

PlayStation *Classic* GAMES

Classic Nr. 2

Beilage zur PSG 4/99



Heft im Heft

Teil 2 Alle Racer im
Überblick:
von Night Driver bis
Ridge Racer Type 4

2Xtreme Air Race Andretti Racing AutoDestruct Buggy Burning Road C3
Racing Circuit Breakers Colin McRae Courier Crisis Crime Killer Cyperspeed
Destruction Derby Destruction Derby 2 Explosive Racing Extreme Games
Felony 11-79 Formel 1 Formel 1 '97 Formel 1 '98 Formula Karts Gran
Turismo Hardcore 4x4 Hi Octane Indy 500 Jeremy McGrath Supercross Jet
Rider Jet Rider 2 Mega Man Battle & Dash Micro Machines v3 Midnight
Run Monster Trucks Moto Racer Moto Racer 2 Motor Mash Motor Toon GP
Motorhead NASCAR '98 NASCAR Racing Need for Speed Need for Speed II
Newman Haas Racing Off World Interceptor Ext. Penny Racer
Porsche Challenge Powerboat Racing
Racing Simulation 2 Rage Racer Rally
Cross Rally Cross 2 Rally V-Rally Rapid
Racer Ray Tracer Ridge Racer Ridge
Racer Revolution Ridge
Racer Type 4 Road
Rage Road Rash Road
Rash 3D Rogue Trip
Rollcage Super
Sonic Racers
Test



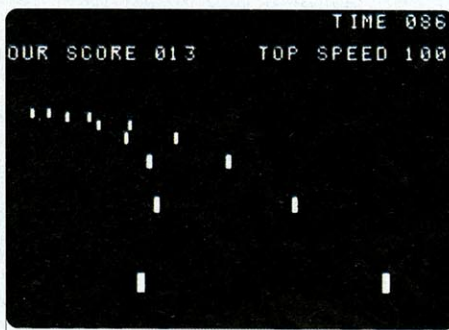
RENN-
SPIELE

Rennspiel-Stammbaum

Im Gegensatz zu den **Prügelspielen** kann die breit gefächerte Zunft der **Rennspiele** auf eine sehr **lange Tradition** zurückblicken, die wir auf diesen Seiten einmal **ausführlich entschlüsseln**



Hang On (1985):
Die erste erfolgreiche Motorrad-Simulation



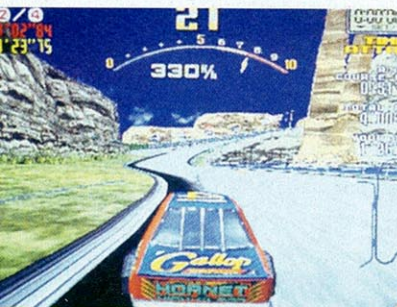
Night Driver (1976): Der erste Gehversuch im Bereich der ernstzunehmenden Rennspiele

Rennspiele gab es im Prinzip von Anfang an. Die Geschichte, wobei man allerdings hinzufügen muss, dass die ersten Pioniertitel herzlich wenig mit einer Rennspiel-Simulation zu tun hatten. Vielmehr handelte es sich bei den Frühwerken um bloße Reaktionsspiele im Rennspielgewand oder gar um reine Geschicklichkeitsspiele mit Autos als pixelige Hauptdarsteller. Als erstes reinrassiges Rennspiel mit einer Pseudo-3D-Grafik ging

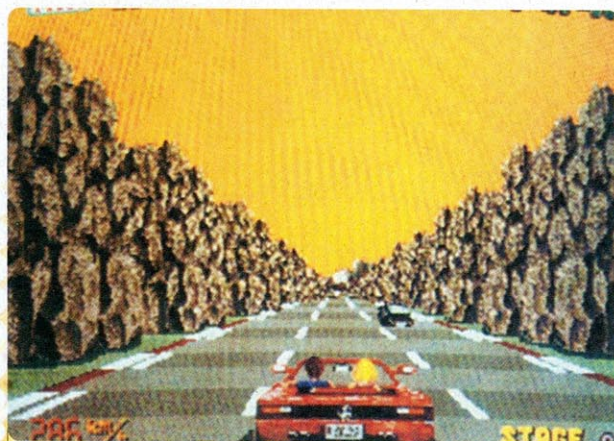
Ataris **Night Driver** (1976) in die Annalen ein. Der Spielverlauf ist nach heutigen Kriterien höchst einfältig. Es gilt, einen breiten Grafikblock (soll den Kühler eures Wagen darstellen) zwischen heranzoomenden Straßenpfosten (dargestellt als simple weiße Striche) zu manövrieren, wobei das Tempo und die Streckenführung immer anspruchsvoller werden. Diese damals überaus populäre Spielart fand viele Nachahmer. In der Frühzeit der Rennspiele wurden Racer des Weiteren sehr häufig aus der Vogelperspektive präsentiert, was natürlich technische Gründe hatte, da man bis zu den frühen Achtzigern noch nicht über die nötige Hardware-

Power verfügte, um ansprechende 3D-Grafiken zu realisieren. Als Beispiel für diese "On-Top-Rennspiele" sei Namcos **Rally X** genannt, dessen Spielablauf (Ausweichen und Einsammeln) jedoch eher an Pac Man als an ein Rennspiel erinnert. Den entscheidenden Schritt in Richtung Rennspiel-Simulation gab es erst 1982 durch Namcos primitives Formel-1-Spiel **Pole Position**. Dieser Arcade-Automat war in mehrfacher Hinsicht revolutionär. Zum einen wurde der Rennverlauf erstmals aus der realistischen Verfolger-Perspektive präsentiert, so dass sämtliche zweidimensionalen Bitmap-Objekte langsam heranzoomten (die dafür nötige Rechenarbeit war damals die größte technische Hürde). Zum anderen steckten die japanischen Entwickler das Rennerlebnis in eine aufwändige Cockpit-Kabine mit großen Soundboxen (aus ihnen tönte sogar eine lupenreine Sprachausgabe) sowie Lenkrad und Pedalen. Erstmals in der Geschichte der Rennspiele sprach man halbwegs von einer

Simulation, wobei man heutzutage das simple Herumschlittern des Pixel-Boliden kaum als realistisches Fahrgefühl bezeichnen kann. Namcos großer Arcade-Rivale Sega konterte 1985 mit dem Motorradspiel **Hang On** sowie 1986 mit **Outrun** überaus kompetent. Insbesondere letzterer Titel mit dem schicken Ferrari und der Blondine in der Hauptrolle war weltweit ein immenser Erfolg. Neuartige Features, wie Streckengabelungen oder auswählbare Musikkuntermalung, machten aus diesem Titel ein wahres Groschengrab. All diese angesprochenen Titel arbeiteten jedoch lediglich mit der zweidimensionalen Bitmap-Grafik, wodurch Zoom-Effekte der CPU-Wagen und Streckenbebauungen recht hölzern aussehen. Die Entwickler wussten, dass die Polygon-Grafik wie geschaffen ist für dieses technisch anspruchsvolle Genre. 1988 war es dann soweit: Namcos Formel-1-Simulation **Winning Run** bot erstmals primitive Polygon-Grafiken, so dass die Strecken mehr oder wenig flüssig am Spieler



Daytona USA (1993): Segas Megahit mit Multispieler-Kabine



Outrun (1986): Geschickte Kombination aus Simulation und Funracer

Genre-Unterteilungen:

Asphalt

Unter diesem Oberbegriff fassen wir die klassischen Rennspiele, beispielsweise Ridge Racer oder Need for Speed, zusammen. Als Hauptkennungszeichen bieten sie in der Regel asphaltierte Strecken sowie einen Fuhrpark, der sich aus Sportwagen zusammensetzt. Dieses Feld ist mit den meisten Hochkarättern besetzt.

Rallye/Off-Road

Inzwischen gehören Drifterlebnisse auf staubigen Pisten zu der beliebtesten Unterkategorie im Rennspiel-Genre. Als Beispiel sei an dieser Stelle die konsequente Simulation Colin McRae Rally genannt.

Rennaction

Neben dem fahrerischen Geschick steht bei diesem Ableger vor allem Action im Vordergrund. Dies kann bei Twisted Metal durch das Einbeziehen von Baller-Einlagen der Fall sein oder wenn im Stile von Destruction Derby Karambolagen dominieren.

Futuristische Rennspiele

Science-Fiction-Ambiente sowie postmoderne Vehikel zeichnen diese besonderen Rennspiele aus. WipEout gilt als das bekannteste Werk.

Motorrad

Auch die Zweiräder haben sich in der Zwischenzeit als eigenständiges Genre etabliert.

Funracer

Ultrige Comic-Grafiken, witzige Boliden und herumliegende Power-ups gelten als die klassischen Spielelemente eines Funracers, bei denen vor allem der Gaudi im Vordergrund steht. Micro Machines und Super Mario Kart haben diese beliebte Spielart bekannt gemacht.

