränkt sich auf das Nötigste. Ebenso die Grafik. Einige Polygone mehr pro Charakter hätten es schon sein können und die Hintergründe wirken nicht sehr plastisch. Dennoch ist Ronin Blade durch seine optische Vielfalt überdurchschnittlich. (Frank F.)



Wenn es zu einer Auseinandersetzung kommt, kennen die beiden Helden mit ihren **Spezialattacken** keine Gnade.

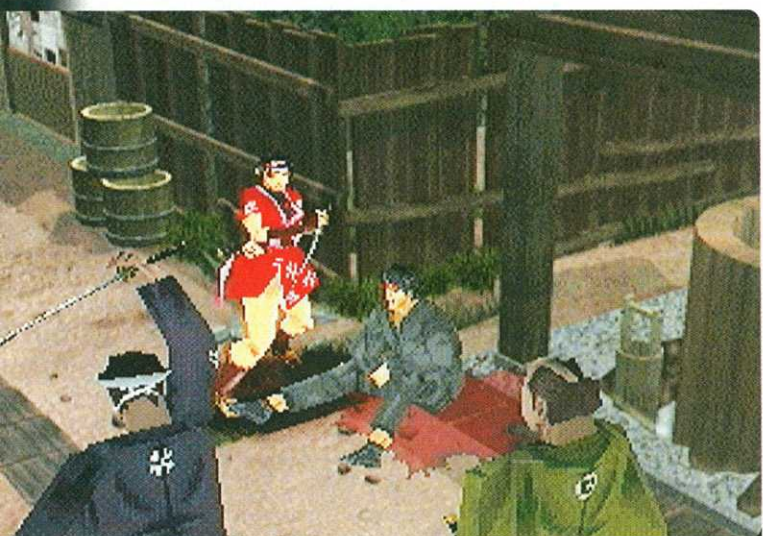


Wurde man schwer verwundet, ist die Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt.

Fernöstliches Resident Evil, ohne dessen Klasse

Positiv: Das einfache Spielprinzip geht euch sicher schnell in Fleisch und Blut über. Ronin Blade ist also genau das Richtige für Leute, die auf schnörkellose, knallharte Action stehen. Ebenfalls recht gut gelungen ist die Aufteilung des Spiels in zwei unterschiedliche Parallelstories, die sich ab und an überschneiden. Dadurch erhält der Titel einen zusätzlichen Reiz.

Negativ: Ronin Blade ist nichts für Zartbesaitete. Besonders blutjunge Spieler sollten die Finger von diesem teilweise recht derben Spiel lassen. Einige Szenen finde selbst ich übertrieben (beispielsweise muss man in einem Abschnitt über 200 unschuldige Dorfbewohner beseitigen). Neben dem eher gewaltverherrlichenden Prinzip fiel noch der ziemlich unausgewogene Schwierigkeitsgrad auf. Einige Gegner sind sehr leicht zu besiegen, während andere erst mit sehr viel Geduld und Spucke in die Knie zu zwingen sind. Ein wenig enttäuschend finde ich den knappen Umfang. Spätestens nach zwei Tagen intensiven Spielens ist Ronin Blade durch.



Im Dorf müsst ihr leider feststellen, dass vor eurem Eintreffen ein wahres Blutbad angerichtet worden ist.

TEST

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

GRAFIK **SOUND/FX**

gut gut

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

72%

RONIN BLADE

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 12+, 2 Charaktere

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine

Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 18

Testmuster: Konami

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

FAIRPLAY

by BauConTec

Sony Playstation

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

PSX Pad (versch. Farben)

Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	119,99
Lenkrad Fanatec Speedster	189,95
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	169,99

PAL Booster

RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast inkl. Modem	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
V-Box	169,99
RGB Scart Kabel (Sega)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
MSR Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99

Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Stricker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX

Bundesliga Stars	84,99
Dino Crisis	84,99
FIFA Soccer	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
GTA 2	89,99
Le Mans 24	89,99
Metal Gear Solid-Special Missions	39,99
Mission Impossible	89,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Sled Storm	83,99
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Worms 2: Armageddon	79,99

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



Memory-Card
24 MB (360 Bl.)
24,99

Final
Fantasy VIII
95,90

Mission
Impossible
89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

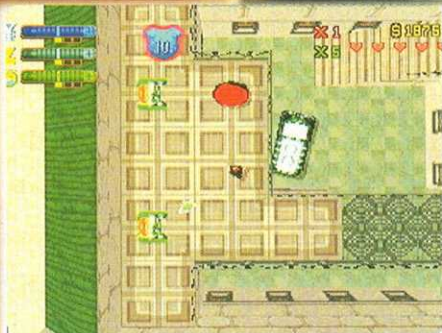
Fax 05331-995999

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

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

WESEMANN WA.BS



Nicht nur auf den befestigten Straßen düst ihr mit gestohlenen Fahrzeugen durch die Gegend. Auch in Parkanlagen und auf Bürgersteigen ist Platz dazu.



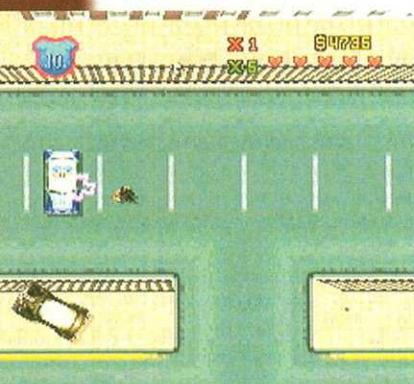
Für den besseren Überblick zoomt das Spiel automatisch. Gerade bei Hochgeschwindigkeitsfahrten bringt das erhebliche Vorteile.



Wenn widerspenstige Zivilisten nicht hören wollen, werden diese eben mit Waffengewalt überzeugt.

GRAND THEFT AUTO 2

Freunde des virtuellen **Chaos** aufgepasst! Hier kommt sie, die Fortsetzung des genialen Mix aus Gangsterleben, **Gewalt** und guter **Laune**.



Tipp: Schnappt euch einen Polizeiwagen, denn diese Fahrzeuge sind von der Motorleistung recht beachtlich ausgestattet.

Die Strichmännchen sind in alter Pracht und Tradition zurück. Nachdem wir bereits im ersten Teil und der Missions-CD London 1969 unseren schwarzen und dunklen Trieben in Sachen Verbrechen nachgehen durften, beglückt uns Take 2 nun endlich mit einer Fortsetzung. Erneut schlüpft ihr in die Rolle eines kleinen Gauners und erfüllt **Aufträge** für die ansässigen Obermotive der Unterwelt.

GAMEPLAY: Im Gegensatz zum Vorgänger gilt es allerdings, nicht nur einer einzigen Organisation zu dienen. Diesmal dürft ihr euch jeweils für eine von **drei verschiedenen Gangs**, die stadtansässig sind, entscheiden. Ihr startet auf einem verschwindend kleinen neutralen Stückchen Stadtgebiet. Drei unterschiedliche, farblich codierte Pfeile informieren euch, in welcher Richtung welche Gang residiert. Um nun überhaupt den Anschluss an eine der Gruppen der Unterwelt zu finden, gilt es zunächst, einer anderen heftigen Schaden zuzufügen, somit auf euch aufmerksam zu machen und tierischen Eindruck zu schinden. Dies erledigt ihr beispielsweise, indem ihr im feindlichen Ganggebiet Autos stiehlt. Habt ihr durch eure Schandtaten auf

eure Begabung aufmerksam gemacht, erhaltet ihr zu eurer favorisierten Gang Kontakt via Telefon. Diese vergibt dann Aufträge an euch. Das Spektrum ist hierbei recht weit gestreut. Neben simplen Aufgaben, wie Botengänge, habt ihr zum Beispiel Anschläge auf Gebäude durchzuführen. Aber auch Gegner, die eurem Brötchengeber ein Dorn im Auge sind, wollen aus dem Weg geräumt werden. Für all eure Schandtaten klingelt es übrigens kräftig auf eurem Punktekonto, welches auch die Grundlage für erreichte Highscores bildet. Natürlich herrscht in der Stadt nicht nur Anarchie. Die ansässige Polizei will ein Wörtchen mitreden und schreitet bei jeder von euch verübten Schandtat ein und versucht, euch dingfest zu machen. Haben sich die Herren der exekutiven Gewaltenteilung einmal an eure Fersen gesetzt, heißt es die Flucht zu ergreifen. Legt ihr euch nämlich mit den Ordnungshütern an, werdet ihr entweder geschnappt oder gnadenlos niedergemacht. Wehrt ihr euch dahingehend, dass ein Polizist zu Schaden kommt, habt ihr schnell ein



Tja, Pech gehabt. Agiert ihr nicht vorsichtig genug, setzt ihr eurem Leben selbst ein schnelles Ende.

wahres Rudel an der Stoßstange kleben, und dies bedeutet mächtigen Ärger. Es gilt also immer auszuloten, wie ihr gerade im Moment agiert. Wer penetranten Polizeizugriffen entkommen will, sollte übrigens sein Glück beim Weg über Häuserdächer versuchen, da die Verfolger hierdurch

schnell die Orientierung und eure Peilung verlieren. Allerdings solltet

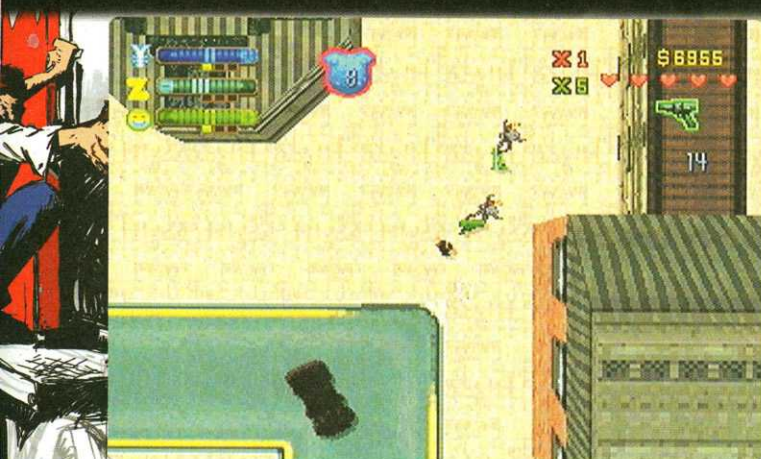


„Erneut überzeugt der **coole Mix** aus Verbrechen und schwarzem **Humor**“



He, warte auf mich!

Oben links seht ihr drei Leisten. Auf diesen kann abgelesen werden, welche der drei Gangs euch im Moment wohlgesonnen ist.



Um etwas Luft zu schnappen, solltet ihr euch in den Hinterhöfen herumtreiben. Hier findet ihr übrigens auch so manches versteckte Goodie.

„Jeder **Fan** der Serie wird auch den neuen Teil sofort ins **Herz** schließen“

ihr nicht zu schnell frohlocken. Kommt die Polizei nicht weiter, rufen diese gnadenlos Einsatzkräfte vom Militär herbei, die mit schlagkräftigen Waffen versuchen, eurem Treiben ein Ende zu setzen. Wie im richtigen knallharten Gangsterleben kommt ihr mit nackter Faustkraft bei solchen Widersachern nicht sehr weit. Also heißt es, die Augen offen zu halten und die ganzen Goodies, die in der Stadt verteilt sind, einzusacken. Neben einer simplen Faustfeuerwaffe erhaltet ihr selbstverständlich wieder mächtiges Gerät, wie Maschinengewehr und Flammenwerfer. Aber auch die Fahrzeuge, die ihr euch unter den Nagel reißen könnt, dürfen als Waffe eingesetzt werden, denn kaum ein Gegner gewinnt den Kampf Körper gegen Autoblech. Euer ganzes Tun bewirkt natürlich in eurem Umfeld, dass gewisse Elemente der verschiedenen Gruppierungen euch mehr oder weniger wohlgesonnen sind. Diesen Wert zeigt im Spiel jeweils eine Leiste an, auf der ihr genau seht, bei welcher Gang ihr gerade im Moment den größten Stein im Brett habt.

TECHNIK: Grafisch hat sich nicht gerade viel getan. Die PlayStation ist in der Lage, wirklich bessere optische Feinheiten darzustellen. Allerdings hat die kleine CD-Schleuder, bedingt durch die große Stadtkarte, mächtig Daten vorzukauen, und das wird in GTA 2 ruckelfrei absolviert. Um dem Spieler stets freies Sichtfeld zuzubilligen, zoomt das Spiel je nach Aktionslage heran. Dies hat den Vorteil, dass ihr bei **Hochgeschwindigkeitsfahrten** Hindernisse wie Autos und Passanten etwas früher erkennt. Steuerungstechnisch agiert man genau wie in den bisherigen Spielen. Per Steuerkreuz justiert ihr eure Spielfigur in die richtige Richtung und gebt mit der entsprechenden Befehlstaste den Schritt an. Das war und ist zu Anfang immer ein wenig gewöhnungsbedürftig, hat aber durchaus seinen Sinn. Weitere Aktionsmöglichkeiten sind natürlich Aktion, Springen, unschuldigen Zivilisten das Auto wegzuschnappen, etc. Um den totalen Neueinsteiger in der Grand-Theft-Auto-Welt nicht total im Regen stehen zu lassen, stehen dem Spieler zu Beginn verschiedene Pop-up-Information zur Seite, die die grundlegenden Ele-



Oben in der Mitte seht ihr durch die Anzeige von Polizistenköpfen, wie scharf die Ordnungskräfte gerade auf euch sind.



Mist! Wer nicht schnell genug bei einer Flucht ist, wird gnadenlos von der Polizei einkassiert.



Nachdem ihr euch für eine der drei verschiedenen Gangs entschieden habt, erhaltet ihr Aufträge von dieser.



Wie schon im Vorgänger dürft ihr zum Zeitvertreib Wagen an Kreuzungen abstellen, um den Verkehr zu blockieren.

Entweder man liebt es, oder man liebt es nicht ...

Positiv: Strichmännchen-Action in Reinkultur. Sicherlich kann der eine oder andere mit der Grand-Theft-Auto-Reihe nicht so viel anfangen, aber jeder Fan der Vorgänger wird die vorliegende Scheibe schnell ins Herz schließen. Zugegeben sind der miese, kniefende Humor und die Selbstverständlichkeit, andauernd ein Verbrechen zu begehen, erstmal gewöhnungsbedürftig, doch jeder Zocker, der noch einigermaßen klar in der Birne ist, bleibt trotz alledem auf den Boden der Tatsachen und beginnt nicht nach Spielkonsum, sein eigenes Syndikat aufzubauen. Fazit: Nicht lange fackeln, sondern kaufen!

Negativ: Meckern müssen wir auch. Irgendwie kommt mir der zweite Teil mehr wie ein Mission-Pack als eine Fortsetzung vor. Sehr viele Neuerungen gibt es nicht zu vermehren. Auch grafisch hat sich nur wenig getan. Obwohl gerade die schlichte Optik der Reihe ein bisschen den Kultfaktor ausmacht, hätte man hier etwas mehr die Schraube anziehen können.



Limitation im Spielebereich herumärgern. (Gunther H.)



Fleißige Verbrecher erhalten nach getaner Arbeit ein Lob vom Boss und steigen im Ansehen.



Die verschiedenen Aufträge gestalten sich völlig unterschiedlich und reichen von simpel bis ultrakrass.

GRAND THEFT AUTO 2

Entwickler/Vertrieb: Take 2/DMA
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 30+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 89,-
USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Take 2
Features: keine

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation
GRAFIK
SOUND/FX
dürftig
gut
MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

86%

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Top Game
PlayStation
UK GAMES

WORMS PINBALL

Flipper-Freunde aufgepasst: Team 17 bringt einen Flipper mit den allseits beliebten **Würmern** heraus.

Bevor uns die Leute bei Team 17 mit dem neuen Worms Arma-

Warum zum Flippern noch in die Kneipe gehen?

Positiv: Zwei Flipper-tische, viele Rampen, Loops, Multiball... Flipperherz, was willst du mehr? Worms Pinball kann von der Grafik und der Ausstattung her überzeugen. Selbst der für Worms typische Witz kommt teilweise richtig gut rüber. Auch wenn Worms Pinball nicht ganz an die Referenz heranreicht, macht der Titel auf jeden Fall eine Menge Spaß.

Negativ: Der Flipper hätte eine weitaus bessere Wertung erzielen können, wenn da nicht die schlecht lesbare Anzeige und die zu hohe Spielgeschwindigkeit wären. Vor lauter bunt blinkender Details im Hintergrund fällt es echt schwer, die Anzeige zu lesen, und so weiß man entweder nicht, was los ist, oder die Kugel fällt unten raus, weil man zu lange auf die Anzeige geschaut hat. Überhaupt ist die Kugelgeschwindigkeit zu hoch, so dass das Spiel oft in simples Flippergehämmer ausartet.



geddon erfreuen, überraschen sie uns erst noch schnell mit einem neuen Flipperspiel. Und wie der Name schon verrät, dreht sich auch hier fast alles um die kleinen aggressiven Würmer. Doch ließ man sich nicht lumpen und spendierte dem Game noch einen zweiten Tisch namens World Rally Fever. Auf beiden Flippern laden diverse Elemente, wie Rampen, Loopings oder Kombinationen, zum Zocken ein. Auch verschiedene In-Game-Spiele, wie die Alien-jagd oder der Big-Points-Modus, fordern den Spieler heraus. Und natürlich gibt es auch auf beiden Tischen das obligatorische **Multiball**. Grafisch sehen die Flipper gut aus, allerdings ist die Anzeige bei



Der zweite Tisch im Spiel namens World Rally Fever dreht sich um das Thema Rallye. Was aber die japanischen Figuren damit zu tun haben?



Kugelhagel! Selbstverständlich gibt es auch bei Worms Pinball einen **Multiball**-Modus, bei dem mehrere Kugeln von euch im Spiel gehalten werden wollen.

beiden etwas schwer zu lesen. Ein weiteres Manko ist die sehr hohe Kugelgeschwindigkeit, denn häufig versucht man einfach nur den Ball im Spiel zu halten, anstatt

gezielt zu spielen. Dafür überzeugt die Kugelphysik absolut. Die Kugelbewegungen sind jederzeit nachvollziehbar und frustren nicht durch unfaire Manöver. (Tom S.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERSPASS

68%

SPIELSPASS

64%

WORMS PINBALL

Entwickler/Vertrieb: Team 17/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 2 Flippertische
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal



PLANE CRAZY

Für alle **Hobbypiloten** und Rennspielfreunde bringt Project Two Interactive dieses **Flugspiel** auf den Markt.

Rennspiele gibt es in Deutschland bekanntlich wie Sand am Meer. So suchen die Entwickler immer neue Wege, um sich von der Masse abzuheben. Deshalb geht

Ganz schön crazy!

Positiv: Um hier etwas Positives zu erwähnen, müsste ich mir etwas aus den Fingern saugen. Halt, denn immerhin kann man die Flugzeuge optisch nach Belieben anmalen lassen! Mehr gibt es leider nicht zu sagen.

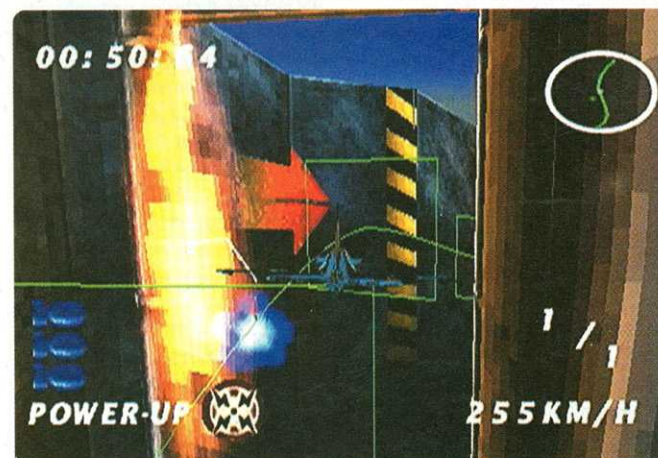
Negativ: Wo soll ich nur anfangen? Zum einen ist die Grafik selbst für die gute alte Play-Station mies. Clippingfehler am laufenden Band, Objekte ploppen ins Bild und dicker Nebel am Horizont. Dann die misslungene Steuerung: Weder analog noch digital lassen sich die Flieger auch nur halbwegs präzise steuern, und so gleicht eure Fluglinie der eines Ping-Pong-Balls. Da vergeht dem Spieler schnell der Spaß. Man hätte wohl besser noch ein paar Wochen Entwicklung investieren sollen.



man bei Project Two Interactive einfach in die Luft. Nicht im Sinne einer Explosion, sondern ein Rennspiel in der Luft mit diversen Flugzeugen. Mit einer an den Haaren herbeigezogenen Story werden wir glücklicherweise verschont, stattdessen geht es gleich zur Sache. Zunächst habt ihr mal wieder die Qual der Wahl und müsst euch für einen Modus entscheiden. Neben dem Championship-Modus könnt ihr euch auch ins **Training** begeben oder einfach ein schnelles Rennen wagen. Die Rennen an sich arten allerdings zum Glücksspiel aus, denn die Steuerung ist, wie auch die Grafik, absolut danebengegangen. Eine derart unpräzise,



Aufholjagd: Rennspielüblich startet ihr vom letzten Platz aus und müsst euch mühsam an die Spitze heranarbeiten.



Ideallinie: Im **Training** wird euch die optimale Fluglinie anhand der eingeblendeten grünen Linie gezeigt. Dieser zu folgen ist allerdings nicht einfach.

schwammige Steuerung haben wir selten erlebt. Grafisch zeigt sich der Titel auch von der schlechten

Seite, denn Clipping-Probleme sind allgegenwärtig, und das trotz der Detailarmut. (Tom S.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürftig

MEHRSPIELERSPASS

entfällt

SPIELSPASS

42%

PLANE CRAZY

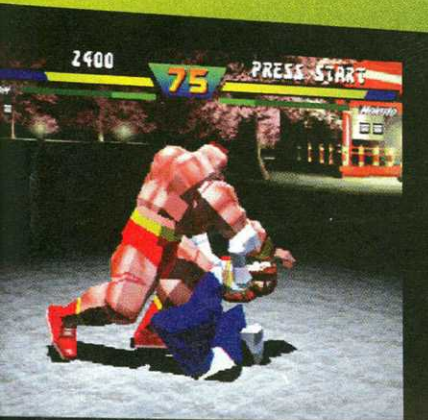
Entwickler/Vertrieb: Inner Workings/Project Two Interactive
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 6 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Project Two Interactive
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 4. Quartal



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

> Nichts für kleine Mädchen!



Street Fighter EX Plus Alpha

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



Bloody Roar

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



Marvel Super Heroes

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



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:

(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

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

DIE SCHLÜMPFE

Klein und blau kommen sie daher und wollen die **Vorschulkinder** beglücken.

In Schlumpfhäusern hat sich Nachwuchs eingestellt. Da dort niemand auf ein solches Ereignis gefasst war, müssen schleunigst Baby-nahrung und Spielzeug geschlumpft werden. In einem der beiden Spiel-

Magere Hüpferei ohne Ideen

Positiv: Die Schlümpfe ist ein kurzweiliges Spielchen, das vorrangig für Kinder im Vorschulalter gedacht ist (auch wenn es ein USK 6 bekommt). Die einfache Steuerung und Storyline stellen keine großen Ansprüche, so dass die lieben Kleinen gut damit zu-rechtkommen dürften.

Negativ: Das gesamte Erscheinungsbild vermittelt den Eindruck eines "Billigproduktes". Magere Handlung ohne geistigen Anspruch sowie Durchschnittsgrafik mit ständigen Berechnungsfehlern zeigen das deutlich. Nicht einmal in den Zeichentricksequenzen wurden den Schlümpfen anständige (und bekannte) Stimmen gegönnt. Bis ich dieses Spiel wieder zocke, muss ich wohl genauso blau sein wie die Schlümpfe selbst.



modi macht ihr euch als Sammler-schlumpf auf den Weg, aus verschie-denen einzeln anwählbaren Levels die zwei benötigten Gegenstände (Milchflaschen und Rassel) zu schlumpfen. In diesem sehr leichten Modus könnt ihr weder verletzt wer-den, noch auf andere Art und Weise sterben. Habt ihr den Level voll-bracht, wird **Baby-Schlumpf** ge-pflegt. In Art eines Tamagotchis er-schlumpft ihr ihm jeden Wunsch. Ist der Kleine zufrieden, gibt es einen Punkt auf der Zufriedenheitsskala. Wenn er richtig glücklich ist, werdet ihr mit einem kurzen Zeichentrick-video belohnt. Im zweiten, etwas härteren Modus wird eure Geschick-lichkeit auf die Probe gestellt. Hier sollt ihr als Muskelschlumpf gegen den Hexer Gargamel (oder Gurgel-



In den einzelnen Levels sind verschiedene Spielchen eingebaut, zum Beispiel der Ritt auf dem Hasen.



Um **Baby-Schlumpf** zufriedenzustellen, müssen Milch und Rasseln gesammelt und das Kind wie ein Tamagotchi gepflegt werden.

hals) vorgehen, der drei Schlümpfe gefangen genommen hat. In 18 Levels befreit ihr die Unglücklichen. Die auftauchenden Gegner werden mit einem gekonnten Sprung in die

ewigen Jagdgründe geschlumpft. Ab-wechslung bieten neben eingebau-ten Bonuslevels vor allem Levels, in denen ihr beispielsweise auf dem Storch umherschlumpft. (Frank F.)

TEST
Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
dürftig
dürftig

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
59%

DIE SCHLÜMPFE

Entwickler/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 18 Levels + Bonuslevels
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: 99,- DM USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT

Wer auf **Cluedo** steht, darf sich auf Cryos **Verbrecherjagd** freuen.

Im 18. Jahrhundert erlebt das riesige China seine Blütezeit. Unter

Für Hobby-Detektive und Geschichtshungrige

Positiv: Spannende At-mosphäre, verbunden mit historischem Wissen aus dem alten China. Die fast meditative Musikuntermalung ist sehr gut gelungen. Klare und professionelle Sprachausgabe.

Negativ: Zu Anfang fällt die Orien-tierung innerhalb des Hofes sehr schwer. Hinzu kommt die unge-naue Steuerung per D-Pad. Trotz Maus-Funktion ist das Fehlen einer Analog-Unterstützung nicht zu entschuldigen. Außerdem lässt die Anforderung an den Spieler stark zu wünschen übrig. Ge-spräche lassen sich nicht beein-flussen und die Bewegungsfrei-heit innerhalb des Hofes ist stark eingeschränkt. Im Endeffekt läuft es darauf hinaus, das gesamte Gelände zu sondieren und alles auszuprobieren. Eingefleischten Adventure-Fans mag das genü-gen, mir jedoch nicht.



