

PLAY STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

ZONE

NEU: 1. AUSGABE!**FORMEL 1 '98
LIBERO GRANDE
CRASH BANDICOOT 3**

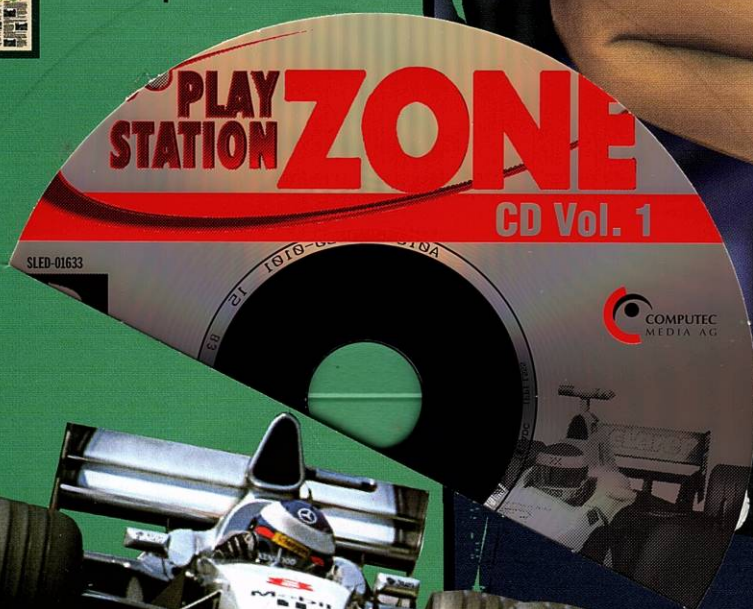
17 Tests: Alle Weihnachtshits

TOMB RAIDER 3

Auf der CD: Toller Film - Im Heft: Die PS-Version im Vorabtest

**MIT FORMEL 1 '98-
DOPPELPOSTER!**

Inklusive Tips & Tricks zu allen Kursen

**EXKLUSIV! DIE MULTIMEDIA-CD
FÜR IHRE PLAYSTATION!****FORMEL 1 '98**Exklusiv: 3-Minuten-Film auf der CD!
Toller Konsolen-Aufkleber im Heft!**EXKLUSIV! DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!**

10 TOP-DEMOS:

Spielbar:Psybadek
Colony Wars 2
Ninja
Eliminator
Deathtrap Dungeon**Filme:**Tomb Raider III
Formel 1 '98
Libero Grande
Crash Bandicoot 3
Spyro The Dragon**3 Spielstände:** Tekken 3, Gran Turismo u.a.
Spiele-Lexikon: 456 Spiele bewertet
Tips & Tricks-Lexikon: Cheats zu 177 Spielen
Bilder: 33 Hits im Full-Screen-Format

Mehr Infos auf der nächsten Seite! ►►►

Die PlayStation Zone-CD Vol.1 ist mehr als eine einfache Demo-CD, sie ist ein völlig neuartiges Produkt.

Auf dieser komplett in Deutsch gehaltenen CD finden Sie fünf spielbare Demos, fünf Filme, ein Tips&Tricks-Lexikon mit Cheats zu 180 Spielen, ein Spielelexikon mit Bewertungen zu 450 Titeln, Save Games und aktuelle Screenshots!

1. SPIELBARE DEMOS

Filme, Bilder und Texte reichen Ihnen nicht, um sich einen Eindruck von einem Spiel zu verschaffen? Wir bieten Ihnen gleich fünf verschiedene spielbare Demos zu den Top-Hits!

1. Psybadek



Spielbar: Eine kuriose Mischung aus Snowboarding und Jump&Run von Psygnosis auf der CD!

2. Ninja – Shadow Of Darkness



Spielbar: Der neue Action-Hit vom Tomb Raider-Entwickler zum Antesten auf der CD!

3. Colony Wars – Vengeance



Spielbar: Die Weltraumschlacht von Psygnosis mit zwei Missionen (inklusive Bodenmission)!

4. Deathtrap Dungeon



Spielbar: Die Action-Umsetzung des legendären Brettspiels vom Tomb Raider-Publisher Eidos.

5. Eliminator



Spielbar: Eine rasante Mixtur aus den Klassikern WipEout und Forsaken zum Probespielen.

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTlich

5. HIT-TIP

Bilder zu 12 Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden (Metal Gear Solid, A Bug's Life, Kensei u. a.), Screenshots zu 11 Spielen, die in diesen Wochen erscheinen (u. a. Tomb Raider 3, Oddworld: Abe's Exoddus, Box Champions) und Bildschirmfotos zu den 10 erfolgreichsten Neuveröffentlichungen der jüngsten Zeit (u. a. Tekken 3, Wild 9, Spyro The Dragon) finden Sie in diesen drei Rubriken – zusammen mit allen notwendigen Informationen. Um die Anwendung besonders einfach zu machen, werden die bildschirmfüllenden Bilder auf Wunsch automatisch der Reihe nach gezeigt.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 11:09 MIN.)

Werfen Sie einen Blick auf die aktuellen Titel der Software-Häuser und genießen Sie die Spiele mit bewegten Bildern und Original-Sound.

1. Tomb Raider III

Länge: 1:17 Minuten



Aufregender Trailer mit den besten Spielsequenzen und Renderfilmen.

2. Formel 1 '98

Länge: 3:01 Minuten



Die schönsten Strecken und Wagen des offiziellen Formel 1-Spiels.

3. Libero Grande

Länge: 3:45 Minuten



Namcos kommende Fußballrevolution in bewegten Bildern!

4. Spyro The Dragon

Länge: 1:04 Minuten.



Der Knuddeldrache in einem technisch perfekten 3D-Szenario.

5. Crash Bandicoot 3

Länge: 2:02 Minuten



Das PlayStation-Maskottchen in seinem bislang besten Abenteuer.

6. TIPS&TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem rund 180 Spiele umfassenden Tips&Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, daß alle Tips überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem über 455 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat um die neuen Titel erweitert.

8. SAVE GAMES

Sie wollen alle Kämpfer und Spielmodi von Tekken 3? Sie wollen alle Gran Turismo-Lizenzen in Gold und Credits in Höhe von 2.000.000.000? Sie wollen alle Fahrzeuge und Strecken von Colin McRae Rally? Kein Problem! Auf unserer CD finden Sie das richtige Save Game!



MEHR INFOS?

Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf die Seite 123. Sie bekommen detaillierte Anleitungen und ein schmackes Cover.

Jeden Monat Game-Power
mit dem PlayStation Zone-Abo

Wahnsinns fette Beute!



✗ Ja, ich möchte das
PlayStation Zone-Abo
mit CD-ROM

(DM 138,-/Jahr (= DM 12,80/Ausgabe);
Ausland 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Folgende kostenlose Prämie wird
gewünscht (bitte nur eine ankreuzen):

- ☐ PlayStation Game-Pad (Art.-Nr. 1173)
- ☐ PlayStation Memory-Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)

Das etwas fettere Abo!

Jeden Monat frei Haus:
12 mal PlayStation Zone
mit praller CD. Dazu gibt
es als Dankeschön für
einen neuen Abonnenten
eine der drei nebenstehen-
den Prämien kostenlos!
Du hast die Wahl –
doch entscheide Dich
schnell, bevor Deine
Gegner es tun!

Einfach Coupon ausfüllen
und ab die Post!

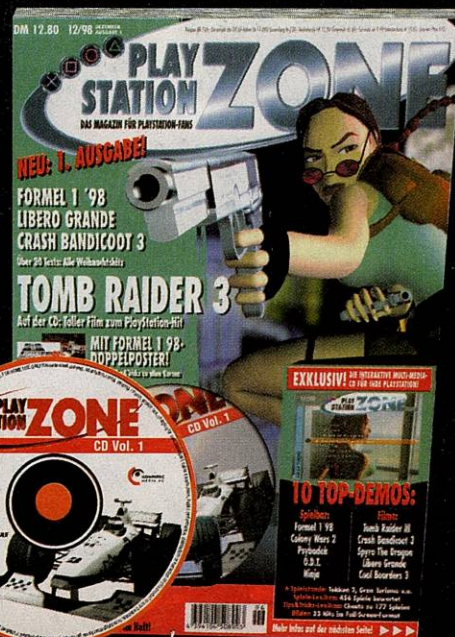


Die Uhr zum Kult-Spiel!
Chromgehäuse, schwarzes
Armband und farbiges
Zifferblatt. Limitierte
Auflage!



Das coole PlayStation Game
Pad in rot. Mit mehr Komfort
durch ein extralanges Kabel
und acht Tasten.

Ein MegaByte zusätzli-
cher Speicherplatz mit
der PlayStation Memory
Card.



Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit
und Ihre magischen Kräfte brauchen,
um das Licht über die Dunkelheit
siegen zu lassen.

A muscular ninja figure in a purple hooded suit with yellow eye slits, standing in a meditative pose with hands in front of him. The background features a large, glowing blue moon and white lightning bolts.

NINJA

SHADOW OF DARKNESS

CORE



EIDOS
INTERACTIVE

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!

Februar 1998

Das zurückliegende Weihnachtsgeschäft überzeugte auch den letzten Zweifler von der überragenden Vormachtstellung der PlayStation auf dem deutschen Konsolenmarkt. Zeitgleich stellte sich uns nun die Frage, wie man als Verlag auf dem PlayStation-Markt noch neue Maßstäbe setzen kann, wenn sich bereits sechs regelmäßige Publikationen um die Gunst der Leser bemühen.

März 1998

Das Konzept für ein neues PlayStation-Fachmagazin nimmt langsam konkrete Formen an. Ein für Einsteiger und Profis verständlich aufbereiteter Inhalt, eine hohe Informationsdichte mit zuverlässigen, kritischen und aktuellen Berichten sowie ein übersichtliches Heft-Layout stehen als Kernelemente des Print-Magazins fest. Das Besondere an dem neuen PlayStation-Magazin soll jedoch eine monatliche Beigleit-CD werden, auf der man weitaus mehr als auf den sonst erhältlichen „Cover“-CDs finden kann. Neben spielbaren Demos und Filmen von mehreren Publishern wollen wir beispielsweise ein umfassendes Tips&Tricks-Lexikon mit Cheats zu über 150 Spielen, ein Spiele-Lexikon, in dem alle bislang in Europa erhältlichen Titel bewertet werden, sowie Spielstände und Filme auf der monatlich aktualisierten CD unterbringen. Trotz aller Experten-Beteuerungen, daß es monatlich nur eine offizielle PlayStation-Demo-CD geben könne, nehmen wir mit Sony Computer Entertainment Europe (kurz SCEE) Kontakt auf und stellen unser Gesamtkonzept vor.

Mai 1998

Nach langen Wochen des Wartens zeichnet sich ab, daß das vorgelegte Konzept bei SCEE durchaus auf Wohlwollen stößt. Daraufhin beginnen wir mit dem Entwicklerteam un-

ter der Leitung von Christoph Winkler und Sound-Legende Chris Hülsbeck, das CD-Konzept konsequent in das PlayStation-Format umzusetzen und das inhaltliche Konzept des Print-Teils zu verfeinern. Zeitgleich begeben wir uns auf die Suche nach kompetenten Mitarbeitern, mit denen das ambitionierte „Heft plus CD“-Konzept verwirklicht werden kann.



Oktober 1998

Endlich werden Nägel mit Köpfen gemacht: Die dieser Ausgabe beigelegte CD wird von der Qualitätssicherungsabteilung von SCEE freigegeben, die Publisher-Verträge werden unterzeichnet und die erste Ausgabe des Heftes wird geschrieben, gestaltet sowie an die Druckerei geliefert. Daß es sich bei der beigelegten CD um das erste komplett deutsche PlayStation-Softwareprodukt handelt (deutscher Entwickler, deutscher Publisher), nehmen wir erfreut (und auch verwundert) zur Kenntnis.

11. November 1998

Nach neunmonatiger Vorbereitungszeit geht mit der PlayStation Zone das jüngste Mitglied der COMPUTEC-Familie (PC Games, PC Action, MCV, N-Zone u. a.) in zwei Heftvarianten an den Start. Neben dem Magazin mit CD, das es für DM 12,80 am Kiosk gibt, bieten wir auch eine Variante ohne CD an, die für DM 6,50 in Ihren Besitz übergeht. Nun bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß bei der Lektüre des Heftes und gegebenenfalls beim Benutzen der Cover-CD zu wünschen.

Ihr

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

DAS ERSCHEINT IM NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release	Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Sport	Gremlin	November	NBA Live 99	Basketball	EA Sports	19. November
Actua Soccer 3	Fußball	Gremlin	27. November	O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	6. November
All Star Tennis 99	Sport	Ubi Soft	15. November	Rogue Trip	Action	GT Interactive	10. November
Apocalypse	Action	Activision	November	Mickey's V. Adv. Platinum	Jump&Run	SCEE	13. November
Blasto	3D Platform-Adventure	SISA	6. November	NFL Blitz	Sportspiel	Midway	30. November
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&E Soft	15. November	Music	Entertainment	Codemasters	20. November
B-Movie	Action	GT Int.	15. November	Oddworld: Abe's Exoddus	Adventure	GT Interactive	16. November
Bust a Groove	Entertainment	SCEE	6. November	Pool Hustler	Geschicklichkeit	Sunsoft	November
Breath Of Fire	Rollenspiel	Capcom	November	Pool Shark	Sport	Gremlin	27. November
Colony Wars - Vengeance	Action	Psygnosis	13. November	Small Soldiers	Action	EA/DWI	19. November
Croc Platinum	Jump&Run	EA/Fox	5. November	Streak	Action	GT Interactive	30. November
Cool Boarders 3	Snowboarding	SISA	27. November	Test Drive 5	Rennspiel	EA/Accolade	5. November
Deer Stalker	Action	Interplay	November	TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	27. November
Dodgem Arena	Action	Project 2	27. November	Tomb Raider III	Action-Adventure	Eidos	20. November
FIFA 99	Sport	EA Sports	26. November	Psybadek	Jump&Board	Psygnosis	20. November
Global Domination	Strategie	Psygnosis	27. November	Wild Arms	RPG	SISA	20. November
Lemmings	Strategie	Psygnosis	6. November	VR Football 99	Sport	Interplay	November

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats98

NEWS

Actua Soccer 310
 Akuji The Heartless13
 Asterix10
 Deep Blue15
 Prince Naseem Boxing11
 Shogun Assassin14
 Tiger Woods 9912
 Tomorrow never dies13
 Trap Gunner15
 Yarg12

GALERIE

A Bug's Life36
 Indiana Jones a.t.I.M.34
 G-Police 235
 Rayman 237
 Syphon Filter35

PSZONE CD VOL. 1

Cover und Anleitung123

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder38

RUBRIKEN

Charts44
 Hotlines128
 Impressum128
 Inserenten-Verzeichnis128
 News10
 Leserbriefе96

SPIELEREGISTER

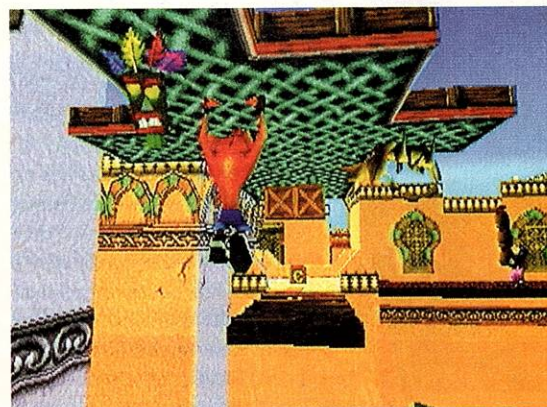
Abe's Exodds72, 116
 A Bug's Life36
 Actua Soccer 310
 Akuji The Heartless13
 Apocalypse54
 Asterix10
 Bust-A-Groove94
 Blasto94
 Blaze & Blade23
 Cool Boarders 384
 Colony Wars - Vengeance76, 110
 C328
 Crash Bandicoot 350
 Deep Blue15
 FIFA 9926
 Formel 1 '9846, Poster
 Kensei31
 Libero Grande58
 Indiana Jones a.t.I.M.34
 G-Police 235
 O.D.T.62
 Legend92
 Music94
 NBA Live 9986
 NFL Blitz88
 Prince Naseem Boxing11
 Rayman 237
 Ridge Racer 423
 Rollcage30
 Shogun Assassin14
 Syphon Filter35
 Spyro The Dragon102
 Soul Reaver24
 T'ai Fu33
 The Unholy War90
 Tiger Woods 9912
 Test Drive 582
 TOCA 280
 Tomb Raider III18
 Tomorrow never dies13
 Trap Gunner15
 Yarg12

**TOMB RAIDER III**

Lara Croft ist zweifellos das erste digitale Pin Up-Babe der westlichen Spielewelt. Konnten sich die Entwickler von Core Design auf eine ernstzunehmende Fortsetzung der Tomb Raider 3-Saga konzentrieren oder gerät das Croft-Imperium durch Kinopläne, Video-Auftritte und Talkshow-Gastspiele ins Wanken?