Exoten

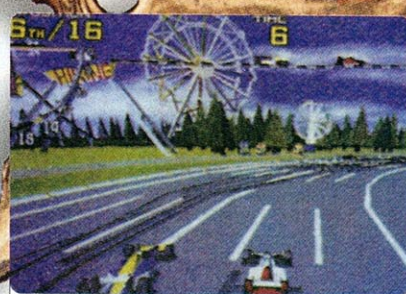
Es gibt eine Reihe von Rennspielen bzw. Rennspiel-Hybriden, die man nur schwerlich in eine Kategorie stecken kann. Mal geht ihr zum Beispiel wie im Falle von Air Race mit einem Flugzeug auf Bestzeitjagd, oder aber andere ungewöhnliche Elemente, wie das Erfüllen von Missionen, sorgen für den Exoten-Status. Die Titelpalette ist hier sehr breit gefächert.



Pole Position (1982): Ein großer Schritt in Richtung Simulation



Winning Run (1988): Die Polygon-Grafik hält Einzug ins Rennspiel-Genre



Virtua Racer (1992): Das wohl erste Rennspiel, das das Prädikat Simulation verdient hat

vorüberziehen. Trotz dieses neuen Grafikverfahrens war dem Titel dennoch nicht der 100%ige Erfolg vergönnt. Grund: Der Spielverlauf ließ noch die nötige Dynamik vermissen und die Cockpit-Perspektive war für den Otto-Normal-Zocker zu schwierig. Es dauerte noch bis zum Jahre 1992, bis dem Rennspiel-Genre die endgültige Etablierung als reinrassige Simulation vergönnt war. Segas **Virtua Racing** bot erstmals nahezu alles, was man auch heute noch von einem guten Rennspiel erwartet: eine flotte 3D-Grafik (auch wenn Oberflächentexturen noch kom-

plett fehlten), ein authentisches Fahrgefühl sowie ein tolles Streckendesign. Außerdem wartete der Automat mit einem damals revolutionären Feature auf: Erstmals schaltete man per Knopfdruck zwischen unterschiedlichen Perspektiven hin und her ("Virtua Buttons"). Namco konterte aber bereits ein Jahr später überaus kompetent. **Ridge Racer** gilt in der Szene als einer der ersten High-Tech-Racer der neuen Generation. Noch nie zuvor bot ein Automat eine derart realistische Polygon-Grafik, Tempo und einen adrenalinfördernden Spielspaß. Danach ging es Schlag auf Schlag. Noch im

selben Jahr setzte wiederum Sega mit **Daytona USA** einen drauf. Das große Plus: Durch das Verbinden von bis zu acht Automaten war dieser Racer das Multispieler-Erlebnis schlechthin. In der Folgezeit ermöglichte der technische Fortschritt die Unterteilung in viele Untergenres. **Sega Rally** war beispielsweise 1994 die erste hochkarätige Rallye-Simulation, die auch heute noch zum Besten zählt. Als weitere Ableger entstanden Fun-racer (**Super Mario Kart**), Off-Road-Simulationen, futuristische Rennspiele (**WipEout**) sowie

andere Exoten rund um den heißen Asphalt. Ohne Zweifel: Gerade in den letzten fünf Jahren hat das Rennspielgenre bedingt durch die stetige technische Evolution eine steile Karriere absolviert und sich so auf Platz 1 der beliebtesten Genres katapultiert. (Ulf S.)

Night Driver (1976)

Pole Position
(1982)

Outrun
(1986)

Hang On
(1985)

Winning Run
(1988)

Auto Racer
(1997)

Virtua Racing
(1992)

Ridge Racer
(1993)

Sega Rally
(1994)

Super Mario Kart
(1993)

Twisted Metal
(1995)

WipEout
(1995)

V-Rally
(1997)

Micro Machines v3
(1993)

Destruction Derby
(1995)

Colin McRae Rally
(1998)

Gran Turismo
(1997)



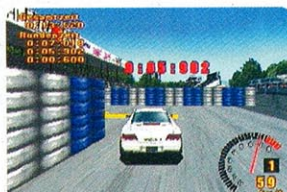
Abgesehen vom etwas stereotypen Fahrverhalten der computergesteuerten Gegner weist GT keinerlei größere Schwächen auf

Gran Turismo

Am momentanen Maß aller Rennspiel-Dinge wurde rund **fünf Jahre** gewerkelt

Gran Turismo, ein schlichter Name für ein bahnbrechendes Rennspiel. Selbst nach über einem Jahr seit ihrem Japan-Debüt stellt diese Asphalthitz nach wie vor die Rennspiel-Referenz auf der PlayStation dar. Noch nie zuvor wurden lupenreine Grafik, perfekte Spielbarkeit und überaus üppige Ausstattung in einer derart gelungenen Synthese auf eine CD-ROM gebrannt. Bemerkenswerterweise hat der Spielspaß dabei

nichts mit luxuriösen Fabriken zu tun. Im Gegenteil: Der Hauptteil des gigantischen Fuhrparks rekrutiert sich aus fernöstlichen Otto-Normal-PKWs. Doch dank des revolutionären Gran-Turismo-Modus, der für höchste Dauermotivation sorgt, fällt das überhaupt nicht ins Gewicht. Hier startet ihr als GT-Nobody eine Fahrerkarriere mit allen Schikanen. Ihr erfahrt jede Menge Kohle, die ihr in neue Boliden steckt, tüfelt an den Fahreigenschaften



Insbesondere der systematische Aufbau des Boliden fasziniert auf längere Sicht



Die detaillierte Grafik gehört nach wie vor zur besten in diesem Genre

ten herum, legt Fahrprüfungen ab, um in höheren Klassen mitfahren zu dürfen, und schaltet nach und nach neue Strecken und Wagen frei. Einmal angefangen, lässt einem dieser GT-Modus nicht mehr los!

Fazit: Ein nahezu perfektes Rennspiel-Erlebnis mit einem faszinierenden Karriere-Modus. Für jeden Rennspieler ein absolutes Muss! (Ulf S.)

Fakten

- super Dual-Shock-Funktion
- 11 Strecken
- über 250 Wagen
- grandioser Gran-Turismo-Modus
- umfangreiche Tuning-Möglichkeiten

TEST Classic

SPIELSPASS

94%

Gran Turismo

Hersteller/Vertrieb: Polyp. Digital/SCED

Erschienen: April '98

Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 81%

Erhältlich bei: überall erhältlich

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Quick-Arcade-Mode-Codes:

Highspeed Ring A:
3008 1B48 0004

Highspeed Ring B:
3008 1B49 0004

Highspeed Ring C:
3008 1B4A 0004

Trial Mountain A:
3008 1B4C 0004

Trial Mountain B:
3008 1B4D 0004

Trial Mountain C:
3008 1B4E 0004

Grand Valley East A:
3008 1B50 0004

Grand Valley East B:
3008 1B51 0004

Grand Valley East C:
3008 1B52 0004

Clubman Stage 5 A:
3008 1B54 0004

Clubman Stage 5 B:
3008 1B55 0004

Clubman Stage 5 C:
3008 1B56 0004

Autumn Ring A: 3008 1B58 0004

Autumn Ring B: 3008 1B59 0004

Autumn Ring C: 3008 1B5A 0004

Deep Forest A: 3008 1B5C 0004

Deep Forest B: 3008 1B5D 0004

Deep Forest C: 3008 1B5E 0004

SS R5 A: 3008 1B60 0004

SS R5 B: 3008 1B61 0004

SS R5 C: 3008 1B62 0004

Grand Valley Speedway A:
3008 1B64 0004

Grand Valley Speedway B:
3008 1B65 0004

Grand Valley Speedway C:
3008 1B66 0004

Gran-Turismo-Codes

100 Million Credits (Select betätigen während des Starts):

D009 AADE 0001

8009 B874 E100

D009 AADE 0001

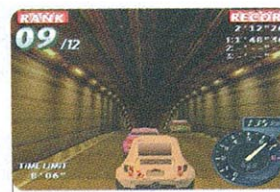
8009 B876 05F5

Rage Racer

Mit dem dritten Teil der **Ridge-Racer-Saga** kam **Namco** allmählich in Fahrt

Nach den beiden reinen Arcade-Rennspielen Ridge Racer bzw. Ridge Racer Revolution wurde Namco mit dem dritten Teil mehr den PlayStation-Bedürfnissen gerecht. Endlich gibt es umfangreichere Tuning-Maßnahmen, einen motivierenden Spielmodus mit fünf Renn-

klassen sowie einen traumhaften Rundkurs, der um zwei Teilabschnitte erweiterbar ist. Die einwandfreie Grafik ist selbst unter heutigen Maßstäben immer noch absolut sehenswert und das Fahrverhalten gewohnt unkompliziert.