Kaiser Qianlong herrscht Frieden und Wohlstand am Hof, bis eines Tages die Leiche des **Obereunuchen** gefunden wird. Der Spieler übernimmt die Rolle des jungen Palastverwalters An Jing, der beauftragt wird, das Verbrechen auf-zuklären. Damit er seinen Posten nicht verliert, verbleiben ihm nur wenige Stunden bis Sonnenunter-gang. Verrat in der verbotenen Stadt ist ein reinrassiges Point-and-Click-Adventure der einfachen Art. Mit simplen Kommandos lenkt ihr An Jing über den verwinkelten kaiserlichen Hof und durch dessen zahllose Gebäude. Nur durch Befragen und gekonnten Einsatz von Indizien lüftet ihr nach und nach das Geheimnis des Mor-des. Insgesamt müssen rund ein Dutzend Hauptcharaktere befragt werden, um elementare Informa-tionen zu ergattern. Dank einer Tagebuch-Option lassen sich alle wichtigen Begebenheiten noch einmal nachlesen und genauer durchleuchten. Mit der Karte behält man einigermaßen den Überblick. Leider fehlt es im



Den Mord an den angesehenen **Obereunuchen** gilt es aufzuklären.

eigentlichen Spiel an einer Orien-tierungsmöglichkeit, in welche Richtung Jing gerade blickt. Aus technischer Sicht macht Cryos neustes Adventure leider keinen

ausgereiften Eindruck. Zwar sind Hintergrundmusik und Sprachaus-gabe in Ordnung, aber grafisch wäre weitaus mehr aus der Play-Station herauszuholen. (Frank F.)

TEST
Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
SOUND/FX
dürftig
gut

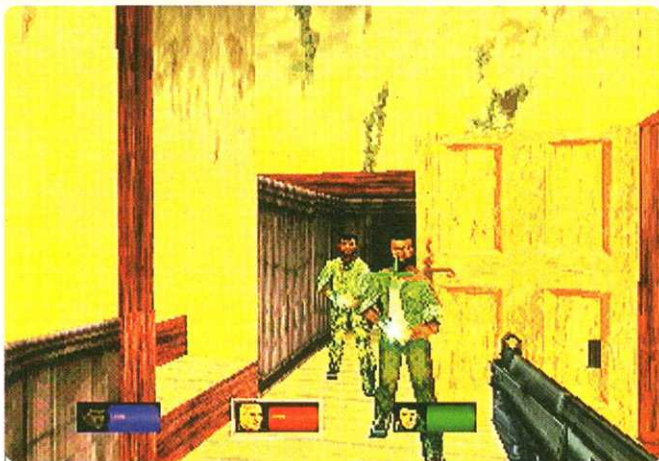
MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
43%

VERRAT IN DER VERBOTENEN STADT

Entwickler/Vertrieb: Cryo/Ravensburger
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: 99,- DM USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Ravensburger
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



In manchen Räumlichkeiten erwarten euch mehrere Terroristen gleichzeitig. Wer den Finger schneller am Abzug hat, überlebt.

RAINBOW SIX

Neues Futter für Liebhaber von brisanten Spezialeinsätzen

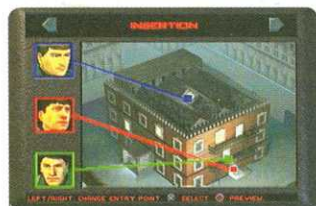
Sorgete die PC-Fassung bereits seit geraumer Zeit für Begeisterung, kommen nun endlich auch Sony-Zocker in den Genuss, ein Sonder-einsatzkommando zu dirigieren. Im Gegensatz zu Ego-Shootern wie Quake 3 Arena setzen die Coder von Red Storm Entertainment nicht auf Dauerfeuer-Action, sondern integrierten einen hohen Strategiefaktor. Nachdem ihr euren aktuellen Auftrag bekommen habt, besteht eure erste Aufgabe darin, ein schlagkräftiges Team aus drei Spezialisten zusammenzusetzen. Bereits an dieser Stelle wird euch eine genaue Vorausplanung abverlangt, denn ihr solltet in dem stark eingeschränkten Inventar nur die wirklich sinnvollen Gegenstände mitführen. Neben zahlreichen Waffensystemen habt ihr auch Blendgranaten oder elektronische Türöffner zur Verfügung. In eurer ersten Mission gilt es, in der belgischen Botschaft in Großbritannien einen Diplomaten aus

den Fängen einer Terroristen-Gruppe zu befreien. Ihr platziert eure drei Charaktere geschickt, damit ihr jeweils von verschiedenen Punkten aus in das Gebäude eindringen könnt. Um im Zuge dieser Infiltration nicht allzu viel Aufsehen zu erregen, solltet ihr bedacht vorgehen. Zahlreiche Fortbewegungsarten, etwa das Springen oder Schleichen, erleichtern euch dies ungemein. Als problematisch stellt sich während der zwölf Missionen der Umstand heraus, dass ihr bereits nach einem Treffer Geschichte seid. (Tom S.)

Interessanter Shooter mit Strategie-Einschlag

Positiv: Am überzeugendsten fällt der hohe Strategie-Faktor in Rainbow Six ins Gewicht. Bereits im Vorfeld der Action-Kost wird euch einiges an Denkarbeit abverlangt. Hiermit gelingt es dem Titel, sich eindrucksvoll von der Masse der Ego-Shooter abzuheben.

Negativ: Rainbow Six bietet auf der einen Seite einen flotten Grafikaufbau, jedoch bleibt eine bessere Wertung aufgrund der spärlich texturierten Räume verwehrt. Hier hätten die Coder ein wenig drauflegen können, um die Örtlichkeiten nicht derart trist wirken zu lassen.



Im Rahmen der Planung stehen euch verschiedenste Wege offen, das Gebäude von allen Seiten zu infiltrieren.

TEST

Action **79%**
Strategie **79%**
Abenteuer **79%**
Geschick **79%**
Simulation **79%**
GRAFIK **79%**
SOUND/FX **79%**
gut **79%**
MEMISPIELERSPASS **79%**
entfällt **79%**
SPIELSPASS **79%**

RAINBOW SIX

Entwickler/Vertrieb: Red Storm Ent./Take 2
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 12 Missionen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./keine
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Take 2
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN November



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: gelten meist für die deutsche Version und -service
1. In am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. (Es ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Drucksatz und Schreibfehler.
• Bei Nichtanlieferung berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
• Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr ab DM 180,- frei bei Konsolenartikeln; ab 49,99 Warenwert frei.
• Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei, bei Konsolenartikeln; ab 49,99 Warenwert frei.
Preis Stand 15.10.99 * = noch nicht verfügbar am 15.10.99
N = Neu P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 0576/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX	KNND
Abe's Oddysee 49,99	Kurushi Final* 99,99
Abe's Oddysee 2 49,99	Le Mans* 99,99
Apok Man* 49,99	Legends of Kertia* 99,99
Apok Man* 2 49,99	Legends of Kertia* 2 99,99
Akuma 49,99	Legends of Kertia* 3 99,99
Akuma 2 49,99	Le Mans 24* 99,99
Air Combat Plat. 49,99	Lucky Luke Plat.* 99,99
Air Combat 2 49,99	Mad Max 2, 2000 99,99
Alien Resurrection 49,99	Medieval Plat. 99,99
Alien Trilogy 49,99	Metall Gear Solid 99,99
Anna Kourn. Tennis 49,99	Off. Special Miss. 99,99
Apocalypse 49,99	Mickey's World 99,99
Asterix & Obelix* 99,99	Missile Command* 99,99
Autobahn Racer 2* 99,99	Impossible* 99,99
Battle of Britain 99,99	Monkey Hero 99,99
Baseball 2000 99,99	Monopoly 99,99
Big Race USA 99,99	Mulan Story 99,99
Black Knight 99,99	Music 99,99
Blade & Blade 99,99	Need 4 Speed 4 99,99
Bombardier 99,99	NHL 2000 99,99
Bombardier 2 99,99	Ninja 99,99
Bombardier 3 99,99	Omikron 99,99
Bombardier 4 99,99	Omikron 2 99,99
Bombardier 5 99,99	Pharaoh 99,99
Bombardier 6 99,99	
Bombardier 7 99,99	
Bombardier 8 99,99	
Bombardier 9 99,99	
Bombardier 10 99,99	
Bombardier 11 99,99	
Bombardier 12 99,99	
Bombardier 13 99,99	
Bombardier 14 99,99	
Bombardier 15 99,99	
Bombardier 16 99,99	
Bombardier 17 99,99	
Bombardier 18 99,99	
Bombardier 19 99,99	
Bombardier 20 99,99	

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

Box Champions 99,99	Player Manager 99,99
Box Champions 2 99,99	Pong 99,99
Box Champions 3 99,99	Pop'n Pop 99,99
Box Champions 4 99,99	Pop'n Pop 2 99,99
Box Champions 5 99,99	Pop'n Pop 3 99,99
Box Champions 6 99,99	Pop'n Pop 4 99,99
Box Champions 7 99,99	Pop'n Pop 5 99,99
Box Champions 8 99,99	Pop'n Pop 6 99,99
Box Champions 9 99,99	Pop'n Pop 7 99,99
Box Champions 10 99,99	Pop'n Pop 8 99,99
Box Champions 11 99,99	Pop'n Pop 9 99,99
Box Champions 12 99,99	Pop'n Pop 10 99,99
Box Champions 13 99,99	Pop'n Pop 11 99,99
Box Champions 14 99,99	Pop'n Pop 12 99,99
Box Champions 15 99,99	Pop'n Pop 13 99,99
Box Champions 16 99,99	Pop'n Pop 14 99,99
Box Champions 17 99,99	Pop'n Pop 15 99,99
Box Champions 18 99,99	Pop'n Pop 16 99,99
Box Champions 19 99,99	Pop'n Pop 17 99,99
Box Champions 20 99,99	Pop'n Pop 18 99,99
Box Champions 21 99,99	Pop'n Pop 19 99,99
Box Champions 22 99,99	Pop'n Pop 20 99,99
Box Champions 23 99,99	Pop'n Pop 21 99,99
Box Champions 24 99,99	Pop'n Pop 22 99,99
Box Champions 25 99,99	Pop'n Pop 23 99,99
Box Champions 26 99,99	Pop'n Pop 24 99,99
Box Champions 27 99,99	Pop'n Pop 25 99,99
Box Champions 28 99,99	Pop'n Pop 26 99,99
Box Champions 29 99,99	Pop'n Pop 27 99,99
Box Champions 30 99,99	Pop'n Pop 28 99,99
Box Champions 31 99,99	Pop'n Pop 29 99,99
Box Champions 32 99,99	Pop'n Pop 30 99,99
Box Champions 33 99,99	Pop'n Pop 31 99,99
Box Champions 34 99,99	Pop'n Pop 32 99,99
Box Champions 35 99,99	Pop'n Pop 33 99,99
Box Champions 36 99,99	Pop'n Pop 34 99,99
Box Champions 37 99,99	Pop'n Pop 35 99,99
Box Champions 38 99,99	Pop'n Pop 36 99,99
Box Champions 39 99,99	Pop'n Pop 37 99,99
Box Champions 40 99,99	Pop'n Pop 38 99,99
Box Champions 41 99,99	Pop'n Pop 39 99,99
Box Champions 42 99,99	Pop'n Pop 40 99,99
Box Champions 43 99,99	Pop'n Pop 41 99,99
Box Champions 44 99,99	Pop'n Pop 42 99,99
Box Champions 45 99,99	Pop'n Pop 43 99,99
Box Champions 46 99,99	Pop'n Pop 44 99,99
Box Champions 47 99,99	Pop'n Pop 45 99,99
Box Champions 48 99,99	Pop'n Pop 46 99,99
Box Champions 49 99,99	Pop'n Pop 47 99,99
Box Champions 50 99,99	Pop'n Pop 48 99,99
Box Champions 51 99,99	Pop'n Pop 49 99,99
Box Champions 52 99,99	Pop'n Pop 50 99,99
Box Champions 53 99,99	Pop'n Pop 51 99,99
Box Champions 54 99,99	Pop'n Pop 52 99,99
Box Champions 55 99,99	Pop'n Pop 53 99,99
Box Champions 56 99,99	Pop'n Pop 54 99,99
Box Champions 57 99,99	Pop'n Pop 55 99,99
Box Champions 58 99,99	Pop'n Pop 56 99,99
Box Champions 59 99,99	Pop'n Pop 57 99,99
Box Champions 60 99,99	Pop'n Pop 58 99,99
Box Champions 61 99,99	Pop'n Pop 59 99,99
Box Champions 62 99,99	Pop'n Pop 60 99,99
Box Champions 63 99,99	Pop'n Pop 61 99,99
Box Champions 64 99,99	Pop'n Pop 62 99,99
Box Champions 65 99,99	Pop'n Pop 63 99,99
Box Champions 66 99,99	Pop'n Pop 64 99,99
Box Champions 67 99,99	Pop'n Pop 65 99,99
Box Champions 68 99,99	Pop'n Pop 66 99,99
Box Champions 69 99,99	Pop'n Pop 67 99,99
Box Champions 70 99,99	Pop'n Pop 68 99,99
Box Champions 71 99,99	Pop'n Pop 69 99,99
Box Champions 72 99,99	Pop'n Pop 70 99,99
Box Champions 73 99,99	Pop'n Pop 71 99,99
Box Champions 74 99,99	Pop'n Pop 72 99,99
Box Champions 75 99,99	Pop'n Pop 73 99,99
Box Champions 76 99,99	Pop'n Pop 74 99,99
Box Champions 77 99,99	Pop'n Pop 75 99,99
Box Champions 78 99,99	Pop'n Pop 76 99,99
Box Champions 79 99,99	Pop'n Pop 77 99,99
Box Champions 80 99,99	Pop'n Pop 78 99,99
Box Champions 81 99,99	Pop'n Pop 79 99,99
Box Champions 82 99,99	Pop'n Pop 80 99,99
Box Champions 83 99,99	Pop'n Pop 81 99,99
Box Champions 84 99,99	Pop'n Pop 82 99,99
Box Champions 85 99,99	Pop'n Pop 83 99,99
Box Champions 86 99,99	Pop'n Pop 84 99,99
Box Champions 87 99,99	Pop'n Pop 85 99,99
Box Champions 88 99,99	Pop'n Pop 86 99,99
Box Champions 89 99,99	Pop'n Pop 87 99,99
Box Champions 90 99,99	Pop'n Pop 88 99,99
Box Champions 91 99,99	Pop'n Pop 89 99,99
Box Champions 92 99,99	Pop'n Pop 90 99,99
Box Champions 93 99,99	Pop'n Pop 91 99,99
Box Champions 94 99,99	Pop'n Pop 92 99,99
Box Champions 95 99,99	Pop'n Pop 93 99,99
Box Champions 96 99,99	Pop'n Pop 94 99,99
Box Champions 97 99,99	Pop'n Pop 95 99,99
Box Champions 98 99,99	Pop'n Pop 96 99,99
Box Champions 99 99,99	Pop'n Pop 97 99,99
Box Champions 100 99,99	Pop'n Pop 98 99,99
Box Champions 101 99,99	Pop'n Pop 99 99,99
Box Champions 102 99,99	Pop'n Pop 100 99,99

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 November (PSX)
Mission Impossible*
89,99 incl. Versandkosten!!!

Knallhart kalkuliert
Unsere PSX TOP 10

Carmaggeddon dt.*	79,99
Demolition Racer*	89,99
Driver	84,99
GTA 2*	89,99
Gungage*	89,99
Le Mans*	89,99
Legend of Kartia*	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Worms: Armaggeddon	79,99
Wu Tang Clan	89,99

PSX HARDWARE	NBA Showtime
Adapter Gameboy	NFL Blitz 2000
Adapter Gameboy 2	Plasma Sword*
Controller Sony	Powerstone*
Controller Sony 2	Scoring Simulation 2*
Controller Sony 3	Ready to Rumble*
Controller Sony 4	Red Dog*
Controller Sony 5	Resegade Racing*
Controller Sony 6	Sega Rally 2*
Controller Sony 7	Snow Surfer*
Controller Sony 8	Sonic Adventures*
Controller Sony 9	Soul Calibur*
Controller Sony 10	Speed Devils*
Controller Sony 11	Stunt GP*
Controller Sony 12	Suzuki Astaro Racer*
Controller Sony 13	Tokyo Highway Challenge*
Controller Sony 14	Tony Hawk's Pro Skater*
Controller Sony 15	World Wide Soccer*
Controller Sony 16	Worms Armaggeddon*
Controller Sony 17	Y.A.R.G.*

Zusammen gekauft = gespart:
Sonic+Virtua Fighter 3+ Metropolis* 299,99
DC+VMU+Vibration Pack +Controller* 629,99
alles zusammen 899,99
Hierauf kein Skonto!!!

ACTION FIGUREN
Crash Bandicoot je 29,99
Crash Bandicoot 2 je 29,99
Crash Bandicoot 3 je 29,99
Crash Bandicoot 4 je 29,99
Crash Bandicoot 5 je 29,99
Crash Bandicoot 6 je 29,99
Crash Bandicoot 7 je 29,99
Crash Bandicoot 8 je 29,99
Crash Bandicoot 9 je 29,99
Crash Bandicoot 10 je 29,99
Crash Bandicoot 11 je 29,99
Crash Bandicoot 12 je 29,99
Crash Bandicoot 13 je 29,99
Crash Bandicoot 14 je 29,99
Crash Bandicoot 15 je 29,99
Crash Bandicoot 16 je 29,99
Crash Bandicoot 17 je 29,99
Crash Bandicoot 18 je 29,99
Crash Bandicoot 19 je 29,99
Crash Bandicoot 20 je 29,99

LADEN
Ladenpreise können abweichen!
Handelshändler willkommen!
(0831/57515-52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weissenfels	Nikolaistr. 1 - 03443/302073
12277 Berlin	JE Games Marienfelde
16761 Hennigsdorf	Buckower Chaussee 100 - 0307/2325248
19322 Wittenberge	Am Stern 1
21335 Lüneburg	Wallengasse 26 - 04131/735386
35625 Hildesheim	Hauptstr. 146 - 05403/790078
63667 Nidda	Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt	Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim	Schlingengasse 4 - 06251/551564
66953 Pirmasens	Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal	Rheinstr. 13 - 06233/667478
70372 Stg.-Cannstatt	Markstr. 47 - 071550/59550
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen	Metzgerstr. 1 - 0707/121647
76726 Gernersheim	Markstr. 22 - 072747/8045
76829 Landau	Lindlbrennst. 34 - 06341/930570
78647 Trossingen	Nikolstr. 12 - 0751/3528352
79098 Freiburg	Eisenbahnstr. 47 - 0761/2926950
87435 Kempten	In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maximilianstr. 21 - 08331/49779
88131 Lindau	Kolpingstr. 3 - 0833/821255
88212 Ravensburg	Neckarstr. 12 - 0751/3528352
89073 Ulm	Hafenstr. 23 - 0731/9216497
90762 Fürth	Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
92224 Amberg	Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09521/148760
95028 Hof	Platz 11 - 09281/141490
95615 Marktredwitz	Leopoldstr. 52 - 09231/667650



Wie in der Realität: Die Rennkurse haben zumeist einen ovalen Verlauf.



Spuren des Kampfes: Blechschäden sind bei den Fahrzeugen deutlich zu erkennen.



Die Replays wurden stimmungsvoll in Szene gesetzt.

NASCAR 2000

Bietet **EAs NASCAR-Neuauflage** mehr als nur die obligatorischen **Rooster-Updates**?

Electronic Arts sind ja bekanntlich die Meister digitaler Sportspiele. Dass sie jedoch auch Experten jährlicher Videospiel-Updates sind, zeigt beispielsweise die FIFA-Serie, die gerade in ihre siebte Saison gegangen ist. Auch die NASCAR-Reihe, in der sich alles um den in Amerika sehr populären Rennsport dreht, findet in diesem Jahr einen Nachfolger.

GAMEPLAY: Im Mittelpunkt des Geschehens stehen natürlich wieder die kräftigen Boliden der NASCAR-Serie. Wie bei den Vorgängern, so erhielt auch das Millennium-Werk ein aufgefrischtes Fahrer-Roster, in dem sich insgesamt 33 real existierende Fahrer, zum Beispiel Dale Jarret, Mark Martin oder Jeff Gordon, wiederfinden. Zudem wurden der Simulation auch Rookies oder Fahrer-Legenden wie Dale Earnhardt Jr. oder Tony Stewart spendiert. Eine nette Dreingabe ist der Create-a-Driver-Modus, dank dem ihr euch einen individuellen Fahrer zusammenbasteln dürft. Natürlich nimmt ihr dementsprechend auch in den authentischen Boliden der Herren Platz und donnert in diversen Spielmodi über die zumeist ovalen

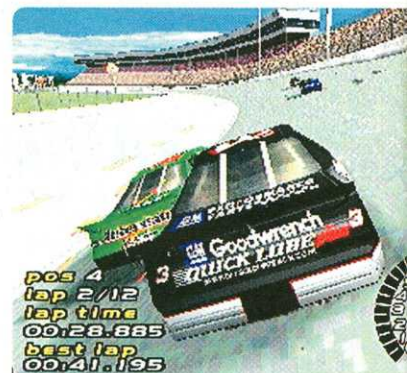
Kurse. Bevor ihr einen Wettbewerb startet, solltet ihr zunächst einige Runden im Trainingsmodus absolvieren. Hier erlernt ihr bestens die Steuerung der trägen PS-Monster. Im Weltmeisterschaftsmodus erlebt ihr dann heiße **Kopf-an-Kopf-Duelle**, denn im Gegensatz zum Formel-1-Sport wechseln hier die Platzierungen der Fahrer ständig. Habt ihr alle 18 Kurse erfolgreich überstanden, winken euch fünf weitere Kurse und vier zusätzliche Bonus-Fahrer.

TECHNIK: Die schwache Grafik-Engine des Vorgängers wurde nur wenig verbessert. Zwar ist sie bezüglich ihrer Framerate konstant



Diese Ansicht lässt euch förmlich die Abgase des Vordermannes schnuppern.

flüssig, jedoch wirkt das ganze Geschehen leider noch immer etwas grob pixelig. Zudem ploppen ganze Zuschauertribünen unverhofft aus dem Nichts in euer Blickfeld. Die Steuerung dagegen ist den Programmierern vorbildlich geglückt. Die **Vehikel** verhalten sich, sofern Otto-Normal-Autofahrer das überhaupt beurteilen kann, unglaublich realistisch und reagieren bei hohen Geschwindigkeiten nur sehr träge auf eure Lenkmanöver. (Udo L.)



Die Bildschirmeinblendungen lassen sich auf Wunsch auch ausschalten.

Neuauflage ohne wirkliche Verbesserungen



Positiv: Wer einmal wissen möchte, wie sich ein echter NASCAR-Pilot während der heißen Rennen fühlt, sollte eine Probefahrt mit EAs neuester Simulation wagen. Die Boliden verhalten sich sehr authentisch und lassen sich, einmal ins Rutschen gekommen, kaum noch auffangen. Die vielen Einstellmöglichkeiten an eurem Wagen, die Masse an Rennpisten und Fahrern und die verschiedenen Spielmodi sorgen zudem für die nötige Langzeitmotivation.

Negativ: Leider wurde die mangelhafte Grafik-Engine des Vorgängers nur wenig aufgebohrt. Zwar gefallen die Schattwürfe der Boliden während der Nachtrennen, jedoch wird der gute Eindruck bereits nach den ersten Metern durch den schwachen Landschaftsaufbau und die grob pixelige Engine stark getrübt.



Heiße Kopf-an-Kopf-Duelle: Die beiden Ego-Ansichten sorgen für totales Renn-Feeling.



Die Vehikel entsprechen alle der aktuellen NASCAR-Rennserie.

TEST

Action

Strategie

Abenteuer

Geschick

Simulation

GRAFIK

SOUND/FX

MEHRSPIELERSPASS

75%

SPIELSPASS

75%

NASCAR 2000

Entwickler/Vertrieb: EA/EA

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 18+ Strecken, 33+ Fahrer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Electronic Arts

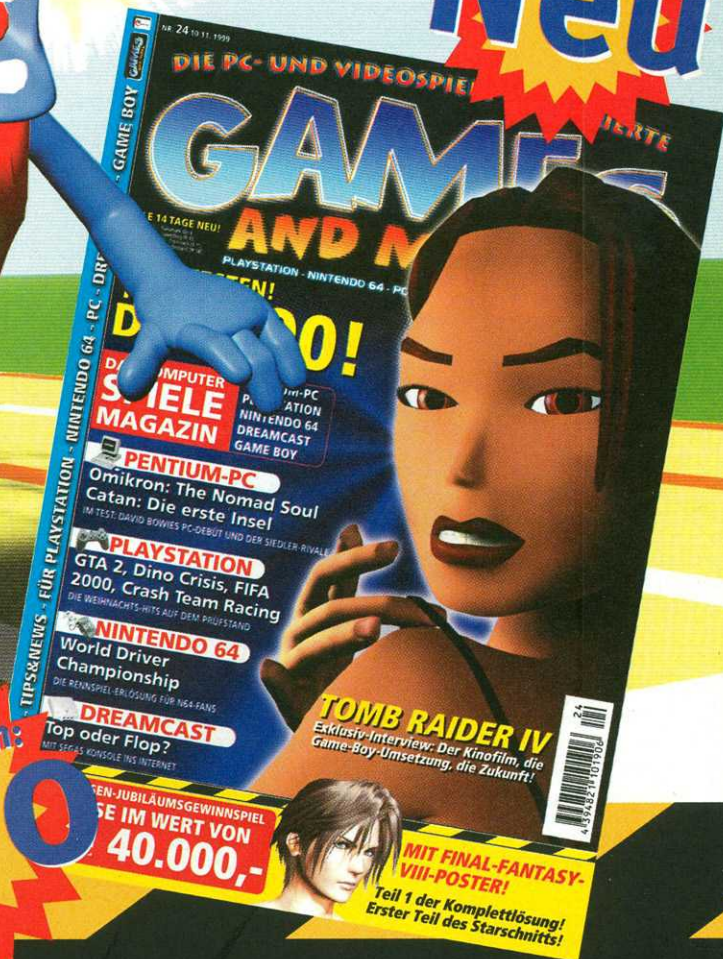
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich

Immer schneller



Neu



Jetzt testen:
1,90

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



Hier erhaltet ihr eine differenzierte **Übersicht** über die **Referenzen** der PlayStation Games. Was zählt zum **Besten der Besten** der PlayStation-Szene? In dieser **Rubrik** gibt es die Antworten.