SEITE 18**CRASH BANDICOOT 3: WARPED**

Der kecke Wüstenfuchs von SCEE und Universal avancierte nicht unverdient zum Vorzeige-Maskottchen der PlayStation. Ob der flinke Jump&Run-Held im dritten Teil Gex vom Referenz-Thron verjagen kann, verraten wir im ersten Test der PAL-Version!

SEITE 50**SOUL REAVER**

Zu was Crystal Dynamics in der Lage ist, konnte man anhand von Hits wie Pandemonium und Gex 3D bereits erahnen. Mit dem Nachfolger zu Legacy Of Kain: Blood Omen steigen die amerikanischen Programmierer jedoch in die Elite-Klasse der Entwicklungsstudios auf. Wir spielten den Tomb Raider III-Rivalen ausführlich an.

SEITE 24

LIBERO GRANDE



Fußballspiele gibt es viele, die meisten davon gleichen sich jedoch wie ein Ei dem anderen. Daß nun ausgerechnet ein japanisches Softwarehaus (nämlich Namco) in der Lage ist, für Innovationen in diesem Genre zu sorgen, macht unser ausführlicher Test in dieser Ausgabe deutlich.

SEITE
58

TOCA 2

Spätestens jetzt ist es amtlich: Codemasters darf als sicherer Hitlieferant in Sachen Rennspiel eingestuft werden. Nachdem Micro Machines V3, TOCA und Colin McRae Rally bereits durchweg zu überzeugen wußten, gelingt dem englischen Softwarehaus mit TOCA 2 ein echter Megaknüller, der so manch namhaftes Spiel in die hinteren Startreihen verdrängt.



SEITE
80



FORMEL 1 '98

Pünktlich nach dem Ende der letzten Formel 1 '98-Saison darf man zumindest virtuell den Verlauf der Weltmeisterschaft noch einmal völlig umkrempeln. Wir bieten in dieser Ausgabe einen umfangreichen Test, ein tolles Poster inklusive Komplettlösung sowie einen exklusiven Aufkleber.

SEITE
46



KOMPLETTLÖSUNGEN

Formel 1 '98	Poster
Colony Wars – Vengeance	110
Oddworld: Abe's Exoddus	116
Spyro The Dragon	102

ANGESPIELT

Blaze & Blade	23
Komplexes Abenteuer für 4 Spieler	
C3 Racing	28
Der Racing-Hit der Total Drivin'-Macher	
FIFA 99	26
EAs neuer Fußballhammer	
Kensei Sacred Fist	31
Elegantes Beat 'em Up von Konami	
Ridge Racer 4	29
Namco gibt wieder Gas	
Rollcage	30
Psygnosis' neueste Hitraserie	
Soul Reaver	24
Grandioses Comeback von Legacy Of Kain	
T'ai Fu	33
Tierisches Action-Game von Activision	
Tomb Raider III	18
Die neuen Abenteuer von Lara Croft	

TESTS

Apocalypse	54
Bruce Willis trumpft auf!	
Blasto	94
Ex-Vorzeigeheld im Spielspaß-Tal	
Bust-A-Groove	94
Fun mit Musik-Einlage	
Cool Boarders 3	84
Schöner, schneller, besser!	
Colony Wars – Vengeance	76
Teil 2 der Weltraumsaga	
Formel 1 '98	46
Besser als die Vorgänger?	
Crash Bandicoot 3 Warped	50
Das Comeback des Wüstenfuchses	
Legend	92
Schlagabtausch mit Spielspaß	
Libero Grande	58
Innovativer Fußballhit von Namco	
Music	94
Geniales für Mozart junior	
NBA Live 99	86
Zurück auf dem Parkett	
NFL Blitz	88
Der Überraschungshit	
Oddworld: Abe's Exoddus	72
Kuriöse Abenteuer von Abe	
O.D.T.	62
Konkurrenz für Lara Croft?	
The Unholy War	90
Strategie für Archon-Veteranen	
Test Drive 5	82
Die Endlos-Reihe geht weiter	
TOCA 2	80
Codemasters auf der Pole Position	

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT COMPANY

FUNSOFT.

ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0. Fax. 0 21 31/60 7111. ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000. Fax. 0041/81/7501008. ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510. Fax. 0043/5523/64794

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT

PLAYSTATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

TOPS:

- 1. AUF DEM TISCH**
Die erste Ausgabe der PlayStation Zone
- 2. AUFSTREBEND**
PlayStation-Spiele aus Deutschland dank VCC
- 2. SPAR-KURS**
Die PlayStation schon für DM 249,-!
- 4. MANAGER-TRAUM**
EA sichert sich die Bundesliga-Rechte
- 5. GEKILLED**
Thrill Kill kommt nicht!

FLOPS:

- 1. GEKNACKT**
Raubkopierer knacken MediEvil-Schutz!
- 2. GEN-TRANSFER**
Wildwuchs der Spiele-Klons
- 3. AUSGEKNOCKED**
Import-Verkäufe schaden PAL-Tekken 3
- 4. STILLE WEIHNACHT'**
Metal Gear Solid erst 1999 in Deutschland
- 5. FEHLSTART**
F1 '98-Demo zu spät für PSZ-CD

Was war in den letzten Wochen besonders bemerkenswert? Wir listen die Tops und Flops in streng subjektiver Reihenfolge auf!

PSZ FRISCH AUF DEN TISCH

- @ PocketStation ab 23. Dezember: Das ehemals als PDA bekannte Handheld (auf dem man auch PS-Spielstände speichern und spezielle Titel zocken kann) wird rechtzeitig vor Weihnachten in Japan zum Preis von 3.000 Yen veröffentlicht, bis zum Frühjahr sollen 31 Titel erhältlich sein. Wann die PocketStation in Deutschland kommt, steht noch nicht fest.
- @ Was passiert am 10. November? Angesichts des für Ende November in Japan geplanten Dreamcast-Launches fragt sich so mancher Experte, wie Sony reagieren wird. Möglicherweise werden am 10. November bei einer Pressekonferenz erste Fragen zum Thema PlayStation beantwortet.
- @ Schicke PlayStation-Tasche: Von Sony Computer Entertainment gibt es seit kurzem eine äußerst praktische PlayStation-Tasche, in welche die Konsole mitsamt der Peripherie und zahlreicher Spiele problemlos hineinpaßt. Sie kostet DM 49,95 und ist überall im Fachhandel erhältlich.
- @ Vielversprechend: Activision, das gerade Asteroids 3D fertigstellt, hat die Arbeit an einem X-Men-Beat 'em Up-Spiel aufgenommen. Erstmals wird man die Marvel-Helden in 3D-Grafik bewundern dürfen.
- @ Erwartungsvoll: Crystal Dynamics macht bei der Entwicklung des Gex 3D-Nachfolgers große Fortschritte. Eine erste spielbare Version folgt bald!
- @ Dominant: 1997 wurde in England PlayStation-Software im Wert von 646,5 Millionen Pfund umgesetzt. (PC: 342 Mio., N64 187,5 Mio.)

ACTUA SOCCER 3

OLIVER BIERHOFF KICKT FÜR GREMLIN!

Ende Oktober lud Gremlin zu einem exklusiven Actua Soccer 3-Event nach Mailand, wo neben der Vorstellung des dritten PlayStation-Fußballspiels auch ein Treffen mit Oliver Bierhoff, dem Kapitän der deutschen Fußballnationalmannschaft, Welttorjäger '97 George Weah und Christian Ziege auf dem Programm stand.

Glücklicherweise ist es um die Qualitäten von Actua Soccer 3 feat. Oliver Bierhoff jedoch besser bestellt als um die deutsche Nationalmannschaft. Eine deutlich verbesserte 3D-Engine und eine gute Spielbarkeit zeichnen die aktuelle Version aus, ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe!



Oliver Bierhoff überzeugte PSZ-Chefredakteur Hans Ippisch (rechts) persönlich von der Qualität des neuen Actua Soccer-Teils.

ASTERIX

GANZ GALLIEN?

Hammerharte PlayStation-Freaks werden zwar abwinken, Tatsache ist jedoch, daß Infogrames mit seinen bisherigen Comic-Umsetzungen prächtige Verkaufszahlen erzielen konnte. Dementsprechend naheliegend war natürlich der Gedanke, den gallischsten aller französischen Comics umzusetzen. Daß die Konfrontation mit den Römern nicht als Adventure, sondern als Prügellastiger Double Dragon-Verschnitt in Szene gesetzt wird, ist erfreulich. Erscheinen soll das Spiel im Mai. Ebenfalls für diesen Monat ist übrigens der erste PlayStation-Auftritt der Schlümpfe geplant.



Es gibt auch Verschnaufspausen, in denen man schöne Licht-Effekte bewundern kann.



Asterix wird spielerisch ziemlich Action-lastig und bietet Prügeleien am laufenden Band.

AUFKLEBER

FORMEL 1 '98 IST DA!

Schumi-Fans dürften mit Freude zur Kenntnis genommen haben, daß die erste Ausgabe der PlayStation Zone äußerst Formel 1 '98-lastig ist. Wir bieten allerdings nicht nur einen 3-minütigen Film auf der optionalen CD, einen Riesentest zum Spiel und ein Doppelposter inklusive Komplettlösung, sondern auch ein schickes Aufkleber-Set, das Sie zur Verzierung der Konsole und zum Kennzeichnen einer speziellen F1-Memory Card verwenden können. Was mit den auf dieser Seite zu findenden Aufklebern zu tun ist, bedarf wohl keiner weiteren Erklärung.

PRINCE NASEEM BOXING

ADEL VERPFLICHTET

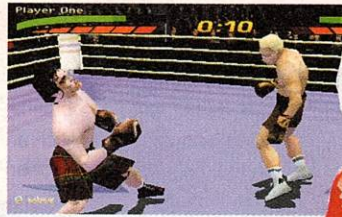


Gefahren! Schwere Treffer verbiegen den Kopf der Polygon-Charaktere.



Wie gewohnt tritt Prince Naseem (links) in Shorts mit Leoparden-Muster an.

Kommt nach dem Rennspiele-Boom und der Action-Adventure-Hysterie jetzt die Box-Welle, nachdem mit Electronic Arts und Codemasters gleich zwei Firmen die PlayStation-Fans zum Fäusteschwingen animieren wollen? Wir halten das zwar für nicht wahrscheinlich, da Codemasters mit Boxstar Prince Naseem den derzeit wohl populärsten Ring-Tänzer unter Vertrag genommen hat, könnten wir uns durchaus vorstellen,

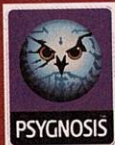


Diese Bilder stammen noch von einer sehr frühen Version, sehen aber dennoch schon sehr gut aus.

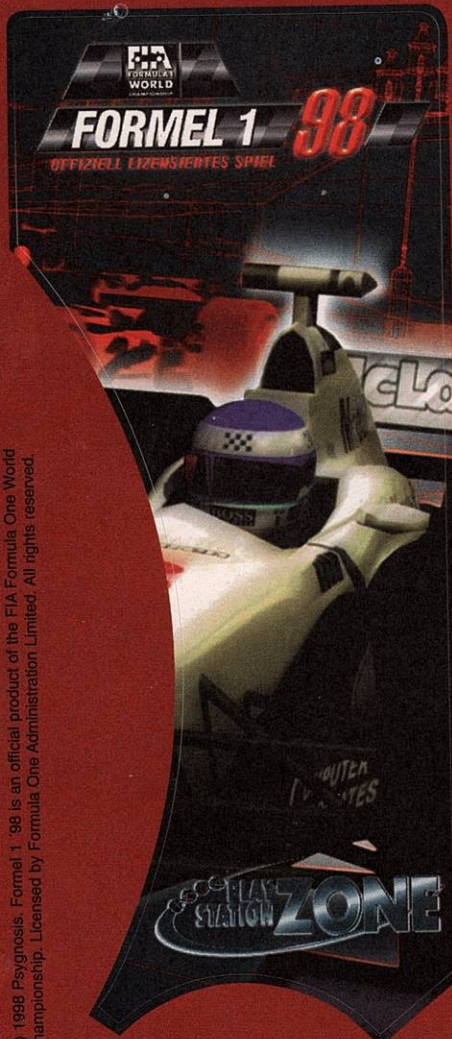
daß Prince Naseem Boxing zu einem der Überraschungshits der kommenden Saison wird. Die ersten gezeigten Optiken sehen hoffnungsvoll aus, wenn man die Leichtfüßigkeit, das elegante Tänzeln, die spektakulären Salti (mit denen Prince Naseem den Ring zu betreten pflegt) und die enorme Schnelligkeit in das digitale Format hinüberretten kann, steht einem im wahrsten Sinne des Worte durchschlagenden Erfolg nichts mehr im Weg. Erscheinen soll das Spiel im 1. Quartal 1999.



NEWS PI



PLAY STATION ZONE



(c) 1998 Psygnosis. Formel 1 '98 is an official product of the FIA Formula One World Championships.

(c) 1998 Psygnosis. Formel 1 '98 is an official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved.

PLAYSTATION ZONE 12/98

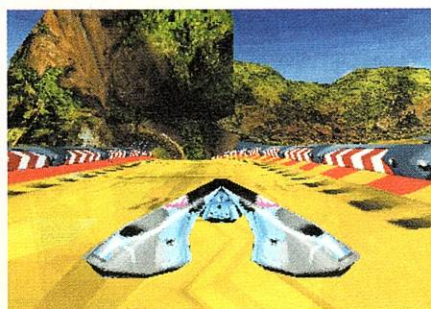
YARG

HIGHSPEED AUS DEUTSCHLAND

Seit Factor 5 in die USA ausgewandert ist und Neon hauptsächlich an Game Boy-Produkten arbeitet, ist es ruhig geworden in der deutschen PlayStation-Entwicklerszene. Lediglich im Norden Deutschlands, genauer gesagt in Schleswig-Holstein bei Software 2000 und in Ham-



Die Piste auf dem Mars wird extrem farbenprächtigt in Szene gesetzt.



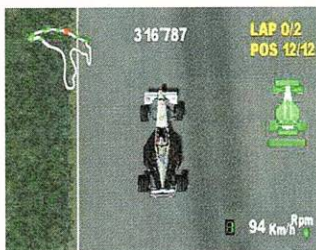
Rein technisch und optisch gesehen ist YARG tadellos gelungen.

burg werkeln noch fleißige Programmierer an Spielen aus Deutschland, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Swing von Software 2000 ist nämlich die Umsetzung des gleichnamigen PC-Knobelspiels, während YARG von VCC Games ein rasantes Rennspiel im Stil von WipEout ist, das von Ex-Neon-Mitarbeiter Dierk Ohle- rich, Peter Cukierski, Florian Knappe, Thomas Malke und Christian Melsa entwickelt wird. Erste PlayStation-Screenshots machen einen vielversprechenden Eindruck, ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

RACING SIMULATION 2

LIZENZLOS GLÜCKLICH

Was Ubi Soft letztes Jahr im PC-Sektor gelang, streben die französischen Entwickler nun auch auf der PlayStation an: Sie wollen die Führungsposition unter allen F1-Spielen für sich beanspruchen. Das Wunderwerk, mit dem dieses ehrgeizige Ziel erreicht werden soll, ist Racing Simulation 2, der Nachfolger des PC-Hits F1 Racing Simulation. Daß man auf den Erwerb der millionenschweren F1-Lizenz ebenso verzichtete wie auf die Benutzung des Zusatzes Monaco Grand Prix (hierfür hat Ubi Soft nämlich neuerdings die Lizenz), zeugt von Selbstbewußtsein. Ein erster Fahrbericht folgt schon bald, der Hätettest ist für Februar geplant.



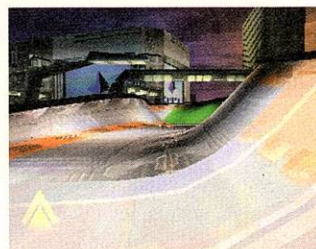
Dies ist zweifellos eine ungewöhnliche Perspektive für ein Formel 1-Rennspiel.



Kann Racing Simulation 2 auf die Pole Position vorfahren?



Noch liegt keine spielbare Version des Ubi Soft-Projektes vor.



Aus der Onboard-Perspektive wirkt YARG noch rasanter.

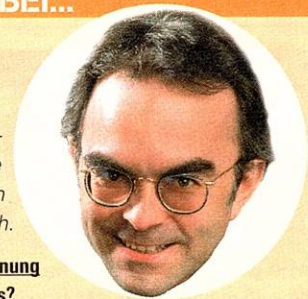


Witzig: Eine Strecke in YARG führt sogar durch Moskau.

PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Jürgen Krenz

Jürgen Krenz (39) ist als PR-Manager bei SCE Deutschland für die PR-Arbeit von Titeln wie Crash Bandicoot 3 verantwortlich.



PSZ: Herr Krenz, wie sieht Ihrer Meinung nach der typische PlayStation-User aus?

JK: Der typische PlayStation-User hat einen Riesenspaß an Spielen, eine Eigenschaft übrigens, die uns Menschen angeboren ist und keinesfalls unterdrückt werden sollte. Die zahlreichen und unterschiedlichen Erlebniswelten auf PlayStation tragen diesem Urbedürfnis Rechnung, allein oder in der Gruppe/Familie. Ein Großteil der User ist in der Altersgruppe der 14- bis 29-jährigen zu finden und männlich.

PSZ: Spyro The Dragon unterscheidet sich spürbar von den meisten bisherigen PlayStation-Produktion. Wie kommt das?

JK: Die Entwickler des knuddeligen Spyro haben sich damit den Traum erfüllt, einmal ein Drachenspiel zu programmieren. In technischer Hinsicht und was die Story anbelangt, ist ihnen ein Meisterwerk gelungen, das sowohl ältere Jump&Run-Fans als auch sehr junge Spieler und Spielerinnen begeistern wird.

PSZ: Die Raubkopierer-Problematik ist nach wie vor ein akutes Thema in der Videospiele-Branche. Welche Auswirkungen hat die verbreitete Raubkopierer-Szene konkret auf den Markt? Wie sollen sich Leser verhalten, wenn sie den Verdacht haben, eine Raubkopie ange-dreht bekommen zu haben.

JK: Die Raubkopierer-Szene – angefangen vom einzelnen Schüler, der sich rechtswidrig Spiele brennt, beschafft oder verkauft, bis hin zu organisierten Banden, die Raubkopien im großen Stil herstellen und vertreiben – macht sich durchgehend strafbar, weil sie gegen das Urheberrecht verstößt. Spiele werden in teilweise jahrelanger kreativer Arbeit entwickelt und schließlich vermarktet. Das geistige Eigentum wird durch das Urheberrecht geschützt, um demjenigen, den es gehört, seinen verdienten Lohn zu sichern. Wer den Verdacht hat, Raubkopien angedreht zu bekommen, kann sich an die GVV (Gesellschaft für die Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen) in Hamburg wenden: Tel: 0130-119717.

PSZ: Was haben wir 1999 von SCED zu erwarten? Wann darf man frühestens mit einer PlayStation-Nachfolge-Konsole rechnen?

JK: Sony Computer Entertainment arbeitet an einem atemberaubenden Sporttitel, mehr wird noch nicht verraten. Durch die Kooperation mit Disney dürfen wir uns für 1999 alle auf den neuen Hit A Bug's Life freuen. PlayStation 2? Never change a winning team! Der Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi, ist davon überzeugt, daß die PlayStation sicher ins nächste Jahrtausend kommt! Bitte stellen Sie diese Frage dann noch einmal.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund



THEO KRANZ VERSAND

DER VERSANDSPEZIALIST



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN ... 29,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ... 39,95
- CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 59,95
- JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. ... 19,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG. SONY CD-CASE ... 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE ... 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT ... 29,95
- GAMEBOOSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL ... 69,95
- X-PLORDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95
- X-PLORDER PROFESSIONAL (NOV) ... 139,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUB) ... 19,95
- LENKRAAD JORDAN GP (INKL. PED.) ... 129,95
- LENKRAAD RUMBLE FORCE WHEEL ... 149,95
- JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.) ... 69,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON. KOMPAT.) ... 69,95
- MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (VER. FARB.) ... 36,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) ... 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) ... 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 64,95

inkl. Demo-CD "Metal Gear Solid"
2 spielbare Level - solange Vorrat reicht!

Abe's Exodius (Nov) 89,95 Int. Superstar S. Pro'98 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

Apocalypse (Nov) 89,95 Spyro the Dragon 89,95

- 360 (NOV) ... 89,95
- 5th ELEMENT ... 89,95
- ABE'S EXODIUS (ODD WORLD 2) (NOV) ... 89,95
- ACM 1918 (FEB) ... 89,95
- ACTUA GOLF 3 ... 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) ... 79,95
- ACTUA POOL (NOV) ... 79,95
- ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) ... 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS (JAN) ... 99,95
- ALL STAR TENNIS '99 (NOV) ... 89,95
- ALUNDRA ... 89,95
- AMERICAN FOOTBALL '99 (NOV) ... 79,95
- APOCALYPSE (NOV) ... 89,95
- ASSAULT ... 89,95
- ASTERIX (NOV) ... 89,95

Colony Wars 2 (Nov) 89,95 Psybadeck (Nov) 89,95

Special Edition 109,95
solange Vorrat reicht!

TOCA Touring Car 2 (Nov) 89,95 Breath of Fire 3 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 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 VORBESTELL-
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG
ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME
BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64
SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT,
MIT FRANKIERTEM (3 DIN) UND ADRESSIERTEM
RÜCKSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

FORMEL 1 '98 99,95

BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. (NOV) 109,95

BREATH OF FIRE 3 (NOV) 89,95

BUST A GROOVE (NOV) 89,95

CAESAR'S PALACE 2 79,95

CAR COMBAT GAME (NOV) 89,95

CENTPEDE (NOV) 89,95

COLIN MCRAE RALLY 89,95

COLONY WARS 2: VENGEANCE (NOV) 89,95

COMMAND & CONQUER 2 89,95

COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95

CONSTRUCTOR (inkl. Mem-Card, SVR) 89,95

COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95

CRASH BANDICOOT 2 89,95

CRASH BANDICOOT 2 - CO-CASE (DEZ) 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

MediEvil 89,95 FIFA 99 (Nov) 89,95

inkl. Memory Card
solange Vorrat reicht!

Constructor 89,95 C&C: Gegenschlag 89,95

CRIME KILLER ... 79,95

DARK OMEN - WARHAMMER 2 ... 89,95

DEAD OR ALIVE ... 89,95

DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95

DIABLO ... 89,95

DODGEM ARENA (NOV) ... 84,95

DREAMS (NOV) ... 89,95

EARTHWORM JIM 3D (JAN) ... 89,95

FIFA '99 (NOV) ... 89,95

FINAL FANTASY VII ... 99,95

FORMEL 1 '98 ... 99,95

FUTURE COP - LAPD 2100 ... 89,95

G. DARIUS ... 89,95

GHOST IN THE SHELL ... 89,95

GLOBAL DOMINATION (JAN) ... 89,95

GRAN TURISMO ... 89,95

HEART OF DARKNESS ... 89,95

HUGO 1 ... 89,95

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO'98 ... 89,95

LEGEND ... 89,95

LEMMINGS (NOV) ... 44,95

LIBERO GRANDE (DEZ) ... 89,95

LUCKY LUKE ... 89,95

MADDEN NFL '99 ... 89,95

Moto Racer 2 89,95 NHL '99 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

Mickey's W. A. Ptl (Nov) 49,95 Hercules - Platin. (Nov) 49,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

- nur solange Vorrat reicht
- ABE'S ODDYSEE - PLATINUM ... 49,95
 - ALIEN TRILOGY - PLATINUM ... 44,95
 - BUST A MOVE 2 - PLATINUM ... 49,95
 - COMMAND & CONQUER - PLAT. ... 44,95
 - CRASH BANDICOOT - PLAT. ... 49,95
 - CROC - PLATINUM (NOV) ... 44,95
 - CYBALL ZONE ... 39,95
 - DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. ... 49,95
 - FORMEL 1 - PLATINUM ... 49,95
 - GRAN THEFT AUTO - PLAT. ... 49,95
 - HERCULES - PLATINUM (NOV) ... 49,95
 - INKL. CD-CASE
 - INT. SUPERSTAR SOC. PRO-PLAT. ... 49,95
 - MASS DESTRUCTION ... 49,95
 - MICRO MACHINES V3 - PLAT. ... 49,95
 - MICKY'S WILD ADVENTURE - PLAT. ... 49,95
 - (NOV) INKL. CD-CASE
 - PANDEMONIUM - PLATINUM ... 49,95
 - PORSCHE CHALLENGE - PLAT. ... 49,95
 - POWERBOAT RACING ... 49,95
 - RAYMAN - PLATINUM ... 44,95
 - RIDGE RACER REVOLUT. - PLAT. ... 49,95
 - ROAD RASH - PLATINUM ... 44,95
 - SKULL MONKEYS ... 44,95
 - SOVIET STRIKE - PLATINUM ... 44,95
 - SPIDER ... 39,95
 - SUPER MATCH SOCCER ... 49,95
 - TEKKEN 2 - PLATINUM ... 49,95
 - TEST DRIVE 4 ... 44,95
 - TOCA TOURING CAR - PLATIN. ... 44,95
 - TOMB RAIDER - PLATINUM ... 49,95
 - TRUE PINBALL - PLATINUM ... 49,95
 - V-RALLY - PLATINUM ... 49,95
 - VIRTUAL POOL '96 ... 44,95
 - WIPPOUT 2097 - PLATINUM ... 49,95
 - WORMS - PLATINUM ... 49,95
 - X-MEN CHILDREN O.T. ATOM ... 49,95

- MASTER OF MONSTERS (NOV) ... 99,95
- MEDIEVIL (INKL. CD-CASE) ... 89,95
- MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS ... 79,95
- MEGA MAN X4 ... 79,95
- MEN IN BLACK ... 89,95
- MONKEY HERO (FEB) ... 89,95
- MOTO RACER 2 ... 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht

CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) 89,95

- MR. DOMINO ... 79,95
- N.O. ... 79,95
- NASCAR '99 ... 89,95
- NBA LIVE '99 (NOV) ... 89,95
- NEED FOR SPEED 3 ... 89,95
- NFL EXTREME (JAN) ... 89,95
- NHL '99 ... 89,95
- NIGHTMARE CREATURES ... 79,95
- NINJA - SHADOW OF DARKNESS ... 89,95
- O.D.T. ... 89,95
- PERILIAN (NOV) ... 89,95
- PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE ... 79,95
- POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
- POOL SHARK (NOV) ... 89,95
- PREMIER MANAGER '99 (JAN) ... 79,95
- PSYBADECK (NOV) ... 89,95
- R-TYPES ... 79,95
- RACING SIMULATION 2 (DEZ) ... 99,95
- RATS ATTACK (NOV) ... 89,95
- RIVAL SCHOOL (NOV) ... 79,95
- RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 84,95

Ninja 99,95 O.D.T. 89,95

Spielerberater 24,95

Blaze 'n' Blade (Nov) 99,95 Tekken 3 99,95

- ROAD RASH 3D ... 89,95
- ROGUE TRIP (NOV) ... 89,95
- RUSHDOWN ... 89,95
- SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) ... 79,95
- SCARS ... 89,95
- SENTINEL RETURNS ... 89,95
- SHADOW GUNNER ... 89,95
- SMALL SOLDIERS (NOV) ... 89,95

**die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!**
Rechtzeitig vorbestellen!

TOMB RAIDER 3 (NOV) 99,95

- SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) ... 89,95
- STREAK (NOV) ... 89,95
- STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95
- SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95
- SWING ... 89,95
- T'AI FU (DEZ) ... 89,95
- TEKKEN 3 ... 99,95
- SPIELEBERATER TEKKEN 3 ... 24,95
- TENCHU ... 89,95
- TEST DRIVE 4X4 (NOV) ... 89,95
- TEST DRIVE 5 (NOV) ... 89,95
- THE UNHOLY WAR ... 79,95
- THEME HOSPITAL ... 89,95
- TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ... 89,95
- TOCA TOURING CAR 2 (NOV) ... 89,95
- TOMB RAIDER 2 ... 89,95
- TOMB RAIDER 3 (NOV) ... 99,95
- TOMBI ... 89,95
- TOMMI MÄKINEN RALLY ... 89,95
- TREASURES OF THE DEEP ... 84,95
- TUNGUSKA (FEB) ... 79,95
- UBIK (FEB) ... 99,95
- V 2000 ... 89,95
- VICTORY BOXING 2 ... 79,95
- VIGILANTE B. ... 89,95
- VIRUS (JAN) ... 89,95
- WARCRAFT II ... 89,95
- WARGAMES ... 89,95
- WCVJ NITRO ... 99,95
- WILD ARMS (NOV) ... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 84,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WORLD LEAGUE BASKETBALL ... 89,95
- WWF WARZONE ... 79,95
- XENDRACY ... 89,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER ... 84,95
- ZERO DEVIDE 2 ... 79,95

S.C.A.R.S. 84,95 Gran Turismo 89,95

Box Champions (Dez) 89,95 Wild 9's - Special Ed. 84,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
**TEL: 0049
85 17 37 77**
1 DM-7,5 ÖS;
PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

0931 35 45 245
WWW.LOGON.DE/KRANZ
oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

HANDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT
Fax 0931/571602

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

JAPAN NEWS

Der japanische Markt gilt als die Wiege des Videospiele-Business'. Nippon-Country ist nicht nur das Mutterland von Sony, Sega und Nintendo, sondern auch die Heimat der mit Abstand Technologie-verrücktesten Nation der Welt.

Den Siegeszug begann die PlayStation Ende 1994 in Japan, die ersten Siege fuhr die technisch wohl fortschrittlichste 32 Bit-Konsole jedoch in den USA und in Europa ein. Noch bis Ende 1996 lag die Konsole von Sony in Japan nämlich beständig hinter der Konkurrenz-Maschine von Sega, die mit ihren hervorragenden Automaten-Umsetzungen lange Zeit den Markt anführte. Im Rollenspiel-verrückten Japan wurde schließlich erst mit Final Fantasy VII eine Trendwende herbeigeführt, die die PlayStation zum unangefochtenen Spitzenreiter machte. Tatsächlich wurden alleine aufgrund dieses Spiels (das ursprünglich einmal für das Nintendo 64 erscheinen sollte) über 3 Millionen Geräte verkauft – und das innerhalb eines halben Jahres! Da mit Namco, Squaresoft und Konami die wohl wichtigsten Third Parties in Japan beheimatet sind, wollen wir hier monatlich einen Blick nach Fernost werfen und über aktuelle Neuheiten berichten.

JAP KURZ & KNAPP

+ Choro Q-Sequel kommt: Takara arbeitet an einer Fortsetzung der Choro Q-Reihe. In der neuen Folge mit dem Titel *Combat Choro Q* stehen als Vehikel jedoch mächtige Panzer zur Verfügung.

+ Fischen in Perfektion: Ungewöhnliches Zubehör ist man von japanischen Herstellern ja gewohnt, der astreine Angelruten-Nachbau (inklusive Spule) für das Fischspiel *Bass Landing* stellt jedoch alles Bisherige in den Schatten. Sobald ein Fisch am Köder nagt, beginnt die Angel natürlich auch noch zu vibrieren.

+ Silent Hill macht Fortschritte: Die neuesten Bilder zum Horror-Adventure von Konami bestechen mit brillanten Rendersequenzen und faszinierenden Echtzeit-3D-Abschnitten, die *Bio Hazard* alt aussehen lassen.

JAP VERKAUFS-CHARTS

- | | | |
|-----|------------------------------|--------------|
| 1. | Beatmania..... | Konami |
| 2. | Metal Gear Solid | Konami |
| 3. | The Masked Raider..... | Bandai |
| 4. | Pilot Ni Naro! | Pack-in-Soft |
| 5. | Itadaki Street | Enix |
| 6. | SD Gundam G Generation | Bandai |
| 7. | Xi..... | SCEI |
| 8. | Winning Post 3..... | Koei |
| 9. | Blaze & Blade Busters | T&E Soft |
| 10. | Namco Anthology | Namco |

Quelle: Famitsu, Japan

SHOGUN ASSASSIN

FERNOST-ACTION



Die grafische Gestaltung von *Shogun Assassin* ist äußerst elegant.



Beginnt eine Auseinandersetzung, dann flüchten die herumstehenden Leute.

Konami arbeitet an einem neuen Action-Adventure namens *Shogun Assassin*, in dem Adventure- und Action-Elemente brillant miteinander kombiniert werden. Der Spieler darf entweder die Rolle einer Geheimagentin des Shoguns oder eines Schwertschwingers übernehmen, wobei letzterer die Verwüstung des Grabes seiner Eltern rächen will. Wer auf Spannungsgeladene Zweikämpfe mit fernöstlichem Flair steht, sollte allerdings beachten, daß in diesem Spiel auch zahlreiche Dialoge und knackige Puzzles warten.