Die einzige ausbaubare Strecke bietet zum Teil fantasievolle Szenarien

Fazit: Der Vorgänger zu Ridge Racer Type 4 ist seine 50 DM allemal wert. (Ulf S.)

TEST Classic

SPIELSPASS

85%

Rage Racer

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED

Erschienen: Juni '97

Spieleranzahl: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

Erhältlich bei: Fachhändlern



Fakten

- als Platinum-Auflage erhältlich
- 2 Strecken (erweiterbar)
- 13 Wagen
- NegCon-Controller

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Geld:

8019 C908 C9FF

8019 C90A 3B9A

Immer Erster:
8009 E834 0001

Superschnell:
8009 E77C 00FF

8009 E7C0 0005

Zeitlimit ausgeschaltet:
8009 AF9C 3AAA



Die CPU-Konkurrenz agiert intelligent und bisweilen sogar rücksichtslos



Auf den dichtgedrängten und engen Strecken ist immer etwas los



Der Simulationsanspruch dieser Tourenwagenmeisterschaft ist ungewöhnlich hoch

TOCA 2

Codemasters **Tourenmeisterschaft** ist ein Fall für anspruchsvolle Simulationsliebhaber

TOCA entführt euch zur British Touring Car Championship (BTCC), der englischen Version der Tourenwagenmeisterschaft. Codemasters hat diesen Motorsport überaus authentisch in Szene gesetzt, da vor allem der Simulationsgedanke im Vordergrund steht. So müsst ihr wie in der Wirklichkeit ständig am Fahrwerk herumfeilen, um das Optimum aus dem Tourenwagen zu kitzeln. Ferner wirken sich Karambolen nicht nur grafisch auf den Boliden aus, sondern auch das Fahrverhalten verändert sich zum Negativen hin. Selbst das Zerbrechen von Windschutzscheiben fehlt nicht. Realismus ist auch bei

den computergesteuerten Gegnern angesagt. Die CPU-Karren versuchen euch abzufrachten oder landen nach einem Fahrfehler im Graben. Wer somit nach einer konsequenten Simulation sucht, kommt an dieser virtuellen Tourenwagenmeisterschaft nicht vorbei, zumal die Ausstattung an Strecken und der Fuhrpark überdurchschnittlich groß sind. Positiv ist auch die

technische Seite zu bewerten. Die Boliden sind sehr detailliert gestaltet. So erkennt man durch die Fensterscheiben sogar den Innenraum.

Fazit: Rundum gelungene Simulation der britischen Tourenwagenmeisterschaft mit viel spielerischer Substanz.

Fakten

- 22 Strecken
- über 20 Wagen
- Dual-Shock-Funktion
- sehr realistisch
- Link-Modus

TEST Classic SPIELSPASS 88%

TOCA 2

Entwickler/Vertrieb: Codemasters/Codem.
Erschienen: November '98
Spieler: 1-4 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game



Die Cockpit-Perspektive ist nicht nur besonders spektakulär, sie offenbart auch das authentischste Renngefühl

Need for Speed III- Hot Pursuit

Electronic Arts bietet euch den edelsten Fuhrpark von allen

EA verwöhnt seine Rennspielfans mit absoluten Traumwagen. Unter den acht sündhaft teuren Boliden tummeln sich unter anderem der Mercedes CLK-GTR oder der Lamborghini Diablo SV. Die Austragungsorte führen euch zu den schönsten Schauplätzen dieser Erde. Doch für Sightseeing ist keine Zeit, denn die Jagd um gute Zeiten und Platzierungen erfordert aufgrund des gehobenen Schwierigkeitsgrades eure

volle Konzentration - ein Unfall und die Schose ist gelaufen. Neben den klassischen Spielmodi bietet NFS III auch spannende Verfolgungsjagden mit der Polizei (Hot Pursuit).

Fakten

- 8 Strecken
- 8 Wagen
- hoher Schwierigkeitsgrad
- viele Spielmodi



Die Edel-Sportwagen eignen sich auch für atmosphärische Nachtfahrten

Fazit: Viel Action, unbezahlbare Luxuswagen und interessante Gefechte mit den Gesetzeshütern. (Ulf S.)

TEST Classic SPIELSPASS 85%

Need for Speed III - Hot Pursuit

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/EA
Erschienen: März '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

TRIX

Passwörter/Fahrramen

ROCKET: El-Nino-Wagen
SPOILT: Strecken und Autos
XCAV8: Höhlenstrecke
PLAYTM: Toy-Car-Track
XCNTY: Canyon-Track
MNBEAM: Space-Station-Track
GLDFSH: Underwater-Track
MCITYZ: Bonus-Track
IJAGX: Jaguar XJR-15
AMGMRC: Mercedes Benz CLK GTR



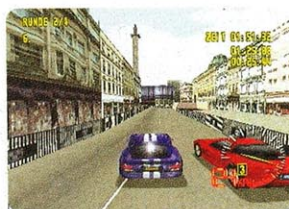
Mit den zähen Konkurrenten liefert ihr euch oftmals harte Positionengefechte

Test Drive 5

Edel-Karosserien und spannende Etappenrennen zeichnen **Accolades** Werk aus

Das kalifornische Programmierteam Accolade hat mit Test Drive einen wahren Serien-Klassiker geschaffen, der seinen eigenen Stil pflegt. Bereits im Vorspann werden euch durch einen Video-Clip die edelsten Sportwagen und Muscledars präsentiert (meist aus den Staaten), auf die ihr allesamt zurückgreifen dürft. Außerdem bietet Test Drive 5 statt Rundkurse zahlreiche Einzeletappen-Strecken, auf denen so richtig

die Post abgeht. Im Wettkampf gegen die überaus intelligent (aggressiv) agierende Konkurrenz und den Gegenverkehr werden harte Positionskämpfe ausgetragen. Die Rundkurse sind dabei sehr abwechslungsreich und führen euch um den gesamten Globus. Mit einer Simulation hat das zwar nicht allzu viel zu tun, dafür wird aber mächtig Action geboten. Abgesehen von einigen Lichtblitzern präsentiert sich die



Der entgegenkommende Verkehr sowie Kreuzungen bringen euch schnell aus dem Konzept



Neben vielen luxuriösen Sportwagen gibt es auch Muscledars und Klassiker

Grafik als überaus beschlagen. Anlass zur Kritik bietet lediglich der deftige Schwierigkeitsgrad. Nicht immer kann man reaktionsschnell einer Kollision ausweichen, so dass einem ein großer Unfall plötzlich an das Ende des Feldes befördert. Frustrierend!

Fazit: Wer auf Asphaltaction steht und den hohen Schwierigkeitsgrad nicht fürchtet, wird optimal unterhalten. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
88%

Test Drive 5

Entwickler/Vertrieb: Accolade/EA
Erschienen: November '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 88%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

Fakten

- 28 Wagen
- 17 Strecken
- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- Dual-Shock-Funktion

TRIX

Um an die zusätzlichen Goodies zu kommen, müsst ihr euch mit dem entsprechenden Namen in die Highscoreliste eintragen.

Extra-FMV: AUXYRAY

Pitbull Special & Crisis Beat & All Mighty Maui: NOLIFE

Super-Arcade-Mode: SPURT

Cop-Chase: VRSIX

Tip für Anfänger: Benutzt den Shelby Cobra 427SC, da dieser mit Handling und Beschleunigung am besten geeignet ist, um anfangs einen Eintrag in die Highscoreliste zu ermöglichen. Nehmt beim Drag-Race als Gegner den Nissan Skyline.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Kein Zeitlimit: 800A 16EC 6000

Immer Erster: 800A 172A 0000

Pitbull-Cup: 300A 6A70 0001

Masters-Cup: 300A 6A71 0001

Ultimate Cup: 3009 6A72 0001

Cop-Chase-Mode: 300A 6A73 0001

Challenge-Cup: 800A 6A6E 0100

Fahrzeuge:

Aston Martin: 300A 6A86 0002

Shelby Series 1: 300A 6A87 0002

TVR Speed 12: 300A 6A88 0002

Dodge Viper GTS-R:

300A 6A89 0002

Jaguar XJ220: 300A 6A8A 0002

Caterham Super 7: 300A 6A8B 0002

Chris Beast: 300A 6A8C 0002

Caterham 21: 300A 6A8D 0002

Police TVR Cerbera:

300A 6A8E 0002

Dodge Charger Daytona:

300A 6A8F 0002

Chev. Camaro Hotrod:

300A 6A90 0002

Ford Mustang Hotrod:

300A 6A91 0002

Fear Factory Wagon:

300A 6A93 0002

Ford Mustang: 300A 6A94 0002

Nissan R390 GT-1: 300A 6A95 0002

Police Ford Mustang:

300A 6A96 0002

Pitbull Special: 300A 6A99 0002

TRIX

Gebt die folgenden Cheats im Mainscreen ein.