Geschicklichkeit

- BUST A MOVE 3 DX**
Taito/Acclaim 3/98 S. 81..... Fun 86%
- KULA WORLD**
Game Design/SCED 5/98 S. 102..... Fun 84%
- SWING**
Software 2000 4/99 S. 98..... Fun 80%
- BUST A MOVE 2**
Taito/Acclaim 6/98 S. 73..... Fun 80%
- BUST A MOVE 4**
Taito/Acclaim 1/99 S. 66..... Fun 75%

Tennis

- SAMPRAS EXTREME TENNIS**
Codemasters 8/98 S. 76..... Fun 86%
- ANNA KOURNIKOVA S.C. TENNIS**
Namco/SCED 6/99 S. 88..... Fun 79%
- TENNIS ARENA**
Ubi Soft 8/98 S. 76..... Fun 78%
- DAVIS CUP TENNIS**
Telstar 8/98 S. 76..... Fun 73%
- ALL STAR TENNIS '99**
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68..... Fun 71%

Snowboard

- PHAT AIR-EXTREME SNOWBOARDING**
Pony Canyon Inc./Funsoft 6/98 S. 47..... Fun 87%
- COOL BOARDERS 3**
989 Studios/SCED 12/98 S. 58..... Fun 85%
- SNOW RACER 98**
Laguna 5/98 S. 102..... Fun 79%
- X-GAMES PRO BOARDER**
Radical Ent./SCED 1/99 S. 75..... Fun 75%
- COOL BOARDERS 2**
UEP Systems/SCED 2/98 S. 73..... Fun 72%

Eishockey

- NHL 2000**
Electronic Arts 11/99 S. 88..... Fun 87%
- NHL CHAMPIONSHIP 2000**
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78... Fun 85%
- NHL '99**
Electronic Arts 11/98 S. 39..... Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 8/98 S. 76..... Fun 83%
- NHL BREAKAWAY**
Acclaim 8/98 S. 76..... Fun 78%

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 2000**
Electronic Arts 12/99 S. 84..... Fun 90%
- 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%
- FUSSBALL LIVE!**
SCEE/SCED 12/99 S. 83..... Fun 86%
- 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/Acclaim 12/98 S. 62..... Fun 78%



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%
- DINO CRISIS**
Capcom/Virgin 12/99 S. 40..... Fun 86%
- GTAZ**
Rock Star/Take 2 12/99 S. 88..... Fun 86%
- ALUNDRA**
Matrix/Psychosis 4/98 S. 64..... Fun 86%
- AKUJI THE HEARTLESS**
Crystal Dynamics/Eidos 2/99 S. 68... Fun 84%



Jump & Run

- ODD WORLD 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**
Tecmo/SCED 7/98 S. 68..... Fun 86%
- SOUL BLADE**
Namco/SCED 3/99 Classic Nr. 1..... Fun 85%
- TEKKEN 2**
Namco/SCED 4/98 S. 77..... Fun 85%
- STREET FIGHTER ALPHA 3**
Capcom/EA 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

- V-RALLY 2**
Eden Studios/Infogrames 7/99 S. 112 Fun 94%
- GRAN TURISMO**
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48... 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%
- CRASH TEAM RACING**
Naughty Dog/SCED 12/99 S. 54..... Fun 90%
- 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%



Shoot 'em Up

- FORSAKEN**
Acclaim 5/98 S. 72..... Fun 90%
- COLONY WARS: VENGEANCE**
Psychosis 12/98 S. 84..... Fun 89%
- R-TYPES**
Irem/Virgin 12/98 S. 93..... Fun 86%
- OMEGA BOOST**
SCED 8/99 S. 94..... Fun 85%
- ONE**
ASC/Visual C./BMG Int. 2/98 S. 64... Fun 85%
- SOVIET STRIKE**
Electronic Arts 6/98 S. 75..... Fun 83%
- TREASURES OF THE DEEP**
Black Ops Ent./SCED 6/98 S. 60..... Fun 83%
- ALIEN TRILOGY**
Acclaim 6/98 S. 74..... Fun 82%
- CRIME KILLER**
Interplay/Acclaim 7/98 S. 74..... Fun 82%
- R-TYPE DELTA**
Irem/SCED 4/99 S. 102..... Fun 81%



Platinum-Spiele

- GRAN TURISMO**
Polyphony Digital/SCED 6/98 S. 48... Fun 94%
- FINAL FANTASY VII**
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49..... Fun 92%
- TEKKEN 3**
Namco/SCED 9/98 S. 53..... Fun 91%
- INDIZIERTES SPIEL 2**
Capcom 5/98 S. 74..... Fun 89%
- C&C 2: ALARMSTUFF ROT**
Naughty Dog/Virgin 2/98 S. 55..... Fun 89%
- ODD WORLD ABE'S ODDYSEE**
GT Interactive..... Fun 88%
- FIFA '98 - DIE WM-QUALIFIKATION**
Electronic Arts 2/98 S. 60..... Fun 88%
- GRAND THEFT AUTO**
Take 2 6/99 S. 84..... Fun 87%
- WIPEOUT 2097**
Psychosis 2/98 S. 68..... Fun 87%
- WWF WARZONE**
Acclaim 9/98 S. 64..... Fun 87%

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 BASKETBALL 2000**
Radical Ent./Activision 12/99 S. 78... Fun 85%
- NBA PRO '98**
Konami 4/98 S. 52..... Fun 85%
- NBA LIVE '98**
Electronic Arts 8/98 S. 76..... Fun 83%

Wrestling

- WWF ATTITUDE**
Acclaim 9/99 S. 88..... Fun 90%
- WWF WARZONE**
Acclaim 9/98 S. 64..... Fun 87%
- WCW NITRO**
THQ/Konami 7/98 S. 76..... Fun 75%
- WCW/NWO THUNDER**
THQ/Konami 2/99 S. 72..... Fun 70%
- WWF WRESTLEMANIA**
Acclaim 7/98 S. 77..... Fun 70%

Rollenspiele

- FINAL FANTASY VIII**
Squaresoft/SCED 10/99 S. 36..... Fun 97%
- FINAL FANTASY VII**
Squaresoft/SCED 3/99 S. 49..... Fun 92%
- BREATH OF FIRE III**
Capcom/Laguna 9/98 S. 68..... Fun 88%
- WILD ARMS**
SISA/SCED 3/99 S. 49..... Fun 87%
- DIABLO**
Blizzard/EA 5/98 S. 78..... Fun 85%

Golf

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

PlayStation

12/99 GAMES

Tipps & Trix

zum Rausschneiden und Abheften

DINO CRISIS

Komplett gelöst! Alle Trix, alle Geheimnisse, alle Rätsel! #416

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cooler Moves für heiße Bretter #424

FINAL FANTASY VIII

Squaresofts Edelperle: Bald wissen wir selbst nicht mehr, wo es langgeht #402

Kleinzeug

Bundesliga Stars 2000	Trix	#98
Crash Team Racing	Spyro-2-Demo	#98
Destrega	Charaktere	#98
Final Fantasy VIII	Xploder-/Game-Buster-Codes	#98
Madden NFL 2000	Codes	#99
Soul Reaver: Legacy of Kain	Cheats	#99
Star Wars Episode 1	Cheatmenü	#99
WCW Mayhem	Trix	#99
Xena: Warrior Princess	Unverwundbarkeit	#98

MITMACHEN LOHNT SICH!

Wir wollen sie, eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form vonbarer Münze. 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!

>:0)

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

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: TRIX
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

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

Achtet bitte auch darauf, so genau wie irgend möglich zu beschreiben, wie der Code oder Trick eingegeben werden muss (in welchem Menü, sehr schnell, sehr langsam, etc.)!



BUNDESLIGA STARS 2000 TRIX

Hier einige brauchbare Hinweise, die euch den Weg zur Meisterschale erleichtern sollen.

Elfmeter: Beim Strafstoß könnt ihr auch einmal kaltschnäuzig in die Mitte schießen, denn der Goalie hüpfet oft in eine Ecke.

Im Spiel solltet ihr die meisten Angriffe über die Außenbahnen fahren und dann entweder flach oder hoch in die Mitte flanken. Wenn ihr außen dribbelt, empfiehlt sich ein eleganter Übersteiger, um dem gegnerischen Tackling auszuweichen. Hinzu kommt, dass der Schiedsrichter diese Grätschen oft mit einem Freistoß für euch belohnt und der gegnerische Feldspieler eine Verwarnung erhält.

Bei der Verteilung der Sterne solltet ihr darauf achten, dass die Punkte Ausdauer und Kraft zuerst voll sind, denn nur dann greift die Sternverteilung bei den anderen Kriterien voll.

Habt ihr einen Freistoß in der Nähe des Strafraums zugesprochen bekommen, haltet einfach einmal voll auf die Mauer drauf, denn hier ist oft eine Lücke oder der Ball wird abgefälscht und geht über die Torlinie.



DESTREGA CHARAKTERE

Charaktere von Dynasty Warriors anwählen: Spielt den One-Player-Battlemode mit einem Charakter eurer Wahl durch. Wählt dann denselben Charakter erneut aus und drückt R2.

Andere Outfits:

Spielt den One-Player-Battlemode mit einem Charakter eurer Wahl durch. Wählt dann denselben Charakter erneut aus und drückt Start.



XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES WICHTIGE INFORMATION

Da sich die Beschwerden in letzter Zeit häufen, dass einige der Hexadezimal-Codes nicht laufen würden, hier eine wichtige Information. Ihr benötigt, um die Codes zu benutzen, stets die neuste Version des Modul-BIOS! Das ist zur Zeit beim Game Buster die Version 2.81 und beim Xploder Pro die Version 3.3. Ihr erhaltet die neuesten Flash-Dateien für Game Buster unter <http://www.gbparadise.de>, die für Xploder unter <http://www.blaze.de>. Ladet euch die Tools runter und flasht mit einem PC eure Schummelmodule. Dann laufen die Codes auch. Wir sind leider nicht in der Lage, alle Codes auf allen möglichen verschiedenen BIOS-Versionen der Module auszuprobieren. Beispielsweise haben wir die FF-VIII-Codes mit einem Xploder Pro V. 3.3 getestet und sie funktionieren prima!



GEWINNSPIEL

Acclaim gibt einen aus! Nach dem guten alten Motto: „Hast du keinen, bastel dir einen!“ ruft Acclaim alle kreativen Wrestlingbauer unter euch auf, euren Ideenreichtum an den Tag zu legen. Was ist zu tun? Ganz einfach,

schnappt euch WWF Attitude und kreierte einen coolen Wrestler. Notiert **sämtliche** Einstellungen ganz **genau** und schickt uns diese mit einer kurzen Wrestlerbeschreibung zu. Um die Sache noch spannender zu gestalten, **muss** der kreierte Wrestler eine **Figur aus der Videospielszene** darstellen! Die 20 besten Einsender werden mit Spielen und Überraschungsgeschenken von Acclaim belohnt. Alles klar? Dann an die Arbeit. Eure Einsendungen werden nur berücksichtigt, wenn auf **dem Blatt auch der Absender** vermerkt ist!!! Um eurer Kreativität einen zeitlichen Spielraum zu lassen, verlängern wir den Einsendeschluss bis zum **28. November 1999!** Schickt eure Wrestler-Ideen an folgende Adresse:

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: WWF-ATTITUDE-BASTELEI
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



CRASH TEAM RACING

SPYRO-2-DEMO

Auf der Vollversion von Crash Team Racing soll sich eine Demo von Spyro 2 verstecken. Haltet im Hauptmenü L1 + R1 gedrückt und gebt Folgendes ein: ↓, ○, △, →.

XENA: WARRIOR PRINCESS

UNVERWUNDBARKEIT



Gebt im Main-Menü-Screen Folgendes ein: ↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.

FINAL FANTASY VIII

XPLODER-/GAME-BUSTER-CODES

Erhöhung um 255 AP nach jedem Kampf:

8007 91F0 00FF

Ein Kampf für einen Level (nach jedem Fight erhaltet ihr 1000 Erfahrungspunkte):

8007 91A4 03E8

8007 91A6 03E8

8007 91A8 03E8

8007 91AA 0000

8007 91AC 0000

8007 91Ae 0000

Im Kampf besitzt der erste Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 8DA2 270F

Im Kampf besitzt der zweite Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 8F72 270F

Im Kampf besitzt der dritte Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 9142 270F

Im Kampf kann der erste Charakter schneller angreifen:

8007 8DB4 2EE0

Im Kampf kann der zweite Charakter schneller angreifen:

8007 8F84 2EE0

Im Kampf kann der dritte Charakter schneller angreifen:

8007 9154 2EE0

Im Kampf kann der erste Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8C44 0000

Im Kampf kann der zweite Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8E14 0000

Im Kampf kann der dritte Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8FE4 0000

Im Kampf hat der erste Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8C48 270F

Im Kampf hat der zweite Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8E18 270F

Im Kampf hat der dritte Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8FE8 270F

Die hier abgedruckten Codes funktionieren wunderbar mit einem Xploder Pro mit der neuen BIOS-Version 3.3. Falls euer Modul eine ältere Version hat, müsst ihr diese updaten!

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

CHEATS

Hier einige Cheats, die in der deutschen Version wunderbar funktionieren:

Alle Fähigkeiten:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↑, ↑, ↑, →, →, ←, O, →, ←, ↓.

Unverwundbarkeit:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↑, ↑, ↑, →, Δ, □, →. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe.

Energie wieder auffüllen:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, O, ←, ↑, ←.

Gesundheit für einen Level auffüllen:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: →, X, ←, Δ, ↑, ↓.

Maximale Gesundheit:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: →, O, ↓, ↑, ↓, ↑.

Magie wieder auffüllen:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: →, →, ←, Δ, →, ↓.

Maximaler Magic-Level:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: Δ, →, ↓, →, ↑, Δ, ←.

Barrieren durchlaufen:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, O, O, ←, →, Δ, ↑.

Wände erklettern:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: Δ, ↓, L2, →, ↑, ↓.

Raziel verletzen:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ←, O, ↑, ↑, ↓.

Soul-Reaver-Waffe:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, Δ, L2, →, →, ↓, ↓, ←, Δ, ↓, →.

Aerial Reaver:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: X, →, ↑, ↑, Δ, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: X, O, →, Δ, ←, ←, →, ↑.

Fire Reaver:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, O, →, ↓.

Fire Reaver:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: Δ, →, ↓, O, ↑.

Force:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ←, →, O, ←, →, ←.

Constrict:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, ↑, →, →, O, ↑, ↑, ↓.

Force-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, ←, Δ, ↓, ↑.

Stone-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, O, ↑, ←, ↓, →, →.

Sound-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: →, →, ↓, O, ↑, ↑, ↓.

Water-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↓, O, ↓, →.

Fire-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↑, ↑, →, ↑, Δ, L2, →.

Sunlight-Glyph:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ←, O, ←, →, →, ↑, ↑, ←.

Welten wechseln:

Pausiert ein Spiel und haltet L1 oder R1. Gebt Folgendes ein: ↑, ↑, ↓, →, →, ←, O, →, ←, ↓.

WCW MAYHEM TRIX

Dutzende Infos zu

WCW Mayhem konnten wir für euch zusammentragen. Hier sind sie.

Um **alle Backrooms** zu aktivieren, geht ihr in die Option „Pay Per View Password“ und gebt folgendes Passwort ein:

CBCKRMS

Danach müsst ihr euch in einem Fight nur noch in die Umkleidekabinen prügeln.

Alle Wrestler freischalten:

Gibt wie oben beschrieben folgendes Passwort ein: **PLYHDNGYS**

Jeder kann den gleichen Wrestler nutzen:

DPLGNRGS

Super Created Wrestler:

Um Wrestler mit mächtigen Attributen erstellen zu dürfen, gebt ihr folgendes Passwort ein: **MKSPRCWS**

TNT Nitro:

Gibt als Passwort

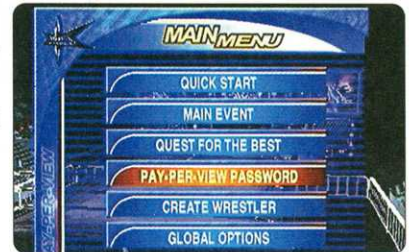
PLYNTRCLSC

ein. Daraufhin wird ein klassischer Ring anwählbar.

Besseres Ranking:

Ein Schummel-Code, wie wir ihn lieben! Gebt als Passwort Folgendes ein: **CHT4DBST**

Nun dürft ihr in der Wertungsliste „Quest for the Best“ euren Rang nach oben setzen.



MADDEN NFL 2000 CODES

Gebt die folgenden Codes im Code-Entry-Screen ein:

POPWARNER
FIRSTIS20
DRBENWAY
PIGSKINFLY
BIGFOOT
FASTFORWARD
NO2
SMACKDOWN
SPRONG
PAINFUL
ROLLERGIRL
PICKEDOFF
EXPRESSBALL
MAGNASAVE
QBINTHECLUB
REFISBLIND
FRAPLPRO
FINALTIME
TEFLON
STATICCLING
TALKINGWHAT
MINIME
VERTIGO
MOEBIUS
QUETZLCOATL

PANCAKES
SPACEBALL
WILDWEST
ITSINTHEGAME
KLAATU
COUNTMADDEN
DENILE
TETANUSHOT
FEEDTHELIONS
WEPUTITHERE
COTTONCANDY
XMASGIFT
DONTGOFOR2
GETMEADOCTOR
GAMMALIGHT
HACKCHEESE
15MOREMIN
BUILDMONKEYS
CHICKIN
DOORKNOB
KAMEHAMEHA
BLUESCREEN
CALLMESALLY
PTMOMINFOGET
PROFSMOOTH

SPOON
STEAMPUNK
PREDATORS
TUNDRA
EARTHPEOPLE
TEAMMADDEN
MOJOBABY
LOVEBEADS
BIGHAIR
INTERNS
ONESMALLSTEP
WEARETHEGAME
INTHEFUTURE
MADMADDEN
TIMELESS
COWBOYS
KTHULU
WRAPPEDUP
ALLTIMEBEST
DOASWEDO
TREMENDOUS1_2
SHARKATTACK
XMASFILES
PLAYWTHHEART

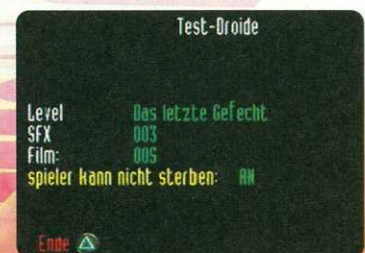
STAR WARS EPISODE 1 CHEATMENÜ

Debug-Mode:

Geht im Hauptmenü auf

„Options“, aber wählt es nicht an. Drückt nun Δ, O, ←, L1, R2, □, O, ←.

Bei korrekter Eingabe ertönt ein Piepton. Haltet jetzt L1 + Select + Δ gedrückt, um das Droid-Test-Menü aufzurufen. Hier gibt es einen Levelskip, FMV-Sequenzen sowie Unverwundbarkeit und Musikstücke aus dem Game. Um einen Level anzuwählen, verlasst ihr dieses Menü mit oben genannter Tastenkombination und wählt einfach Start. Wollt ihr hingegen eine FMV-Sequenz genießen, wählt sie an und drückt X.



FINAL FANTASY VIII

Viel hat sich getan bei **Squall** und seinen Freunden. Begleiten wir ihn diesmal auf seinem langen Weg nach **Eshtar**. Lernt das wahre Gesicht **Edeas** kennen ...



Schaltet die Karte zu, um die Basis zu lokalisieren. Fahrt dann mit dem gestohlenen Fahrzeug in die Basis. Achtet darauf, dass ihr das kleine Häuschen bei der Basis trefft. Ohne großartige Kontrollen lassen euch die Wachen einfach so ein. Auf dem Parkplatz verlasst ihr das Fahrzeug in gestohlenen Uniformen. Benutzt den ersten Eingang rechts. Lauft die Treppe hinab und checkt die Wand zwischen den beiden Stahltüren. Eines eurer Partymitglieder kann euch hier mit einer gefundenen ID-Karte aushelfen. Verhaltet euch ganz normal und sucht die beiden Techniker bei der Abschussrampe. Diese bitten euch um den Gefallen, einem anderen Techniker beim Raketenlift eine Nachricht zu geben. Erledigt dies und überbringt auch die Antwort. Als Nächstes ist es eure Aufgabe, Geräte zu kontrollieren. Selbstverständlich übernehmt ihr dies. Betretet den Raum, den ihr beim Eintritt in das Gebäude gesehen habt. Die Wache dort ist so nett und lässt euch ein. Lasst Selphie einfach blind herumtippen, um einen Fehler zu verursachen. Flüchtet dann aus dem Raum. Sucht nun den Kontrollraum, welchen ihr über die Aufgang erreicht, der zuvor von einem Soldat versperrt war. Hier dürft ihr erst einmal die Crew niederringen. Untersucht dann die Kontrollen. Nun muss noch der Selbstzerstörungsmechanismus im hinteren Raum aktiviert werden. Setzt euch ein Zeitlimit (solltet ihr nur 10 Minuten setzen, steigt zwar euer SEED-Level, allerdings wird dies sehr knapp). Verlasst die unteren Stockwerke. Oben fällt es Selphie ein, dass die Gruppe etwas vergessen hat. Also, schnurstracks wieder hinunter. Sucht hier einen verwundeten Soldaten, der euch seine ID-Karte sowie sein Passwort verrät. Loggt euch dann dahinter ins Kontrollpult ein (Passwort: EDEA) und nehmt folgende Einstellungen vor. Option Target auf „Set Error Ratio“, dann diesen Wert auf „Maximal“. Danach müsst ihr die Option Data Upload verwenden. Kämpft euch dann nach draußen und zeigt dem Gefährten eure G.F.-Kräfte.



Als die andere Gruppe den Balamb-Garden erreicht, findet sie dort große Aufregung vor. Alle scheinen Cid zu suchen. Betretet den Garden und schaut euch um. (G.F. umkoppeln!) Versucht mit allen SEED-Anwärttern zu reden. Eventuell müsst ihr diese mehrmals ansprechen. Von vielen erhaltet ihr Items. Klappert die verschiedenen Locations im Garden ab. Ihr müsst jeden Teil besuchen und unter die Lupe nehmen. Seid vorsichtig! In jedem Abschnitt warten kräftige Monster auf euch. Zwischendurch solltet ihr euch in Squalls Quartier ausruhen und speichern.



Wo bekomme ich die Guardian-Forces?

Einige der G.F.-Kräfte, die euch zur Seite stehen, erhaltet ihr einfach so, einige nachdem ihr einen Kampf gewonnen bzw. eine gewisse Aufgabe erfüllt habt, andere müsst ihr Gegnern während eines Kampfes entziehen. Allerdings ist es nicht immer leicht zu erkennen, was man denn wann mit dem Draw-Befehl einsaugen muss. Daher haben wir hier eine Aufstellung aller bekannten Guardian-Forces und ihrer Fundorte gelistet. Solltet ihr schon mitten im Spiel sein und eine der G.F. nicht haben bzw. übersehen haben, ist das nicht unbedingt so schlimm. Um das Spiel zu beenden, braucht ihr nicht alle zu haben. Allerdings erleichtert ihr euch das Leben mit ihnen schon ungemein ...

SHIVA (CD 1): Diese Guardian-Force, deren Element Eis ist, erhaltet ihr auf der ersten CD, nachdem ihr zu Beginn des Spiels im Tutorial nachgeschaut habt.

QUEZACOTL (CD 1): Die Guardian-Force des Donners erhaltet ihr genau wie Shiva, nachdem ihr in Squalls Klassenzimmer das Tutorial geöffnet habt.

IFRIT (CD 1): Nachdem ihr ihn in der Feuergrube im Rahmen eurer SEED-Prüfung besiegt habt, schließt sich dieser euch an. Sein Element ist das Feuer.

SIREN (CD 1): Diese müsst ihr im Kampf gegen Elvoret auf dem Sendeturm in Dollet mit dem Draw-Befehl saugen. Ansonsten verliert ihr sie. Sie hat kein festes Element an sich gebunden.

BROTHERS (CD 1): Die beiden unterschiedlichen Brüder, gebunden auf das Element Erde, erhaltet ihr, nachdem ihr sie in der Grotte des vergessenen Königs besiegt habt.

DIABOLOS (CD 1-4): Sobald ihr das Item Wunderlampe erhaltet habt (von Direktor Cid, bevor ihr nach Timber aufbricht), dürft ihr Diabolos fordern. Ruft dazu einfach das Item im Inventar auf. Auch er bindet sich an kein Element.

CARBUNCLE (CD 1): In Deling-City hetzt euch Edea zwei Steinmonster Iguions auf den Hals. Solltet ihr während des Kampfes auf der ersten CD nicht diesen von den beiden per Draw-Befehl saugen, geht diese Guardian-Force verloren.

LEVIATHAN (CD 2): Auf der zweiten CD steht ihr dem Master des Gartens Norg gegenüber. Sobald ihr seinen Panzer der Kriegsmaschine gesprengt habt, besteht für euch die Möglichkeit, diese Guardian-Force zu saugen. Sein Element ist das Wasser.

PANDEMIONIA (CD 2): Diese G.F. müsst ihr in Balamb beim Kampf gegen Rai-Jin und Fu-Jin von Fu-Jin saugen. Versucht dies möglichst schnell während des Kampfes. Auf dem Element Wind basieren die Kräfte dieser Guardian-Force.

CERBERUS (CD 2): Im Galbadia-Garden trefft ihr auf diese dreiköpfige Guardian-Force. Beachtet die Tipps im Haupttext, um ihn zu besiegen.

ALEXANDER (CD 2): Saugt diese G.F. während des Kampfes gegen Edea im Galbadia-Garden. Seine Kraft bezieht sich auf das Element Holy.

DOOMTRAIN (CD 3): Ihr müsst in der Nähe der Stadt Eshtar die Location Tears Point besuchen. In ihrer Mitte liegt ein Ring. Ihr dürft die G.F. mit diesem Salomon-Ring heraufbeschwören, vorausgesetzt ihr besitzt Folgendes im Inventar: 6 Eisenrohre, 6 Mega-Pille 2 sowie 6 Küsschen-Fühler. Ihr erhaltet Eisenrohre durch Besiegen der Gegner Wendigo, die ihr in der Raketen-Basis trefft. Küsschen-Fühler fallen euch später im Spiel dutzendweise in das Iteminventar. Mega-Pille 2 erhaltet ihr beispielsweise, indem ihr normale Mega-Pillen (ihr benötigt je 10 Stück) mit der Ability von Alexanders Medizin-Wandler umwandelt.

BEIM TEUTATES! IN JEDEM LEVEL FRISCHE RÖMER.