NAMCO R4-CONTROLLER

NEUER CONTROLLER

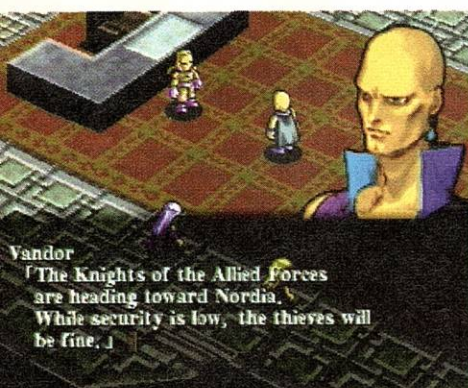
Pünktlich nach dem Abebben der Gran Turismo-Welle will Namco mit R4 Ridge Racer Type 4, das am 3. Dezember in Japan erscheint, für neue Geschwindigkeitsrekorde im Rennspiele-Business sorgen. Zeitgleich mit dem Spiel, das wir auf Seite 29 vorstellen, wird Namco einen neuen Controller veröffentlichen, dessen Besonderheit ein integriertes Analog-Lenkrad ist, mit dem sich

die Boliden noch exakter über die erstaunlich realistischen Pisten steuern lassen. Dank einer kleinen Mulde kann man das Lenkrad problemlos bewegen.



Schick: Das ist der neue Controller von Namco, der zeitgleich mit dem vierten Ridge Racer-Teil in Japan erscheinen wird.

ABENTEUERLICH!



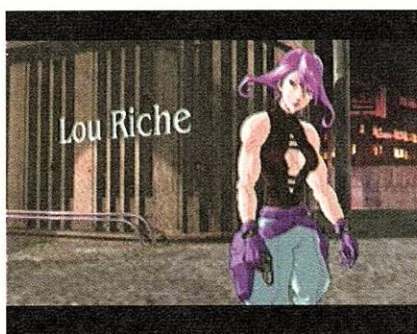
Sicherlich nicht jedermanns Sache: Ellenlange Texte warten darauf, gelesen zu werden.



Die isometrische 3D-Grafik ist hübsch anzusehen, allerdings nicht revolutionär.

TRAP GUNNER
FANG MICH - DAS SPIEL

Daß nicht nur Beat 'em Ups und Rennspiele für ein spannendes Duell unter zwei Freunden taugen, wollen Konami und Atlus beweisen, die mit Trap Gunner ein innovatives Action-Spiel entwickeln, das ausschließlich im Split-screen-Modus gespielt werden kann. Das Ziel von Trap Gunner besteht neben den Bergen von Extras darin, seinem Konkurrenten auf den schicken 3D-Szenarios eins auszuwischen, indem man Fallen legt, ihm im Nahkampf eine Lektion erteilt oder ihn mit Feuerwaffen bekämpft. Findet man keinen Mitspieler, kann man gegen den Computer antreten. Erscheinen soll Trap Gunner im Februar.



Ein flott geschnittenes Intro erzeugt die passende Atmosphäre.



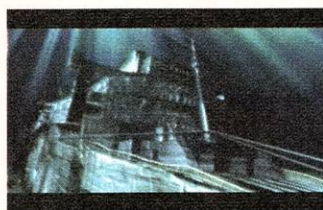
Trap Gunner wird ausschließlich im Split-screen-Modus gespielt.

Ein ausgesprochen Text-lastiges Adventure hat Konami mit Rebus (Arbeitstitel) in Vorbereitung, das in dem gleichnamigen Reich spielt, in dem im Jahre 1043 das Chaos auszubrechen droht. Der Spieler darf entweder in die Haut von Tora Classico oder Lacryma Christi schlüpfen und muß versuchen, das Unheil von Rebus abzuwenden. Eine besondere Rolle spielt dabei die Kartia, eine magische Karte, die dem Volk in der Vergangenheit ein Leben in Frieden ermöglichte. Rein optisch kann das Spiel mit seiner altbackenen Iso-3D-Grafik sicherlich niemanden mehr an den Screen locken, eine genauere Bewertung liefern wir demnächst nach.

DEEP BLUE

SCHATZSUCHE!

Im ersten Augenblick unterliegt man der Versuchung, Konamis Deep Blue als Titanic-Abzockprodukt einzustufen, schließlich wird im schönen Intro die Geschichte des Luxusdampfers Gigantic Matilda erzählt, der mit wertvoller Fracht an Bord in den 40er Jahren unterging. Befast man sich etwas näher mit dem Produkt, dann stellt man fest, daß Deep Blue (das in Japan Dolphin's Dream heißt) ein komplexes Action-Adventure ist, bei dem man die Aufgabe hat, diverse Tauchmissionen zu erfüllen, an dessen Ende die Bergung des Schatzes steht. Faszinierende Unterwasser-Optiken und ein ungewöhnliches Spieldesign können schon jetzt überzeugen, ein ausführlicher Bericht folgt in der kommenden Ausgabe.



Die Aufgabe besteht darin, den Schatz der gesunkenen Gigantic Matilda zu heben.



Ohne das richtige Equipment kommt man in Deep Blue nicht sehr weit.



Ungewöhnlich: Die Action-Sequenzen von Deep Blue bestehen ausschließlich aus Taucheinlagen.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Strikers 1945	Shoot 'em Up	22. Okt. 98
Street Boarders	Rennspiel	22. Okt. 98
November		
Zeus	Action	5. Nov. 98
Monster Seed	Action	5. Nov. 98
King Of Crusher	Action	12. Nov. 98
Advan Racing	Rennspiel	19. Nov. 98
Cool Boarders 3	Snowboarding	26. Nov. 98
Fighting Illusion 98	Beat 'em Up	26. Nov. 98
Dezember		
Hard Edge	Action	3. Dez. 98
R4 Ridge Racer	Rennspiel	3. Dez. 98
Gundam Char's	Action	17. Dez. 98
Crash Bandicoot 3	Jump&Run	17. Dez. 98

Als besonderen Service für alle Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan erscheinenden Titel.

Stand: 27.10.98

U.S.A. NEWS

Wir wollen das PlayStation-Business nicht nur aus europäischer und japanischer Sicht beleuchten, sondern auch monatlich einen Blick auf den amerikanischen Markt werfen, der in Größe und Wichtigkeit der japanischen Videospiele-Szene in nichts mehr nachsteht.

Die Zeiten, in denen nur ein Bruchteil der in Amerika erscheinenden Spiele den deutschsprachigen Markt erreichte, sind glücklicherweise vorbei. Sony Computer Entertainment Deutschland will nicht wie andere Videospiele-Hersteller in die Rolle des familienfreundlichen Moralapostels schlüpfen und ausschließlich kindergerechte Software veröffentlichen, sondern den Kunden das geben, was sie wollen. Davon abgesehen, daß Hits wie die Crash Bandicoot-Reihe, MDK, Wild 9 und Messiah in Amerika entwickelt werden, spielt der amerikanische Markt auch deswegen oft eine Vorreiterrolle für die westlichen Gefilde, weil dank des NTSC-Standards japanische Spiele ohne größere technische Probleme für den amerikanischen Markt umgesetzt werden können, während man für den europäischen Markt den PAL-Standard berücksichtigen muß, der den Programmierern etwas weniger Rechenzeit, eine höhere vertikale Auflösung und eine niedrigere Frame-Rate beschert.

USA KURZ & KNAPP

+ **StarCon auf Eis:** Accolade hat mitgeteilt, daß das Weltraum-Action-Spiel StarCon vorerst auf Eis gelegt wurde. Das Design wird komplett überarbeitet, so daß das Spiel erst Mitte 1999 erscheinen kann.

+ **Twisted Metal 3 kommt:** Obwohl das Entwicklerstudio Singletrac mittlerweile zu GT Interactive gehört, wird Twisted Metal fortgesetzt. SCEA, das die Rechte an Twisted Metal hat, wird das Spiel von den hauseigenen 989 Studios weiterentwickeln lassen.

+ **Thrill Kill gecancelt:** Nachdem Electronic Arts Westwood und zahlreiche Virgin-Titel übernommen hat, wurde bekanntgegeben, daß das übermäßig brutale Beat 'em Up Thrill Kill niemals erscheinen wird.

USA VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| 1. Tenchu | Activision |
| 2. NHL 99 | Electronic Arts |
| 3. NFL Blitz | Midway |
| 4. Madden NFL 99 | Electronic Arts |
| 5. Parasite Eve | Electronic Arts |
| 6. Tales of Destiny | Namco |
| 7. MediEvil | SCEA |
| 8. NFL Gameday | SCEA |
| 9. Spyro The Dragon | SCEA |
| 10. Mega Man Legends | Capcom |

Quelle: Famitsu, Japan

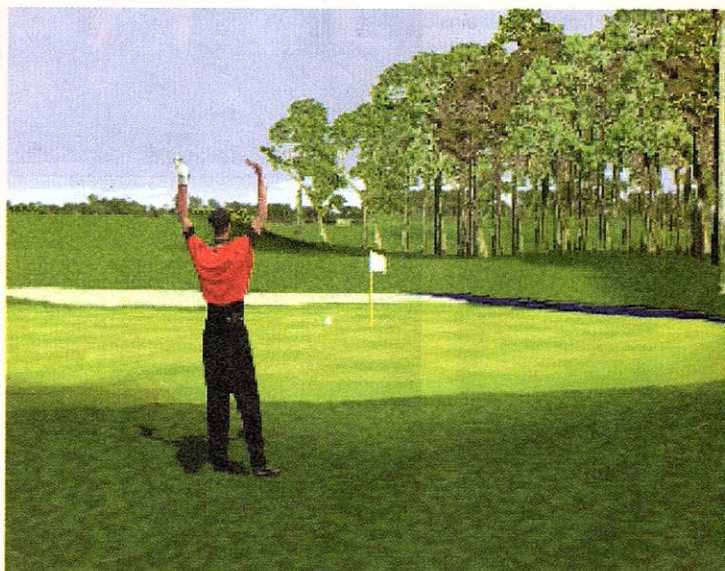
TIGER WOODS 99

DER PGA GOLF-NACHFOLGER

Bereits seit den seligen Mega Drive- und Super Nintendo-Zeiten führen die Titel der Electronic Arts PGA-Serie unangefochten die Leaderboards der virtuellen Golfunterhaltung an. Mit der offiziellen Lizenz von Tiger Woods, dem Shooting-Star unter den Golfprofis, komplett neuer 3D-Engine sowie fünf neuen Kursen (Scottsdale, Sawgrass, Southwind, Las Colinas, Summerlin) darf man davon ausgehen, daß Tiger Woods 99 (so nennt sich das Spiel) im Dezember die Referenz-Position von seinem PGA-Vorgänger übernehmen kann. Optisch außerordentlich attraktiv ist das Spiel jetzt schon: Der Flug des Balles wird von wechselnden Kamera-Positionen aus bis zum Auftreffen auf dem Platz gezeigt.



Saftige Grüns und feine Texturen werden auf den 5 Kursen von Tiger Woods 99 geboten.



Endlich darf man die unnachahmlichen Putts von Tiger Woods, dem weltbesten Golfspieler, auch auf der PlayStation erleben.

AKUJI THE HEARTLESS

NEUES VON DEN GEX-MACHERN

Spätestens mit Gex 3D eroberten sich die Macher von Pandemonium, Legacy of Kain: Blood Omen und diversen 3DO-Spielen einen elitären Ruf in der PlayStation-Welt. Daß Crystal Dynamics, das ja neuerdings zur Eidos-Gruppe gehört, auch in Zukunft eine gewichtige Rolle spielen wird, macht die erste spielbare Version des an Tomb Raider angelehnten Action-Adventures Akuji The Heartless klar. In diesem mit einer prächtigen 3D-Engine ausgestatteten Spiel übernimmt man die Rolle von Akuji the Heartless, einem in der



Von den Texturen von Akuji The Heartless dürfen sich einige Spiele eine Scheibe abschneiden.

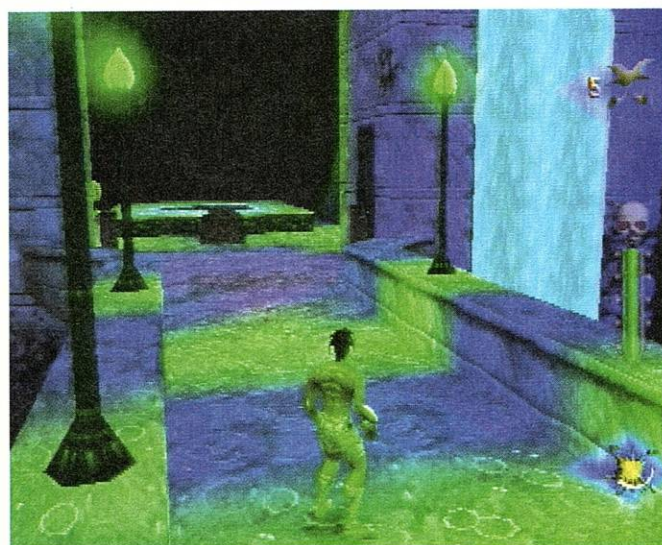
Voodoo-Hölle schmorenden Krieger, dem dummerweise genau an seinem Hochzeitstag von seinem Bruder das Herz herausgerissen wurde. Um nun zu seiner geliebten Frau zurückkehren zu können, muß Akuji all seine Voodoo-Tricks benutzen, auf die Hilfe der Seelen der verstorbenen Angehörigen setzen und aus der Hölle fliehen. Auch wenn sich das Spiel im ersten Augenblick als wenig innovativer Vertreter der Tomb Raider-Clones zeigt, so fällt (trotz der noch etwas diffizilen Steuerung) nach kurzer Einspielzeit auf, daß Akuji dank des Voodoo-Szenarios durchaus seine Reize hat. Ein ausführlicher Bericht zu diesem für Januar geplanten Titel folgt demnächst.



Die Perspektiven bieten größtenteils genügend Überblick.



Akuji ist ein Krieger, der aus der Voodoo-Hölle entkommen will.



Die Licht-Effekte sind eine der besonderen Stärken der Grafik-Engine: An allen Ecken und Enden flackert es.

TOMORROW NEVER DIES

JAMES BOND AUF PS-MISSION

Daß Sony die Erfolge des mittlerweile indizierten Bond-Spiels auf dem Nintendo 64 nicht so ohne weiteres hinnehmen würde, war klar. Um so gespannter darf man nun sein, was MGM Interactive und Black Ops aus dem letzten Bond-Film machen, der hierzulande im letzten Jahr unter dem Namen „Der Morgen stirbt nie“ lief. Das Konzept war laut Michael Guttenberg von MGM von Anfang an klar: „Wir wollten ein Spiel machen, das das Gefühl eines James Bond-Films vermittelt. Und was heißt das bei einem Bond-Film? Man denkt nicht nur an einen Film, auch wenn man einige Favoriten hat.“ Das Ergebnis ist ein Spiel, das storymäßig dort anfängt, wo der letzte Film aufhört. Im Laufe des Spiels wird man fliegen, Auto fahren, skifahren, tauchen und per pedes dem Gegner hinterherjagen dürfen. Wer der Bösewicht ist, erfährt man erst nach einer gewissen Spielzeit, sofern man den anzutreffenden Charakteren auch zuhört und sie nicht immer sofort ins Jenseits schickt. Erscheinen soll das Spiel in den USA im Juni 1999.



Das Bond-Game „Tomorrow never dies“ soll im Juni '99 erscheinen.



Abwechslung ist angesagt: Hier darf man in gewohnter 3D-Ego-Shooter-Manier losziehen.



Ex-Skistar Willi Bogner wird's freuen: Seine berühmten Ski-Stunt-Einlagen wurden auch versoftet.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Metal Gear Solid	Action-Adv.	Konami	21. Okt. 98
MediEvil	Action-Adv.	SCEA	21. Okt. 98
Bushido Blade 2	Beat 'em Up	Squaresoft	28. Okt. 98
Cool Boarders 3	Snowboarding	SCEA	28. Okt. 98
November 98			
X-Games Pro Boarder	Snowboarding	Disney	3. Nov. 98
Lemmings!	Strategie	Psygnosis	3. Nov. 98
NBA Live 99	Basketball	EA	4. Nov. 98
Colony Wars - Vengeance	3D-Action	Psygnosis	4. Nov. 98
Crash Bandicoot 3	3D-Jump&Run	SCEA	4. Nov. 98
Small Soldiers	Action-Adv.	EA	4. Nov. 98
Brave Fencer Musashi	Action-Adv.	Squaresoft	11. Nov. 98
Apocalypse	Action	Activision	18. Nov. 98
A Bug's Life	Action-Adv.	SCEA	18. Nov. 98
T'ai Fu	Action-Adv.	Activision	18. Nov. 98
Tomb Raider III	Action-Adv.	Eidos	21. Nov. 98
Knockout Kings	Boxen	EA	25. Nov. 98
FIFA 99	Fußball	EA	25. Nov. 98

Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten zuletzt erschienenen oder in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel.