Jumping Car: ☐ ☐ ☐ ☐

All Jumping Cars: ☐ + ☐ ☐ + ☐ ☐ + ☐ ☐ + ☐

Hyper-Car: Select + ☐ ☐ Select +

☐ ☐ Select + ☐ ☐

Invisible Car: ☐ ☐ ☐ ☐ L2 + R2, ☐

+ ☐ ☐ L1 + R1, ☐ ☐

Mad Racer: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ + Select.

Mirror-Mode: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

+ ☐

Interactive Track: ☐ ☐ + Start, ☐ ☐ +

Start, Select, Start.

Porsche Challenge

In Zusammenarbeit mit dem **Zuffenhausener** Automobilhersteller entstand dieser **Racer**

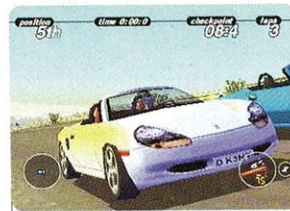
Die enge Kooperation zwischen Sony und Porsche trug Früchte. Dank des Feedbacks des deutschen Sportwagenspezialisten entstand ein gelungenes Rennspiel rund um den Porsche Boxster. So wurde der Mini-Porsche mit viel Liebe zum Detail modelliert und das Fahrverhalten kann als sehr

authentisch bezeichnet werden (Handbremse!). Da es nur einen Wagen gibt, sorgen die sechs Fahrer für unterschiedliches Fahrverhalten. Das Angebot an internationalen Strecken enthält sogar die Stuttgarter Teststrecke und ist jeweils um drei Teilabschnitte erweiterbar.



Fakten

- als Platinum-Auflage erhältlich
- 1 Wagen (sechs Fahrer)
- 4 Strecken (erweiterbar)
- Dual-Shock-Funktion



Der formschöne Porsche Boxster wurde mit viel Liebe zum Detail modelliert

Fazit: Technisch nicht mehr ganz auf der Höhe, aber dennoch eine empfehlenswerte Porsche-Boxster-Simulation. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
81%

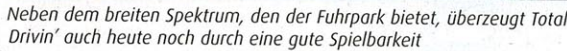
Porsche Challenge

Hersteller/Vertrieb: SCEE/SCED

Erschienen: März '97

Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 82%

Erhältlich bei: überall erhältlich



Hersteller/Vertrieb: Gremlin/Acclaim
Erschienen: Juni '98
Spieleranzahl: 1-2 **Mehrspielerspaß:** 75%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Da sich nicht viele gegnerische Wagen auf der Piste befinden, kann man sich voll auf die Streckenführung konzentrieren

C3 Racing

Mit **Grafikpower** und **intelligenten Gegnern** stürmt dieser Titel an die Spitze

Zuvor sollte angemerkt werden, dass wir im Falle von C3 Racing recht lange darüber diskutierten, ob er eher im Asphalt- oder Rallye-Bereich anzusiedeln ist, da die Grenze bei einigen Strecken recht fließend ist. Vor allem aber der umfangreiche Fuhrpark an Rallyewagen ließ letztendlich jedoch keinen Zweifel, dass der Titel in diese Sparte gehört. Dem Bleifußpiloten erwartet mit C3 Racing eine überaus gelungene Mischung

aus Rennaction und Simulation, die in einigen Teilen etwas an Gran Turismo erinnert. So gibt es zwar sichtbare Schäden an den Wagen, die sich jedoch nicht auf das Fahrverhalten auswirken. Fast schon unübersichtlich wirken auf der anderen Seite die Tuningmöglichkeiten, die tatsächlich keine Wünsche mehr offen lassen. Letztendlich bietet C3 Racing jedoch sehr viel Rennspaß, was zum einen an der exzellenten Ausstattung, zum



Die Streckenführung ist tückisch, denn ein Abstecher ins Wasser bedeutet das sofortige Aus



Die vielen Rundkurse führen euch zu den entlegensten Plätze wie beispielsweise China

anderen an den clever agierenden Gegnern liegt. Nicht selten arten Überholmanöver zu wahren Blechschlachten aus, die schlimmstenfalls mit einem Abstecher ins Wasser enden, was das vorzeitige Ende bedeutet. Kritikpunkte: Es gibt nur wenige Spielmodi und der Schwierigkeitsgrad könnte Anfänger abschrecken.

Fazit: Ein umfangreicher Rallyespaß, der einen erhöhten Adrenalinpegel garantiert. (Ulf S.)

Fakten

- 24 Fahrzeuge
- 30 Strecken
- Dual-Shock-Funktion
- hoher Schwierigkeitsgrad

TEST Classic
SPIELSPASS
89%

C3 Racing
Hersteller/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames
Erschienen: Dezember '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 89%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game



Colin McRae Rally

Die sicherlich konsequenteste **Simulation** auf der **PlayStation**

Colin McRae ist der Namen des britischen Rallyefahrers, der sogar den WM-Titel einheimen konnte. Codemasters verwendete ihn als Galionsfigur für eine konsequente Rallye-Simulation. Wie in der Wirklichkeit fährt ihr stets alleine gegen die Uhr eure Einzelzeiten. Um eure Gesamtzeit

möglichst gering zu halten, solltet ihr die Boxenarbeiten so schnell wie möglich erledigen. Der Kampf gegen die Zeit ist dank des hohen Realismus und der gelungenen Grafik sehr motivierend. Wer jedoch nicht auf Überholmanöver verzichten kann, sollte sich woanders umsehen.



Alleine gegen die Uhr: Überholmanöver gibt es bei dieser Simulation nicht

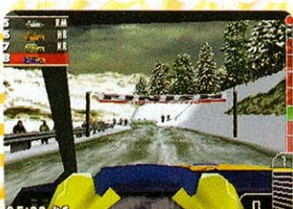
Fazit: Für Simulationspuristen ein Traum, für Actionfans eher ungeeignet. (Ulf S.)

Fakten

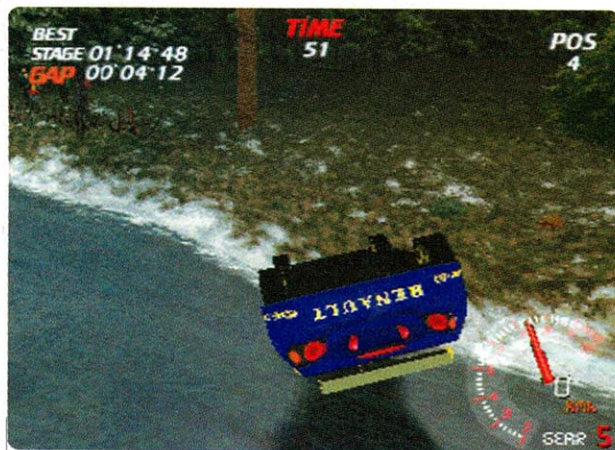
- 48 Strecken
- 12 Wagen
- Dual-Shock-Funktion
- keine anderen Gegner auf der Strecke

TEST Classic
SPIELSPASS
83%

Colin McRae Rally
Hersteller/Vertrieb: Codemasters/Codemasters
Erschienen: Juli '98
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 83%
Erhältlich bei: überall erhältlich



TRIX
Passwörter, die nur im Zeitrennen oder Rally-Modus funktionieren.
Openroads: alle Strecken
Shooboxes: alle Fahrzeuge
Blancmange: Wobbly Car
Moonwalk: weniger Erdanziehung
Silkysmooth: schnellere Framerate
Whitebunny: englisches Cockpit
Nightrider: Nachtfahrt
Tinforced: Metallic Mode
Diddycars: Micro-Mode
Hovercraft: Hovercraft-Mode



Da freut sich die Versicherung: Solche Unfälle bedeuten glücklicherweise nicht das vorzeitige Ende, sondern nur Zeitverlust

V-Rally

Der **Klassiker** und **Verkaufsschlager** unter den Rallye-Simulationen

V-Rally ist für viele PlayStation-Liebhaber nach wie vor der Inbegriff des Rallyespiels, was vor allem an dem enormen Erfolg liegt. In ganz Europa soll der Titel nämlich ca. 750.000mal über die Ladentische gewandert sein. Trotz des mittlerweile betagten Alters kann man die Euphorie durchaus verstehen. V-Rally war damals seiner Zeit voraus, so dass es auch heute noch fasziniert. Mit den bekannten

Erfolgswagen der Rallye-Szene à la Subaru Impreza 555 WRC begeben sich euch auf eine acht Strecken umfassende Meisterschaft, bei der es aufgrund der aggressiven Fahrweise der Konkurrenz schnell passieren kann, dass der Bolide sich um seine eigene Achse dreht. Die einzelnen Rundkurse fordern durch diese Schikanen und Haarnadelkurven außerdem euer gesamtes Können ab, was aber durch die gelungene Fahrphysik moti-



Die Platinum-Version wurde nachträglich mit einer Schüttel-Funktion ausgestattet



Die schlammigen Strecken sind ideale Tummelplätze für die Rallye-Wagen

viert. Reichhaltige Vegetation am Straßenrand, Wettereinflüsse sowie Nachtfahrten zeichnen die Grafik aus, so dass die fehlende HiRes-Optik und der gelegentlich erkennbare Grafikaufbau nicht ins Gewicht fallen. Übrigens: Die Platinum-Version wurde überarbeitet und bietet sogar eine Dual-Shock-Unterstützung.