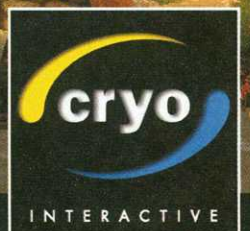
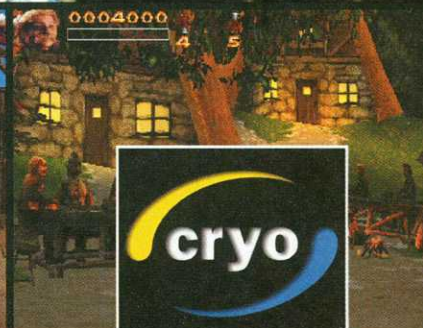


Jetzt ist es so weit, endlich darfst du auch Römer verhauen. Also greif zum Zaubertrank und zeig den Römern, was du draufhast. Hier zählen deine Geschicklichkeit und dein Reaktionsvermögen. **Ab 25. Oktober 1999 im Handel:** das Jump-'n'-Run-Erlebnis zum Kinohit „Asterix & Obelix gegen Cäsar“ mit Gérard Depardieu und Christian Clavier.

www.cryo-interactive.de



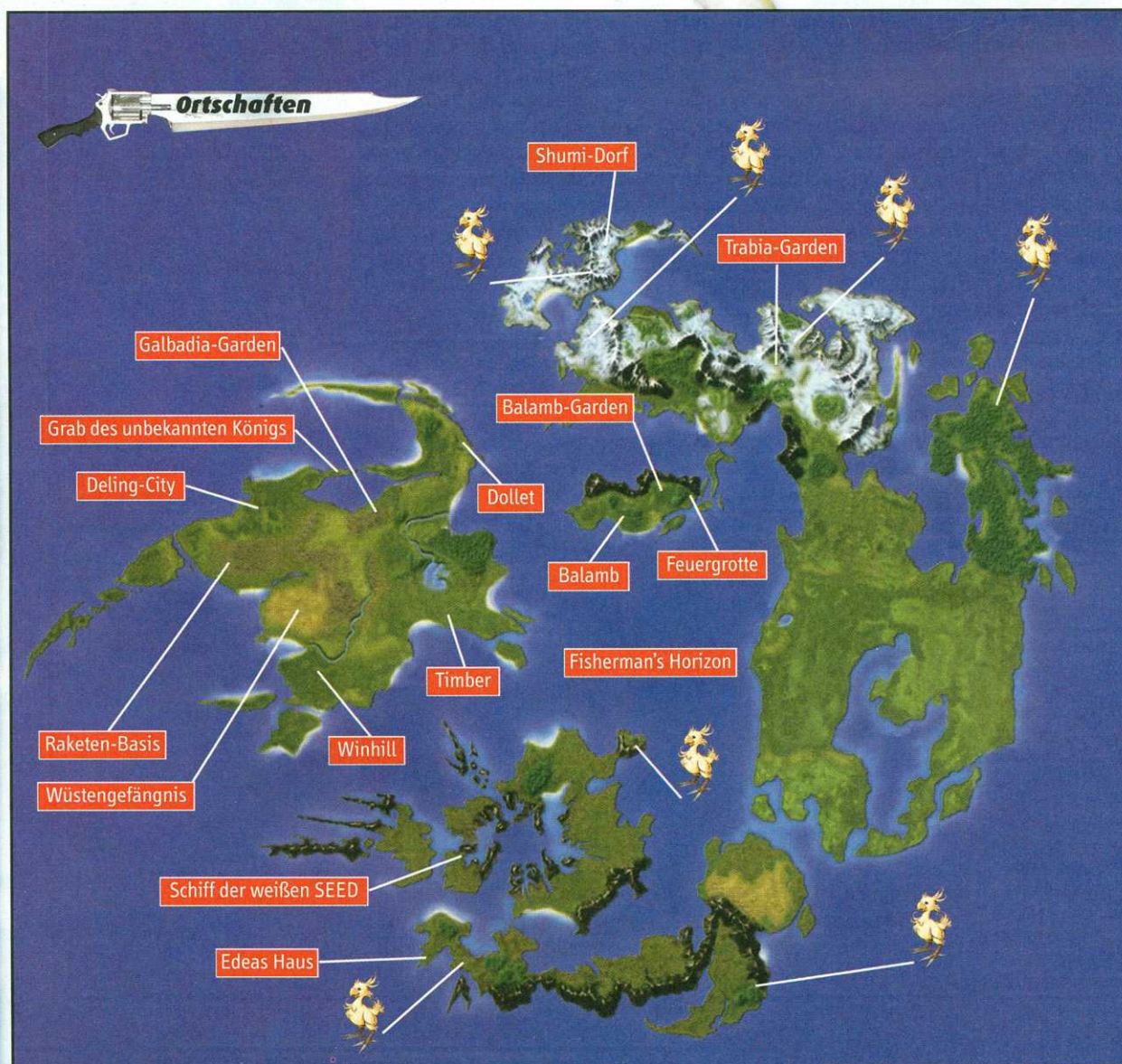
PlayStation®



Nachdem die Teile des Gardens gereinigt sind, trifft ihr Shou, welche im zweiten Stock neben dem Eingang eures Klassenzimmers wartet. Sie verrät euch, wo Direktor Cid ist, und bringt euch zu diesem. Nachdem dieser von dem bevorstehenden Raketenangriff in Kenntnis gesetzt wurde, ist es eure Aufgabe, in den MD-Bereich des Gardens hinabzusteigen. Hier sucht ihr nach einem alten geheimnisvollen Mechanismus. Benutzt den Aufzug und von hier aus die Bodenklappe. Lauft den folgenden Gang entlang und öffnet eine weitere Bodenklappe. Von hier aus gelangt ihr in einen Raum mit einem großen Steuerrad. Bewegt dieses und benutzt dann den Abstieg, der vor der Tür passierbar wurde. Im nächsten Abschnitt erklettert Squall alleine die rostige Leiter und erreicht somit eine Steuerzentrale, wo er einen Mechanismus betätigen muss. Benutzt die Leiter, um zu den beiden anderen Mitgliedern eurer Gruppe zurückzukehren. Erneut geht es hinab. Bei dem grünen Licht, welches ihr vorn seht, ist eine weitere Leiter. Unten angekommen, solltet ihr speichern und den Hebel umlegen. Beim Überqueren der Brücke stellen sich euch zwei recht ungemütliche Monster in den Weg. Ihre Attacken und Flüche heilt ihr, indem ihr den Monstern Zauber entzieht (Vitra, Medica) und sie sofort bei euren Mitgliedern anwendet. Setzt die G. F. Ifrit ein, gegen deren Macht die Monster nichts entgegensetzen wissen. Nachdem ihr die beiden niedergeworfen habt, klettert ihr hinten nach der Brücke hinunter und sucht unten die Kontrolle. Benutzt den großen runden Hebel, um die geheimnisvolle Maschinerie des Gardens zu aktivieren. Nachdem diese aktiviert ist, können selbst die galbadianischen Raketen nichts mehr ausrichten. Folgt dann dem Wunsch des Direktors, nach den anderen Schülern im Garden zu schauen.



Nachdem ihr euch im Garden umgesehen habt, erwacht Squall am anderen Tag und führt Rinoa herum. Ein Wächter des Gardens macht die beiden darauf aufmerksam, dass der Master namens Norg die beiden zu sehen wünscht (sobald ihr an der Übersicht steht). Kommt dieser Bitte nach. Unten erfahrt ihr dann durch die kleine verbale Auseinandersetzung, die Cid mit Norg hat, welche Gesinnung der Master besitzt. Erstattet ihm Bericht und es kommt zum Kampf. Da Norg in seiner Kampfmaschine sitzt, müsst ihr zuerst diese knacken. An beiden Seiten seht ihr Augen (Sugt-Hisari und Solt-Hisari). Sobald diese in die Farbe Rot gewechselt haben, rasst es mächtige Zauber auf euch. Der Trick ist nun jeweils mit normalen Attacken diese Augen anzugreifen, um ihren Zustand von Gelb oder sogar Rot zurück auf Blau zu prügeln. Setzt hierzu immer zwei Partymitglieder ein, während das dritte mit G.F.-Zauber den Schutzpanzer in der Mitte (Celt-Hisari) knackt. Nachdem der Schutzpanzer abgeplatzt ist, kann Norg direkt attackiert werden. Setzt die gleiche Taktik weiterhin ein und benutzt unbedingt die Option Draw einmal, um von Norg Leviathan zu saugen (G.F.!!!). Saugt ihr diesen Zauber nicht, erhaltet ihr keine weitere G.F.! Geht in aller



FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab sofort erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Armored in Projekt Swarm *	94,95
Vigilante 8- Second Offensive *	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven	109,95
Revolt	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini	114,95
Mario Golf	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Ready 2 Rumble Boxing *	109,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Grand Theft Auto (GTA) *	99,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak *	144,95
Tonic Trouble	109,95
Turok: Legende des verlorenen Landes*	94,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	104,95
WWF: Attitude	104,95



Dreamcast Japan & US

Dreamcast US	auf Anfrage
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	489,00
Dreamcast Japan + RGB + 1 Spiel :	579,00
Monaco , Sonic , Virtua Fighter oder Marvel	
Dreamcast Software US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II *	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive 2 *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryo No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Death Crimson II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Zombie Revenge	129,95
Shen Mu (Free) *	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica *	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Grider	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
Maken X * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Giga Wing	129,95
Dynamite Deku II	129,95

a.A.
499,00
Dreamcast
589,00



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	149,95
FIFA 2000	84,95
Fussball Live	89,95
NHL 2000	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
X-Files	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
WCW Mayhem * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Formel 1 99	89,95
Ready 2 Rumble Boxing *	94,95
Baldurs Gate*	69,95
Autobahn Raser II *	89,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis	89,95
GTA 2	84,95
Premier Manager 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Fighting Force II	89,95
Box Champions 2000 *	89,95
Crash Team Racing *	89,95
Mission Impossible	99,95
Star Wars Episode 1	94,95
Demolitions Racer *	89,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Asterix & Obelix gegen Cäsar	89,95
Tony Hawk Skateboarding	89,95
Die 24 Stunden von Le Mans *	89,95
Tomb Raider 4 *	94,95
NBA Live 2000 *	84,95
Tomorrow Never Dies *	84,95
Hell Night	89,95
Ronin Blade *	89,95
Metal Gear Solid Special Missions	49,95
UEFA Striker	89,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Warpath: Jurassic Park *	89,95
Final Fantasy VIII	99,95
Spyro the Dragon 2	89,95



Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und ein Spiel bis 99,95 ihrer Wahl	620,00
Controller	59,95
VMU	59,95
Vibrations Pack	49,95
Scart Kabel	49,95
Keyboard	59,95
Lenkrad	124,95
Ready 2 Rumble	109,95
Aerowings	94,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Snow Surfers *	94,95
Billard Nights *	94,95
Shadowman *	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Incoming	99,95
Hydro Thunder	109,95
WWF Attitude	89,95
Monaco Grand Prix	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Virtua Fighter	94,95
House of the Dead + Gun	149,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Millenium Soldier (Expendable)	109,95
Soul Calibur *	109,95
Sonic Adventure	94,95
Speed Devils *	94,95
Formula One Racing *	109,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge	99,95
Toy Commander	94,95
Trick Style	99,95
UEFA Striker *	99,95
Powerstone	99,95
Arcade Stick	94,95
Joypadverlängerung	24,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax: 02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Ruhe vor. Vor allem verschwendet keinen Angriff auf ein Auge, das noch blau ist! Die G.F. Siren zeigt übrigens gute Attacken gegen Norgs Spielzeug. Somit sollte Norg kein großes Problem darstellen. Zusätzlich habt ihr eine neue G.F. erhalten. Bevor ihr das zerstörte Ungetüm verlasst, kann noch ein versteckter Draw-Punkt ausgesaugt werden. Stellt Squall genau vor das linke Auge, und ihr erhaltet Bio-Zauber. Die Szene verlässt ihr zur rechten Mitte hin. Eine gute Gelegenheit, die neue G.F. zu koppeln.



Seeds der Hexe

Besucht Direktor Cid in der Krankenstation und fragt ihn aus. Danach geht ihr zurück zur Eingangshalle beim Aufzug. Hier trifft ihr Shou erneut, die eine wichtige Neuigkeit für euch hat. Fahrt dann in den zweiten Stock hinauf und geht auf die Aussichtsplattform, um ein galbadianisches Schiff mit SEEDs der Hexe Edea zu treffen. Diese wollen Ellione abholen. Erinnert ihr euch an das kleine Mädchen aus Winhill, das Laguna so lieb hatte? Richtig! Sie ist im Balamb-Garden. Schaut in die Bücherei. Zwischen den Regalen in der Leseecke trifft Squall sie. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt Ellione den Balamb-Garden freiwillig mit dem Boot der galbadianischen SEEDs.



Fisherman's Horizon

Nach einigen kurzen Ereignissen kracht der Garden schwimmend in eine Ortschaft namens Fisherman's Horizon. Erkundet diesen und besucht unbedingt, bevor ihr den Bürgermeister dort trifft, unten beim Waffenhändler den Fischer im Boot. Redet so lange mit ihm, bis dieser euch ein Waffenhandbuch gibt. Erst dann wird beim Bürgermeister vorgesprochen. Daraufhin wird der Ort von galbadianischen Truppen angegriffen. Marschiert die Stadt hinunter und lauft im hinteren Bereich hinein, wo ihr dem Bürgermeister aus der Patsche helft. Ringt die Soldaten nieder und versucht, eure Hitpoints möglichst hoch zu halten, denn ohne Übergang attackiert euch die

Kriegsmaschine BGH251F2 erneut. Mit Zaubern, die auf Blitzen basieren, ringt ihr diese nieder. Kurz darauf begrüßt Squall die vermisste Gruppe, die die Raketenbasis unschädlich gemacht hat. Verlasst den Platz und geht unbedingt rechts in das Haus, in dem ein Schöpfer lebt. Hier findet ihr in seiner Nähe ein weiteres Heft, das ihr lesen solltet. Verlasst dann die Szene und geht wieder zurück. Jetzt sollten sich mehrere Personen hier befinden. Redet mit diesen und ihr werdet den vermissten Sohn der Bedienung der Mensa des Gardens treffen. Untersucht das Örtchen aufs Neue. Im Haus des Bürgermeisters steht im ersten Stock ein Roboter, daneben zur Rechten verbirgt sich ein Draw-Punkt. Marschiert ihr links oben die Treppen beim Kampfplatz hinauf, findet ihr einen zusätzlichen Draw-Punkt in dem ehemaligen Bahnhofsgebäude. Checkt auch den Handwerker erneut aus und helft ihm gegen den aufdringlichen Soldaten. Redet mit dem kleinen ungeschickten Jungen, der versucht zu fischen, bis er es endlich schafft. Marschiert danach in den Garden. Auf dem Rückweg wird sich Irvine mit euch unterhalten. Schaut doch mal in euer ehemaliges Klassenzimmer. Hier stehen zwei Mädchen der Marke „Klugscheißer“, die euch allerlei zu berichten wissen. Besucht nun Selphie im Schulhof des Gardens. Diese ist leicht verzweifelt, jedoch überlässt es Squall Irvine, sie zu trösten. Unterhaltet euch als Squall mit Direktor Cid und berichtet ihm von der Situation im Fisherman's Horizon. Nachdem Direktor Cid Squall zum Truppenführer und Leiter kommender Aktionen ernannt hat, dürft ihr eine Musikband zusammenstellen. Die folgenden beiden Möglichkeiten eignen sich bei der Instrumentenverteilung: Gitarre – Flöte – Geige – Steppschuhe / Saxophon – E-Gitarre – Klavier – Bassgitarre. Nach der Zusammenstellung wird Squall von seinen Freunden zum Live-Konzert gebeten. Schaut euch rechts der Bühne um. Hier müsst ihr ein Gespräch mit Rinoa führen. Danach begibt sich

die Truppe zur Ruhe. Bevor ihr am nächsten Morgen zur Brücke gerufen werdet, solltet ihr euch eventuell noch im Laden, vor dem die ganze Zeit ein Betrunkener saß, umschauen und euch mit Items eindecken. Auch viele Draw-Punkte können bei dieser Gelegenheit aufs Neue leergesaugt werden. Auf der Brücke des Gardens erklären euch Shou und Niida, dass dieser nun fliegen kann und alle Reparaturen abgeschlossen wurden.



Balamb

Steuert den Garden nach Balamb. Parkt ihn einfach auf dem Festland auf einer freien Fläche (nicht in den Waldgebieten) und besucht die Stadt. Schon am Stadtrand stoppen euch galbadianische Wachen und versperren euch den Eingang. Lauft etwas hin und her und nervt den Wachposten. Nach einiger Zeit trickst Squall diesen aus, indem er damit angibt, etwas von Ellione zu wissen. Daraufhin werdet ihr eingelassen. Redet mit den Einwohnern und besucht Xells Mutter. Redet hier mit allen und schaut beim Nachbarn, der auf die vermisste Tochter aufpasst, vorbei. Danach geht ihr zum Hotel, wo man euch nicht so recht Glauben schenkt. Ihr müsst auf den Truppführer der galbadianischen Soldaten warten. Geht so lange erneut in das Haus von Xell. Nachdem das Hotel besetzt ist, lässt dieser euch nun endlich in sein Zimmer, in dem sich ein Speicherpunkt befindet. Macht euch dann auf die Suche nach dem Truppführer. Nachdem er auf einem



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 koppiert 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 Optionsmenu 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.

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



MEGA FUN
NINTENDO • SEGA • SONY

Testpremiere!
Dino Crisis PS

Etwas hat überlebt: Erreicht Capcoms Dino-Hatz die Resident-Evil-Klasse?

Final Fantasy VIII PS
Komplette Lösung: 10 Seiten vollgepackt mit geballter Information zu Squares neuestem Mega-Hit

Resident Evil 3 PS
Überlebenskampf in Raccoon City: Wirklich alles über Capcoms schaurig-schönes Meisterwerk

Armorines N64
Die Spinneninvasion: Nur 128 Stunden bis zum Weltuntergang

tips & tricks zum Sammeln
Final Fantasy VIII, Mission: Impossible, Ready 2 Rumble, WWF Attitude, Star Wars: Die Dunkle Bedrohung, Bundesliga Stars 2000, Tony Hawk's Skateboard-Stunt, Storm

DM 5,90
12/199

! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Rundgang ist, habt ihr zwei Möglichkeiten. Erstens: Stellt eure Figuren ab, geht einen Kaffee trinken und fragt nach einer halben Stunde wieder beim Hotel nach. Zweitens: Erledigt folgende Aufgaben. Geht runter zum Dock, lauft an den Wagen vorbei, bis ihr in eine nächste Szene gelangt. Sprecht mit dem Soldaten mit dem Hund. Geht dann zurück in Xells Haus und sprecht mit seiner Mutter. Geht zum Bahnhof und sprecht mit den Soldaten hier (drinnen im Bahnhof). Danach geht's erneut zum Dock, wo der Hund angesprochen wird. Folgt ihm, und am Bahnhof wird dieser Rai-Jin aus seinem Schlaf reißen. Nun solltet ihr beim Hotel Glück haben. Bereitet euch auf einen Kampf vor. Zieht Rai-Jin zuerst Protes-Zauber ab und wendet diesen bei euch selbst an, um gegen seine starken Attacken etwas geschützt zu sein. Die beiden Soldaten, die ihm zur Seite stehen, werden als Vitra-Zaubertankstellen benutzt. Danach solltet ihr mit G.F.-Zauberern zuschlagen, allerdings nicht Quezacotl einsetzen, denn Rai-Jin absorbiert dessen Macht. Der Schlaf-Zauber zeigt übrigens auch hervorragende Wirkung bei Rai-Jin. Haltet immer die Hitpoints möglichst weit oben, denn direkt im Anschluss steht ihr Rei-Jin zusammen mit Fu-Jin gegenüber. Saugt erneut sofort Protes-Zauber und setzt diesen ein, um eure Gruppe zu schützen. Rai-Jin kann wieder mit dem Schlaf-Zauber einige Runden betäubt werden. Setzt dann G.F.-Kräfte wie Ifrit ein, um die beiden zu schwächen. Holt euch von Fu-Jin per Draw die G.F. Pandemonia. Nach dem Fight hauen die beiden ab und ihr findet euch auf der Brücke des Gardens wieder.



Trabia-Garden

Der Trabia-Garden liegt nördöstlich von Balamb. Schaltet die Karte zu und bewegt euren Garden dorthin. Schaut genau auf die Karte, da der Garden in einem Bergring gut versteckt liegt. Dort eingetroffen, steigt ihr aus und folgt Selphie über die Mauer. Schaut euch drinnen um und redet mit den Personen, bis Selphie euch auffordert, auf dem Sportplatz auf sie zu warten. Rechts befindet sich ein Friedhof, auf dem ihr ein Waffenjournal sowie einen Draw-Punkt findet. Diese sind jedoch nicht zu sehen. Klickt daher die Grabsteine alle an und marschier dann nach links. Ihr trefft zwei Personen, die herumliegen. Von diesem Punkt nach rechts erhaltet ihr von einem Bewohner des Trabia-Gardens einen Hinweis auf einen versteckten Schatz. Redet auch mit den anderen Leuten hier und schaltet frech die Computerkonsole an. Wartet dann auf dem Sportplatz auf Selphie. Nachdem sie eingetroffen ist, erinnert sich die Truppe nach und nach an einige Dinge aus ihrer gemeinsamen Vergangenheit. Das Durchspielen dieses Abschnittes ist völlig logisch aufgebaut. Falls es einmal nicht weitergehen sollte, braucht ihr nur mit den anderen Charakteren zu reden. Abschließend befindet ihr euch wieder im Balamb-Garden. Ihr solltet jedoch noch einmal in den Trabia-Garden hineinschauen. Geht zu dem sichtbaren Draw-Punkt bei dem Brunnen in der Mitte. Hier wartet noch immer die Freundin Selphies. Dreht euch mit dem Rücken zur Statue und lauft exakt 5 Schritte nach Süden (also auf euch zu). Um besser Schritttempo einzuhalten, braucht ihr nur die Dreieck-Taste gedrückt zu halten. Nach den Schritten solltet ihr ein weiteres Waffenjournal euer Eigen nennen. Wer will, kann sich mit der Party rings um Trabia-Garden in den Wäldern mit den Gegnern messen. Hier habt ihr Gelegenheit, eure Werte etwas zu verbessern. Einigen Gegnern kann hier der wichtige Zauber Mediaca und Engel entzogen werden. Allerdings solltet ihr die Monster in diesem Gebiet nicht unterschätzen.

Edeas Haus

Okay, nördlich vom Trabia-Garden liegen Waldgebiete. Hier werdet ihr das erste Mal mit den Reittieren der Marke Squaresoft konfrontiert. Den Abschnitt mit den Chocobos erklären wir jedoch später. Macht euch mit eurem Garden auf den Weg zu Edeas Haus. Dieses liegt weit südlich auf eurer Karte. Schwimmt mit dem Garden so lange herum, bis ihr an einem Küstenstreifen einen Leucht-



turm entdeckt, und landet dort. Untersucht das Haus (ihr könnt es nicht betreten) und speichert, bevor ihr euren Garden erneut betretet. Unweit von Edeas Haus schwebt schon drohend der Glabadia-Garden mit unserem Lieblingsfreund Cifer. Der Kampf ist unausweichlich. Gebt den SEEDs im Garden eure Kommandos und marschier hinunter. Redet mit jedem Schüler, den ihr antrefft. Bereitet euch auf die Verteidigung des Gardens vor. Redet mit Xell beim Schulhof. Nachdem Rinoa in eine missliche Lage geraten ist, sucht ihr Squall beim Eingang auf. Verteidigt im Klassenzimmer die Unterstufener gegen die Galbadianer. Schaut dann auf der Brücke bei Dr. Kadowaki vorbei. Rettet im zweiten Stock den kleinen Unterstufener beim Notausgang und besiegt den Galbadianer dort. Nachdem ihr auch Rinoa gerettet habt, geht es nach links. Hier unterhaltet ihr euch mit Rinoa über den verlienen Ring.

Galbadia-Garden

Nach der Unterhaltung stürmt ihr Galbadia-Garden. Vom Speicherpunkt unten geht ihr nach rechts, dann die Treppe hinauf und von hier aus nach links, um die Schlüsselkarte Nr. 1 zu erhalten. Solltet ihr in den Gängen auf Schattenkriecher stoßen, müsst ihr unbedingt den Zauber Engel saugen. Mit der Schlüsselkarte Nr. 1 kehrt ihr zum Speicherpunkt unten zurück. Geht von hier aus nach links und öffnet mit der Karte die linke Tür. Ihr gelangt in das Eisstadion. Die unfreundlichen Spieler lasst ihr feuergebundene Zauber spüren. Überquert das Spielfeld und ihr gelangt drüben in einen anderen Gang. Betretet dort das rechte Zimmer. Hier verbirgt sich

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



**In Ausgabe 12/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
November/Dezember**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu **619 PS-Games**.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu **317 PS-Games**.
High Score - mit **15 Save Games** und der **Memory Card** in unentdeckte Level vordringen: **WWF Attitude**, **Wip3out**, **G-Police 2** u.v.a.

Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: **Tomb Raider IV**, **Jade Cocoon**, **SLED Storm**, **Dark Omen**, **Future Cop 21000**.
Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: **Final Fantasy VIII**, **Formel 1'99**, **Tarzan**, **Star Wars D.D.B.**

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Filmsequenzen zu:
Exklusiv: Box Champions 2000, **Hot Wheels**, **NHL 2000**, **Madden NFL 2000** und **Killer Loop**.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über **13 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.



ein galbadianischer Schüler, der euch die Schlüsselkarte Nr. 2 aushändigt. Nun solltet ihr in den dritten Stock hinaufgehen (vom Speicherpunkt aus nach rechts die Treppe nach oben). Hier geht es eine Metalltreppe hinauf. Vom hinteren Bereich aus springt ihr in den Hof und geht nach links. Durchquert die Halle und ihr gelangt in einen Bereich, in dessen Mitte ein nettes Monster namens Cerberus auf euch wartet. Dieser ist eine weitere Guardian-Force. Bevor ihr ihn jedoch angreift, solltet ihr vorsichtig um ihn herumgehen und den Speicherpunkt nutzen. Wenn ihr im Kreis um Cerberus herumlauft, trefft ihr auf recht unterschiedliche Monster. Levelt eventuell eure Truppe ein wenig auf, bevor ihr ihm gegenübertritt.



Cerberus kann sich als harte Nuss erweisen, denn sein Triple-Zauber ermöglicht es ihm, dreimal hintereinander schwere Zauber einzusetzen. Beginnt daher am besten den Kampf, indem jedes Gruppenmitglied sofort den Triple-Zauber saugt und auch auf sich selbst anwendet (untere Reihe der Fragezeichen bei Cerberus). Dann solltet ihr Reflekt und Protos einsetzen. Nachdem eure Truppe jeden Zauber dreifach einsetzen kann, habt ihr sogar die Möglichkeit, einen Heilzauber nachzuschieben. Attackiert Cerberus keinesfalls mit Blitz-Zaubern. Hierdurch regeneriert er nur seine Kraft. Ifrit und Feuerzauber zeigen eine verheerende Wirkung bei ihm. Achtet darauf, dass Cerberus mit allen Wassern gewaschen ist. Sobald er selbst Triple einsetzt, muss dieser Zauber sofort von euch mit Anti-Z gebrochen

werden. Beachtet ihr diese Hinweise, gehört die G.F. Cerberus schnell euch. Übrigens, im Licht, in dem Cerberus war, versteckt sich ein Draw-Punkt. Aussaugen!