Stand: 21.10.98

Action-Adventure, 1Spieler, Eidos

TOMB RAIDER III



Wie man die Zeit unter dem 98er-Christbaum am besten verbringen kann, ist für die meisten schon jetzt klar: Es steht ein Trip um die ganze Welt mit dem ersten virtuellen Pin Up-Babe der Geschichte an. Ob Laras neue Abenteuer auch den hohen Ansprüchen der Fan-Gemeinde gerecht werden oder ob das Croft-Imperium durch Kinopläne, Video-Auftritte oder Talkshow-Gastspiele ins Wanken gerät, verrät unser ausführlicher Vorabtest der kurz vor Redaktionsschluß freigegebenen ersten PlayStation-Version.

November 1996: Lara Croft feiert ihren ersten Auftritt in der Videospielerwelt und begeistert sowohl Profitester als auch Endkunden. November 1997: Lara Crofts zweiter Auftritt wird von der Fachpresse schon kritischer beäugt, doch die Verkaufszahlen steigen ins Unermeßliche. November 1998: Quo vadis, Lara? Nun, die Antwort auf diese Frage versuchen wir Ihnen auf diesen vier Seiten zu geben, wozu wir eine hochaktuelle PlayStation-Version inklusiver aller Levels von Core Design erhielten. Dies ist deswegen besonders bemerkenswert, weil alle bisherigen Berichte zur PlayStation-Variante von Tomb Raider III entweder auf einfachen 1 Level-Messe-Versionen oder auf zur Verfügung gestellten PC-Screenshots basierten. Wir kämpften uns für Sie durch Lara Crofts neue Abenteuer...

Mystisch & geheimnisvoll

Gewohnt spannend ist die Hintergrundstory: Vor einigen hundert Jahren entdeckten britische Seefahrer einen Meteor, der allerdings in vier Teile zerbrochen war. Sie packten den Meteor kurzerhand auf ein Schiff, mit dem fatalen Resultat, daß nur eines der Besatzungsmitglieder im Heimathafen ankam. Diese Geschichte wäre nicht weiter interessant, wenn nicht eine Antarktis-Expedition kürzlich bei Ausgrabungen auf die tadellos erhaltene Leiche eines Seemanns gestoßen wäre, dessen Grabinschrift sie zu dem einzigen Überlebenden der Meteor-Mannschaft führte. Aus dessen Aufzeichnung geht schließlich auch hervor, wo sich die vier Teile des Himmelskörpers befinden. Daß Lara währenddessen rein zufällig in Indien auf der Suche nach einem geheimnisvollen Gegenstand ist, der magische Fähigkeiten verleiht, ohne jedoch

dabei zu ahnen, nach was sie genau sucht, läßt den Verlauf der Geschichte errahnen. So viel sei noch verraten: Hat man die vier Teile des Meteoriten zusammengefügt, so kann ein alter Menschheitstraum verwirklicht werden: Man darf einen Blick in die Zukunft (Tomb Raider 16???) werfen...

Around the world

Das Spiel führt Lara Croft in fünf verschiedene Gebiete dieser Erde, wobei jedes davon aus mindestens drei verschiedenen Levels besteht. Der Startpunkt der Reise ist der Geschichte folgend natürlich Indien, wo sie sich zunächst durch den mit Sümpfen und Speeren gespickten Dschungel, die von Affen und Kobras bewohnten Tempelruinen, den von Piranhas bevölkerten Ganges-Strom und die finsternen Höhlen von Kaliya kämpfen muß. Hat man diese vier Levels erst einmal hinter sich gebracht (was übrigens schwer genug ist), macht man als Tomb Raider-Fan eine völlig neue Erfahrung. Man darf nämlich die

Reihenfolge der weiteren Suchaktion bestimmen, d.h. man darf selbst wählen, ob man als nächstes die Wüste von Nevada, die City von London oder den Südpazifik besuchen will und dort die jeweils vier anstehenden Levels bestreitet. Fest steht nur, daß der abschließende Showdown in der Antarktis stattfindet.

Was gibt's Neues?

Wer Lara Croft schon einmal durch die aufwendigen 3D-Welten dirigiert hat, wird sich auch bei Teil III in kürzester Zeit zurechtfinden. Richtig neu ist eigentlich nur, daß man Lara nun auch kriechen lassen kann, was in zahlreichen Levels dringend notwendig ist, wenn man al-

**GROSSE ÜBERRASCHUNGEN
GIBT ES NICHT, DOCH DANK 20
AUFWENDIG DESIGNTER LE-
VELS, NEUER MOVES UND EINER
SPANNENDEN GESCHICHTE
DARF AUCH TOMB RAIDER III
ALS SPIELSPASS-GARANT
EINGESTUFT WERDEN.**

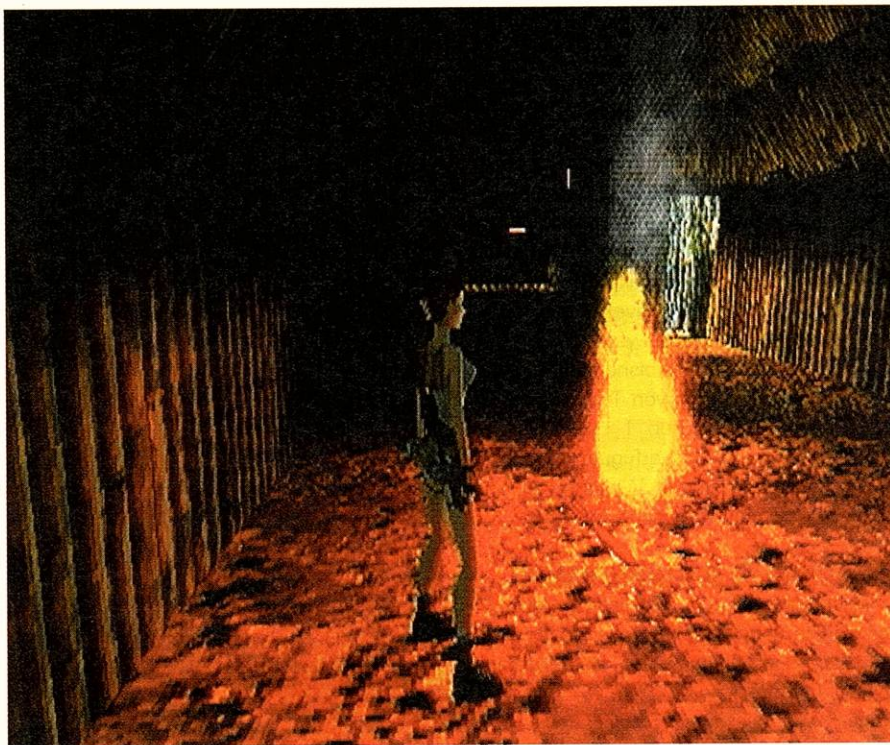
Hans Ippisch, PlayStation Zone



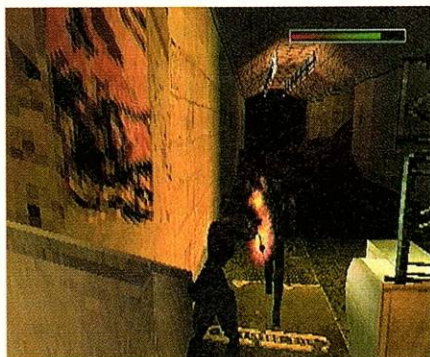
Keine Spur von Pixeln oder billigen Simpel-Transparenzen: Das Licht dieses Scheinwerfers sieht hervorragend aus.



Ein spektakulärer Augenblick: Lara wird in der Wüste von Nevada von einem Geier und einer Kobra gleichzeitig angegriffen.



Der auffälligste Unterschied zu den Vorgängern liegt in den deutlich verbesserten Licht-Effekten, die diesem Feuer zu realistischem Aussehen verhelfen.



In Aldwych trifft Lara unter anderem auf diesen maskierten Fackelträger.



Ein riesiges Schiff, Eisberge – wer denkt dabei nicht an die Titanic?

le Passagen erreichen will. Daß dabei die Kamera-Perspektive teilweise nicht gerade optimal ist (sprich: Lara wird verdeckt), ließ sich wohl kaum vermeiden. Ebenfalls bemerkenswert ist die Tatsache, daß Lara nun einige der Unterwasser-Moves (wie der Kopfsprung) auch an der Oberfläche zur Verfügung stehen, sie sich an Gittern an der Decke entlanghan-

geln sowie einen Zwischenspur einlegen kann und bei verschlossenen Türen nicht gleich zum Aufgeben gezwungen ist. Handelt es sich nämlich um weniger stabile Blockaden, dann lassen sie sich auch eintreten. Ansonsten läuft, springt, hangelt, schwimmt, taucht, klettert und rutscht Lara wie eh und je durch die 20 recht unterschiedlichen Levels. Wer das

INFO LARS CROFT?

Eine nette Anekdote erzählte uns Core-Boss Jeremy Smith beim letzten Besuch: Demnach wollte die Mutterfirma Eidos zunächst auf keinen Fall eine Frau als Hauptdarstellerin des ersten Tomb Raider-Spiels akzeptieren. Viel schlimmer noch, Tomb Raider sollte kurzerhand ein Nachfolger zu Deathtrap Dungeon werden, das bereits wesentlich länger in der Entwicklung war als das von Toby Gard ge-

schaffene Meisterwerk. Erst als sich die Core-Truppe mit Händen und Füßen gegen diese Pläne wehrte und mit einer Trennung von Eidos drohte, stand der Erfolgsgeschichte von Lara Croft nichts mehr im Wege. Übrigens: Deathtrap Dungeon wurde daraufhin komplett umgestaltet und erschien erst 1998!

Core-Chef Jeremy Smith setzte bei Eidos durch, daß Tomb Raider einen weiblichen Star bekam.



Was hat es mit diesem Wal auf sich, der in der Antarktis herumtaucht?

Motorboot oder die Schneeraupe aus Teil 2 vermißt, darf aufatmen. Diesmal stehen unserem Superbabe sogar ein Quad (ein geländegängiger Mini-Buggy mit vier Reifen), ein Kanu, ein an James Bond-Filme erinnerndes Unterwasser-Propeller-Gefährt oder ein Minen-Kart zur Verfügung. Zu guter Letzt sei auch noch verraten, daß mit einem Raketenwerfer, einer Granatenschleuder und möglicherweise auch einem Präzisions-Gewehr mit Schalldämpfung der ohnehin schon üppige Waffenfundus noch weiter aufgestockt wurde.

Action pur?

Wer Teil 1 zu Adventure-Lastig und/oder Teil 2 zu Action-Reich fand, könnte von Tomb Raider III zufriedengestellt werden. Einerseits erinnerten sich die neuen, erstmals mit Tomb Raider beauftragten Entwickler um Designer Richard Morton an die gigantischen und schwindelerregenden Levelstrukturen aus dem ersten Part (besonders hübsch: Thames Warf), in denen man nicht pausenlos auf Gegner traf, sondern auch Rätsel lösen mußte, andererseits warten in der Area 51 heftige Begegnungen mit den feindlichen Schergen, die einem nicht viel Zeit zum Überlegen lassen. Währenddessen gibt es nun zum Teil auch richtige Missionsziele: Einmal muß Lara einen Schlüssel finden, was allerdings nur möglich ist, wenn sie dem richtigen der zahlreichen Fremdlinge vertraut und diesem die richtigen Infos entlocken kann; ein anderes Mal muß sie einen alten Freund ausfindig machen. Damit das ganze Spiel nun weder zu einfach noch zu schwierig wird, überarbeitete Core Design das Speicher-System. Prinzipiell kann man immer speichern, allerdings nur, solange man einen Speicher-Kristall übrig hat. Von denen besitzt man zu Beginn voraussichtlich drei Stück, weitere findet man im Lauf des Spieles. Daß die Künstliche Intelligenz der Gegner erhöht wurde, können wir nur zum Teil bestätigen. Aufgefallen ist uns lediglich, daß man während des Spieles relativ selten auf die Bösewichte trifft. Ob mit der erhöhten Künstlichen Intelligenz nun gemeint ist, daß sich die Gegner immer verstecken, wie Kollege Florian Brich vermutete, können wir wohl erst im Test endgültig aufklären.

Billiger Schnellschuß?

Noch war unsere Beta-Version nicht fertiggestellt. Es fehlten beispielsweise sämtliche



Render-Sequenzen, außerdem könnten sich laut Core Design immer noch Kleinigkeiten im Level-Design und in der grafischen Gestaltung ändern. Deutlich wurde aber schon jetzt, daß Tomb Raider III keineswegs ein schnell zusammengestöpseltes Machwerk ist, in

dem es lediglich neue Levels zu sehen gibt. Dafür stecken einfach zu viele neue (und gute) Ideen in diesem Titel. Das brandneue Triangular-Landscape-System ermöglicht beispielsweise komplexere Level-Strukturen denn je, da die Landschaften nun nicht mehr

nur aus viereckigen Blöcken zusammengesetzt werden müssen (besonders deutlich wird das in den Temple Ruins). Daß Lara nun in Deckung gehen, kriechen und sich an Gittern entlanghangeln kann, eröffnete den Designern zusätzlich ganz neue Möglichkeiten.

INFO ALLE LEVELS IM ÜBERBLICK

INDIEN



JUNGLE



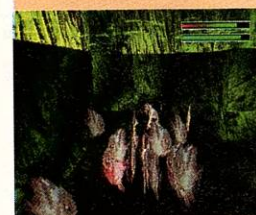
Der Auftakt ist richtig knifflig: Lara kann im Schlamm versinken oder von Speeren aufgespießt werden.

TEMPLE RUINS



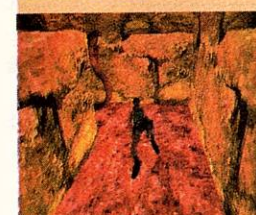
Kobras, Affen und felsige Landschaften bereiten Lara erhebliche Probleme.

THE RIVER GANGES



Im reißenden Ganges wollen bissige Piranhas Lara zum Frühstück verspeisen.

CAVES OF KALIYA



Kriechend kämpft sich Lara mühsam durch die dunklen Höhlen von Kaliya.

SÜDPAZIFIK



COASTAL VILLAGE



Was auf den ersten Blick nach einem Badeurlaub aussieht, entpuppt sich als gefährliche Unternehmung.

CRASH SITE



Herabfallende Felsen und gnadenlose Sümpfe bringen Lara Croft in Lebensgefahr.

MADUBU GORGE



Echsen mit aufrechtem Gang und ein tödlicher Wasserfall verlangen Aufmerksamkeit.

TEMPLE OF PUNA



Im Temple von Puna irrt man zunächst hilflos auf dem langen Gang umher.

LONDON

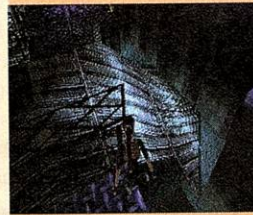


THAMES WARF



An der Themse darf man bei Regen Laras ersten Auftritt in London in ihrem sexy Lederanzug bewundern.

ALL HALLOWS



In diesem grafisch ungewöhnlichem Level sind Laras Kletterkünste gefragt.

ALDWYCH



Mit einem Schockeffekt beginnt diese Stage, in der Maskenträger auftauchen.

LUD'S GATE



Dieser grafisch besonders hübsche Abschnitt artet zu einer Art Fighting Force aus.

NEVADA



NEVADA DESERT



Die trockene Wüste von Nevada (USA) ist grafisch besonders gelungen in Szene gesetzt.

HIGH SECURITY COMPOUND



Gefangen: Lara muß erst einmal aus dem Hochsicherheitstrakt ausbrechen.

AREA 51



Akte X? Lara erforscht das Geheimnis von Area 51.

CITY



In einem schicken Büro beginnt der für TR-Verhältnisse ungewöhnliche City-Level.

ANTARKTIS



ANTARCTICA



Mit dicker Winterbekleidung und dampfendem Atem schlägt sich unsere Heldin durch die Antarktis.

RX-TECH MINES



Hier muß das Superbabe aus einem verwirrenden Labyrinth entkommen.

LOST CITY OF TINNOS



Hier haben sich die Designer von einem indizierten Bond-Spiel inspirieren lassen.

METEORITE CAVERN



Der große Showdown findet in einer düsteren Meteoriten-Höhle statt.

INFO NEU IN LARAS WELT

FORTBEWEGUNG



Lara kann und muß sich nun auch kriechenderweise fortbewegen, außerdem kann sie sich an Gitter-Decken entlanghangeln.