Fazit: Unkomplizierter, aber dennoch fordernder Rallyespaß zum Schnäppchenpreis. (Ulf S.)

Fakten

- 8 Strecken
- 11 Wagen
- Dual-Shock-Funktion
- als Platinum-Auflage erhältlich

TEST Classic
SPIELSPASS
85%

V-Rally

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogr.
Erschienen: Juni '96
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 85%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Test Drive 4x4

Eine der wenigen **Off-Road-Simulationen** auf dem **heimischen** Markt

Off-Road-Simulationen sind in Deutschland rar und zudem nicht qualitativ hochwertig. Einzig Accolades zweiter Teil zu Test Drive Off Road tut sich derzeit positiv unter den seltenen Off-Road-Simulationen hervor. Mit zehn bekannten Off-Road-Bullen geht es hier buch-

stäblich über Stock und Stein. Dem wüsten Herumbrettern über die Pisten mag man anfangs noch einen rauen Charme abgewinnen, auf Dauer fehlt dem Titel allerdings ein wenig der spielerische Tiefgang, da zu wenig Anreize geboten werden.



Auch das kultige Militärfahrzeug Hummer ist mit von der Off Road-Partie

Fazit: Wüsten Off-Road-Gehüpfen, dessen Spielspaß recht bald abflacht. (Ulf S.)

TRIX

Schulbus: Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten, dann L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Eiswagen: Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten und R2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1 eingeben.

und sonst...?

Hardcore 4x4	Gremlin	58%
Monster Trucks	Psygnosis	61%
Rally Cross	SCEA	61%
Rally Cross 2	SCEA	76%
Tommi Mäkinen	Ubi Soft	70%

Fakten

- mehr als 12 Strecken
- 10 Wagen
- hoher Schwierigkeitsgrad
- Dual-Shock-Funktion

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

Test Drive 4x4

Hersteller/Vertrieb: Accolade/Electronic Arts
Erschienen: Oktober '98
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Musste das sein? In technischer Hinsicht ist die 98er-Auflage die reinste Enttäuschung

TRIX
Sucht euch einen Fahrer aus und ändert seinen Namen in das weiter unten angegebene Passwort um. Beachtet auch das jeweilige Leerzeichen. Danach klickt ihr euch bis zur Streckenauswahl durch. Hier steuert ihr euch durch die Pisten ganz nach rechts durch, bis der gewünschte Kurs angezeigt wird.
Maximus-Strecke:
Fahrername: GO COWS
Sunt-Piste:
Fahrername: CHEESY POOFS

Formel 1 ist nicht nur im Fernsehen ein Riesengeschäft, auch im Videospielebereich wird die FIA-Lizenz heftig umworben, denn Formel-1-Titel sind nicht nur hier zu Lande Megaseller. Psychosis'

Fakten

- 16 Strecken (plus zwei Bonus-Circuits)
- 24 Wagen
- FIA-Lizenz
- Dual-Shock-Funktion
- Link-Kabel

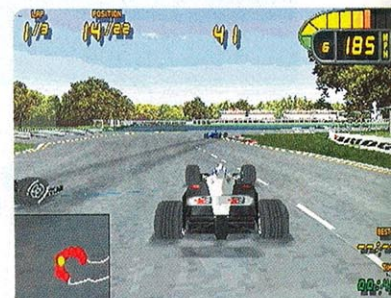
Formel 1 '98

Trotz heftiger **Kritiken** seitens der **Verbraucher** der beste der Formel-1-Zunft

dritte Auflage ihrer Boliden-schlacht präsentiert sich mit zwei Gesichtern. So wurden auf der einen Seite spielerische Mängel des Vorgängers behoben (künstliche Intelligenz), auf der anderen Seite bietet die Formel-1-Hatz eine für heutige Maßstäbe inakzeptable Grafik, die ständig mit Aufbau-problemen und Rucklern zu kämpfen hat. Wer über Letzteres hinwegsieht, erhält eine ansonsten authentische Formel-1-Simulation,

die sämtliche bekannten Namen und Teams bietet.

Fazit: Technisch schwach, aber spielerisch aufgrund der tollen Lizenz durchaus reizvoll. (Ulf S.)



Insbesondere die attraktive Lizenz macht den Reiz aus, auch wenn sie bereits überholt ist

TEST Classic
SPIELSPASS
80%

Formel 1 '98
Hersteller/Vertrieb: Visual Science/Psyg.
Erschienen: November '98
Spieleranzahl: 1-4 Mehrspielerspaß: 80%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Newman Haas Racing

Die noch schnellere **US-Version** unseres **Formel-1-Zirkus**

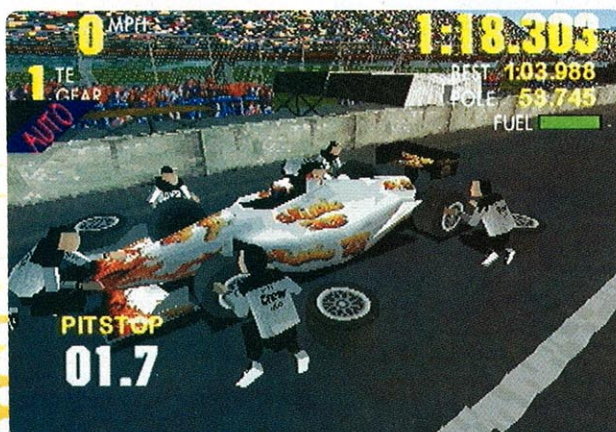
Die Indycar-Serie ist in den USA das Pendant zu unserer Formel 1. Newman Haas Racing erinnert daher nicht nur auf den ersten Blick stark an Formel 1 '98. Statt Schumacher und Williams muss man sich jedoch mit hier zu Lande unbekannten Namen zufrieden geben. Wer sich daran nicht stört, erhält eine gleichwertige Simulation

der Königsklasse mit einigen recht interessanten Nuancen. So ist das Fahrgefühl nicht ganz so simulationslastig und dank eines geschickten Speicher-managements gibt es keine Pausen zwischen Training, Qualifikation und Rennen. Dennoch: Bekannte Schwächen von Formel 1 '98 sind ebenfalls übernommen worden.

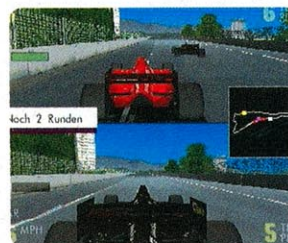
Fazit: Für US-Fans eine durchaus interessante Alternative zu Formel 1 '98. (Ulf S.)

und sonst...?

Andretti Racing	EA	59%
Formel 1	Psychosis	78%
Formel 1 '97	Psychosis	79%
Indy 500	JVC/Thomy	58%
Racing Sim. 2	Ubi Soft	72%



Der gelegentliche Pit-Stop wurde grafisch endlich einmal recht ordentlich in Szene gesetzt



Fakten

- 15 Strecken
- 16 Wagen
- wenig Ladezeiten



TEST Classic
SPIELSPASS
80%

Newman Haas Racing
Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/EA
Erschienen: März '98
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 85%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Destruction Derby 2

...bietet immer noch die herrlichsten **Karambologen** auf der **PlayStation**

Relections (arbeitet derzeit an Driver) wurde durch die beiden Destruction-Derby-Titel weltweit bekannt. Während Teil 1 jedoch heutzutage durch die enge Streckenführung eher lächerlich anmutet, kann man dem Nachfolger noch einen Reiz abgewinnen. Im Mittelpunkt stehen rustikale Stock-

cars, die hart im Nehmen und Austeilen sind, was auch bei den fahrerischen Auseinandersetzungen eine zentrale Rolle spielt. In einigen Spielmodi kommt es nämlich nicht darauf an, als Erster die Ziellinie zu überqueren, sondern durch geschickte Rammanöver möglichst viele Crash-Punkte zu

kassieren. Man sollte diesen Titel daher nicht bierernst nehmen, sondern sich auf die Gaudi-Stärken dieses Vollkasko-Alptrahms konzentrieren und kräftig mitrangeln.

Fazit: Crash-Orgien, bis die Kühler rauchen, auch das kann Spaß machen. (Ulf S.)