Verlasst die Eingangshalle durch den linken Gang. Betretet das linke Zimmer und redet mit der Schülerin, die euch bereitwillig die letzte Schlüsselkarte aushändigt. Marschiert zur Eingangshalle zurück und speichert. Sucht dann das Besprechungszimmer, in welchem ihr im früheren Verlauf der Geschichte schon einmal gewesen seid. Von hier aus findet ihr zur Linken einen Aufzug, der euch direkt zu Cifer und Edea bringt. Oben ist ein Speicherpunkt rechts. Nutzt ihn, bevor ihr dem netten Pärchen gegenübertritt. Zuerst habt ihr die Aufgabe, Cifer niederzuringen. Die G.F. Cerberus gekoppelt? Ja? Dann setzt diese ein, um allen Partymitgliedern den mehrfachen Einsatz von Zaubern zu ermöglichen. Haltet eure Hitpoints möglichst hoch, da Cifer eine knallharte Attacke einsetzt, die einem Charakter sehr viel Lebenspunkte abziehen wird. Sobald Cifer sich mit Hi-Potions versucht aus der Affäre zu ziehen, wisst ihr, dass seine Punkte zur Neige gehen. Setzt nun mächtige Guardian-Forces ein. Ist er zunächst ausgeschaltet, zaubert Edea sich in Sicherheit. Bringt eure Charakter in Ordnung und fahrt mit dem Aufzug hinunter. Lauft am Besprechungszimmer vorbei und betretet die Informationshalle. Stellt Squall unten beim Podest ab. Daraufhin wird sich Edea zeigen, und auch Cifer aufs Neue, der jetzt beweisen will, dass er kein Versager ist. Setzt unbedingt wieder Cerberus ein, um jedem Charakter die Fähigkeit zu geben, einen Zauber dreifach anzuwenden. Mit der G.F. Ifrit und feuerbezogenen Zaubern schadet ihr Edea am meisten. Sie setzt mit Vorliebe Gemach ein. Entgegnet ihr darauf mit Anti-Z und Hast-Zaubern. Mit etwas Glück besiegt ihr sie schon beim ersten Anlauf. Leider wird Rinoa schwer verwundet. Ende CD 2



Ihr kommt in der Krankenstation des Gartens wieder zu euch. Begeht euch auf den Weg zu Edeas Haus, um Direktor Cid und die nun normale Edea zu treffen. Sie offenbart euch die Geheimnisse, dass die Hexe Artemisia in sie eingebracht ist und die Kontrolle übernommen hat. Diese will eine Zeitkomprimierung herbeiführen. Kehrt danach in euren Garten zurück und berichtet den anderen SEEDs hiervon. Schaut dann mit Squall bei Rinoa in der Krankenstation vorbei. Dann übernimmt ihr erneut Laguna und seine Gefährten Kiros und Ward. Die drei



heuern gerade bei einem Amateurfilmer an, da sie recht knapp bei Kasse sind. Laguna muss hier eine Filmszene als edler Ritter im Kampf gegen einen Drachen bestehen. Allerdings taucht, wie es der Zufall will, ein echter Drache auf. In einer kurzen Sequenz müsst ihr diesen schwächen, um zu fliehen. Jedoch erholt sich dieser und stellt sich Laguna erneut in den Weg. Bevor ihr in den Kampf einwilligt, solltet ihr die Szene nach links verlassen, G.F. koppeln und vor allem speichern! Denn der Rubrum-Drache stellt eine Verkörperung an Hitpoints dar. Ihr dürft ihm alles an Kräften zeigen, was ihr zu bieten habt, nur Feuer- und Wind-Zauber (und deren Guardian-Force-Pendants) nicht. Durch diese Elemente wird der Drache gestärkt. Ist dieser besiegt, trifft Laguna auf Edea. Daraufhin bricht die Verbindung in die Vergangenheit ab und Squall erwacht an Rinoas Krankenbett. Besucht erneut Edea in ihrem Haus. Diese gibt euch den Hinweis auf die Bucht des Centra-Kontinents sowie einen Brief. Schaut ins Haus. Hier liegt ein weiteres Waffenjournal. In einem anderen Raum findet ihr einen Draw-Punkt. Kehrt zum Garten zurück und macht euch auf die Suche nach dem Schiff der weisen SEEDs. (Kleiner Hinweis: Verkauft ihr Edeas Brief in einem Geschäft, erhaltet ihr hierfür Gil. Edea schreibt euch einen neuen. Ihr dürft dies endlos wiederholen.)



Bevor wir uns auf die Suche nach dem Schiff machen, besuchen wir das Shumi-Dorf. Schaut einmal in dem Keller des Gartens vorbei und leert den versteckten Draw-Punkt dort. Ihr werdet auch auf zwei Einwohner des Shumi-Dorfes treffen. Redet mit diesen. Im Dorf selber (findet ihr auf der Karte im Spiel) bezahlt ihr vor dem Aufzug die gewünschte Summe am Draw-Punkt und saugt. Benutzt dann den Aufzug. Im eigentlichen Dorf angekommen, schaut ihr euch überall um. Neben weiteren Draw-Punkten



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 Schwestertein 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 Geschenkkunde gehen an
folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämieneempfänger 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; ÖS 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



findet ihr hier auch ein weiteres Waffenjournal. Sobald ihr eine Steinstatue von Laguna gefunden habt, erfahrt ihr einiges über die Shumis und deren Entwicklung. Sucht dann den Ältesten auf. Auch von diesem erhaltet ihr einige Informationen und das Versprechen über ein Geschenk, wenn ihr dem Bildhauer im Atelier helft, fünf Steine zu finden. Erledigt dies. Die Steine findet ihr folgendermaßen. Blauer Stein: Dieser steht gleich links neben der Statue im Atelier an der Wand. Der Windstein ist links neben dem Hotel am Eingang des Dorfes. Squall bemerkt, dass dieser Stein Wind bläst. Berichtet dem Bildhauer davon. Der Lebensstein verbirgt sich rechts des Hauses vom Ältesten. Stellt Squall an die Felswand, und zwar an die Stelle, an der sehr viele Wurzeln sind. Squall erklettert den Fels. Berichtet dem Bildhauer davon. Der Schattenstein liegt oben am

Ausgang des Aufzuges. Fahrt hinauf und sucht rechts eine Stelle, in der sich zwei Schatten kreuzen. Bringt den Schattenstein zum Bildhauer. Den Wasserstein findet ihr eine Hütte weiter im Abfluss links neben dem Bastler. Bringt auch diesen Stein zum Bildhauer. Nun schaut ihr beim Ältesten vorbei, um das Geschenk entgegenzunehmen. Das Geschenk ist ein Blick auf seine offene Handfläche. Kann das alles gewesen sein? Gut, verlassen wir das Dorf und betreten wir es aufs Neue. Schaut beim Bildhauer vorbei. Dort trifft ihr den Sekretär des Ältesten. Unterhaltet euch mit ihm. Stellt dann den Ältesten zur Rede. Nun schaut ihr beim Moomba draußen vorbei und folgt ihm zurück zum Sekretär. Redet mit diesem und schaut erneut beim Ältesten vorbei. Redet wieder mit dem Sekretär und besucht dann den Schöpfer in seiner Bastelstube. Jetzt ist wieder ein Gespräch mit dem Ältesten fällig. Dieser



erzählt etwas von einem geeigneten Mann im Wohnhaus. Düst mit dem Garden nach Fisherman's Horizon und besucht den Handwerker dort, der rechts neben dem zerstörten Bahnhof lebt. Nebenbei können hier auch die Draw-Punkte abgeklappert und ein paar Items eingekauft werden. Ihr erhaltet von ihm eine kleine Puppe, die ihr dem Schöpfer im Shumi-Dorf überreichen müsst. Daraufhin lässt sich dieser darauf ein, bei der Gestaltung der Statue zu helfen. Besucht dann wieder einmal den Ältesten, der euch ein Item überreicht. Dieses Item (Zu-Schild) befähigt eine G.F. nach eurer Wahl, eine weitere Ability zu erlernen. Schaut noch einmal in die Werkstatt hinein. Eventuell kann jetzt schon oder auch später der Fischer aus Fisherman's Horizon im Dorf angetroffen werden, vorausgesetzt ihr habt mit diesem zum richtigen Zeitpunkt gesprochen. Aber dies nur nebenbei. Ein letzter Besuch beim Ältesten informiert euch darüber, dass die Arbeit bald getan sein wird. Ob wir später noch einmal das Shumi-Dorf besuchen sollten?

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 gestellt, die ihr jeweils mit Ja oder Nein beantwortet. Hier die Liste aller Levels und die Antworten 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-N-N (500)
SEED-Level 02: J-N-J-J-J-N-N-N-N (1000)
SEED-Level 03: N-N-J-N-J-J-N-N-N (1500)
SEED-Level 04: N-J-J-N-N-N-J-N-N (2000)
SEED-Level 05: N-N-N-J-J-N-N-J-J (3000)
SEED-Level 06: J-N-J-J-N-N-J-J-N (4000)
SEED-Level 07: J-J-J-J-J-N-J-N-N (5000)
SEED-Level 08: N-J-N-N-J-J-N-N-N (6000)
SEED-Level 09: N-J-N-N-N-N-N-N-J (7000)
SEED-Level 10: J-N-N-N-N-N-N-N-N (8000)
SEED-Level 11: J-J-N-J-J-N-N-N-N (9000)
SEED-Level 12: N-J-N-N-J-N-N-N-N (10000)
SEED-Level 13: J-N-N-N-J-N-N-N-N (11000)
SEED-Level 14: J-J-J-J-N-J-J-N-N (12000)
SEED-Level 15: J-J-N-N-N-N-N-N-N (12500)

SEED-Level 16: J-N-N-N-J-N-N-N-N (13000)
SEED-Level 17: J-N-N-N-J-N-N-N-N (13500)
SEED-Level 18: J-N-N-N-J-N-N-N-N (14000)
SEED-Level 19: J-N-N-N-N-N-N-N-N (14500)
SEED-Level 20: J-J-N-J-N-J-J-N-N (15000)
SEED-Level 21: J-J-J-N-N-J-J-N-N (15500)
SEED-Level 22: N-N-N-N-N-N-N-N-N (16000)
SEED-Level 23: J-N-N-N-N-J-J-J-J (16500)
SEED-Level 24: J-J-N-N-J-N-N-N-N (17000)
SEED-Level 25: J-N-J-J-J-N-N-N-N (17500)
SEED-Level 26: J-J-N-J-N-J-N-N-N (18000)
SEED-Level 27: N-J-N-N-N-N-N-N-N (18500)
SEED-Level 28: J-N-N-J-J-N-N-N-N (19000)
SEED-Level 29: N-N-N-J-J-N-N-N-N (19500)
SEED-Level 30: N-J-N-N-N-N-N-N-N (20000)

Je nach Test werdet ihr mit einem A belohnt. Hierfür erhaltet ihr dann 30000 Gil.



Etwas Lust auf Chocobo-Weitwurf? Besucht Winhill und geht in das große Gebäude beim Marktplatz (kennt ihr noch aus Lagunas Geschichte). Hier werdet ihr gebeten, einige Teile einer Vase zu suchen. Die Scherbenteile findet ihr, indem ihr zunächst die Ritterrüstung links in der Halle untersucht. Schaut nun in das Haus, in dem Raine früher lebte. Hier lebt nun eine Frau, mit der ihr mehrmals reden müsst. Sobald sie von einem Duft einer weißen Blume im Erdgeschoss gesprochen hat, solltet ihr unten nachschauen. Die Blüte liegt auf einem Tisch vorne rechts im Bild. Nachdem sie beschnuppert wurde, erscheint Raines Geist. Geht zu dem Gespenst und es wird eine Katze erscheinen. Untersucht diese genauer. Sie hat etwas in ihrem Mund. Hierdurch erhaltet ihr eine weitere Scherbe. Marschiert dann zum Wegabschnitt mit dem Warnschild der Chocobos. Hier müsst ihr sehr flink eines der frechen Ge-

Neu!

Das VOODOO-abenteuer,
das DIR die seele RAUBT!

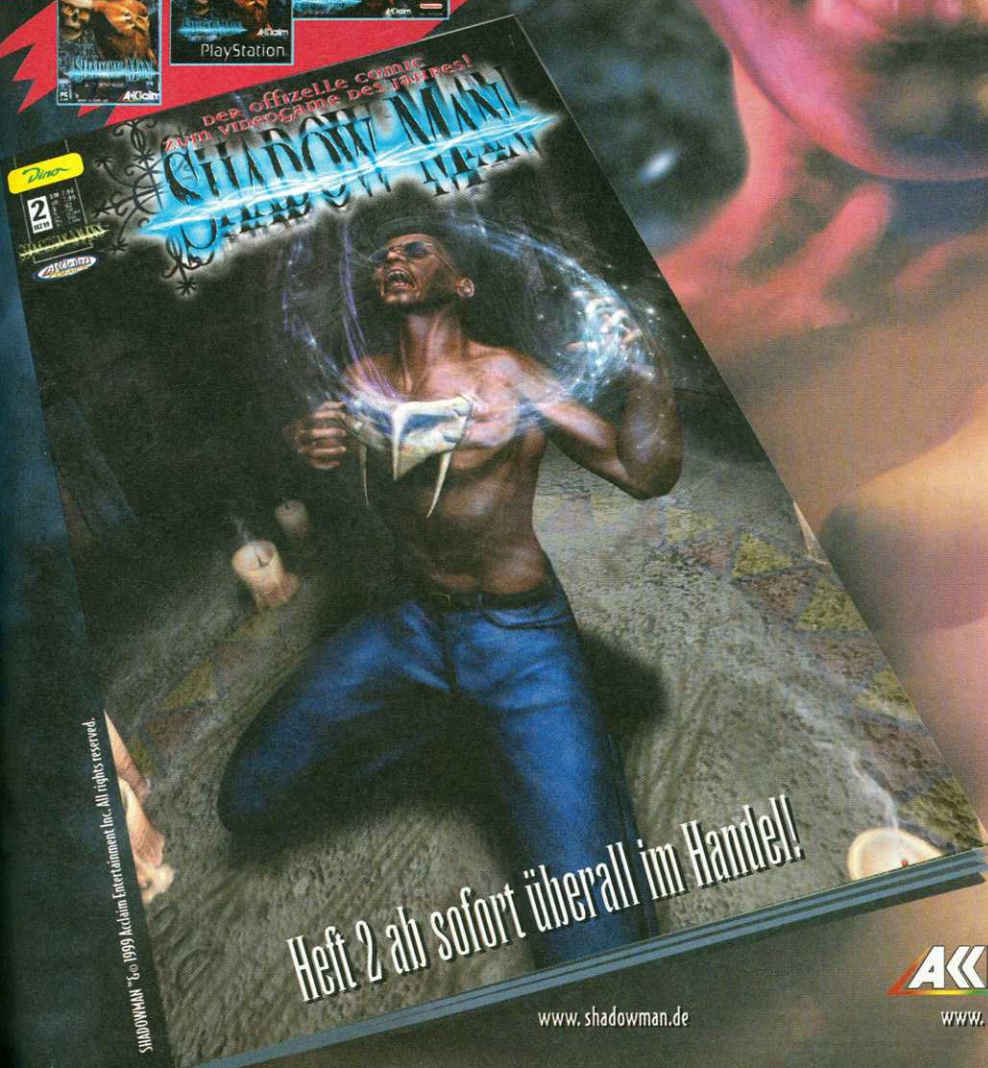
SHADOW MAN

DER offizielle COMIC
zum game!

Jeweils 60 Seiten mit
Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum
Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure
für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!



Heft 2 ab sofort überall im Handel!

Acclaim

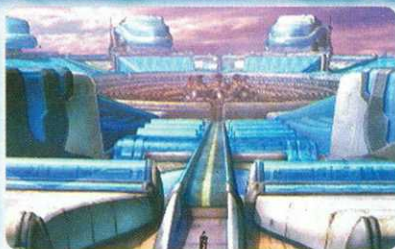
www.acclaim.de

Dino
entertainment

www.dinocomics.de

www.shadowman.de

SHADOWMAN™ © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.



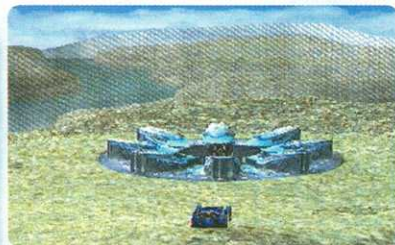
schöpfe schnappen und in die Luft werfen. Mit etwas Glück findet ihr eine weitere Scherbe und Goodies. Sollte nicht auf Anhieb eine Scherbe erscheinen, muss das Chocobowrfen so lange fortgesetzt werden, bis ihr eine erhaltet. Das nächste Stück befindet sich im Haus der alten Frau bei der Wegkreuzung. Redet mit ihr, bis sie von Raine erzählt. Checkt dann die weißen Blumen vorne rechts im Bild, um eine weitere Scherbe zu erhalten. Bringt die vier Stücke dann zum Mann im großen Gebäude. Als Belohnung erhaltet ihr ein Item. Mit dem Holy-Stein verlasst ihr die Stadt wieder. Wer will, kann vorher noch Lagunas ehemaliges Quartier besuchen. Ach ja, dass ihr alle Draw-Punkte leert, versteht sich von selbst.



Raketen-Basis: Die Raketen-Basis ist vollkommen zerstört. Allerdings findet ihr in ihren Ruinen einen versteckten Draw-Punkt.

Wüstengefängnis: Auch das Wüstengefängnis ist völlig uninteressant. Jedoch erhaltet ihr beim Kampf gegen die Monster in diesem Gebiet einige wichtige Items.

Deling-City: Hier findet ihr auch nicht sehr viel



Neues, außer Draw-Punkte und die Information, dass Untersuchungen an einer geheimen Ruine vorgenommen wurden.

Wasserfall: Schaut euch genau zwischen Deling und Timber um. Hier ist ein Wasserfall, der einen versteckten Draw-Punkt beinhaltet.

Timber: Übernachtet hier im Hotel, um ein weiteres Waffenjournal auf dem Tisch des Zimmers zu finden. Beim Bahnhof erhaltet ihr sehr interessante Bücher, die ihr kaufen solltet. Übrigens kann eventuell auch ein Mädchen im hinteren Gleisbereich gerettet werden.

Dollet: Die Stadt kann nur über den Landweg erreicht werden. Der Rest des Weges muss zu Fuß zurückgelegt werden. In der Stadt schaut ihr am Strand unten nach, wo der Rest des aggressiven Roboters liegt. Geht weiter in die Stadt und folgt dem Jungen im Torbogen. Hört zu, wie dieser seinen Anpfiff von seinem Vater erhält, weil er ein Bild beschriftet hat. Beachtet die Position des weißen Knochens im Bild. Geht wieder nach draußen und besucht den ersten Stock der Kneipe links. Hier liegt auf einem der Spieltische ein weiteres Waffenjournal. Besiegt ihr den spielsüchtigen Wirt, dürft ihr in seinen privaten Räumen weitere Literatur ausfindig machen. Marschier dann zu dem Platz, der auf dem Gemälde mit dem Knochen zu sehen war. Hier versteckt sich rechts unten ein Draw-Punkt. Untersucht auch den Knochen, den der Hund hat. Hier erhaltet ihr ein wichtiges Item. Dies kann mehrmals wiederholt werden, vorausgesetzt ihr schaut mehrmals am Strand, dann beim Bild und dann bei dem Hund vorbei.



Die Geschichte mit den Chocobos und den Wäldern: Sicher habt ihr schon die kleinen runden Waldstücke auf den Kontinenten gesehen, in welchen sich die Chocobos verstecken. In jedem Wald befin-



det sich ein Junge, der euch genau erklärt, wie ihr euch Chocobos fangen dürft. Allerdings muss hierzu jedesmal ein kleines Rätsel gelöst werden. Habt ihr ein Chocobo, erhaltet ihr in den jeweiligen Gebieten weitere Power-ups für eure Charaktere und die Guardian-Forces. Lasst euch alles genauer von dem Jungen erläutern. Seine Dienste kosten zwar Geld, aber nachdem ihr euch auf einem sehr hohen SEED-Level befindet, dürfte das nicht allzu sehr ins Gewicht fallen. (Die verschiedenen Wälder könnt ihr besuchen, wann ihr Lust habt. Um das Abenteuer zu bestehen, ist es nicht unbedingt notwendig, die Rätsel zu lösen. Handelt so, wie ihr es wollt.)



Das Schiff selbst zu finden erfordert etwas Geduld, da es gut versteckt im zerklüfteten Strandgebiet liegt. Schaut genau auf die Karte, um es zu finden. Leider vertrauen euch die Schiffseigner nicht gerade. Lauft auf dem Schiff herum, bis ihr Watts und Thon, Mitglieder der Widerstandsbewegung von Rinoa, findet. Unterhaltet euch mit ihnen. Geht dann auf die Brücke. Lest hier ein weiteres Waffenjournal



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.



und spricht mit Thon. Falls ihr eine Ausgabe eines Heftes aus Timber habt, das nicht ganz jugendfrei ist, könnt ihr es gegen Items eintauschen, bzw. gebt ihm das Heft umsonst und er schenkt euch die Items. Solltet ihr kein Heft besitzen, schaut einfach nochmal in Timber im Verlag bei der Empfangsdame nach. Redet dann wieder mit dem Anführer der weisen SEEDs. Zeigt ihm Edeas Brief und redet ihn nochmal wegen Ellione an. Er erzählt euch daraufhin, wie sie freiwillig auf ein Eshtar-Schiff wechselte. Daraufhin wechselt die Szene auf die Brücke des Gardens. Schaut dann erst einmal bei Rinoa vorbei. Squall nimmt sie vorsichtig auf und verlässt mit ihr den Garden. Er will nach Eshtar, so schnell wie irgend möglich. Auf dem Weg dorthin trifft er Quistis und Xell, die schon auf ihn warten. Selbst Edea unterstützt ihn. Stellt dann eine neue Gruppe zusammen und macht euch auf die Suche nach Eshtar.



Nachdem ihr die lange Bahnstrecke überquert habt, gelangt ihr an einen Abschnitt, wo ihr einen See vorfindet. Lauft einfach in diesen hinein. Nach einer kurzen Unterhaltung betretet ihr einfach das Gelände und stellt eine Gruppe zusammen. Denkt daran, dass die Guardian-Force Diablos mittlerweile die Fähigkeit Rauben erlernt haben sollte. Setzt diese gezielt in dieser Gegend gegen die Feinde ein. Ihr erhaltet somit einige interessante Gegenstände. Sobald ihr das gewaltige Dinosaurierskelett zur rechten Bildseite erreicht, erklimmt ihr seine Knochen. Ihr marschierst zwar einen kleinen Umweg, aber dafür erreicht ihr Draw-Punkte. Lauft den Weg entlang. Sobald ihr eine Klippe passiert, springt euch ein starkes Monster namens Abadon entgegen. Im folgenden Kampf muss darauf geachtet werden, welche Körperstellung

dieser einnimmt. Kaut er vor euch, müsst ihr mit starken wassergebundenen Kräften attackieren. Siren und Leviathan sind hierfür hervorragend geeignet. Nimmt Abadon eine stehende Stellung ein, nützen Attacks nicht sehr viel. Da er sehr starke Magie-Attacken einsetzt, solltet ihr regelmäßig von ihm Medica- und Vitra-Zauber saugen und diese sofort für eure Truppe nutzen. Es kann vorkommen, dass ihr ganze Runden nur mit der Wiederherstellung eurer Charaktere zubringen müsst. Wartet daher immer ab, bis Abadon in kauender Stellung Opfer eurer Kräfte wird. Habt ihr ihn besiegt, lauft ihr weiter, bis es nicht mehr weitergeht. Ihr solltet nun an einer Stelle stehen, an der die Luft stark blüht. Lasst Squall den Boden absuchen, und es wird ein geheimer Eingang aktiviert, durch den ihr weitergeht. Benutzt nach dem Weg den Aufzug. Sobald dieser gestoppt hat, solltet ihr das versteckte Eshtar finden. Kaum habt ihr die Transportplattform verlassen, werdet ihr auch schon von der hochentwickelten Technologie der Bewohner Eshtars überrascht. Ihr habt nun erneut die Aufgabe, Laguna und seine Gefährten zu übernehmen. Wählt eine Dreier-Gruppe aus. Hattet ihr zuvor Edea in der Gruppe und auf sie waren G.F.s gekoppelt, können diese später neu den Gruppenmitgliedern gegeben werden. Also keine Sorge. Als Laguna werdet ihr auf einer technologischen Baustelle gefangen gehalten. Redet mit den Mitgefangenen und den Wächtern so lange, bis die Wachleute den Teil der Baustelle verlassen müssen. Kümmert euch erneut um die Mitgefangenen und ihr werdet in einen Plan eingeweiht. Daraufhin erscheinen einige Wachen. Koppelt die G.F. auf eure Freunde Ward und Kiro und erledigt die Wachmannschaft. Fahrt anschließend mit dem Aufzug nach oben. Hier belauscht ihr eine Unterhaltung zwischen Odyne und seinem Assistenten. Verlasst dann das Gebäude, speichert, saugt den Draw-Punkt leer und redet mit den anderen Personen. Marschier wieder in den Besprechungsraum und schnappt das Waffenjournal. Nun sucht ihr Odyne und stellt ihn zur Rede. Dieser versucht mit einem Fahrzeug zu fliehen. Die Gruppe holt ihn jedoch ein und zwingt ihn, sie zu Ellione zu bringen. Nachdem das Ziel erreicht ist, solltet ihr bei den Transportschüsseln hinten rechts den unscheinbaren Draw-Punkt nicht übersehen. Setzt euch dann auf den Transporter und redet mit Ellione. Die Soldaten, die sich euch auf dem Weg entgegenstellen, sind zwar mit G.F.-Kräften recht leicht zu besiegen, allerdings beherrscht der eine oder andere einen Schlag, der ein Gruppenmitglied sofort töten kann. Fackelt mit ihnen also nicht lange herum und setzt sofort die Guardian-Forces

ein. Um an Ellione selbst zu gelangen, reicht es, Laguna etwas an der Konsole rechts spielen zu lassen. Wiederholt das so lange, bis die Zelle offen ist. Nachdem die Meldung „Schloss entriegelt“ erscheint, verlasst ihr einfach den Raum und marschier mit Hilfe der Transportscheibe unten hinein. Nun gelangt ihr wieder in die Gegenwart zurück und übernehmt Squalls Gruppe. Ein Beamter der Stadt Eshtar bringt euch daraufhin zum Palast. Redet mit Odyne und schaut euch danach genau in der Stadt um. Ihr werdet schnell merken, dass Eshtar gewaltige Ausmaße besitzt. Lauft per pedes überall herum und macht euch mit den Wegen vertraut. Redet mit den Passanten und haltet nach Draw-Punkten Ausschau. Besucht die Einkaufspassage. Hier residieren



sechs Händler. Klappert diese der Reihe nach ab und kauft alle Items, die eure Inventar-Liste nicht aufweist. Gerade die Bücher sind sehr interessant. Sollte ein Händler mal nicht geöffnet haben, klickt ihr einfach erneut auf die Auswahl. Manchmal bekommt ihr von ihnen auch ein Geschenk in Form eines nützlichen Items ausgehändigt. Lest dann die ganzen Bücher in der Item-Liste durch, um die dort erklärten Fähigkeiten auf eure Partymitglieder zu übertragen. Schaut dann in den Status der Charaktere, um beispielsweise Rinoas Hund Angel neue Aktionen, die es zu erlernen gilt, zuzuweisen. Habt ihr die Stadt lange genug unsicher gemacht, lauft ihr links bei der Einkaufspassage entlang und verlasst die Stadt mit einem Mietwagen.