FAHRZEUGE



Als neue Fahrzeuge warten unter anderem ein Quad (im Bild), ein flinkes Kanu, ein Unterwasser-Vehikel und ein Minen-Kart auf.

WITTERUNG



Witterung inklusive: Regen und Schnee vermitteln in London und in der Antarktis endlich auch die passende Atmosphäre.

WAFFEN



Neue Waffen wie ein Raketenwerfer, eine M16 oder eine Granatenschleuder stehen zum Einschüchtern der Feinde bereit.

LAUFSTEG



Neue Outfits für Lara: Im Bild sehen Sie den Lederanzug, der aus dem Kinofilm „Mit Schirme, Charme und Melone“ stammen könnte.



Es versteht sich von selbst, daß in komplett umgestalteten Lara's Home, bei dem als Ladebild übrigens der Core-Firmensitz gezeigt wird, alle neue Fähigkeiten ausgiebig trainiert werden können.

Wie sieht's aus?

Eines der ehrgeizigsten Ziele bei der Entwicklung von Tomb Raider III haben die Programmierer offensichtlich nicht in die Tat umsetzen können. Die Auflösung erscheint in keinsten Weise höher zu sein als beim Vorgänger. Selbiges gilt für die Texturen der Umgebung, die immer noch äußerst primitiv in Riesenklötzen zerfallen, wenn man sich ihnen nähert. Da hat man wohl die Rechen-Power der PlayStation überschätzt, anders kann ich mir diesen Fauxpas nicht erklären. Besonders lobenswert ist aber die sonstige grafische Gestaltung: Ob es nun regnet oder Schnee fällt, Lara Crofts Atem sich bei Eiseskälte in Dampf verwandelt oder beim Ein-

tauchen in das Wasser wunderschöne (transparente) Wellen zu bewundern sind – im Detail zeigt sich, wieviel Arbeit die Entwickler in dieses Produkt investierten. Als Höhepunkte seien die wesentlich überarbeiteten Licht-Effekte anzuführen, die loderndes Feuer ebenso gut nachahmen wie blendende Scheinwerfer. Von der Unterstützung des Analog-Packs hatte ich mir ehrlich gesagt mehr versprochen, schon nach kurzer Zeit schwenkte ich (wohl aus Tradition) zum digitalen Steuerkreuz über, da ich Probleme hatte, Lara mit dem Analog-Stick exakt zu steuern. Soundmäßig gibt es ebenfalls wenig Neues zu berichten: Die Szenarien werden zwar mit wirklich eindrucksvollen Sound-Kulissen zum Leben erweckt, doch gute Musikstücke würden dem Spiel noch mehr Stimmung verleihen. Wieviel der von uns genannten Kritikpunkte bis zur fertigen Version noch behoben werden, können wir Ihnen hoffentlich im Test in der nächsten Ausgabe berichten. Ans Herz legen möchte ich Ihnen zu guter Letzt noch den tollen Tomb Raider III-Film, der sich auf der aktuellen Cover-CD der PlayStation Zone befindet.

Hans Ippisch

ANGESPIELT

Echte Lara Croft-Fans, die auf neue Levels mit bewährtem Spielprinzip hoffen, werden von Tomb Raider III begeistert sein. Wer aber auf spielerische Innovationen, grafische Revolutionen oder verbessertes Gameplay hofft, muß sich anderweitig orientieren.

Titel	Tomb Raider III
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/ Nein
Levels	20
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Core Design
USK-Freigabe	tba.
Release	21. November

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

1 Heftig! Der Kampf mit diesem Ungetüm ist grafisch besonders spektakulär. 2 Vorsicht: In der Area 51 sind massenweise Lichtschranken installiert. 3 In Laras neuem Zuhause sollte man sich vor dem Spielstart mit ihren neuen Fähigkeiten vertraut machen.

Rollenspiel, 1-4 Spieler, Softgold

BLAZE & BLADE

Nach dem großen Erfolg von Final Fantasy VII warten viele neue Rollenspiel-Fans sehnsüchtig auf Nachschub – Funsoft hat die Lücke erkannt und bringt demnächst mit Blaze & Blade ein komplett eingedeutschtes Rollenspiel auf den Markt. Ein gefundenes Fressen für RPG-Fans oder nur ein Schnellschuß?

Blaze & Blade erinnert in vielerlei Hinsicht eher an klassische Pen & Paper-Rollenspiele als an die typisch japanischen RPGs: Nicht nur die Spielwelt mit den üblichen Rassen und bodenständigen Locations, auch das Vorhandensein einer echten Charakter-Generierung entspricht eher den westlichen Standards als denen eines Final Fantasy. Hierbei hat man die Wahl zwischen acht Rassen bzw. Berufen (Krieger, Priester, Dieb, Zauberer, Wald-

läufer, Elf, Zwerg, Fee) und kann die dann ausgewürfelten Bonuspunkte auf die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters verteilen. Ungewöhnlich ist hier die Tatsache, daß die Charaktere einzeln behandelt werden, so daß während des Spielens der Austausch von Charakteren gegen andere, evtl. wesentlich erfahrenere möglich ist. Spielerisch hat Blaze & Blade auffällig wenig mit dem Genreprimus Final Fantasy VII zu tun: Die Gegner in den Landschaften, Dungeons, Minen u. ä., die übrigens jeweils in übersichtliche kleinere Abschnitte unterteilt sind, tauchen zwar auch plötzlich aus dem Nichts auf, aber das Kampfgeschehen findet hier noch echte Handarbeit gefragt. Da die Party aus vier Mitgliedern besteht, können per Multitap noch bis zu drei weitere Spieler mitkämpfen. Die unspektakuläre, auffällig pixelige Grafik besteht komplett aus Polygonen, was sich besonders bei größeren, blockigeren Gegnern etwas unangenehm bemerkbar macht. Per L/R-Tasten kann die Perspektive verändert werden,



Im Charakter-Bildschirm verwaltet man Gegenstände und überwacht die Entwicklung der eigenen Charaktere.



Die isometrische 3D-Grafik wirkt insgesamt sehr unspektakulär, bietet aber immerhin kleine Details, wie etwa Spiegelungen im Wasser und komplett deutsche Texte.



Besondere Ereignisse werden durch Kamera-Fahrten direkt mit der Spiel-Engine präsentiert: Hier wandelt Party-Chef Kyo auf den Spuren von Ilona Christen.

um sich einen Überblick über die Gegend zu verschaffen. Immerhin gibt's einige nette Grafikeffekte bei einigen Zaubern und Gegner-Angriffen. Insgesamt kann Blaze & Blade zwar nicht gerade neue technische Standards setzen, spielerisch dürfte das Hack'n'Slay-lastige Gameplay durchaus länger motivieren können.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Blaze & Blade wird sicherlich nicht mit Final Fantasy VII konkurrieren können, als einsteigerfreundliches Rollenspiel dürfte es jedoch gerade im RPG-Entwicklungsland Deutschland zahlreiche Fans finden können und auch Pen & Paper-Rollenspieler ansprechen.

Titel	Blaze & Blade
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	tba,
Preis	DM 99,95
Hersteller	Funsoft
Entwickler	T&E Soft
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	November

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

„Blood Omen: Legacy Of Kain“ konnte zwar die Action-Adventure-Fans durchaus überzeugen, aber aufgrund der etwas angestaubten Technik nie wirklich für Furore sorgen. Das dürfte sich mit dem Nachfolger grundlegend ändern, denn dieser zeigt starke Anleihen beim populären Tomb Raider und glänzt dabei mit hervorragender Technik.

Steuerte man beim Vorgänger noch den Vampir Kain, ist dieser beim Nachfolger, knapp 1000 Jahre danach, nunmehr der Todfeind des Protagonisten Raziel. Dieser hatte ursprünglich unter Kain gedient und diesem geholfen, die Menschen zu besiegen und das Zeitalter der Vampire beginnen zu lassen. Doch irgendwann kam es zum unausweichlichen Machtkampf zwischen den beiden: Kain ging

aus dieser Auseinandersetzung als Sieger hervor, beraubte Raziel in seiner Wut seiner beiden Flügel und vernichtete seinen Gegenspieler – so schien es zumindest. Doch Raziel bekam Unterstützung durch einen Gott, der ihn als „Soul Reaver“ wieder auf die Erde zurückkehren ließ. Nun ist er auf der Suche nach Seelen, aus denen er Kraft gewinnt. Insbesondere hat er es dabei auf Vampire abgesehen, denn Kain soll für seine Tat büßen.

Soul Raider?

Spielerisch orientiert sich Soul Reaver, wie schon erwähnt, in erster Linie an Tomb Raider. Raziel kann schwimmen, tauchen, laufen, klettern und auch sonst so ziemlich alles, was Lara Croft auch in ihrem Repertoire hat. Wer einen Sprung aus dem Ducken heraus ansetzt, erreicht auch höher gelegene Plattformen, und ist man erst einmal in der Luft, können die kümmerlichen Überreste von Raziels



Die selbe Stelle von tief unten ...



...und von weit oben im Gleitflug.

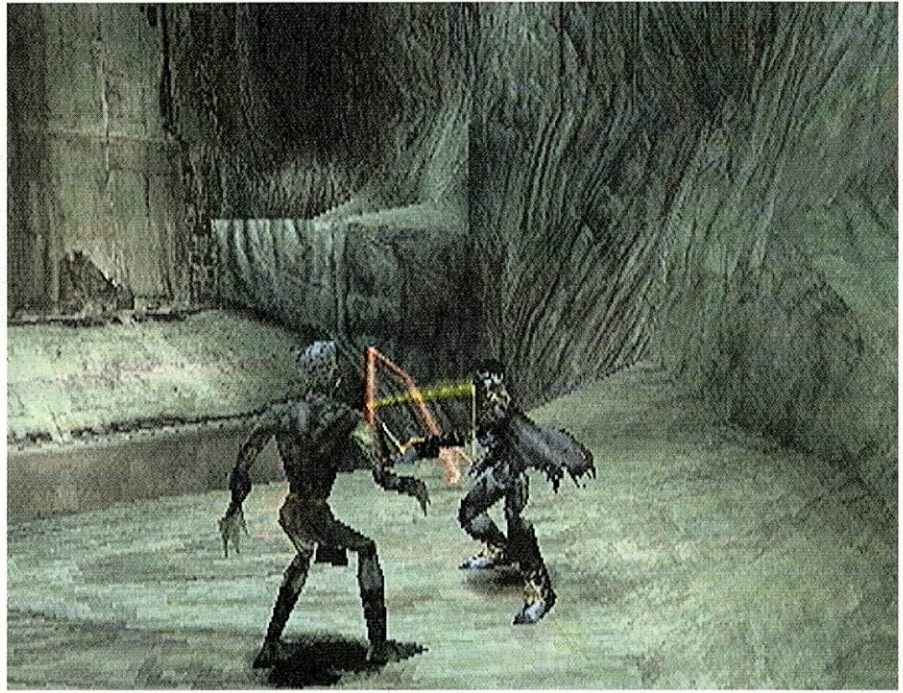
**SOUL REAVER BEGEISTERT DURCH EINE
DICHTER ATMOSPHERE UND LÄSST
LARA CROFTS NEUES ABENTEUER OPTISCH
GANZ SCHÖN ALT AUSSEHEN.**

Michael Pruchnicki, PlayStation Zone

Schwingen benutzt werden, um den Fall zu bremsen und durch die Luft zu gleiten. Bemerkenswert ist hier die intuitive Steuerung, die in unserer Demo-Version übrigens sowohl digital als auch semi-analog (nicht stufenlos!) möglich ist: Raziel hält sich automatisch am Rand einer erreichbaren Plattform fest, ein kurzer Druck auf das Steuerkreuz genügt schon und er

schwingt sich hinauf. Die Steuerung ist eher mit Super Mario 64 als mit Tomb Raider vergleichbar, denn die Eingaben werden in Bezug auf die aktuelle Kameraperspektive ausgeführt. Oben auf

dem Joypad ist demnach auch immer „oben“, bzw. in die Tiefe des Raums hinein. Man muß nicht in die 1st-Person-Perspektive (oben = vorne, links = links drehen usw.) umdenken, wie es bei Tomb Raider der Fall ist. Obwohl die automatische Kamera einen recht guten Eindruck hinterließ, wird man im fertigen Spiel wohl nicht um manuelle Feinarbeit herumkommen – mit den hinteren L/R-Tasten kann die Ansicht gedreht werden, ein Druck auf beide gleichzeitig, und Raziel schaut sich, hier wieder ganz Tomb Raider-konform, in der Gegend um. Die vordere L-Taste dient zum Ducken, die R-Taste ist für vorsichtiges Vorantasten gedacht – gleichzeitig dreht sich Raziel dabei immer automatisch zum nächsten Gegner, so daß man nicht manuell die genaue Richtung im Raum suchen muss, um den Gegner zu treffen. Während er unbewaffnet ist, kann sich der Soul Reaver nur mit seinen Klauen zur Wehr setzen und Gegner durch die Gegend werfen. Interessanter wird die Sache, sobald man einen Speer gefunden hat: Neben einer Combo steht dann auch eine rabiate Frontal-Attacke zur Verfügung, bei der der Gegner buchstäblich aufgespießt wird. Einen ähnlichen Effekt erzielt man, indem



Wenn Raziel mit seinen Klauen um sich schlägt, bleibt die Bewegung für kurze Zeit sichtbar.



Im Gegensatz zu Lara Croft hält sich Raziel automatisch am Rand einer Plattform fest.



Die Soul Reaver-Grafik-Engine bietet natürlich auch hervorragende Licht-Effekte.

man die Waffe in einiger Entfernung zum Gegner benutzt: Raziel nimmt automatisch Maß und schleudert den Speer mit enorm hoher Trefferwahrscheinlichkeit auf den Gegner. Ist der arme Wicht erst einmal besiegt, gibt es zwei Sachen, die man mitnehmen sollte: zum einen die Seele, die nach dem Ableben des Körpers ziellos im Raum umher-schwebt und von Raziel mittels des Kreis-Buttons absorbiert werden kann, und dann natürlich noch den Speer – denn wer würde so eine praktische Waffe schon einfach so in einem besiegteten Gegner steckenlassen?

Einmalige Atmosphäre

Soul Reaver ist demnach bestimmt nicht das richtige Spiel für kleine Kinder, doch ältere Spieler dürften von der dichten Atmosphäre begeistert sein. Dazu trägt natürlich auch die Grafik ihren Teil bei, denn die Levels sind nicht kunterbunt, sondern betont düster gehalten, und die Grafik-Engine vermittelt diese dank feiner Texturen und erfreulich weniger Grafikfehler hervorragend – und läßt Lara Crofts neues Abenteuer dagegen ganz schön alt aussehen. Crystal Dynamics wirbt übrigens mit Streaming-Technologie, die für große Level-Konstruktionen ohne nervige Ladepausen sorgen soll. Die Animationen der Figuren können jedenfalls schon über-

zeugen, und in der Endversion sollen noch zahlreiche Video- und Echtzeit-Zwischensequenzen sowie Sprachausgabe für noch mehr Stimmung sorgen. Soul Reaver dürfte beim geplanten Erscheinen im Januar '99 sicherlich zu den ersten Highlights des neuen Jahres gehören.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Soul Reaver ist ein absolut hochwertiger Tomb Raider-Konkurrent und hat mit toller Atmosphäre und Technik das Zeug dazu, einer der ersten Spitzentitel von 1999 zu werden.

Titel	Legacy Of Kain : Soul Reaver
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual-Shock	Ja/tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	tba.
Release	Januar 1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Fußball, 1-8 Spieler, Electronic Arts

FIFA 99

Ernstzunehmende Fußballsimulationen auf der Play-Station kommen (bislang) entweder von Konami oder von Electronic Arts. Letztere werden rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft mit FIFA 99 erneut ihre Lizenz auspressen. Zahlreiche Verbesserungen sollen den Titel nicht nur PS-Neubesitzern, sondern auch den Fans, die schon mit dem Vorgänger Turniere austragen, schmackhaft machen.

Die Menüs und Optionen, die nach dem glorifizierenden Intro auf dem Bildschirm erscheinen, lassen keine Wünsche offen. Sie dürfen in allen nur erdenklichen Turnieren, Cups und Ligen gegen das Leder treten. Vom Freundschaftsspiel zwischen Real Madrid und Palmeiras bis zum Cup-Duell zwischen Charleroi (Belgien) und Coventry ist alles möglich. Da Electronic Arts die FIFA-Lizenz hat, laufen auch die deutschen Erstligisten von 1860 über Nürnberg bis Wolfsburg mit den Original-Spieler-Namen auf. Neu ist die europäische Super-Liga, in der Spitzenmannschaften wie Liverpool oder Manchester United aufeinandertreffen. Verfügbar sind zu-

dem ein Mannschafts- und ein Spieler-Editor, die weit über das Niveau einer Bastei-Lecke hinausgehen. Übersichtliche Menüs und eine angenehme Benutzerführung sorgen dafür, daß Sie trotz der Optionsvielfalt noch den Weg ins virtuelle Stadion finden.