Da fliegen buchstäblich die Fetzen: Bei einigen Spielmodi kommt es nur darauf an, die Konkurrenz aus dem Weg zu rammen



Einmal verkeilt, ist es schwer sich wieder zu befreien ohne größere Blessuren davonzutragen

TRIX

Alle Strecken: Gebt als Namen MACSRPOO ein. Schaut dann ins Practice-Race.
Credits: Als Namen tragt ihr CREDITZ! ein.
FMV: Benutzt ToNyPaRk als Namensantrag.

Xploder-/Game-Buster-Codes

500 Race-Punkte:
8009 47DE 01F4
Immer Erster:
8009 47DA 0001
Zeit einfrieren:
8009 DD30 0000
8009 DDDC 0000

Fakten

- 8 Strecken plus 4 Kampfarenen
- 20 Wagen
- Link-Kabel
- als Platinum-Auflage erhältlich

TEST
Classic
SPIELSPASS
75%

Destruction Derby 2

Hersteller/Vertrieb: Reflections/Psygnosis
Erschienen: November '96
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 75%
Erhältlich bei: Fachhändler

Rogue Trip

Eine **bizarre** Variante, Action mit **Rennspaß** zu verknüpfen

Singletrac zeichnen sich bereits für die Materialschlachten Twisted Metal 1 und 2 verantwortlich. Auch bei Rogue Trip wird das beliebte „Ich-mache-alle-platt-Spielchen“ praktiziert. Der Spielverlauf ist im Grunde simpel: Jeder Wagen ist

mit mehreren Waffensystemen ausgestattet, die dazu dienen, sämtliche, ebenfalls motorisierte Konkurrenten innerhalb des Areals mit gezielten Salven zu vernichten. Herumliegende Power-ups und aberwitzige Areale erhöhen den spielerischen



Durch die zusätzliche Mission, Passanten einzusammeln, erhält dieser Titel eine besondere Note



Anreiz. Doch damit nicht genug: Als weitere Aufgabe müsst ihr Touristen einsammeln, um Gelder zu kassieren, die ihr dann in eine bessere Ausstattung steckt.

Fazit: Ideenreiche, humoristische Autoschlacht, die vor allem mit mehreren Personen für Laune sorgt. (Ulf S.)

Fakten

- 12 Arenen
- 13 Autos
- Dual-Shock-Funktion

TRIX

Gebt die folgenden Tastenkombinationen als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

Fahrzeug fliegende Untertasse:

R1 □ × □ L2 ○

Fahrzeug Goliath:

△ L1 R1 × L2 L2

Fahrzeug Nightshade:

R1 R2 L1 L1 × ○

Fahrzeug Helicopter:

L1 △ R2 △ △ R1

Funtopia-Level:

× ○ L2 × □ L1

Gulch-Level:

× ○ ○ L1 L2 □ oder

□ □ △ R1 L1 ○

und

Destr. Derby	Psygnosis	63%
Ray Tracer	Taito/THQ	57%
Vigilante 8	Activision	74%
Tokyo Highway Battle	Jaleco/THQ	41%
Twisted Metal	SCEA	58%
Twisted Metal 2	SCEA	63%

TEST
Classic
SPIELSPASS
76%

Rogue Trip

Hersteller/Vertrieb: Singletrac/GT Interactive
Erschienen: März '99
Spieleranzahl: 1-4 Mehrspielerspaß: 83%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Beim Zwei-Spieler-Modus wird wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet

Moto Racer 2

Two in one: **Superbike-** und **Motocross-**Maschinen bitten zum Tanz auf dem Asphalt

Dass auch Zweiräder im Videospielgeschäft Beachtung finden, beweist eindrucksvoll die Hobel-Simulation der Franzosen von Delphine. Vielleicht hängt das auch mit der spielerischen Vielfalt zusammen, die dieser Titel bietet. Mit Rallycross-Bikes geht es über staubige Hügel-pisten, auf denen Sprungein-lagen keine Seltenheit sind, während Superbikes mit einem Affenzahn über den Asphalt bret-tern. Wem das Feld an 32 Rund-

kursen immer noch nicht ausrei-chen sollte, der kreiert im Streckeneditor ganz einfach sei-nen eigenen. Für das Geld kriegt der Käufer somit einiges gebo-ten. Ärgerlich sind einzig die nicht 100%ig saubere Grafik (gelegentliches Ruckeln) und der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad im Simulationsmodus.

Fazit: Alleine schon der gut funk-tionierende Streckeneditor rech-tfertigt die Anschaffung. (Ulf S.)



Mit Motocross-Maschinen sind auf den hügeligen Pisten Sprung-einlagen vorprogrammiert



Der Streckeneditor ist sehr ein-fach zu bedienen und funk-tioniert einwandfrei



Die Ego-Perspektive wurde grafisch sehr gut gelöst und bie-tet ein intensives Renngefühl

Fakten

- 32 Strecken
- 16 Motorräder
- Streckeneditor
- Dual-Shock-Funktion



TRIX

Übrigens sollen sich alle Strecken auch spiegelverkehrt befahren lassen. Hierzu "müsst" ihr nur alle fünf Cups gewinnen. Na, wenn's weiter nichts ist.

Xploder-/Game-Buster-Codes
Zeit einfrieren:
 800C 0330 AFFE
Kurse und Modes öffnen:
 8001 0040 FFFF
Letztes Rennen im Superbike Championship:
 8001 2398 0007
Letztes Rennen im Moto X Championship:
 8001 3068 0007
Letztes Rennen im Dual Sport Championship:
 8001 3D38 0007
Letztes Rennen im Custom Championship:
 8001 011C 0007
Letztes Rennen im Ultimate Championship:
 8001 4A08 0007

Und hier noch etwas ohne Gewähr:
Bonus-Tracks:
 Gebt im Hauptmenü
 R1, R2, ↑, ←, Δ ein.
Schnellere Bikes:
 Gebt im Hauptmenü
 ↑, ↑, ↑, →, ←, Δ, X ein.
Höhere Sprünge:
 Gebt im Hauptmenü
 ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, Δ, X ein.
Andere Bikes sind langsamer:
 Gebt im Hauptmenü
 O, □, →, ←, L1, R1, X ein.

TEST Classic
 SPIELSPASS
 79%

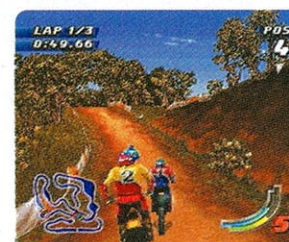
Moto Racer 2
 Hersteller/Vertrieb: Delphine/Electronic Arts
 Erschienen: September '98
 Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 79%
 Erhältlich bei: überall erhältlich

Jeremy McGrath Supercross '98

Noch eine **Motorradsimulation** mit **Streckeneditor**

Tollkühne Motorradpiloten, die mit ihren Bikes über halsbrecherische Hügel sprin-gen. Mit dieser Simulation darf man diese waghalsigen Manö-ver nachahmen, ohne Brüche zu riskieren. Dabei vermittelt die

einfache Steuerung von Anfang an viel Spiellaune. Wer tüfteln möchte, entwickelt im Stre-ckeneditor seine eigenen Pisten. Leider ist die Grafik nicht sehr attraktiv und zwei aus-wählbare Bikes sind zu wenig.



Der Gaudi-Faktor ist aufgrund der unkomplizierten Spielbarkeit recht hoch

Fazit: Supercross-Gaudi, umrahmt von einer durch-schnittlichen Grafik. (Ulf S.)

TRIX

Bonus-Bike:
 Gebt Folgendes in der Fahr-zeugauswahl ein: Δ, □, O, L2, □, R2, O, L1, R2, □.
Mirror-Mode:
 Die Strecken sollen sich ange-blich auch alle in einer Art Mirror-Mode befahren lassen. Hierzu muss eine Season erst einmal mit Rang 1 gewonnen werden.

und sonst...?