Außerhalb Eshtars werdet ihr vier neue Locations vorfinden. Schaltet die Karte im Spiel zu und sucht den Ort Tears-Point heraus. Besucht diesen, saugt die Draw-Punkte leer und schnappt euch einfach den Ring des Salomon, der einfach so auf dem Boden herumliegt. Schaut ins Item-Menü und ihr erfahrt schnell, dass in dem Ring eine Guardian-Force schlummert. Allerdings benötigt ihr einige Items, um diese dazu zu bewegen, sich euch anzuschließen. Doomtrain fordert Folgendes von eurem Item-Menü: 6 Eisenrohre, 6 Mega-Pille 2 sowie 6 Küsschen-Fühler. Ihr erhaltet Eisenrohre durch Besiegen der Gegner Wendigo, die ihr in der Raketen-Basis trefft. Küsschen-Fühler fallen euch später im Spiel dutzendweise in das Item-Inventar. Mega-Pille 2 erhaltet ihr beispielsweise, indem ihr normale Mega-Pillen (ihr benötigt je 10 Stück) mit der Ability von Alexander namens Medizin-Wandler umwandelt. Doomtrain hat eine Fähigkeit namens Junk-Shop. Mit dieser dürft ihr einfach über das Menü eure Waffen aufpowern, vorausgesetzt ihr führt die richtigen Gegenstände bei euch. **Fortsetzung folgt ...**



DINO CRISIS

Capcom hat zur **Dino-Hatz** geblasen und das wollten wir uns natürlich nicht entgehen lassen. Mit unserem **ultimativen Überlebenskit** seit ihr bestens für den **Ausflug** in den **Jurassic Park** gerüstet.

Lauft nach dem Vorspann erst einmal zu Gail, um neue Anweisungen zu erhalten. Geht durch die grüne Tür in das **Materiallager** rechts von Gail hinein und schnappt euch den Schlüssel, der im Regal liegt (Bild 1). Schiebt das Regal zur Seite und nehmt das Medi-Pack auf. Kehrt in den **Hinterhof der Einrichtung** zurück und folgt Gail zu dem **Hilfsgeneratorraum F1**. Setzt die Batterien wie beschrieben (Bild 2) ein und legt den Schalter rechts neben dem Sicherungskasten um. Lauft dann zurück in den **Hinterhof der Einrichtung** und sucht die **Steuerzentrale F1** auf. Sprecht mit Robert und begeben euch in

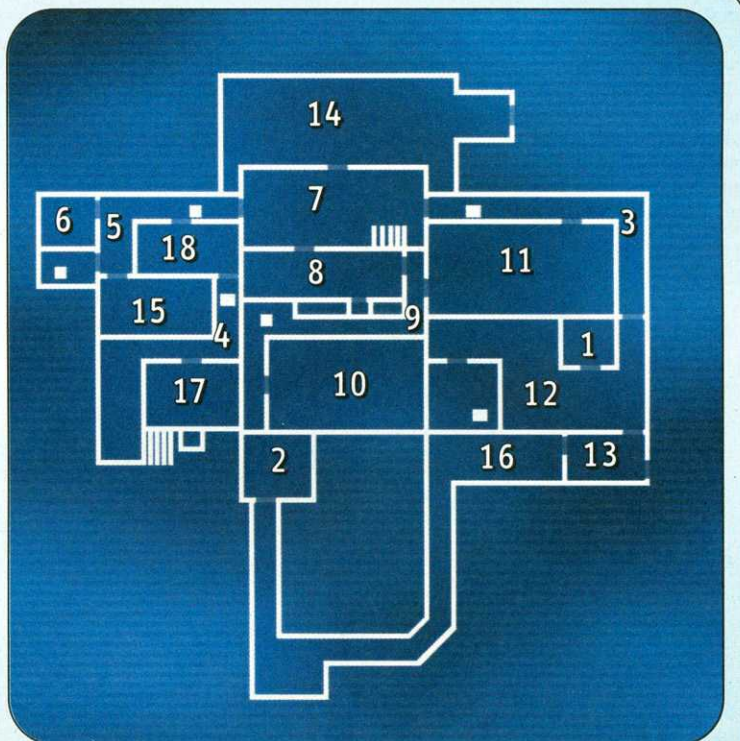
Richtung des **Verwaltungsbüros**. Drückt dort den Schalter an der Wand und lest euch die Anleitung im Computer aufmerksam durch, damit ihr später das DDK-Schlüsselsystem bedienen könnt. Nehmt die Diskette auf dem Regal und das Steuergerät bei der Leiche an euch und öffnet den Safe an der Wand mit der Kombination 0426, ehe ihr den Raum verlasst und die **Verwaltungsbürovorhalle** betretet. Im **Umkleideraum** findet ihr den zweiten DDK-Schlüssel, den ihr erst später braucht. Bewegt euch nun in Richtung Haupteingang und steigt über die Treppen in den ersten Stock. In der **Halle F2**

wartet erst einmal ein Dino auf euch, den es schnellstens zu erledigen gilt. Geht in die **Bar** und öffnet den Safe mit der Kombination 8159. Hier findet ihr einen Pistolenumbau, der eurer Waffe mehr Leistung gibt. Geht vor die Türe des **Chefbüros** und öffnet die Tür mit dem Passwort HEAD. Sammelt eine weitere Diskette ein und nehmt die Munition auf. Am Fenster befindet sich eine kleine rote Box. Steckt den Leo-Schlüssel in den rechten und

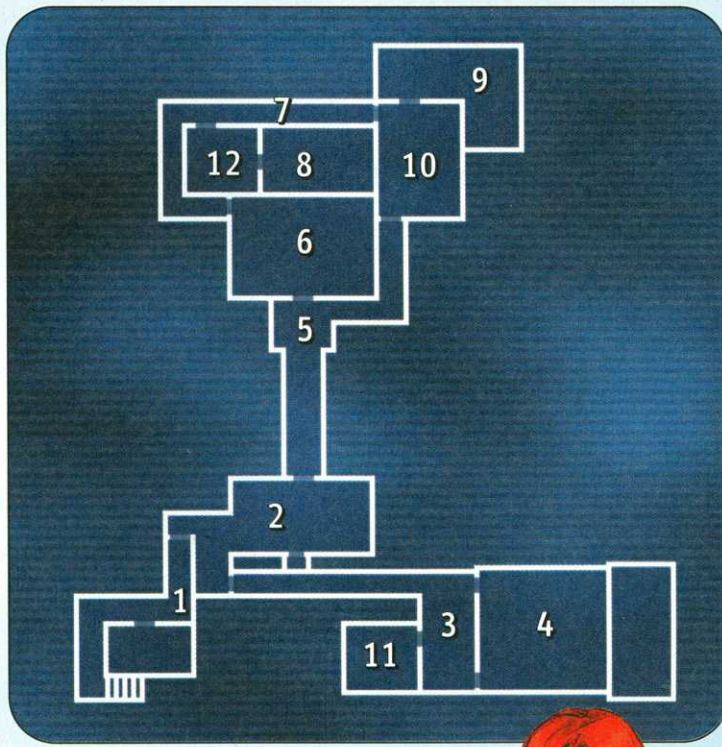


den Sol-Schlüssel in den linken Schlitz. Gebt die Kombination 705037 ein und nehmt die L-Karte an euch. Untersucht ihr das Fenster, bricht ein T-Rex durch die Scheibe hindurch. Wartet, bis er den Kopf zurückzieht und sprintet zur Tür hinaus. Lauft jetzt zum **vorderen Eingang** und sammelt eine weitere DDK-Karte von der Leiche auf. Begeben euch wieder zum **Haupteingang** und öffnet die doppelflügelige Türe mit den beiden DDK-Disketten. Gebt als Passwort NEWCOMER ein und betretet die **Fahrstuhlhalle**.

- 1: Materiallager
- 2: Hilfsgeneratorraum 1F
- 3: Vorhalle
- 4: Kontrollraumflur
- 5: Verwaltungsbürovorhalle
- 6: Kabinen
- 7: Haupteingang
- 8: Fahrstuhlhalle
- 9: Vorlesungshallenvorraum
- 10: Vorlesungsraum
- 11: Büro
- 12: Hinterhof der Einrichtung
- 13: Hinterhof
- 14: Vorderer Eingang
- 15: Strg-Konferenzraum
- 16: Weg zum Hilfsgenerator
- 17: Steuerzentrale 1F
- 18: Verwaltungsbüro



- 1: Gang zur Krankenstation
- 2: Halle B1
- 3: Materialzugang
- 4: Ausführungsraum B1
- 5: Haupthalle B1
- 6: Bibliothek
- 7: Forschungsbereich
- 8: Gasexperimentierraum
- 9: Simulationsraum
- 10: Computerraum
- 11: Hilfsgenerator B1
- 12: Forschungskonferenzraum

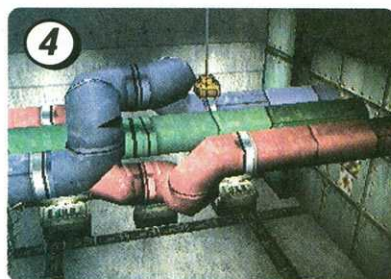
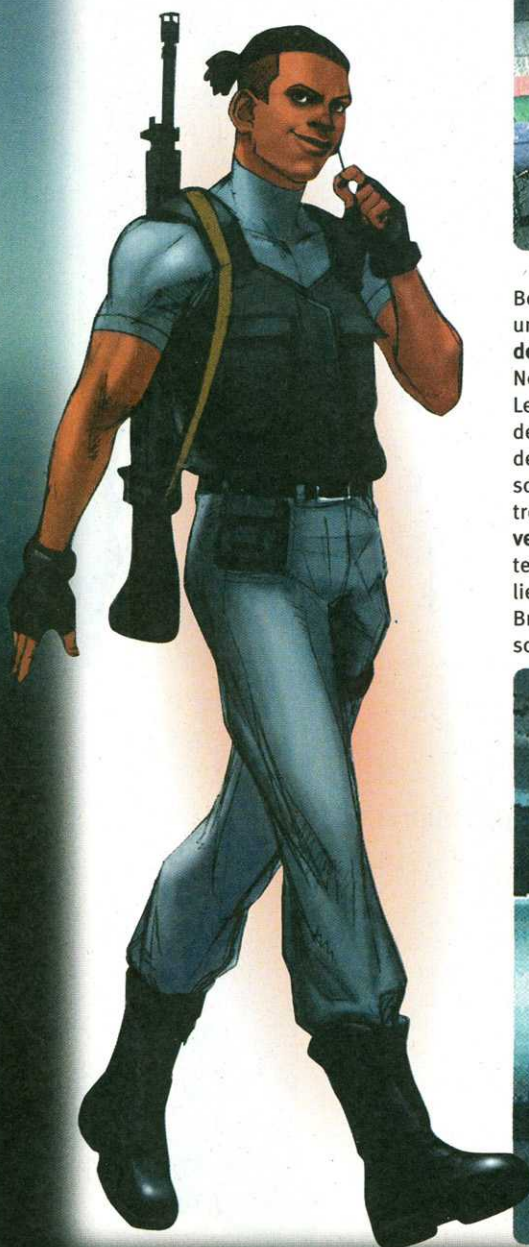
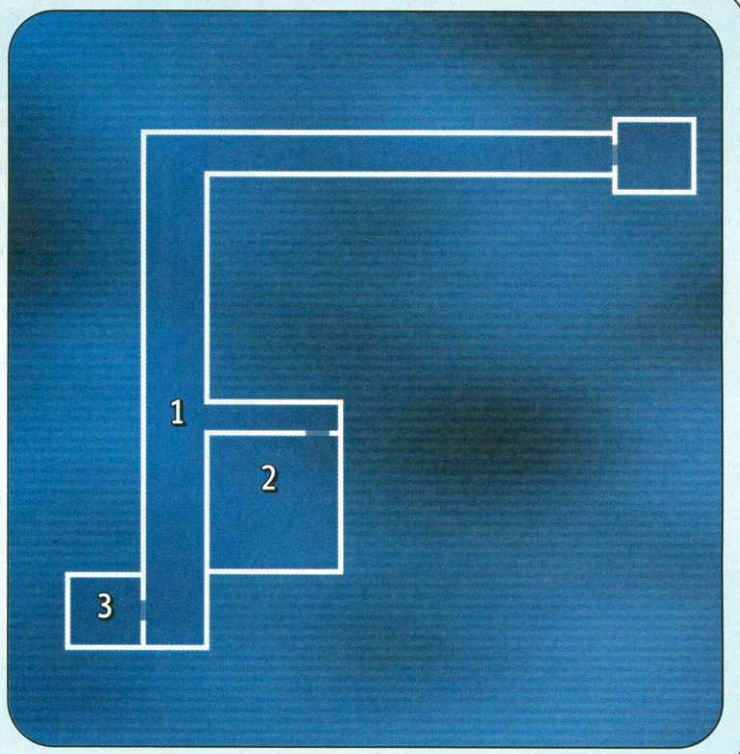


Geht von dort aus in die **Vorlesungsraumvorhalle**, deaktiviert die Laserbarriere und legt die beiden Dinos um. Begeht euch nun in den **Vorlesungsraum** und nehmt den Schlüssel an euch. Nach der Dino-Attacke werdet ihr von Gail gerettet. Lauft jetzt in das **Büro** und schließt die Tür zur **Vorhalle** auf. Sucht erneut die **Steuerzentrale 1F** auf, um den Anweisungen von Rick zu lauschen. Geht jetzt zu dem **Hinterhof der Einrichtung** zurück, in den umzäunten Raum hinein und steigt zum **Hilfsgenerator B1** hinab. Dort schnappt ihr euch die Batterie bei dem grünen Blinklicht. Setzt diese bei den anderen Batterien ein und bringt sie in die richtige Reihenfolge (Bild 3). Aktiviert den Reaktor und begeben euch in die **Steuerzentrale F1** zurück. Hier müsst ihr jetzt eine schwere Entscheidung fällen. Wollt ihr mit Rick einen verwundeten Kollegen retten oder mit Gail nach dem verschwundenen Professor suchen. Folgt am besten Gail, denn sein Weg ist etwas einfacher als der von Rick. Haltet euch nach

der Türe links und steigt die Treppen hinunter in den **Gang zur Krankenstation**. Betretet die **Krankenstation** und sammelt die Datenkarte auf dem Schreibtisch auf. Lauft zu der **Halle B1**, wo ihr Gail trifft. Begeht euch dann in den **Materialzugang** und deaktiviert die Laserbarriere. Jetzt kommt ihr an eine offene Tür, die euch wieder zu dem **Hilfsgenerator B1** führt. Klettert von hier aus nach oben und sucht die **Verwaltungsbürovorhalle** auf. Schaltet die Laserbarriere aus und geht geradeaus in den **Strg-Konferenzraum** hinein. Nehmt eine weitere DDK-Diskette auf und steckt den Fingerscanner ein. Laft jetzt zu dem **vorderen Eingang**, um die Finger der Leiche von Mark Doyle einzuscannen. Nachdem ihr die Daten gesammelt habt, könnt ihr die Diskette am Computer im **Büro** umprogrammieren. Führt die ID-Karte ein und gebt den Code 57036 ein. Beschreibt die ID-Karte neu, ehe ihr zurück in den **Hinterhof** geht. Von hier aus lauft ihr den **Gang zum großen Fahrstuhl** entlang und durch die Türe hindurch.



- 1: Unterirdischer Durchgang zur Einrichtung
- 2: Materialraum
- 3: Verbindungsfahrstuhl 1



Befreit euch von dem großen Flugsaurier und bringt euch in der **Steuerzentrale für den großen Fahrstuhl** in Sicherheit. Nehmt die Diskette auf, durchsucht die Leiche nach einer weiteren und lauft in den hinteren Raum. Begeht euch nun in den **Gang zur Stromversorgung** und rennt schnell an den Flugsauriern vorbei. Betretet den Raum für die **Fahrstuhlstromversorgung** und klettert die Leiter hinunter. Steckt die Karte ein, die in der Ecke liegt und begeht euch zu den Terminals. Bringt die Rohre wie auf dem Bild beschrieben (Bild 4) an und klettert wieder

die Leiter hinauf. Laft zurück zum **großen Fahrstuhl**, um einen Stock tiefer zu fahren. Im **Ausführungsraum B1** müsst ihr rechts eine Leiter zur Kransteuerung hinaufsteigen. Mit der Krankarte könnt ihr dann die störenden Container entfernen. Mit folgenden Kommandos räumt ihr den Weg frei: 1. nach oben, runter, links, anheben; 2. links, absetzen; 3. nach oben, anheben; 4. Exit. Durch den offenen Durchgang kommt ihr wieder in den **Materialzugang**. Von hier aus geht es in der **Fahrstuhlhalle** weiter. Fahrt mit dem linken Fahrstuhl eine Etage höher. Öffnet die Tür, die sich gegenüber dem Fahrstuhl befindet, mit den beiden DDK-Disketten. Das Passwort lautet **LABORATORY**. Geht die **Haupthalle** entlang und deaktiviert die Laserbarriere. Laft durch die **Bibliothek** und zum **Forschungsbereich**. Im **Forschungskonferenzraum** findet ihr eine weitere DDK-Diskette, die euch erst später nützlich sein wird. Geht jetzt zum **Computerraum** und aktiviert das Terminal neben dem gelben Buch (Bild 5) mit dem Code 7248.



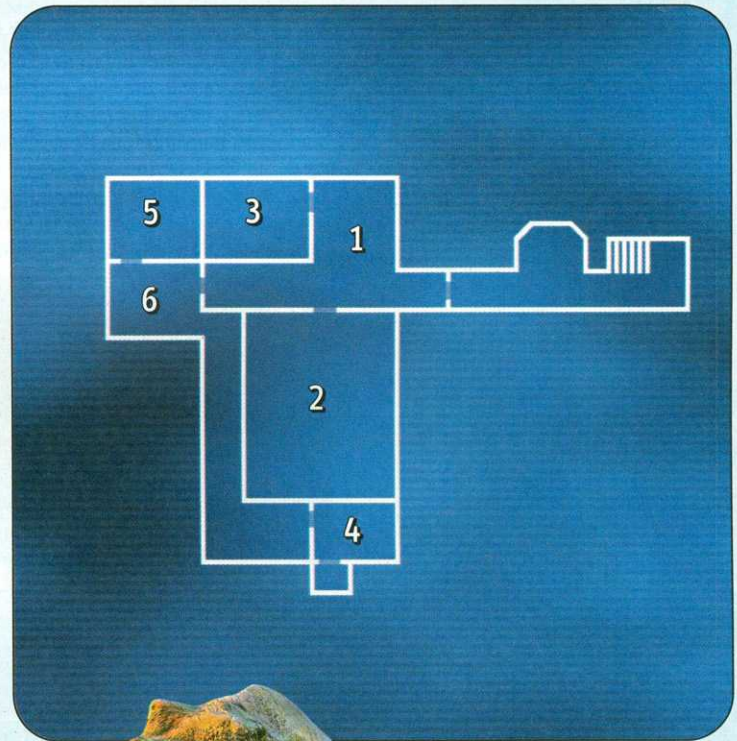
Geht jetzt durch die Türe zum **Gasexperimentierraum** und drückt an der Scheibe erst den grünen, dann den roten und zuletzt den blauen Knopf, um den Forscher vor dem giftigen Gas zu retten. Sprecht mit ihm, bevor er stirbt, um eine Karte zu erhalten. Untersucht die Leiche ein zweites mal, um an einen weiteren Schlüssel zu gelangen. Beim verlassen des Raumes kommt euch ein Dino entgegen. Schüttelt ihn ab und sperrt ihn in der Gaskammer ein. Wer Lust hat kann das Untier auch noch mit dem giftigen Gas umbringen.



Lauft nun zurück zu der **Bibliothek** und steckt den B1-Schlüsselchip in das blaue Computerterminal (Bild 6). Überschreibt die Chipdaten mit dem Code 3695. Jetzt müsst ihr noch verschiedene Dateiblöcke umsortieren. Stellt euch geistig vor, die Segmente wären von unten nach oben nummeriert, wobei die unterste Position die 1 und die oberste ist die 6 sei. Setzt zweimal die 2, einmal die 3 und einmal die 5 nach oben. Jetzt geht am Computer ein Licht an. Lauft zu dem Regal und legt erneut den Schlüsselchip ein: Ihr erhaltet die Schlüsselkarte R. Geht erneut in den

Computerraum und steckt die Schlüsselkarte L in den linken Slot neben dem großen Bildschirm (Bild 7). Ruft Gail, damit ihr die beiden Schlüssel gleichzeitig einstecken könnt. Öffnet das DDK-Schloss mit dem Code ENERGY und geht in den **Simulationsraum**. Lauft zu der Konsole, die sich am Tisch befindet und gebt erst C, dann B und schließlich A ein. Kehrt in den **Computerraum** zurück und schraubt die Platte auf der linken Seite mit dem Schraubenzieher ab (Bild 8). Jetzt habt ihr wieder die Möglichkeit euch zwischen Gail und Rick zu entscheiden. Folgt am besten den Anweisungen Ricks, so spart ihr euch jede Menge Munition. Geht abermals in den **Simulationsraum**. Setzt euch diesmal neben den Notausstieg. Die folgenden Passwörter sind zufällig generiert. Schreibt sie euch am besten auf, bevor ihr sie eingibt, denn ihr habt nur zwei Versuche. Steigt die Luke hinab und sackt die Karte von Dr. Kirk ein, ehe ihr zur **Steuerzentrale 1F** zurückkehrt und mit dem Aufzug nach

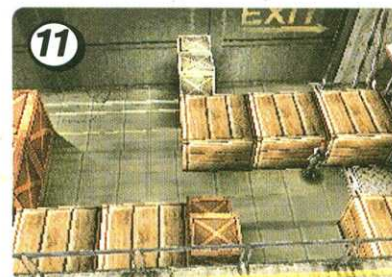
- 1: Halle 2F
- 2: Bau
- 3: Chefbüro
- 4: Funkraum
- 5: Kommunikationsantennenraum
- 6: Durchgang zum Kommunikationsbereich



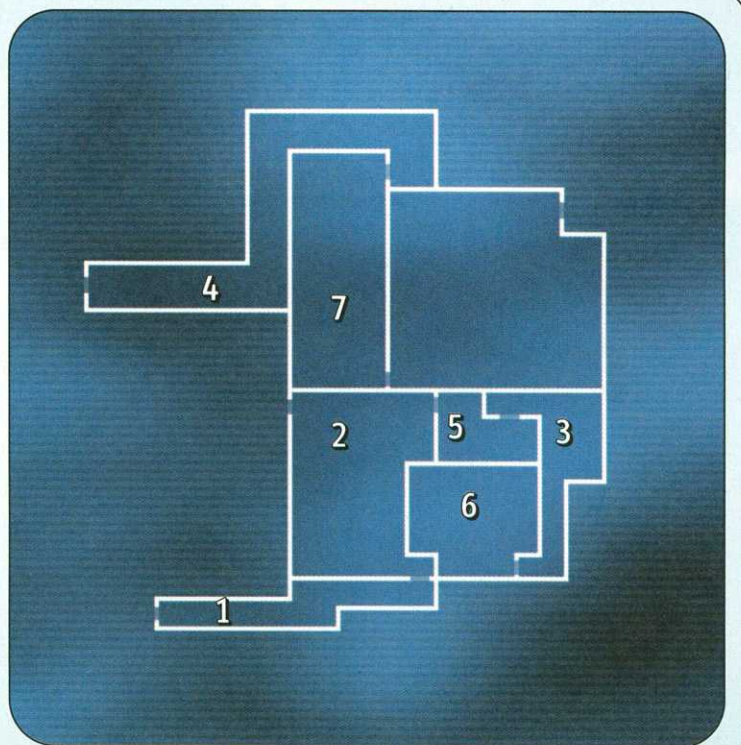


oben fährt. Hebt den Schlüssel rechts neben der Türe auf (Bild 9) und verlasst den Raum. Sucht den **Kommunikationsantennenraum** auf und benützt den Satellitenantennenschlüssel an der Konsole (Bild 10). Auf dem Weg zurück zum **Funkraum** werdet ihr mal wieder von einem T-Rex angegriffen. Spurtet bis zu der Türe und stellt euch ganz in die Ecke. Gebt einige Schüsse ab, bevor Regina von alleine in der Tür verschwindet. Lauft zurück zum **vorderen Eingang** und durchschreitet den **Zugang zum Heliport**. Im Flugzeug Hangar müsst ihr erst einige Kisten verschieben, um die Halle passieren zu können.

Ordnet die Kisten wie auf dem Bild gezeigt an (Bild 11) und verlasst die Halle. Jetzt steht ihr dem gigantischsten T-Rex gegenüber. Rennt so lange vor dem Monster davon, bis Rick die Türe aufbekommen hat. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und folgt dem **unterirdischen Durchgang zur Einrichtung**. Begebt euch in den **Materialraum** und holt euch die ID-Karte von der Leiche. Lest auf alle Fälle die Notizen, welche am Boden liegen durch, denn sonst kann Rick den Aufzug nicht reparieren. Im **Durchführungsraum** findet ihr eine defekte Batterie, die ausgetauscht werden muss.



- 1: Gang zum großen Fahrstuhl
- 2: Großer Fahrstuhl
- 3: Gang zur Stromversorgung
- 4: Zugang zum Heliport
- 5: Steuerzentrale für den großen Fahrstuhl
- 6: Fahrstuhlstromversorgung
- 7: Flugzeughangar



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-PLÖDER FX



- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- S.M.B. Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK



29,99 DM

STANDARD JOYPAD



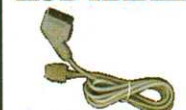
9,99 DM

SONY DUAL SHOCK



44,99 DM

RGB KABEL



8,99 DM

RGB+AUDIO



11,99 DM

PADVERL.



8,99 DM

MEMORY CARDS

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

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

- PSX STANDARD **289,00 DM**
- PSX UMGEBAUT **269,00 DM**
- PSX + BOOTMASTER **269,00 DM**
- PSX + BOOTMASTER + S.M.B. **289,00 DM**

PSX SOFTWARE

- Bundesliga 2000 **84,99 DM**
- Carmageddon dt.* **79,99 DM**
- Colin MC Rae Rally Driver **44,99 DM**
- Final Fantasy 7 **88,99 DM**
- Final Fantasy 8 **44,99 DM**
- FIFA Soccer 2000* **99,99 DM**
- Formel 1 99 **86,99 DM**
- G-Police 2 **88,99 DM**
- Gran Turismo 2* **79,99 DM**
- GTA 2 **89,99 DM**
- Killer Loop* **84,99 DM**
- Legacy of Kain 2: Soul Reaver **89,99 DM**
- Legend of Kartia **82,99 DM**
- Medi Evil **44,99 DM**
- Mission Impossible* **89,99 DM**
- Need for Speed 4 **89,99 DM**
- Rainbow Six* **89,99 DM**
- Resident Evil DC **44,99 DM**
- Resident Evil 3* **89,99 DM**
- Ridge Racer Type 4 **84,99 DM**
- Silent Hill **88,99 DM**
- Speed Freaks* **82,99 DM**
- Spyro the Dragon 2* **84,99 DM**
- Syphon Filter **79,99 DM**
- Tekken 3 **39,99 DM**
- Tomb Raider 4* **89,99 DM**
- V-Rally 2 **82,99 DM**
- Wipeout 3 **89,99 DM**
- X-Files **82,99 DM**

LÖSUNGSHEFTE

- Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)
- Abe's Oddysee
- Alien Trilogy
- Alundra
- Alone in t.Dark 1-3
- Ark of Time
- Atlantis
- Baphomets Fl. 1+2
- Batman & Robin
- Blaze & Blade
- Breath of Fire 3
- Casper
- Chron. o.t. Sword
- Clock Tower
- Diablo
- Discworld 1+2
- Dino Crisis*
- Excalibur
- Final Fantasy 7
- Final Fantasy 8*
- Gex 3D & Rayman
- Granstream Saga
- Hard Edge
- Heart of Darkness
- Guardians Crusade
- Kings Field
- Legacy of Kain
- Medi Evil
- Men in Black
- Nightmare Creat
- Pax Corpus
- Rayman&Gex3D
- Resident Evil 1
- Riven
- Shadowman*
- Suikoden
- Syphon Filter
- Tekken 1 & 2 & 3
- The Note
- The Last Report
- Tomb Raider 1
- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 3
- Turok
- Turok 2
- Vandal Hearts
- Wild Arms
- Warhammer: DO
- Zelda 64 uvm.

METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM



SPAWN 13 - JE 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



DREAMCAST

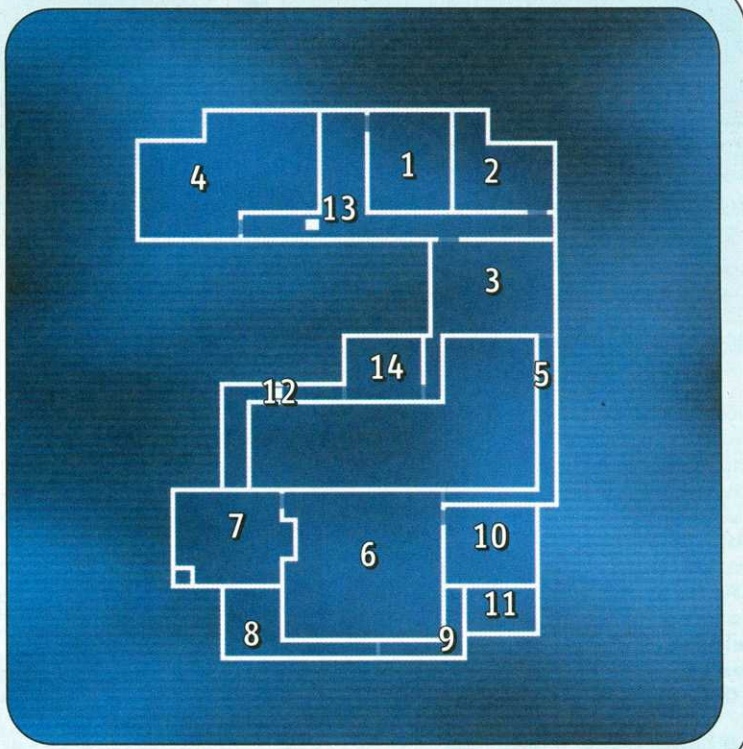
- Grundgerät **494,99 DM**
- Controller **59,95 DM**
- Visual Memory **59,95 DM**
- Start Kabel **49,95 DM**
- Vibration Pack **49,95 DM**
- Keyboard **59,95 DM**
- Arcade Stick **99,95 DM**
- Lenkrad **129,95 DM**
- Sonic Adventure **94,99 DM**
- Sega Rally **109,99 DM**
- Virtua Fighter 3tb **89,99 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**

PSX ZUBEHÖR

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

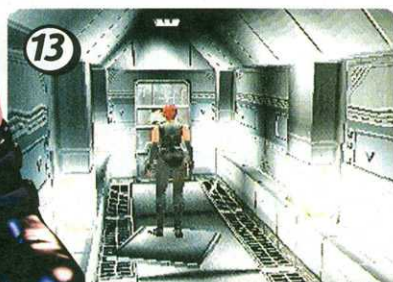
04131 / 200580

- 1: Stabilisatorentwurfsraum
- 2: Ruheraum
- 3: Teilelager
- 4: Stabilisatorexperimentierraum
- 5: Durchgang
- 6: Energiebereich B2
- 7: Energiesteuerzentrale
- 8: Energieverteiler
- 9: Durchgang zum Privatlabor
- 10: Dr. Kirks Privatlabor
- 11: Dr. Kirks Bibliothek
- 12: Durchgang zum Experimentierbereich
- 13: Experimentierraum
- 14: Stelle für Sicherheitspässe



Geht in den **Durchführungsraum B3** und gebt Rick die Batterie. Gelangt danach in die **Steuerzentrale B3** und schnappt euch die beiden Krankarten. Sucht das **Waffenlager** auf und tötet die beiden Dinos. Im **Transportdurchgang** findet ihr eine weitere Krankarte und einen Schlüssel. Kehrt in das **Waffenlager** zurück, um die beiden Leitern hinaufzuklettern. Setzt die Krankarte B3-1 im Kran ein und gebt folgende Kommandos: 1. rechts, anheben; 2. links, senken; 3. hoch, anheben; 4. senken; 5. rechts, hoch, anheben, 6. hoch, runter, senken; 7. rechts, hoch, runter, anheben; 8. Exit. Lauft zu dem toten Wissenschaftler und nehmt die DDK-Diskette an euch (Bild 12), ehe ihr zurückgeht und dem **Durchgang zum Ausführungsraum** folgt. Über die **Ruhestation** kommt ihr in den **zentralen Durchgang**. Steigt hier eine Etage höher und geht durch den **Durchgang zum Experimentierbereich** in die **Stelle für Sicherheitspässe**. Schnappt euch die beiden Disketten und schaltet den Alarm am Computer aus. Benutzt den **Durchgang zum Experimentierraum** und klettert in den **Luftschacht** hinein (Bild 13). Im Gang liegt die **Level C Karte** (Bild 14), die ihr einstecken solltet. Nachdem ihr die beiden Dinos getötet habt, findet ihr die zweite DDK-W-Diskette im **Stabilisatorentwurfsraum**. Klettert durch den **Luftschacht** zurück und macht euch auf den Weg zur **Ruhestation**. Öffnet hier die DDK-Türe mit dem Passwort **WATERWAY** und nehmt der Leiche eine weitere Dis-

kette ab. Zurück im **Durchführungsraum B3** müsst ihr euch dem großen Aufzug nähern, um eine kleine Zwischensequenz zu sehen. Nehmt die Batterie aus dem Sicherungskasten und tragt sie zurück in den **Hilfsgeneratorraum B3**, wo ihr wieder die Maschine aktivieren müsst. Anschließend geht es mit dem großen Fahrstuhl weiter. Sammelt den Hafenschlüssel, die DDK-Diskette und einen weiteren Plug ein und fahrt eine Etage höher. Zurück im **Eingliederungsbüro** öffnet euch Rick den **Durchgang zum Hafen**. Kehrt zu der **Stelle für Sicherheitspässe** zurück und öffnet die DDK-Türe mit dem Passwort **STABILIZER**. Vorher müsst ihr aber noch eine Aufgabe erledigen. Geht an den Computer und steckt die B2-1 Diskette in den linken und die B2-2 Diskette in den rechten Slot. Gebt als Passcode 0392 ein und ordnet die Dateisegmente wie folgt um: Linker Stapel zweimal 2, einmal 3, einmal 4, zweimal 3 und zweimal 4. - Rechter Stapel: zweimal 1, zweimal 2, einmal 5, einmal 4, zweimal 3 und zweimal 4. Sind jetzt beide Segmente unten, müsst ihr nur noch die blauen auf die roten Stapeln und eure Karte ist neu beschrieben. Geht in den **Stabilisatorexperimentierraum**, schnappt euch eine weitere Diskette und öffnet den Safe mit dem Code 1281. Wertet eure Waffe auf und lauft zurück in das **Teilelager**, wo ihr die DDK-Türe mit dem Code **DOCTORKIRK** öffnet und im ersten Raum die B2-2 Karte bei dem grünen Blinklicht, im zweiten Raum die B2-1 Karte einschiebt.

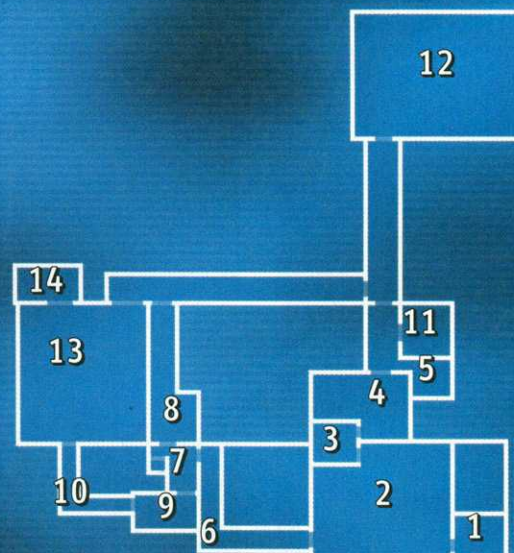


Betätigt den Schalter an der Brücke, um die zweite Brücke auszufahren. Steigt in die **Energiesteuerzentrale** hinab und besorgt euch die Level B-Karte. Jetzt führt euch der Weg in den **Energieverteiler**. Komplettiert eure Karte und untersucht die Konsole. Dreht das mittlere Stück einmal nach links und legt es ab. Das rechte Teil braucht ihr nicht zu verändern, das linke Stück muss aber nach links gedreht werden. Kehrt in die **Energiesteuerzentrale** zurück und aktiviert den Computer, der vor euch liegt. Zurück im Energieverteiler, geht ihr zu der toten Frau. Scant die Fingerabdrücke am Schaltkasten links neben der Leiche und nutzt den **Durchgang zum Privatlabor**. Hier trifft ihr auf Dr. Kirk und Gail, wobei es wieder eine Entscheidung zu fällen gilt. Hier solltet ihr euch erneut für Gail entscheiden. Es kommt ein langer und beschwerlicher Weg zum **Spezialwaffenlager**. Weicht den zahlreichen Dinos am besten aus und rennt schnell von einer Türe zur anderen. Nehmt die nötigen Teile aus der Gefrierkammer, ehe ihr zu der **Stelle für Sicherheitspässe** zurückkehrt. Überschreibt die Karte am Computer mit dem Code 31415. Zurück in der **Energiesteuerzentrale** aktiviert ihr den südlichen Computer. Im **Energiebereich** lauft ihr über die Brücke und drückt den grünen Knopf. Setzt den Stabilisator ein und fährt mit dem offenen Aufzug eine Etage tiefer. Über den kleinen Steg kommt ihr zu einem weiteren grünen Knopf, bei dem ihr den Initializer einsetzt. Verfolgt den Weg weiter und schaltet den Computer ein. Mit dem Aufzug geht es dann wieder nach oben, wo ihr den großen Computer ebenfalls aktiviert. Lauft zurück zu Gail und rettet ihn. Mit dem Scanner könnt ihr die Position von Dr. Kirk bestimmen. Im **Stabilisatorexperimentierraum** stellt ihr dann den Bösewicht. Im geheimen Heliport solltet ihr euch mit genügend Munition eindecken.

Geht durch die große Türe hindurch und weicht dem T-Rex aus. Schießt auf ihn, bis er stehen bleibt. Jetzt habt ihr es geschafft. Genießt die Endsequenz und lehnt euch entspannt in euren Sessel zurück.



- 1: Hilfsgeneratorraum B3
- 2: Durchführungsraum B3
- 3: Steuerzentrale
- 4: Waffenlager
- 5: Transportdurchgang
- 6: Durchgang zum Ausführungsraum
- 7: Ruhestation
- 8: Zentraler Durchgang
- 9: Eingliederungsbüro
- 10: Durchgang zum Hafen
- 11: Spezialwaffenlager
- 12: Geheimer Heliport
- 13: Hafen
- 14: Hovercraft-Schuppen



TONY HAWK'S SKATEBOARDING



Die Jagdsaison auf die **heiß begehrten** Tapes ist eröffnet. Damit ihr auch in schwierigeren Levels die astronomisch hohen Punktzahlen erreicht, verraten wir euch die **Specialmoves**, die nicht in der Anleitung stehen. Bindet sie in Combos ein und versucht, mit einem Grind abzuschließen, und schon erklimmt ihr Tony Hawks **Skateboard-Thron**. Bitte beachtet, dass die Tricks nur funktionieren, wenn sich eure Special-Leiste links oben gelb gefärbt hat und aufblinkt.



Kareem Campbell: Frontflip: ↓, ↑, ○.



Kareem Campbell: Casper Slide: ↓, ↑, △.



Tony Hawk: McTwist: →, →, ○.



Jamie Thomas: Frontflip: ↓, ↑, ○.



Jamie Thomas: One Footed Nosegrind: ↑, ↑, △.



Andrew Reynolds: Triple Kickflip: ←, ←, □.



Andrew Reynolds: Backflip: ↑, ↓, ○.



Rune Glifberg: Front-Back Kickflip: ↑, ↓, □.



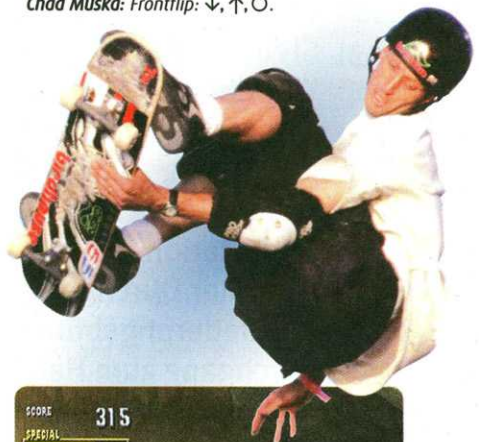
Chad Muska: Frontflip: ↓, ↑, ○.



Bucky Lasek: Varial Heelflip Judo: ↓, ↑, □.



Elissa Steamer: Backflip: ↑, ↓, ○.



Geoff Rowley: Backflip: ↑, ↓, ○.



Geoff Rowley: Double Hardflip: →, ↓, □.



Bob Burnquist: Backflip: ↑, ↓, ○.

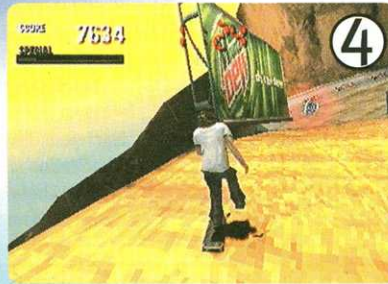
Da die zu findenden Tapes vor allem in den höheren Levels wirklich gut versteckt sind, haben wir den Weg zu den letzten drei verborgenen Tapes für euch genau dokumentiert.

Downtown Minneapolis

Haltet euch beim Start links, dann links beim Geländer hoch und wieder links hinter, bis ihr einen Autotransporter seht, der eine Schanze darstellt (Bild 1). Fahrt hinauf und folgt dem Weg bis auf das Hausdach. Nehmt nun Schwung und hüpft mittels der kleinen Rampe auf das gegenüberliegende Hausdach (Bild 2). Im Flug sackt ihr automatisch das versteckte Tape ein.



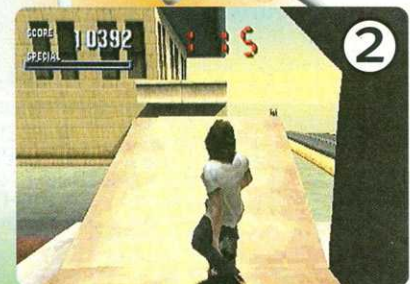
Downhill Jam Phoenix



In Phoenix könnt ihr erst einmal normal hinunterfahren bis zur Betonhalbpipeline. Kurz davor ist auf der linken Seite eine Schanze, mit deren Hilfe ihr auf das Rohr über der Halbpipeline grindet (Bild 1). Skatet rechts weiter und grindet erneut über ein Rohr, diesmal aber nach links (Bild 2). Nehmt das ganze Tempo mit und versucht an der Wand einen Wallride über die Schlucht (Bild 3). Düst weiter und hüpft anschließend auf den braunen Steinbogen (Bild 4). Jetzt fahrt ihr in den Schatten und vollführt an der grauen Wand wieder einen Wallride. Ein gut getimter Sprung bringt euch andernfalls auf die obere Kante, auf der ihr auch den Abgrund überwinden könnt (Bild 5). Zu guter Letzt gilt es, über eine kleine Schanze (Bild 6) auf eine Säule in der Mitte des Parcours zu springen. Sobald ihr die Schanze verlassen habt, müsst ihr grinden, um auf den vielen Rohren auf der Säule an das ersehnte versteckte Tape zu gelangen.

Streets San Francisco

Fahrt den Berg hinunter, dann geradeaus, bis ihr rechter Hand einen modernen Brunnen seht. Nehmt Anlauf und springt darauf (Bild 1). Bleibt auf dem Brunnen und springt auf den vorstehenden Sims am gegenüberliegenden Haus (Bild 2). Düst auf dem Sims links um die Ecke und jumpst auf das nächste Gebäude (Bild 3). Skatet nun noch ganz nach oben auf das Dach, wo ihr ein Metallgerüst vorfindet. Positioniert euch mittig hinter dem Gerüst, holt Schwung und düst hinauf. Am Ende des Gerüsts springt ihr mit einem gewagten Ollie ins Nichts durch ein Glasdach eines Pavillon, auf dessen Spitze sich das letzte hidden Tape in Tony Hawks Skater-Paradies versteckt hat (Bild 4).



IM RAUSCH DER WEIHNACHTSZEIT



DATENSCHWUND

Lassen wir dieses Ihr-seid-die-Besten-Gequatsche, kommen wir auf den Punkt. Habt ihr die Memory-Cards, die ihr als Goodies für Abonnenten verschickt, schon mal getestet? Meine ist nach gut einem halben Jahr kaputt gewesen. Und mein Freund hat es auch schon bereut, nicht die originale Memory-Card von

Sony gekauft zu haben. Das Problem, das ich anspreche, ist, dass auf der Memory-Card meine ganzen Erfolge waren. Ich finde, ihr solltet euch überlegen, was ihr so verschenkt. Ich würde mich sehr über eine Entschädigung freuen. Ach, bevor ich es vergesse: Warum perforiert ihr die Codes nicht. Es ist wesentlich leichter, die Codes herauszureißen als mit der Schere zu schneiden.

Manuel Villa aus Freigericht

Also, Manuel, ich bin ein verständnisvoller Mensch und kann deinen Ärger über die verlorenen Daten sehr wohl verstehen. Ich versichere dir, dass wir nicht mutwillig defekte oder qualitativ minderwertige Memory-Cards verschicken. Wenn ein solcher Defekt auftritt, dann ist das zwar ärgerlich, jedoch unvermeidlich, da es immer passieren kann. Übrigens versuche ich mich an den Spruch „Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul“ zu halten. Die Codes können wir aus produktionstechnischen Gründen nicht perforieren. Ich hoffe, dir genügt diese „Ausrede“, da der Platz für eine genaue Erklärung fehlt.

„Ich habe ja schon einige verdammte gute Endsequenzen zu Gesicht bekommen, aber es gibt genug Spiele, bei denen auf eine Belohnung verzichtet wird. Das ist einfach eine Frechheit.“ *Pascal aus Krefeld*

MULTI-KULTI-CHIP

Ich bin ein Leser seit Erscheinung eures Magazins und seit der dritten Ausgabe ein glücklicher Besitzer eines Abonnements. Zum wahrscheinlich umstrittensten Thema Demo-CD kann ich nur sagen, dass es mir persönlich egal ist, wie ihr euch entscheidet. Genug „gelabert“, jetzt komm ich zu meinen Fragen: Da ich jetzt meine PlayStation seit knapp über einem Jahr besitze und die Garantie somit abgelaufen ist, bin ich stark am Überlegen, ob ich meine PlayStation zur Multinorm umbauen lasse, da ich auch gerne Import-Spiele spielen möchte, weil sie in manchen Fällen spielerisch besser sind. Bekommt man den Multinorm-Chip außer bei einem Bestellservice noch irgendwo anders? Könnte man den Chip auch selber einbauen oder sollte man ihn besser einbauen lassen? Denn der Einbau ist nicht sehr billig, wie ich in einigen Anzeigen gelesen habe. Stimmt es, dass es einen Adapter für die PlayStation gibt, mit dem man die guten alten Game-Boy-Spiele auf der PlayStation spielen kann?

Korbinian Winkler aus Wiesbaden

Nachdem die Garantie für deine PlayStation abgelaufen ist, würde sich ein Umbau schon lohnen, wenn du wirklich Importspele beziehen

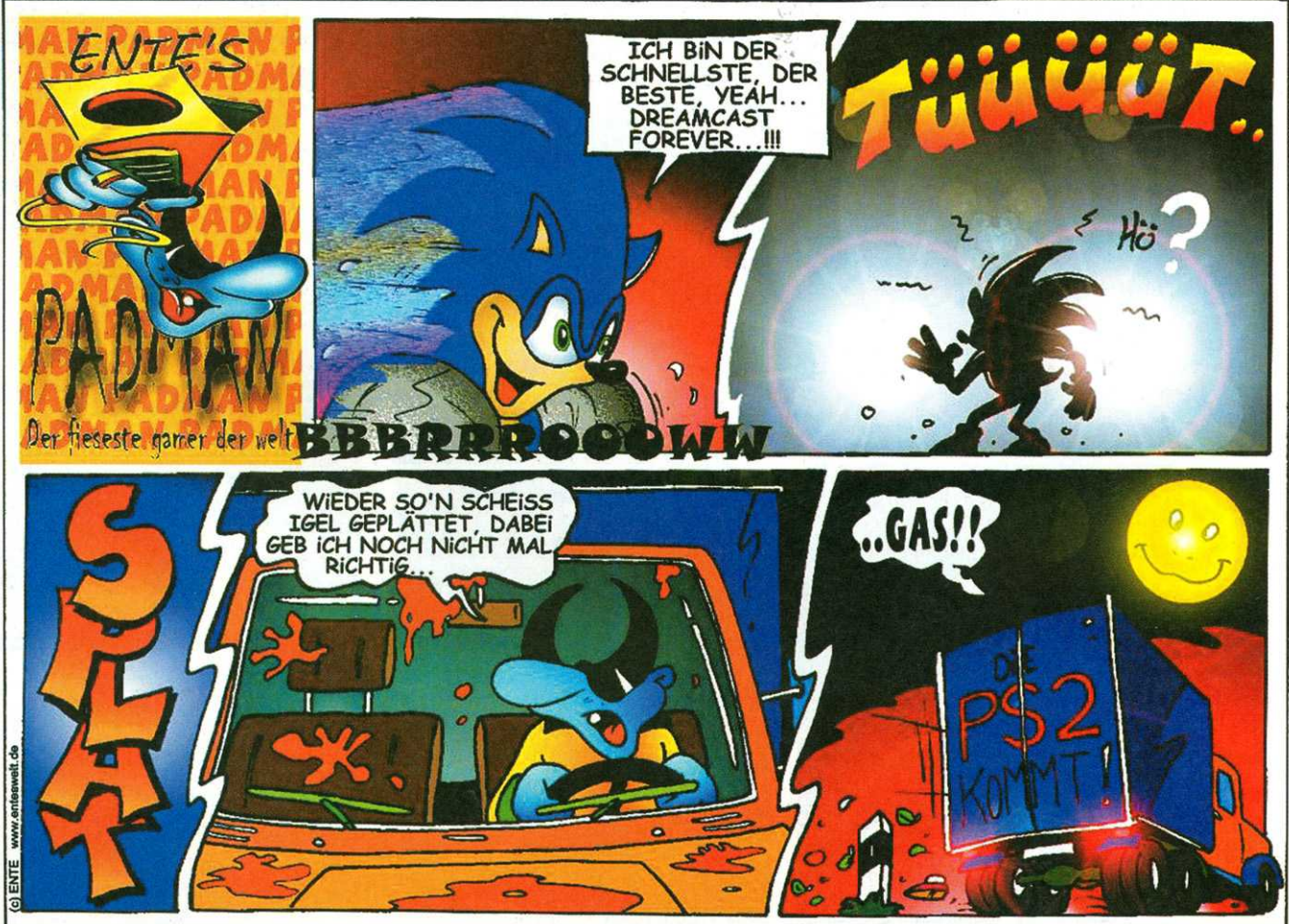
willst. Zu einem Selbsteinbau würde ich dir nur raten, wenn du auch genügend Erfahrung im Umgang mit Lötkolben und Platinen gesammelt hast. Ist das für dich Neuland, dann wende dich lieber an Firmen (siehe Inserate in der PSG), die den Umbau für dich vornehmen. Von einem Game-Boy-Adapter haben wir auch schon gehört, allerdings noch nichts Konkretes. Wenn dieses Hardware-Teil offiziell erhältlich sein wird, werden wir darüber berichten.

EINFACH RAOUL FRAGEN!

Was ich zuerst loswerden möchte, ist: Euer Mag ist supergeil. Ich lese die PSG noch nicht lange, aber mich würde mal interessieren, ob Raoul noch bei euch ist. Ich möchte mir bald eine PlayStation kaufen. Haltet ihr das noch für eine gute Idee? Seit wann gibt es euch? Muss ich die PlayStation besonders reinigen? Bringt ihr bald Rundumaufkleber? Wie lange dauert es, bis ein Heft gestaltet ist? Was sind Genres? Wird TOCA 3 erscheinen?

Oliver Schmitt aus Saarbrücken

Raoul gehört mittlerweile der PR-Abteilung der deutschen Codemasters-Niederlassung in München an (wie geht's Alter, die Küche schon verkauft?). Zu deinen etlichen Fragen. Natürlich lohnt es sich noch,



eine PlayStation zu kaufen. Wenn du aber unter akutem Geldmangel leidest, wäre es vielleicht geschickter, sich eine gebrauchte zu angeln, denn immerhin kommt in etwa einem Jahr die neue (abwärtskompatible) PS2. Die PSG gibt es seit Februar 1998. Einer besonderen Reinigung muss man die PlayStation



Soul Reaver hat zwar ein geiles Intro, aber ein entsprechender Abspann fehlt.

eigentlich nicht unterziehen. Falls es jedoch Probleme mit dem Einlesen von CDs gibt, sollte man versuchen, mit einem feuchten Ohrstäbchen vorsichtig die Laserlinse zu reinigen. Wann wir den nächsten Rundumauflage bringen, kann ich dir leider nicht sagen. Das hängt in erster Linie von den Softwareherstellern ab. Wir brauchen rund drei Wochen, bis eine PSG fertig ist (nicht mitgerechnet die Druckzeit). "Genre" ist Französisch und bedeutet so viel wie "Gattung/Art". Fast alle Videospiele lassen sich in Genres einteilen. Beispielsweise Shoot 'em Up, Jump & Run oder Sport. Ob TOCA 3 bald erscheinen wird, weiß wohl nur Raoul...

PLAYSTATION 2 = PC?

In eurer letzten Ausgabe (11/99) hatte ich im PlayStation2-Bericht gelesen, dass sich über die PCMCIA-Schnittstelle Festplatten an die PS2 anschließen lassen. Meine Fragen dazu: Würde damit auch ein Betriebssystem wie Windows oder Linux auf der PlayStation 2 laufen? Oder wird die Konsole selbst ein Betriebssystem haben (ich erinnere an den Dreamcast mit Windows CE)? Dank der USB- und der Firewire-Schnittstelle müsste es doch auch möglich sein, die PS2 an den PC oder den Apple Macintosh anzuschließen? Ist ein kostenloser Internet-Zugang wie beim Dreamcast auch für die PS2 geplant?