FIFA 99: 240 Mannschaften – 19 Hexenkessel

Wer sich nicht lange mit den Rahmenbedingungen, wie etwa der Wetterlage, der taktischen Aufstellung oder der Toleranz des Schiedsrichters aufhalten will, wählt den Schnellstart. Aber Sie können auch ihre eigene Saison erschaffen und bis zur Haarfarbe des

Mittelfeldspielers jedes Detail verändern. Als Austragungsort stehen jetzt ins-



Der Schiedsrichter bleibt immer auf Ballhöhe. Regen und Schnee hinterlassen noch keine Spuren auf dem Rasen.



Abschläge, Freistöße und Ecken lassen sich mit Hilfe des Richtungspfeils punktgenau ausführen.

gesamt 19 Stadien zur Auswahl, darunter Trondheim, Kiew und Turin. Bei den Kameraflügen in die jeweilige Fußball-Arena bekommen Sie brillante Außenansichten geboten, die die Spannung kurz vor dem Anpfiff nochmals erhöhen.

EA Sports hat die Computer-Intelligenz noch einmal spürbar angehoben. Verteidiger decken vor dem gegnerischen Tor nachlässiger als im eigenen Strafraum. Wenn Sie einen Flügel auf starten, rennen Ihre Mitspieler in den Strafraum und warten darauf, die Flanke zu verwerten. Der Ball kann mit der Brust gestoppt und abge-



Schattenwurf und Bewegungsstufen lassen die Kopfball-Annahme sehr realistisch erscheinen.

schirmt werden; beim Kurzpaßspiel ist es möglich, in das Leder hineinzurutschen. Mit dem „halbautomatischen“ Torhüter sind jetzt auch Ausflüge über das gesamte Spielfeld möglich. Außerdem lassen sich Ballannahmen an der Auslinie jetzt präziser steuern. Das Problem, daß man die Kugel ungewollt ins Aus schiebt, ist zwar nicht völlig beseitigt, aber mit der sog. „Boundary Logic“ sind die Entwickler auf dem besten Weg dorthin.

Lebensnahe Animationen

FIFA 99 scheint es zu gelingen, intuitive Steuerung, fulminante Grafik und realitätsnahe Animationen in ein flüssiges Gameplay einzubinden. Die Bewegungs-Möglichkeiten der Spieler werden derart plastisch dargestellt, daß man ins Staunen gerät: Kopfbälle, Fallrückzieher und raffinierte Dribblings sehen nicht nur atemberaubend aus, sondern Sie haben auch jederzeit das Gefühl, diese Aktionen zu kontrollieren. Torhüter-Paraden, Lattenkracher und sogar Situationen, in denen der Ball auf dem Netz liegenbleibt, sind selbstverständlich im Spiel enthalten. Um die Atmosphäre zu verstärken, werden bei Fouls und Freistößen aufwendige Zwischensequenzen eingespielt. In Nahaufnahme zeigt der Schiedsrichter auf den Punkt, wehrt Beschwerden der Spieler ab oder greift in die Brusttasche. Wenn die Jubelsequenzen, die in der uns vorliegenden Version



Vollspann aufs Tor. FIFA-Einsteiger starten mit der TeleCam und schalten den Spielfeld-Radar zu.



Nach einem Unentschieden können Sie mit dem Elfmeterschießen weitermachen.



Streitigkeiten zwischen Spielern werden in Nahaufnahme gezeigt.

noch nicht enthalten waren, von der gleichen Qualität sind, dann wird hier ein neuer Grad an Perfektion erreicht.

MIT FIFA 99 BAHNT SICH DIE NEUE REFERENZ IM FUSSBALL-GENRE AN!

Florian Brich, PlayStation Zone

Zwar sind die Zuschauer in Naheinstellungen nur ein undeutlicher Fleckenteppich, doch sie machen sich akustisch bemerkbar. Bei groben Fouls, wenn Sie sich den Ball in den hinteren Reihen zuschieben oder mit einer Spitzenmannschaft bei einem schwachen Team in Rückstand geraten, bekommen Sie den Unmut der Fans zu hören. Neben derartigen Soundeffekten sorgt ein – im Moment noch englischsprachiger – Kommentator für Atmosphäre. Im Kontrast dazu steht die aufpeitschende Musik, die Sie durch die um-



Da kommt der Torwart nicht mehr ran. Die diversen Perspektiven sind gut spielbar.

fangreichen Optionen begleitet. Um Sie auch körperlich ins Geschehen einzubinden, unterstützt FIFA 99 erstmals den Dual Shock-Controller.

Florian Brich

ANGESPIELT

Eine tadellose Grafik, eine erstaunliche Bandbreite an Animationen und das superflüssige Gameplay werden die Herzen der Fußballfans höher schlagen lassen. Ich will nicht verfrüht in Torjubel ausbrechen, aber abgesehen von der derzeit noch etwas mageren Darstellung der Witterungsverhältnisse sind keine Kritikpunkte in Sicht.

Titel	FIFA 99
Genre	Fußball
Spieler	1-8 Spieler
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual-Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	26. November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

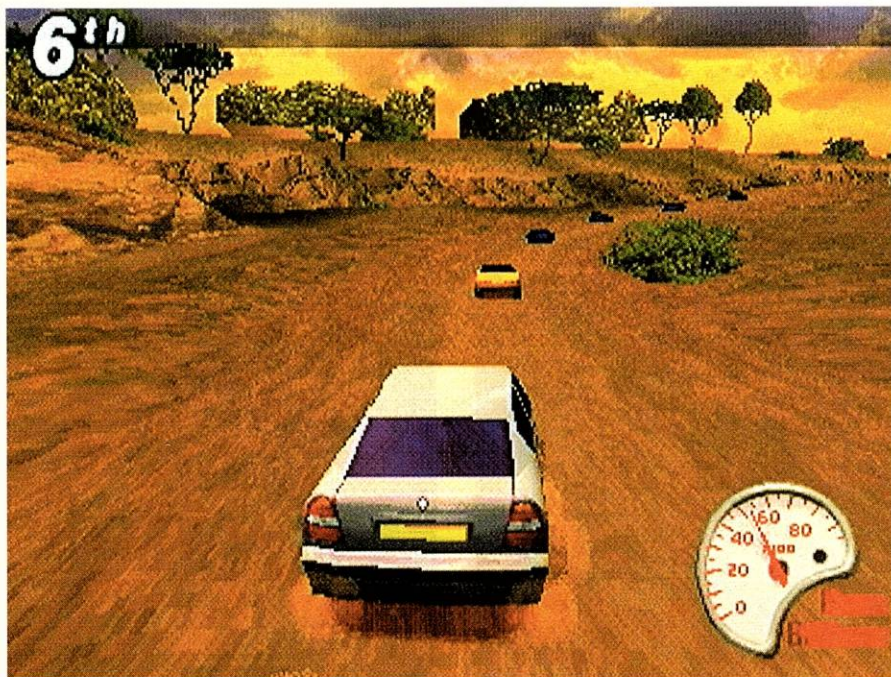
C3 RACING

Eutechnyx' letztes Rennspiel, Total Drivin', konnte unter Racing-Fans einen Achtungserfolg verbuchen. Dementsprechend gespannt konnte man auf ihr nächstes Projekt sein.

Total Drivin' überzeugte viele Spieler durch die große Abwechslung, die das Spiel durch die zahlreichen gebotenen Fahrzeugtypen bot. Zwar kann das neueste Werk da nicht mithalten, doch werden immerhin zwölf verschiedene Fahrzeuge geboten, die vom Nissan Micra über den Toyota MR2 bis zum Mercedes SLK reichen. Fast schon obligatorisch sind die beiden Spielmodi Arcade und Championship, wobei letzterer dem Spieler die Wahl zwischen zwei verschiedenen Renn-



Grafisch kann C3 durch teilweise sehr schöne Strecken und fein modellierte Fahrzeuge voll überzeugen.



Perfektes Lightsourcing? In Rom beleuchtet das Fahrzeuglicht zwar die Randbebauung, aber (noch?) nicht die Straße.

klassen bietet: GTI und High Performance jeweils in einer 5-Strecken-Amateur- und 10-Strecken-Profi-Version. Vor jedem Rennen kann man optional ohne jeglichen Druck die Strecke auskundschaften und auf Wunsch auch gleich ohne Gegner auf die Jagd nach Rekordzeiten gehen. Tuning-Fans werden auch bedient, denn vor dem Start darf noch an den umfangreichen Fahrzeug-Einstellungen herumgespielt werden, um den Wagen optimal an die jeweilige Strecke anzupassen. Das Fahrverhalten der Autos liegt bei C3 irgendwo zwischen Rallye-Games und Straßenracer und paßt zu der Kombination aus normalen Autos und Offroad-Strecken. Die Steuerung ist sowohl digital als auch analog bereits sehr präzise – ob sie auch genug Finessen bietet, um C3 zu einem Hit zu machen, wird die Endversion zeigen. Grafisch gibt es jedenfalls jetzt schon nichts zu bemäkeln, die Strecken erfreuen das Auge mit satten Farben, solider Ausschmückung, kaum merklichem Bildaufbau (lediglich einige Baum-Sprites flackern unschön am Horizont) und angenehm hoher Frame-Rate. Hierbei wurden etliche technische Tricks angewendet, z. B.



Auf der Landkarte wählt man eine von insgesamt 10 Strecken, die über die ganze Welt verteilt sind.



Mip Mapping in Action: Weiter entfernte Texturen erscheinen größer, um Rechenzeit zu sparen. Kommt man näher, wird eine feinere Textur eingeblendet, dem Spieler fällt dies kaum auf.

waschectes Mip Mapping bei den Texturen und Polygon-Reduktion bei den gegnerischen Autos, die auf Entfernung einige Details verlieren. Aus der Nähe sehen sie dagegen ziemlich gut aus und bieten die seit Gran Turismo PlayStation-typischen Glanzeffekte auf der Karosserie, wenn auch nicht so perfekt wie eben GT. In der Endversion wird ein 2-Player-Splitscreen implementiert sein, der in unserer Preview-Fassung leider noch nicht funktioniert. Insgesamt macht C3 Racing einen guten Eindruck und könnte zu einem der besseren Rennspiele auf der PlayStation werden – der Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

C3 verspricht mit sehr guter Technik und gutem Gameplay eines der besseren PlayStation-Rennspiele zu werden.

Titel	C3 Racing
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 (Splitscreen)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
USK-Freigabe	tba.
Release	Anfang Dezember

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Rennspiel, 1-4 Spieler, Namco

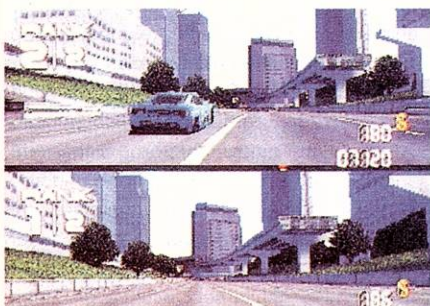
RIDGE RACER 4

Die Väter des ersten Rennspiels für die PlayStation melden sich bald mit einer vierten Inkarnation des kultigen Racers zurück. Seit Gran Turismo liegt die Meßlatte hoch, aber Namco ist sich ziemlich sicher, diese Hürde locker zu überwinden.

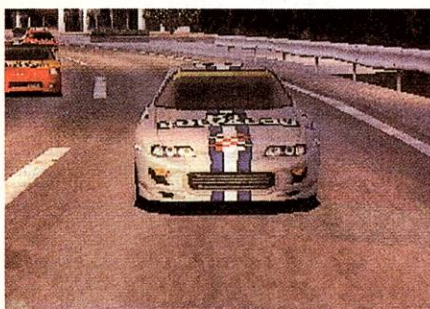
In Sachen Fuhrpark schließt man zumindest zum großen Rivalen auf, denn insgesamt sollen (unterschiedliche Farbvarianten eingeschlossen) 300 Fahrzeuge zur Auswahl stehen. Welche Modelle uns erwarten, steht leider noch nicht fest. In Sachen Spielmodi wird diesmal auch eine reinrassige Grand Prix-Variante geboten, bei der man sein Team erfolgreich durch eine Saison zu geleiten hat. Bei der

Auswahl der Mannschaften wurde bei Namco diesmal die eigene Vergangenheit aufgearbeitet, denn unter anderem wird es den Pac Racing Club, das Racing Team Solvalou (bekannt als Raumschiff aus Xevious), das Dig Racing Team und den Racing Club Micro Mouse Mapy geben. Geplant sind derzeit auch acht unterschiedliche Strecken. Sollten diese nicht wieder nur bloße Abzweigungen einer Strecke sein, sondern komplett eigenständige Pisten, so wäre dies durchaus ein Quantensprung, wenn man die Vergangenheit der Serie berücksichtigt, deren Stärke ja noch nie eine opulente Kursvielfalt war. In Sachen Steuerung hingegen will man wieder „back to the roots“, sprich die modifizierte – für viele verschlimmbesserte – Methode von Ridge Racer wird über Bord geworfen und die altbewährte Ridge Racer- und Ridge Racer Revolution-Variante feiert Wiederauferstehung – für alle Fans der Serie eine erfreuliche Nachricht. Weiterhin weist man bei Namco jeglichen Simulations-Anspruch weit von sich, der vierte Streich soll wie die illustren Vorgänger einfach nur Temporausch ohne Reue bieten. Grafisch können wir uns bereits jetzt auf einen Leckerbissen der absoluten Spitzenklasse einstellen: Fotorealistische Landschaften, fein ausgearbeitete Fahrzeuge, famose – in Echtzeit berechnete – Licht-Effekte und ein rasantes Tempo sollen die PlayStation bis an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit treiben. In Japan fällt der Startschuß bereits am 3. Dezember; ein deutscher Release-Termin steht noch nicht genau fest.

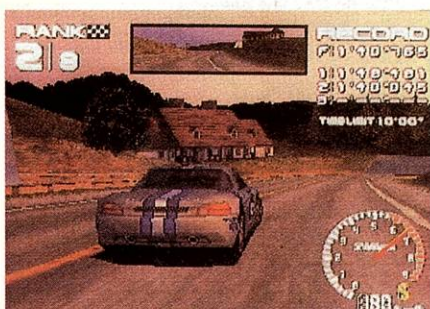
Marco Marzinkowski



Hoffentlich kommt der Modus für 2 Spieler gleichzeitig ohne größere Slowdowns aus.



Namco hat mit R4 Ridge Racer ganz klar Gran Turismo ins Visier genommen.



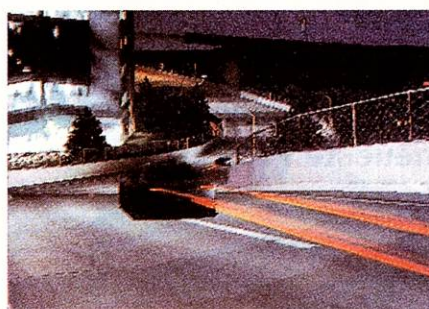
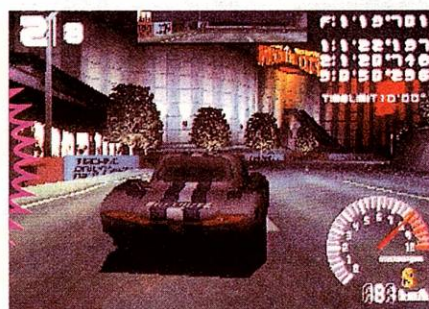
Die acht Strecken sollen überaus abwechslungsreich ausfallen und auch verschiedene Tageszeiten werden geboten.



Optisch will man den Genre-Primus Gran Turismo noch übertreffen. Die Chancen hierfür stehen gut.