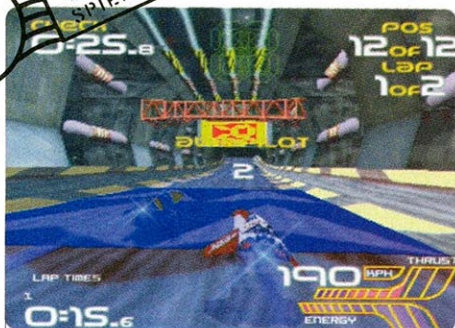
Moto Racer	Delphine/EA	77%
Road Rash	Electr. Arts	67%
Road Rash 3D	Electr. Arts	82%

Fakten

- 7 Strecken
- 2 Motorräder
- Streckeneditor

TEST Classic
 SPIELSPASS
 74%

Jeremy McGrath Supercross '98
 Hersteller/Vertrieb: Delphine/Electronic Arts
 Erschienen: September '98
 Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 74%
 Erhältlich bei: überall erhältlich



Der Oldie im Feld ist in technischer Hinsicht nicht mehr up to date



Der Spielverlauf sorgt auch heute noch für einen erhöhten Adrenalinpegel

Wipeout 2097

Der **Klassiker** und **Verkaufsschlager** unter den Rallye-Simulationen

Der Klassiker im Feld der futuristischen Rennspiele ist ohne Zweifel Wipeout, der dieses Genre quasi auch mitbegründet hat. Mit raffinierten Anti-Schwerkraftgleitern begeben sich euch auf eine ungemein temporeiche Rennspiel-Odyssee, bei der auch auf sammelbare Waffensysteme, beispielsweise Erdbebenwellen oder Home Missiles, zum Einsatz kommen. Psygnosis hat diese Thematik ungemein stilvoll und sehr packend in Szene gesetzt. So wurde die postmoderne Aufmachung auch von einem Energydrink-

Hersteller schamlos kopiert. Viel Lob gebührt vor allem der gefühlvollen Steuerung, durch die ihr die Gleiter sanft und elegant durch die Kurven wiegt, was allerdings viel Übung erfordert. Neben dem enormen Tempo bringt ferner der Einsatz der Waffen das Blut in Wallung. Gegner mit gezielten Missile-Schüssen aus der Bahn zu werfen oder selbst Opfer einer heimtückischen Waffe zu werden trägt viel zur Spielfreude bei. Da stört es weniger, dass die Grafik nach heutigen Maßstäben eher glanzlos ist. Denn

Der Einsatz von Waffen gibt dem futuristischen Rennverlauf den entscheidenden Kick

erstens ist sie recht sauber und zweitens zählt der Spielspaß. 87% mag angesichts des betagten Alters sehr hoch erscheinen, doch der Zahn der Zeit hat an diesem Titel kaum nagt.

Fazit: Nach wie vor ein mitreißendes Rennspiel der temporeichen Sorte. (Ulf S.)

TEST Classic
SPIELSPASS
87%

Wipeout 2097

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Erschienen: Oktober '96
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: Fachhändler

Top
Game

Fakten

- 8 Strecken
- 4 Raumschiffe
- Link-Kabel
- als Platinum-Auflage erhältlich

Classic TEST

Phantom-Class:

In der Option "Class and Track" die Tasten L1 + R1 + Start halten und Δ , Δ , Δ , Δ , Δ , Δ eingeben.

Waffen:

Haltet im Spiel die Tasten L1 + R1 + Select gedrückt und gebt $\times$, $\times$, $\square$, $\square$, Δ , Δ , Δ ein.

Energieschild:

Haltet im Spiel die Tasten L1 + R1 + Select gedrückt und gebt Δ , $\times$, $\square$, Δ , $\times$, $\square$, Δ ein.

Zeit einfrieren:

Haltet während des Spiels L1 + R1 + Select gedrückt und gebt Δ , $\square$, Δ , $\times$, Δ , $\square$, Δ ein.

Mini-Gun:

Pausiert ein aktuelles Rennen. Haltet L1 + R1 + Select gedrückt und gebt $\square$, Δ , $\times$, $\square$, Δ , $\times$, Δ ein.

Andere Flieger:

Haltet, während die Play-Station bootet, Start + Select + L1 + R1 gedrückt. Nun startet ihr mit total abgedrehten Fluggeräten, z.B. als Biene, Schnecke, Ufo, Schwein oder Hai. Den Hai findet man im Piranha-Team. Um das Piranha-Team anzuwählen, gebt ihr die nachfolgende Kombination im Auswählen mit den Optionen Race Type/Team/Class ein. Haltet die Tasten Select + L1 + R1 gedrückt, nun tippt ihr sehr schnell $\times$, $\times$, $\times$, $\times$, Δ , Δ , $\square$ ein.

Rollcage

Ungewöhnliche **Vehikel** liefern einen wahren **Geschwindigkeitsrausch**

Nach taufisch (Test in der Ausgabe 03/99) ist dieser einfallreiche High-Speed-Racer. Der Einfallreichtum resultiert aus den ungewöhnlichen Fahrzeugen. Durch das Verhältnis aus Riesenreifen und flacher Chassis flitzen die kleinen Rollcages auch nach einem

180-Grad-Flip munter weiter, und zwar in einem geradezu schwindelerregenden Tempo, dem selbst größere Gebäude nicht standhalten können, so dass des Öfteren Wegbebauungen zu Bruch gehen. Rollcage ist ohne Frage Rennaction pur, mit viel Tempo, Waffen, Kollision-

nen und noch mehr (ungewollten) Flugeinlagen. Letztere tragen allerdings viel zur Unruhe bei, so dass bei der Entscheidung Sieg oder Niederlage oft-

mals der Zufall Regie führt.

Fazit: Eines der schnellsten und actionreichsten Rennspiele im Feld. (Ulf S.)



Die außergewöhnlichen High-Speed-Vehikel fahren auch auf dem Kopf weiter



Die Spielgeschwindigkeit ging etwas zu Lasten der optischen Attraktivität

Cyperspeed	Mindscape	8%
Hi Octane	Bullfrog/EA	40%
Jet Rider	Single Trac	71%
Jet Rider 2	Single Trac	74%
Off World I. Ex.	Crystal Dyn.	31%
Road Rage	Konami	40%
Starwinder	Mindscape	53%
Wipeout	Psygnosis	82%

Fakten

- 11 Strecken
- 6 Wagen
- Dual-Shock-Funktion

TEST Classic
SPIELSPASS
77%

Rollcage

Hersteller/Vertrieb: ADT/Psygnosis
Erschienen: März '98
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 77%
Erhältlich bei: überall erhältlich



Die Strecken sind bisweilen kurios: Auch ein gedeckter Tisch hält als Austragungsort her

Micro Machines v3

Codemasters **Rennspielwurzeln** liegen bekanntlich im **Funracer-Sektor**

Micro Machines dürfte im Prinzip jedem Zocker ein Begriff sein, der sich schon länger mit Videospielen beschäftigt hat, schließlich wurde die Spielzeugwagen-Flitzerei für nahezu alle Systeme konvertiert. Der Erfolg begründet sich vor allem durch seine Originalität, das unkomplizierte Spielprinzip

und den Multispieler-Gaudi. Statt PS-Protzer düsen kleine Spielzeugwagen um die Wette. Die Austragungsorte sind dementsprechend kurios. Ein Frühstückstisch muss ebenso als Rundkurs erhalten wie ein Billardtisch. Gefahren wird stets in der versetzten Vogelperspektive. Während im Einzelrennen eine



Ab über den Frühstückstisch! Vor allem im Freundeskreis ist Spiel-laune garantiert



Bloß nicht runterfallen! Blitz-schnell muss man reagieren, um nicht von der Piste zu fallen

gute Platzierung das vorgegebene Ziel ist, gilt es bei mehreren Mitspielern derart geschickt zu fahren, dass die Konkurrenz aus dem Bildschirm verschwindet. Insbesondere letztere Spielart lädt selbst nach mehreren Monaten noch zu geselligen Spielrunden ein.

Fazit: Alleine Spaßig, ab zwei Mitspielern ein absoluter Klassiker. (Ulf S.)

Fakten

- 40 Strecken
- über 12 Fahrer
- als Platinum-Auflage erhältlich
- bis zu acht Spieler gleichzeitig

TEST Classic
SPIELSPASS
82%

Micro Machines v3

Hersteller/Vertrieb: Codemasters/Codemasters
Erschienen: März '97
Spieleranzahl: 1-8 Mehrspielerspaß: 87%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Wrecking Crew

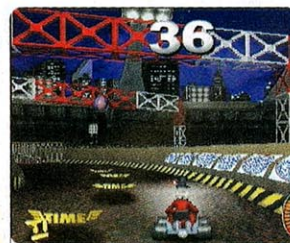
Einer der wenigen **klassischen Funracer** auf der **PlayStation**

Comic-Grafiken, witzige Vehikel, herumliegende Power-ups auf der Straße sowie eine unkomplizierte Steuerung, das sind die bekannten Zutaten eines typischen Funracers. Telstars

Wrecking Crew bietet sie alle und sogar ein paar Dinge mehr. So verfügt jeder Wagen über eingebaute Waffen und im Laufe des Turniers darf man die vier Streckennetze immer weiter erkunden. Telstars Werk ist sicherlich keine spielerische Offenbarung, doch die charmante Präsentation



Der Start ist hektisch, da gleich die eingebauten Waffen zum Einsatz kommen



Auf der Bonusstrecke erspielt man sich viele Extras wie beispielsweise Turboschübe

on, der gelungene Zwei-Spieler-Modus sowie viele Extras sorgen für langanhaltenden Spielspaß.