Gandalf (OBonn13@aol.com)

Diese Fragen gehen sehr stark ins technische Detail. Da es bislang von Sony nur recht oberflächliche Angaben bezüglich

Betriebssystem gibt (wegen der Geheimhaltung), sind die nun folgenden Zeilen reine Spekulation. Ich gehe davon aus, dass die PS2 ihr eigenes Betriebssystem haben wird. Ob es kompatibel zu gängigen PC- oder Mac-Standards sein wird, ist wahrscheinlich. Ansonsten wäre eine PCMCIA- oder USB-Schnittstelle nicht sehr sinnvoll. Auch zum Thema Internet hält sich Sony bislang zurück. Man beobachtet wohl noch die Konkurrenz.

OUTRO-ÄRGER

In meinen ganzen Jahren als Videospieler habe ich bisher nur alles mit einem Lächeln (oder anderen Grimassen) kommentiert. Nur mittlerweile muss ich meinem angestauten Ärger über eine bestimmte Sache mal Luft machen! Es ist ein Trend, der sich auch schon über einige Jahre hinwegzieht. Ich rede von Outros oder Endscreenen! Ich habe ja schon einige verdammt gute zu Gesicht bekommen, zum Beispiel Lionheart (wer erinnert sich noch?) oder Final Fantasy VII! Doch es gibt genug Spiele, bei denen einfach auf eine Belohnung verzichtet wird. Das ist einfach eine Frechheit. Man zockt sich Tage lang die Finger wund und erwartet, dass das Ende der Geschichte passend verpackt präsentiert wird... und dann kommt nichts oder nur sehr wenig. Gut, solche schlechten Scherze wie seinerzeit bei Jurassic Park auf dem SNES („Congratulations, you have escaped Jurassic Park“ auf einem schwarzen Bildschirm) sind uns ja größtenteils erspart geblieben. Aber es gibt auch andere Negativbeispiele: Soul Reaver. Meiner Meinung nach eines der besten PS-Spiele der letzten Zeit mit grandioser Optik und Atmosphäre. Die Geschichte wird mit einem klasse Intro eingeleitet und während des ganzen Spiels durchweg toll weitererzählt. Das Ende allerdings ist mehr als enttäuschend. Gerade mal ein kurzer Monolog und der Satz „Fortsetzung folgt“. Okay, es ist schon gut zu wissen, dass es wohl einen hoffentlich besseren Nachfolger geben wird, aber doch nicht so. Gut, man könnte jetzt sagen: „Hauptsache man hatte Freude beim Durchzocken.“ Man erwartet allerdings bei solchen Spielen einen gewissen Ausklang, der hier nicht geboten wurde. Da fehlt

Wegen der vielen PC-ähnlichen Anschlüsse liegt die Vermutung nahe, die PlayStation 2 sei ein halber PC.



> Heft verpaßt?

> Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



10/99



09/99



11/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Achtung: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 09/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 10/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 11/99	zu DM 5,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:
Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

einfach was! Nun denn, ich hoffe, dass viele Zuschriften von anderen gleichgesinnten Spielern und eventuell euer Mitwirken dazu beitragen kann, solche Negativtrends möglichst zu vermeiden.

Pascal aus Krefeld

Dieses Statement trifft ganz unsere Meinung!

ALT & SPIELEVERLASSEN

Ich muss euch eine brennende Frage stellen, die sicher auch die anderen Leser interessiert. Was passiert eigentlich mit euch, wenn die PlayStation 2 auf den Markt und unter die Leute kommt? Heißt ihr dann vielleicht "PSG2"? In Verbindung mit der vorherigen Frage stellt sich eine weitere. Erscheinen eigentlich, wenn die PS2 da ist, noch PlayStation-1-Titel? Oder bleiben wir "normalen PlayStation-Spieler" spieleverlassen? Kann man eigentlich auf der PS2 auch Filme vom Fernsehen auf DVD aufnehmen?

David Gorman aus Luzern (Schweiz)

Wir werden allerhöchstwahrscheinlich weiterhin PlayStation Games heißen (wie sieht das auch aus: PlayStation 2 Games). Natürlich wird Sony eine gewisse Übergangszeit haben und weiterhin "alte"

PlayStation-Spiele produzieren, wenn der Konsolen-Nachfolger in den Regalen stehen wird. Immerhin ist die PlayStation 2 abwärtskompatibel. Die neue Hardware wird keine Aufnahme-Funktion für DVDs haben. Diese Technik ist bislang noch sehr teuer und es wird noch Jahre brauchen, bis es sie zu einem erschwinglichen Preis zu kaufen gibt.

GESICHTSVERZERRUNG

Ihr seid das beste Magazin, das ich kenne. Nun zu meinen Fragen: Was heißt "tba."? Wie sieht Gunther wirklich aus? Bei den Bildern in den Ausgaben war nur das Bild von Duke Nukem und Psycho Mantis.

Swen Meyer aus Stuhr

Tja, Swen, wie Gunther wirklich aussieht, wissen wir selber nicht ganz genau. Wir vermuten, dass er eigentlich gar kein richtiger Mensch ist, sondern eine Art Nikotin-Promille-Monster aus den Niederhöhlen, der unseren Redaktionsalltag nur unnötig versauen will! Und ich garantiere dir, mit den Bildern von Duke Nukem oder Psycho Mantis seid ihr noch gut bedient! Die Abkürzung "tba." steht übrigens für "to be announced" und bedeutet frei übersetzt "wird noch angekündigt".

PLATINUM-CODES

Ich habe zwei Fragen an euch. Ich habe mir letztes Tekken 3 Platinum gekauft und dazu habe ich aus eurem PlayStation-Classic-Heft Nr. 1 Xploder-/Game-Buster-Codes und Trix für das normale Tekken 3. Nun meine Fragen: Funktioniert alles auch für Tekken 3 Platinum? Wenn man die Spielplatz-Prozentzahlen aus den Classic-Heften mit denen aus den Favoriten-Listen

LESERCHARTS TOP 10

- (neu) 1. V-Rally 2
- (neu) 2. The X-Files
- (1) 3. Syphon Filter
- (3) 4. WWF Attitude
- (5) 5. Silent Hill
- (neu) 6. Tekken 3
- (6) 7. Metal Gear Solid
- (neu) 8. Gran Turismo
- (neu) 9. Shadow Man
- (neu) 10. Formel 1 '99

vergleicht, sind die Prozentzahlen unterschiedlich. Warum ist das so? Ansonsten seid ihr ein Spitzenheft.

Thorsten Runge aus Neuenkirchen

Ob Codes, die früher in der Original-Version funktionierten, auch in der Platinum-Fassung klappen, hängt in erster Linie davon ab, ob der Hersteller im Nachhinein noch einmal Änderungen im Programmcode vorgenommen hat oder es sich um eine 1:1-Umsetzung handelt. Im Fall Tekken 3 wurde nichts geändert und die Codes funktionieren (sagt zumindest unser Tipps&Tricks-Mann Gunther). Es gibt aber auch andere Beispiele, wie V-Rally, das in der Platinum-Fassung vier weitere Fahrzeuge erhielt und die Codes plötzlich nicht mehr funktionierten. Zu den Prozentzahlen: In der Regel gelten die Zahlen der Referenzliste. Die dort angegebenen Wertungen sind direkt aus den Original-Tests übernommen. Wir haben nun jedoch die Wertungen aus den Heft-in-Heft-Ausgaben angeglichen. Ab sofort sollte also wieder alles stimmen.

WERBE-FACHMANN

Ich muss sagen, dass mir eure Zeitschrift sehr gut gefällt, und euch hierfür einfach mal mein Lob aussprechen. Schade, dass die Leute, die euch schreiben, immer noch nicht gerafft haben, dass man für

5,99 DM keine Zeitschrift rausbringen kann, in der ständig eine Demo-CD drin ist. Braucht man auch nicht, da das meiste auf diesen CDs nicht sehr aussagekräftig ist und viel Schrott enthält. Deshalb bin ich der Meinung, dass dieses tolle Heft sehr gut ohne Scheibe auskommt und der Preis damit niedrig bleibt! Außerdem kann man sich durch eure Tests und Previews ein sehr gutes Bild von dem machen, was da jeweils auf uns zukommt. Weiterhin finde ich es schade, dass die Leute auch heutzutage nicht geschallt haben, dass Werbung ein unbedingtes Muss ist, um eine Zeitschrift wenigstens rentabel zu verkaufen. Also, her mit Werbung! Wird man die japanische PS2 hier irgendwie bestellen können?

Martin Scriba (Epiphone@gmx.de)

Ich bin froh, dass meine letzte Antwort bezüglich Werbung im Heft nicht auf taube Ohren gestoßen ist. Die PS2 wird sicher als Importkonsole im Laufe des Frühjahrs 2000 erhältlich sein.

FOLGENDE ADRESSE GILT FÜR EURE FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIKEN:

Redaktion PlayStation Games
Kennwort: Gamemail
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
gamemail@playstationgames.de



KURZ & BÜNDIG

Wird die PlayStation 2 eine Fernbedienung haben? Schließlich nutzt sie DVD-Funktionen. Nein. Sony plant keine Fernbedienung, da das zum einen erhebliche Mehrkosten bedeuten würde und zum anderen per angeschlossenen Pad die DVD-Funktionen sowieso zu steuern sind.

Wohin soll ich mich wenden, wenn ich fehlende Abo-Beilagen beanstanden will? Bitte nicht an uns, sprich Redaktion. Dafür gibt es den Abo-Service in Nürnberg. Die genaue Adresse findet ihr auf der letzten Seite im Impressum.

Wird das PC-Spiel Bundesliga Manager 2000 für die PlayStation umgesetzt? Eine offizielle Ankündigung gibt es noch nicht.

Wir halten eine Umsetzung aufgrund der Komplexität des PC-Spiels auch nicht für realistisch. Als Ersatz können wir den LMA-Manager von Codemasters anbieten, der voraussichtlich im 1. Quartal 2000 bei uns erscheinen wird. In Großbritannien gibt es ihn bereits.

Wird es einen Nachfolger von Driver geben? Nach dem immensen Erfolg von Driver wäre es sicher ein Fehler von GT Interactive, nicht auf einen Nachfolger zu setzen. Eine offizielle Ankündigung gibt es bislang noch nicht.

Werdet ihr Demo-CDs für die PlayStation 2 in der PSG haben? Nein. Wie bereits oft gesagt, haben wir uns gegen Demo-CDs entschieden, da wir nicht deren Qualität auf lange Sicht garantieren können.

Wie wäre es mit einem Vergleich zwischen der PlayStation 2 und dem Sega Dreamcast? Ein solcher Vergleich würde zur Zeit noch etwas hinken, da es schließlich die PlayStation 2 bei uns noch nicht zu kaufen gibt. Nach dem Japan-Release werden wir bestimmt darauf zurückkommen.

Wer bearbeitet eigentlich nun die Leserecke? Frank und Claudia. Wir lesen und beantworten, so weit es unsere Zeit zulässt, eure Briefe und E-Mails. Bitte habt aber Verständnis, wenn wir nicht alle Einsendungen beantworten können.

Wann erscheint Gateway Monsters für die PlayStation? Uns ist ein solcher Titel für die PlayStation bislang nicht bekannt.

HIGHSCORE

Neue Runde, neues Glück! Wir suchen den Ruler des Joypads!

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestleistung zu dokumentieren, müsst ihr uns ein VHS-Video-band (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein Passbild von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte unbedingt auf dem Karton den Namen des Spiels sowie die erzielte Bestzeit (wichtig!!).
4. Es werden nur PAL-Versionen gewertet, und Cheats sowie Benutzung von Xploder-/Game-Buster-Codes sind natürlich nicht erlaubt. Beim geringsten Verdacht, dass jemand cheatet, müssen wir leider disqualifizieren.

5. Der Wettbewerb läuft bis zum 14. Februar 2000. Bis zu diesem Datum muss eure Bestleistung bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt werden kann. Wer zum Schluss oben auf dem Siebertreppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tony Hawk's SB



Wer erzielt die höchste Punktzahl im Warehouse? Skater und Boards sind uns egal. Einzig und alleine die beste Performance zählt!

Formel Eins 99



Wer legt die schnellste Runde beim GP von Malaysia auf den Asphalt? Die Wahl des Wagens und das Set-up überlassen wir euch.

Killer Loop



Wer erzielt die schnellste Rundenzeit auf der malerischen Hawaii-Strecke im Time-Trial? Wählt Klasse 1 sowie als Tripod Pulse Rival.

Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

**NEU
BEI
DYNATEX**

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

**„UM ES GLEICH VORWEG ZU
SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN
MOTIVE SIND QUALITATIV UND
KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS
WIR BISHER GESEHEN HABEN!“**

NEU

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOFORT WIEDERWENDBAR

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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

LorenzDesign

November



FIFA 2000

EA macht wieder alles richtig und toppt sogar den bereits hervorragenden Vorgänger FIFA '99 erneut. Nicht nur zwei neue potentielle Gassenhauer und die verbesserte Grafik sorgen für eine neue Referenz im Fußballlager. Gerade durch neue Features wie die Icon-Pässe wird eine noch bessere Spielbarkeit garantiert. Mit Sicherheit ist dies der Hauptgrund, warum sich die FIFA-Reihe immer einen Tick von der Konkurrenz Konamis und Konsorten abhebt.

4. November	FIFA 2000 90%(12/99)	EA Sports
4. November	NASCAR 2000 75%(12/99)	EA Sports
11. November	Box Champions 2000	EA Sports
11. November	WCW Mayhem	EA
11. November	Xena: Warrior Princess 76%(12/99)	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 Revelation	Eidos
November	Rainbow Six	Take 2
November	Silicon Valley	Take 2
November	Shao Lin	THQ
November	Extreme 500 70%(12/99)	THQ
November	MTV Sports: Snowboarding	THQ
November	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
November	South Park Rally	Acclaim
November	Dino Crisis 86%(12/99)	Capcom/Virgin
November	Trick 'n' Snowboarder	Capcom/Virgin
November	Renegade Racing	Virgin
November	Billard Nights	Virgin
November	Spyro 2 87%(12/99)	SCED
November	GT 2	SCED
November	Pacman World 85%(11/99)	SCED
November	Tiny Tanks	SCED
November	NHL Championship 2000 86%(12/99)	Activision
November	NBA Basketball 2000 87%(12/99)	Activision
November	Nightmare Creatures 2	Activision
November	Wu Tang: Taste the Pain 71%(12/99)	Activision
November	Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames
November	Worms Pinball Addiction	Infogrames
November	Asterix und Obelix gegen Cäsar	Cryo
November	Millennium Soldier 76%(12/99)	Infogrames
November	Demolition Racer 68%(12/99)	Infogrames
November	Hell Night	Konami
November	Ronin Blade 74%(12/99)	Konami
November	NFL Blitz 2000	Konami
November	Ready 2 Rumble Boxing	Konami

PACMAN WORLD

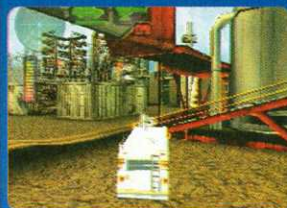
Namco, Namco, Namco... Was soll man dazu noch sagen?

Diese fünf Buchstaben sagen alles. Trotzdem vollzogen die Japaner den relativ gewagten Schritt, ihrem Ur-Maskottchen neues dreidimensionales Leben einzuhauchen. Und dieses gelang ihnen mit Bravur, wie unser Namco-Fan Udo nach langen Test-Hüpfereien mit dem drolligen gelben Energiebündel feststellte. Satte 85 % räumte der Geisterfresser in der letzten Ausgabe im Test ab. Selbst Jump&Run-abgeneigte Zocker müssen dem



Charme des Videospiele-Urgesteins einfach erliegen. Die dritte Dimension steht Pac-Man bestens zu Gesicht und lässt auf eventuelle Fortsetzungen hoffen. Vielleicht schafft man es auch auf die PS2.

Dezember



VIGILANTE 8: DIE 2. HERAUSFORDERUNG

Die Masse an Sequels nimmt kein Ende. Auch Activision legt Vigilante 8 neu auf. Für Freunde actiongeladener Fun-Racer wird wieder einiges aufgeföhrt. Erneut stellen die USA den Schauplatz eurer Tätigkeit dar. Es gilt, in abgedrehten Vehikeln, wie Wohnwagen, Müll-Wagen, aber auch Bussen und Pick-ups, durch die Gegend zu brettern und alles hopszunehmen, was euch gerade ins Fadenkreuz kommt. Hintergrund der Ballerkost ist ein ausufernder Bandenkrieg zwischen zwei rivalisierenden Gangs. Aus insgesamt über 17 Vehikeln und 18 Charakteren darf gewählt werden. Einige altbekannte kommen hierbei erneut zum Einsatz. Nach den einzelnen Rennen vergebene Punkte erlauben euch, euer Gefährt nach Lust und Laune zu tunen, sei es in puncto Chassis-Verbesserungen oder bezüglich der einzusetzenden Waffensysteme. Neu integriert wurde der so genannte Survival-Modus, dessen Titel Programm ist: Überlebt so lange wie nur irgend möglich gegen die bis an die Zähne bewaffneten CPU-Schergen.

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 Software/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
Dezember	Vigilante 8: Die 2. Herausforderung	Activision
Dezember	F1-World Grand Prix '99	Eidos

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 Fun-Racer 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 unschwer entziehen kann. Mit Sicherheit einer der Renner zur Weihnachtszeit. Laut Naughty Dog ist dies definitiv der letzte Auftritt des Superstars, denn die Coder werkeln bereits an einem neuen Charakter für die PS2.



Januar

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

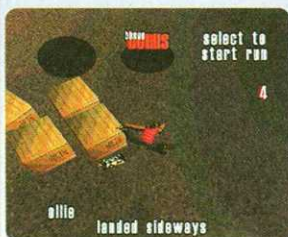
Konami schickt ebenfalls ein Urgestein der Video-Games zurück ins Rennen. Es handelt sich um keinen geringeren Titel als um die Fortsetzung des Atari-VCS-Hits. Blasen an den benutzten Fingern waren damals zumindest bei meiner Wenigkeit keine Seltenheit, bestand doch das Hauptziel darin, durch schnelles Button-Drücken die Energieleiste der Athleten in schwindelerregende Höhen zu treiben. Auch in der im Januar erscheinenden Fortsetzung dürft ihr in verschiedenen Disziplinen euer Können beweisen. Dazu gehört neben dem obligatorischen 100-m-Lauf auch Speerwurf, Verfolgungsradsfahren, 50-m-Freistil, Hammerwurf, Stabhochsprung sowie Kanusport. Gerade für lange Multiplayer-Abende im kalten Winter wohl das ideale Futter für eure PlayStation.



Januar	Toy Story 2	Activision
Januar	Test Drive 6	Infogrames
Januar	Eagle One - Harrier Attack	Infogrames
Januar	International Track & Field 2	Konami
Januar	ISS Pro Evolution	Konami
Januar	Beatmania - European Edition	Konami
Januar	Rally	Konami
Januar	Martian Gothic	Take 2
Januar	Railroad Tycoon 2	Take 2
Januar	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2
Januar	Wrestlemania 2000	THQ
Januar	Marvel vs Capcom	Virgin

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Thrasher: Skate and Destroy hat es nicht einfach. Das erste Preview trudelte just zu dem Zeitpunkt in der Redaktion ein, als sich mit Tony Hawk's Skateboarding die Referenz in den Testhänden eines Redaktionsmitglieds befand. Die unheimlich guten Reaktionen auf Activisions Knaller seitens der Presse sowie die Verkaufszahlen sprechen eine eigene Sprache. Inwieweit sich Take 2 von diesem übermächtig erscheinenden Schatten lösen kann, um eigene Akzente zu setzen, ist fraglich. Ein 90er-Spiel wächst eben nicht auf den Bäumen! Doch Thrasher hat sicherlich ein großes Potential zu bieten. Ferner fährt man noch die offizielle Lizenz des Thrasher-Magazins, dem Magazin schlechthin für skatebegeisterte Freaks. Wir lassen uns auf alle Fälle gerne überraschen, denn Konkurrenz belebt das Geschäft.



PSG 1/00

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe

GRAN TURISMO 2

Was lange währt, wird endlich gut. So lautet ein altes Sprichwort. Lange mussten wir uns gedulden, um endlich wenigstens eine spielbare Preview-Version in Händen zu halten. Nun kann zumindest diese definitiv angekündigt werden.

Sollten nicht alle Stricke reißen, gibt es in der nächsten Ausgabe bereits den Test zum GT-Knaller. Damit Gran Turismo 2 nicht von aktuellen Tendenzen im Games-Sektor überholt wird, sorgen zahlreiche Änderungen für noch mehr 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, wartet nunmehr ca. 60 Prüfungen auf einen erfolgreichen Abschluss. Diejenigen, die ihre alten Spielstände noch zu Hause haben, werden vergleichbare Prüfungen nicht noch einmal wiederholen müssen. Also denn: anschnallen, Vollgas geben und ab geht's in die nächste Runde mit Polyphony Digital.



TOMB RAIDER IV

Lara Croft lacht einen von überall her an, in Werbespots, Trend-Magazinen, Musik-Videos... Kein Bereich der so genannten Pop-Kultur bleibt vor dem virtuellen Mega-Babe verschont. Über diese Umschreibung lässt sich erfahrungsgemäß streiten, da es virtuell auch einige andere wahre Schnittchen gibt. Zumindest macht dem Tomb-Raider-Phänomen trotz harscher Kritik in puncto Verkaufszahlen so schnell kein Titel etwas vor. Nach den sehr wohl berechtigten Angriffen, welche vor allem den letzten Teil der archäologischen Exzesse der jungen Britin betrafen, sollte nun alles anders und besser werden. Und siehe da: Scheinbar hat Eidos das alte Konzept überdacht, verfeinert und nicht nur manche Kleinigkeit verbessert. In der nächsten Ausgabe legen wir Lara auf die Test-Couch und untersuchen auf Herz und Nieren ihre virtuelle Belastbarkeit.



Ausgabe
1/00
erscheint
am 22.
Dezember

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

12/99



IMPRESSUM PLAYSTATION GAMES

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: info@playstationgames.de
Fax: 0931 / 7842515

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg
e-Mail: abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Leitender Redakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Gunther (16431) Hruby,
Thomas Schmitt (TomTom)

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
Frank Fischer,

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn
Harhausen, Uwe Kraft, Peter Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
Capcom/Eidos

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: compute.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-143
Telefax: 0911 / 2872-241
e-mail: carudolph@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne - 144
Jens Klüver -348

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistentin
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, U4
BauConTec	87
Blaze	21, 77
CDG	91
Computec	95, 103, 105, 107, 109, 119, 125
Cryo	101
Dino Verlag	111
Dynatex	127
Eidos	U2, 3
Fire	53
Game It	93
HASBRO	5, 45
Infogrames	49, 75
MCMF	81
Okay Soft	47
SEGA	27
Sennheiser	79
SONY	51
Theo Kranz	8, 9, 10, 11
Vidis	29
Virgin	17, 19

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!



Authentische Grafiken von
FOX Sports Net, inklusive
FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt
ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes,
blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.



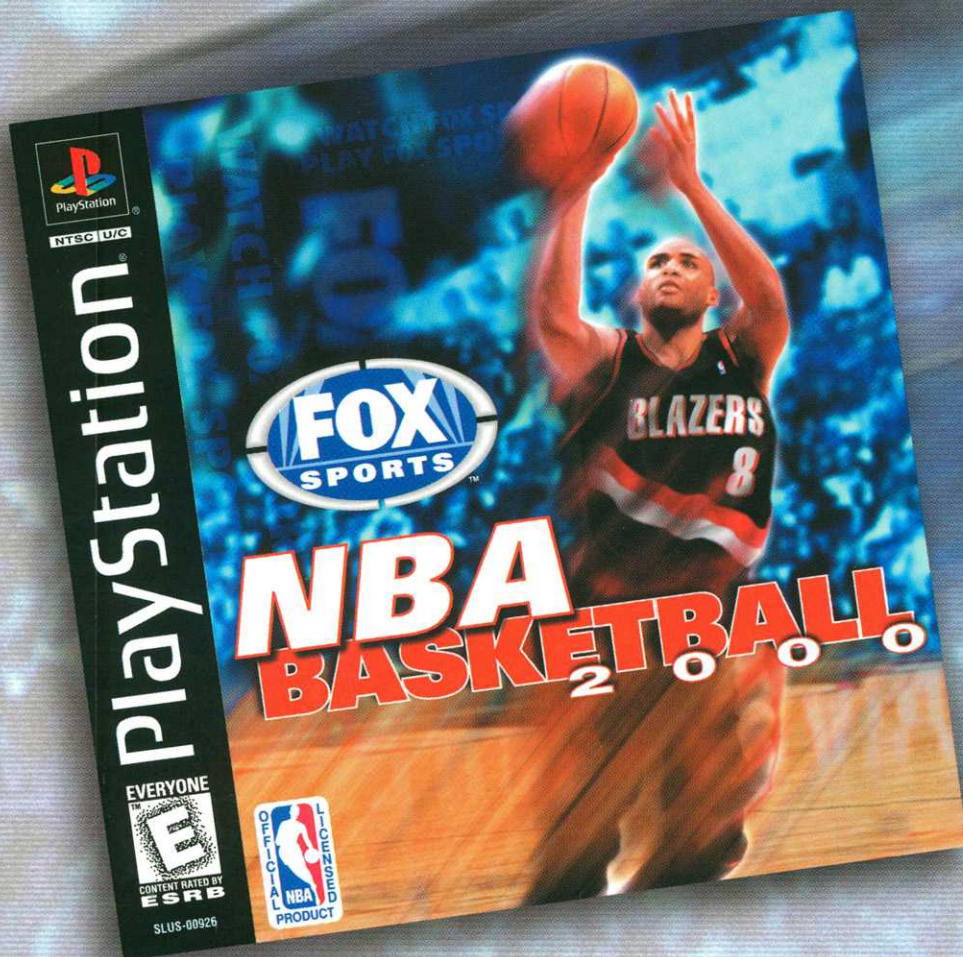
Auch für
Windows®
95/98

PC
CD-ROM
Windows® 95/98



© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA, National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!



Professionelle
Sofortwiederholungen



Unglaublich viele
verschiedene Dunks



Stehen Sie als NBA-Profi
im Rampenlicht der FOX-
Übertragungen

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com

Hier erhalten Sie weitere Infos,
Screenshots und Downloads.



Auch für
Windows®
95/98



nba.com



© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Go-To-Guy", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. NBA und einzelne NBA-Team-Attribute, die in diesem Produkt verwendet werden, sind eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützte Entwürfe bzw. geistiges Eigentum anderer Art. Sie sind ausschließlich Eigentum von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Mitgliedsteams und dürfen nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch NBA Properties, Inc. ganz oder teilweise verwendet werden. © 1999 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.