Fazit: Comic-Racer mit cooler Dramaturgie und netter Präsentation. (Ulf S.)

und		
Buggy	Gremlin	54%
Circuit Breakers	Mindscape	72%
Mega Man B&D	Capcom	71%
Motor Mash	Mindscape	59%
Motor Toon GP	SCED	51%
Penny Racer	Takara	50%
Running Wild	989 Studios	46%
S.C.A.R.S.	Vivid Image	74%
Street Racer	Ubi-Soft	69%
Super Sonic Rac.	Mindscape	56%

Fakten

- 4 Strecken plus Bonusrunde
- 6 Wagen
- viele erspielbare Extras

TEST Classic
SPIELSPASS
78%

Wrecking Crew

Hersteller/Vertrieb: Telstar/Konami
Erschienen: Juni '98
Spieleranzahl: 1-2 Mehrspielerspaß: 82%
Erhältlich bei: überall erhältlich





Wenn der Wellengang stärker ist, hat man arg mit der Steuerung zu kämpfen

Rapid Racer

Mit **Power-Boats** auf der Jagd nach **Bestzeiten**

Wer auch zu Wasser seiner Rennspiellust fröhnen möchte, liegt bei der europäischen Produktion Rapid Racer goldrichtig. Die Hersteller integrierten das feuchte Element geschickt in den Spielablauf. Gerade bei heftigem Wellengang hat man mehr mit sich selber als mit der Konkurrenz zu kämpfen. Neben den ungewöhnlichen Flitzern ließen sich die Macher noch weitere Dinge einfallen, um den Spieler bei Laune zu halten. Verschieden-

farbige Bojen sorgen beispielsweise für einen Turboschub, der Fractal Mode variiert per Zufallsgenerator die Strecken in 256.000 Möglichkeiten und als Boni winken zum Beispiel Nachtfahrten. Dennoch: Aufgrund der hakeligen Steuerung will der Funke nicht vollendens zünden.

Fazit: Viele gute Ideen und Ansätze, unterm Strich aber nicht 100%ig ausgereift.

TEST
Classic
SPIELSPASS
77%

Rapid Racer

Hersteller/Vertrieb: **SCEE/SCED**
Erschienen: **Oktober '97**
Spieleranzahl: **1-2 Mehrspielerspaß: 77%**
Erhältlich bei: **Fachhandel**



Aufsammelbare Bojen ergeben unter anderem Turbokräfte, die für den Sieg sehr wichtig sind



Damals war die HiRes-Grafik dieses feucht-fröhlichen Racers noch eine Sensation

und sonst...?

2Xtreme	SCED	51%
Air Race	THQ	69%
Courier Crisis	BMG	71%
Crime Killer	Eidos	82%
Extreme Games	SCED	58%
Felony 11-79	Climax/Kon.	70%
Formula Karts	Telstar	55%
Powerboat Rac.	Interplay	59%
Speedster	Psygnosis	56%
Streak	GT Interactive	46%
Street Sk8ter	Microcab/EA	70%
VMX Racing	GT Interactive	21%

Fakten

- 6 Strecken
- 6 Boote
- Zufallsgenerator

TRIX

Gebt die aufgelisteten Codes als Spielernamen ein. Um die Leerstelle besser zu erkennen, ist diese als Bindestrich (-) aufgeführt.

-str
(FMVs anschauen)
rush
(Speed-ups)
-boa
(Boote)
-qak
(Entencheat)
hurr
(Hurricane)
-day
(Day-Tracks)
-nit
(Night-Tracks)
frac
(Fractal Tracks)
winr
(Win-Cheat)
rim
(Spiegel)
bxtr (Porsche Cheat, der voraussetzt, dass sich eine Memorykarte mit gespeichertem Porsche-Challenge-Stand auf der Karte befindet und von einem gespeichertem Rapid-Racer-Stand geladen wurde.)
noviscous (Terrain behindert das Fahrzeug nicht)

Xploder-/Game-Buster-Codes

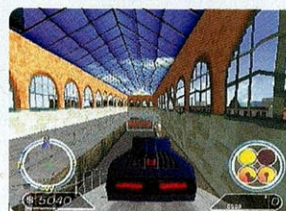
Unendlich Turbos Spieler 1:
800F 64F8 0003
800F 64EE 0005
Kein Energieverlust Spieler 1:
800F 64E4 0000
Unendlich Turbos Spieler 2:
800F 6E3E 0005
800F 6E48 0003
Kein Energieverlust Spieler 2:
800F 6E34 0000

Auto Destruct

Mal was anderes: **Ganovenjagd** per Auto in bekannten **US-Cities**

Dieses Rennspiel hat, wie die Einstufung Exot bereits andeutet, nur bedingt etwas mit der Thematik Rennspiele zu tun. Ihr schlüpft in die Rolle eines motorisierten Gangsterjägers. Nachdem ihr einen Auftrag erhalten habt, brettet ihr in Echtzeit durch

bekannte Polygon-Großstädte, wie San Francisco, um die Mission mit fahrerischem Geschick und noch mehr Waffengewalt zu erledigen. Vor allem die Möglichkeit, sich völlig frei innerhalb der Städte bewegen zu können, macht den Reiz dieser



Innerhalb der Polygon-Städte genießt ihr völlige Bewegungsfreiheit

Ganovenjagd aus. Dass die Technik damals noch nicht so weit war, beweist die zwar saubere, aber recht triste Grafik.



Da wir so viele Codes zu Auto Destruct haben, wurden diese aus Platzmangel auf den Trix-Seiten im Hauptheft abgedruckt.

Fazit: Actionreiche Verfolgungsjagden in Großstädten, dieses Spielprinzip wird noch viele Nachahmer finden. (UIF S.)



Fakten

- über 40 Missionen
- Mischung aus Balleraction und Rennspiel
- komplett digitalisierte Großstädte

TEST
Classic
SPIELSPASS
78%

Auto Destruct

Hersteller/Vertrieb: **Neurostone/Electronic Arts**
Erschienen: **Januar '98**
Spieleranzahl: **1 Mehrspielerspaß: entfällt**
Erhältlich bei: **überall erhältlich**



Inhalt



1995

Destruction Derby	10	63%
Motor Toon GP	13	51%
Ridge Racer	14	80%
WipEout	12	82%



1996

Andretti Racing	9	59%
Burning Road	9	69%
Destruction Derby 2	10	78%
Formel 1	9	81%
Need for Speed	6	69%
Penny Racer	13	50%
Ridge Racer Revolution	14	80%
Twisted Metal	10	58%
WipEout 2097	12	87%



1997

2Xtreme	14	51%
Cyperspeed	12	08%
Formel 1 '97	9	82%
Hardcore 4x4	8	58%
Hi Octane	12	40%
Jet Rider	12	71%
Micro Machines v3	13	82%
Monster Trucks	8	61%
NASCAR Racing	6	50%
Need for Speed II	6	71%
Off World Interceptor Ext.	12	31%
Porsche Challenge	4	81%
Rage Racer	3	85%
Rally Cross	8	61%
Ray Tracer	10	57%
Road Rage	12	40%
Road Rash	11	67%
Speedster	14	56%
Starwinder	12	53%
Street Racer	13	69%
Super Sonic Racers	13	56%
Tokyo Highway Battle	10	41%
Twisted Metal 2	10	73%
VMX Racing	14	21%
V-Rally	8	85%



1998

Air Race	14	69%
AutoDestruct	14	78%
Buggy	13	54%
C3 Racing	7	89%
Circuit Breakers	13	72%
Colin McRae Rally	7	83%

Courier Crisis	14	71%
Crime Killer	14	82%
Explosive Racing	6	75%
Felony 11-79	14	70%
Formel 1 '98	9	83%
Formula Karts	14	55%
Gran Turismo	3	94%
Indy 500	9	58%
Jeremy McGrath Supercross	11	74%
Jet Rider 2	12	74%
Midnight Run	6	55%
Moto Racer 2	11	79%
Moto Racer	11	77%
Motor Mash	13	59%
Motorhead	6	80%
NASCAR '98	6	61%
Need for Speed III	5	85%
Newman Haas Racing	9	80%
Powerboat Racing	14	59%
Rapid Racer	14	77%
Road Rash 3D	11	82%
Rogue Trip	10	76%
S.C.A.R.S.	13	74%
Streak	14	46%
Test Drive 4	6	80%
Test Drive 5	4	88%
Test Drive Off Road 2	8	78%
TOCA 2	5	87%
TOCA	6	84%
Tommi Mäkinen Rally	8	70%
Total Drivin'	6	80%
Vigilante 8	10	74%
Wrecking Crew	13	78%



1999

Racing Simulation 2	9	77%
Rally Cross 2	8	76%
Ridge Racer Type 4	6	91%
Rollcage	12	77%
Running Wild	13	46%
Street Sk8ter	14	70%