300 Fahrzeuge gibt es, wenn man alle Farbvarianten mitzählt.



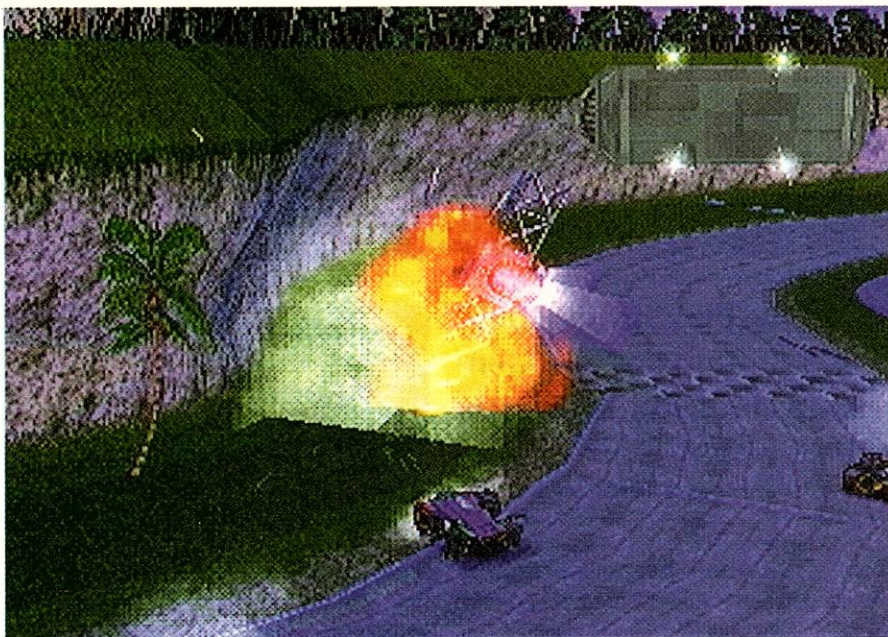
Ein Spielmodus wird natürlich das obligatorische Zeitfahren sein.

ANGESPIELT

Sollte Namco die guten Vorsätze wirklich in die Tat umsetzen, ist der dritte Aufguß von Ridge Racer ein ernsthafter Kandidat für den neuen Referenztitel.

Titel	Ridge Racer 4
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba./Ja
Levels	8 Strecken
Preis	tba.
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	tba.
Release	1999

EINSCHÄTZUNG **SUPER**



Saubere Technik: Der Scheinwerfermast bricht ein, die Frame-Rate nicht.



Der Raketenwerfer in Action: Ziel anvisieren... und schon geht die Missile auf die Reise.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

ROLLAGE

Wenn Psygnosis ein neues Spiel herausbringt, kann man eigentlich von exzellenter Technik ausgehen – das neueste Projekt hat es aber auch spielerisch faustdick hinter den Ohren!

Im Bereich der mit Extrawaffen gespickten Rennspiele konnte bisher kein Titel den beiden Wipeouts gefährlich werden, doch ausgerechnet aus eigenem Hause rückt jetzt ein ernstzunehmender Konkurrent für Psygnosis' Klassiker an. Dabei sollte man sich nicht davon täuschen lassen, daß die Rennen bei Rollage ganz normal auf vier Rädern stattfinden – denn gewöhnlich ist das Fahrgefühl bei Rollage nun wirklich nicht. Das einzigartige Spielgefühl resultiert aus der seltsamen Konstruktion der Fahrzeuge, die durch den großen Raddurchmesser immer saube-

ren Bodenkontakt haben. Überschlüge sind damit vielleicht etwas zeitraubend, aber keinesfalls gefährlich. Und wer ungünstig aus einem Tunnel herauskatapultiert wird, kann mit großer Wahrscheinlichkeit direkt weiterfahren, auch wenn der Fahrer das Rennen danach kopfüber fortführen muß. Für den Piloten vor dem heimischen Bildschirm macht das keinen Unterschied. Zusammen mit der jetzt schon sehr ausgereiften Fahrzeugphysik bietet Rollage bereits in der Vorabversion ein hervorragendes Spielgefühl. Hinzu kommen noch das vielversprechende De-

sign der Strecken und die zahlreichen Extras wie Suchraketen, Turbo-Boosts oder Zeitbremsen (natürlich nur für die gegnerischen Fahrzeuge), die jeweils mit gelungenen Grafik-Effekten dargestellt werden. Apropos Grafik: Grafisch ist Rollage ebenfalls nicht von schlechten Eltern, denn die Grafikengine bietet nicht nur eine angenehme Sichtweite, sondern auch eine erfreulich hohe und konstante Frame-Rate – selbst wenn's auf dem Screen nur so kracht, gerät die PlayStation nicht ins Stocken, was bei einem dermaßen schnellen Rennspiel sehr wichtig ist. Ebenfalls überzeugen konnte der 2-Player-Split-screen-Modus, der für spannende Kopf-an-Kopf-Duelle gut ist. Bis zum Release im März soll noch ausgiebig am Gameplay gearbeitet werden, aber auch angesichts der aktuellen Version kann man vorbehaltlos konstatieren, daß Rollage ein äußerst vielversprechendes Spiel ist.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Rollage kann schon in dieser frühen Vorabversion begeistern und wird mit Sicherheit einer der besten Action-Racer.

Titel	Rollage
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 (Splitscreen)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	März 1999



Im Select-Screen präsentieren sechs Fahrer ihre Fahrzeuge und -künste.

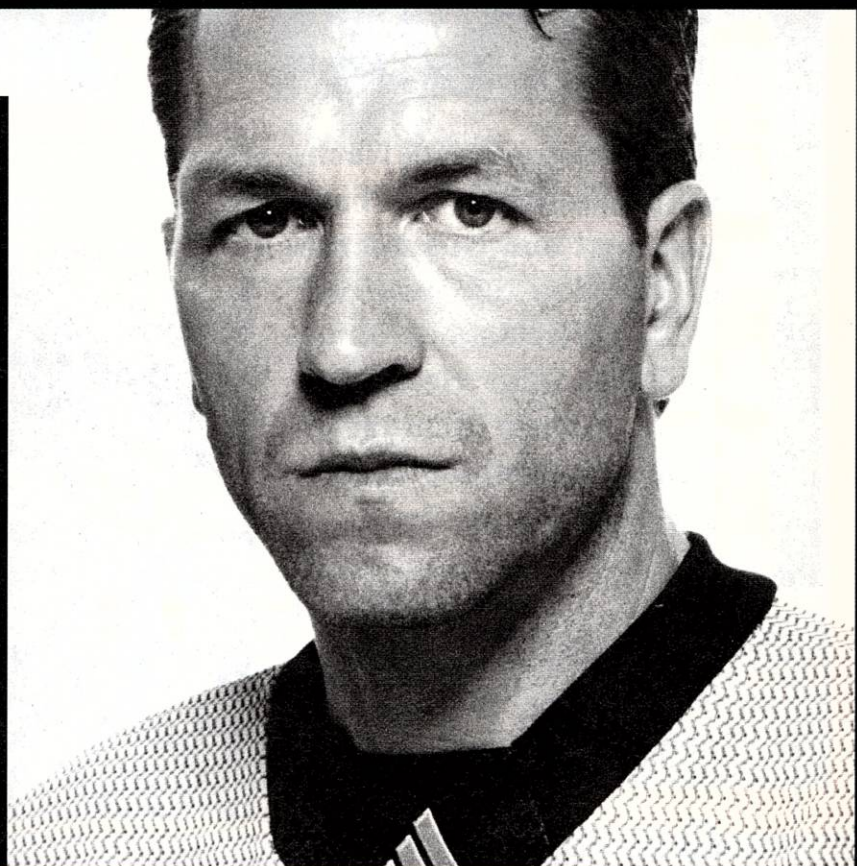


Highspeed in Küstennähe? Kein Problem: Eine unsichtbare Barriere verhindert Abstürze.

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



identität.



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: **METAL GEAR SOLID**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

PlayStation ist eine Marke von Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 ist eine Marke von Nintendo Co., Ltd. SSSS & USSP098 are registered trademarks of Konami Co., Ltd. SSSS & USSP098 are registered trademarks of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. All Rights Reserved. Alle Warenzeichen und Warenmarken sind Eigentum der jeweiligen Hersteller.

Beat 'em Up, 1-2 Spieler, Konami

KENSEI - SACRED FIST

Über mangelnden Nachschub brauchen sich Fans von Beat 'em Ups auf der PlayStation nun wahrlich nicht zu beklagen. Daher muß ein neuer Herausforderer für die etablierten Konkurrenten wie Tekken 3 oder Dead Or Alive schon etwas besonderes bieten, um aus der Masse herauszuragen – Konami läßt es mit Kensei auf einen Versuch ankommen!

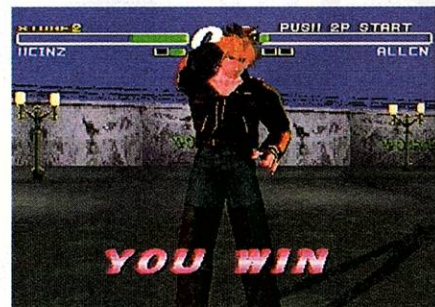
O bwohl man heutzutage schon bei relativ eigenständigen Nachfolgern und Clones von erfolgreichen Spielen oft den Vorwurf der fehlenden Innovationen hört, bedient sich Kensei in vielen Punkten äußerst frech bei den Größen des Genres: Das Design der Kämpfer lehnt sich stellenweise sehr stark an die Tekken- und Virtua-Fighter-Serien an. So erinnert Yugos Outfit stark an Kazuya Mishima und der Kämpfer mit dem furchterregenden Namen „Heinz“ eifert Jacky Bryant nach. Douglas dagegen ist Action-Star Steven Seagal nachempfunden. Auch das Gameplay ist ein Potpourri aus den auf dem Markt befindlichen Kampfsystemen: Die Tastenbelegung mit Punch, Kick, Catch und Block erinnert vor allem an Segas Virtua Fighter und Dead Or Alive, die weitere Steuerung ist aus Squares Tobal entlehnt – durch Druck auf „Oben“ oder „Unten“ bewegt man sich in die Tiefe der Arena, Springen und Ducken sind nur beim Angreifen oder Blocken möglich. Auch sonst



Wie in 3D-Beat 'em-Ups üblich, besitzt natürlich auch Kensei einen Practice-Mode. Die Wasserfall-Stage gehört zu den schönsten.

bietet Kensei gewohnte Kost: Liegende Gegner können weiter bearbeitet werden oder direkt beim Aufstehen die Gegenoffensive einleiten, es gibt einige Konter und etliche Multipart-Würfe wie bei Tekken üblich. Ebenfalls von Tekken „inspiriert“ ist die Möglichkeit, den für jeden Kämpfer individuellen Sub-Boss freizuspielen und selbst zu steuern. Leider orientierte man sich dabei etwas zu stark am ersten Tekken, denn die Bonus-Fighter ähneln ihren Gegenstücken dermaßen stark, das man schon fast von neuen Outfits statt Fightern reden kann. Etwas seltsam geht das Blocken vonstatten, denn man sieht nicht, in welcher Höhe der Gegner blockt, bis man tatsächlich einen Treffer gelandet hat – was sicherlich nicht gut für den Taktikgehalt der Matches ist. Technisch bietet Kensei auf dem Datenblatt einiges: Das Spiel läuft in einer höheren Auflösung bei flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und bietet trotzdem 3D-Hintergründe. Der Haken an der Sache ist: Die Fighter sind nicht vollständig texturiert und die Hintergründe teilweise recht grob und weitgehend unspektakulär. Die Animationen schwanken zwischen hervorragend und merkwürdig. Insgesamt sieht es momentan nicht danach aus, als ob Kensei den Genre-Platzhirschen Konkurrenz machen könnte, ausgehungerte Prügelspieler könnten trotzdem zufrieden gestellt werden.

Michael Pruchnicki



Unlizenzierte Gastauftritt: Mit „Heinz“ als Star konnte Konami ein waschechtes Jacky Bryant-Double engagieren.

ANGESPIELT

Kensei hat durch die gute Technik einiges an Potential, spielerisch kann allerdings bisher nicht mit den Referenztiteln konkurrieren.

Titel	Kensei – Sacred Fist
Genre	Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/ Dual Shock	Nein/Ja
Levels	22 Kämpfer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba.
Release	Januar

EINSCHÄTZUNG **OK**



Tekken lässt grüßen: Zu den anfangs neun Kämpfern gesellen sich im Laufe der Zeit noch 13 weitere.

Action-Adventure, 1 Spieler, Activision

T'AI FU

Wie heißt das Teil? Taifun? Ach nein, T'ai Fu soll der neueste Titel von Activision heißen. Damit wird bereits ein gewisser fernöstlicher Touch deutlich, der jedoch durch einen ungewöhnlichen Hauptcharakter eine ganz eigene Note erhält. Der Held des Spiels könnte nämlich direkt der Kelloggs Frosties-Werbung entsprungen sein.

Das von Dream Works Interactive (der Firma von Steven Spielberg) entwickelte Spiel bietet nämlich einen flotten Tiger – Titelheld T'ai Fu – als Spielcharakter. Er ist der letzte Überlebende seiner Rasse und muß sich in 20 abwechslungsreichen Levels gegen diverse gegnerische Clans durchsetzen, um im Finale den finsternen Drachenmeister vernichtend zu schlagen. All dies dient dem Zweck, seine Ehre wieder herzustellen. Seine Reise führt dabei durch grüne Dschungel-Landschaften, Tempel, Flußbetten, düstere Höhlen und andere altertümliche Schauplätze, die bereits jetzt sehr detailliert in Szene gesetzt sind und auch mit feinen Transparenz-Effekten aufwarten. Eine dynamische Kameraführung leitet behende durch das Geschehen, welches aber noch mit enormen Clipping-Problemen zu kämpfen hat. Dem Hersteller zufolge sollen diese aber bis zum Release im November ausgemerzt werden. Auch die Musik



Durch eine dynamische Kameraführung werden Sie durch die Levels geführt.

weiß zu gefallen, bietet sie doch eine interessante Mischung aus orientalischen, mystisch angehauchten und dramatischen Passagen. Zu Beginn verfügt unser getigertter Freund nur über einige wenige Kampf-Aktionen, soll und muß sich aber schrittweise an die 100 verschiedene Fähigkeiten aneignen. Ähnlich wie bei einem reinrassigen Beat 'em Up sind sogar Combos möglich. Dazu steht noch die Beherrschung der mystischen Chi-Kräfte auf dem Programm, die



Die verschiedenen Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

ihm die Macht über die vier Elemente (Erde, Feuer, Wasser, Luft) verleihen. Auch ist es möglich, einige Teile aus der interaktiven Landschaft aufzunehmen, um sie dann mit Schmackes vor die Gegner zu werfen. Diese bestanden in unserer Version aus anderen Tieren wie beispielsweise Schlangen, Spinnen oder Leoparden. Kleine Jump&Run-Einlagen stehen auch noch auf dem Programm, aber im Vordergrund stehen klar die Erforschung der großen Spielstufen und der Kampfaspekt des Spiels.

Marco Marzinkowski



An die 100 Moves sollen bei T'ai Fu für die Kämpfe zur Verfügung stehen.

ANGESPIELT

Frisches Action-Adventure, das vom grafischen Stil her am ehesten mit Time Commando zu vergleichen ist und durchaus für einen Überraschungs-Hit gut sein könnte.

Titel	T'ai Fu
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual-Shock	Ja/Ja
Levels	Circa 20
Preis	tba.
Hersteller	Activision
Entwickler	Dreamworks Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT T'AI FU

PLAYSTATION ZONE 12/98

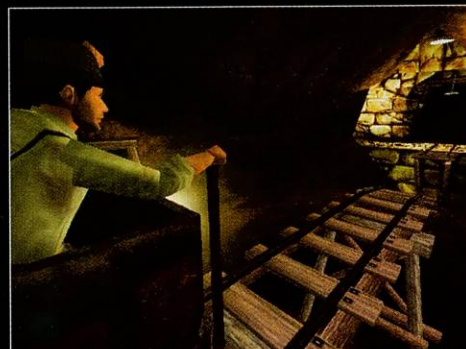


PLAY STATION GALERIE

INDIANA JONES A.T.I.M.

Auf ein spannendes Duell in der virtuellen Spielwelt können wir uns im Frühjahr 1999 freuen, denn dann betritt der Kinoheld, der Core Design maßgeblich zu Lara Crofts Tomb Raider-Saga inspirierte, die PlayStation Zone. Die Rede ist natürlich von Indiana Jones, der nach diversen PC- und Amiga-Adventure-Unternehmungen erstmals in einem typischen 3D-Action-Adventure auftreten darf. LucasArts-Projektleiter Hal Barwood meint dazu: „Indy ist einfach ein Action-Held, der perfekt in eine 3D-Umgebung paßt!“ In Indiana Jones and the Infernal Machine, das im Jahre 1947 (also nach den drei Kinofilmen) spielt, dreht sich alles um eine Höllenmaschine aus dem Jahr 78 vor Christus, von der ein Teil vor der Küste Griechenlands gefunden wurde. Daß außerdem von den Sowjets gerade der Turm von Babel ausgegraben wird und im Spiel insgesamt acht verschiedene Schauplätze vorkommen (Utah, Babylon, Kasachstan, Philippinen, Mexiko, Atlantik, Ägypten u. a.), läßt auf ein spannendes Abenteuer hoffen, von dem wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben mehr berichten können.

ACTION-ADVENTURE, LUCASARTS, 1. QUARTAL '99



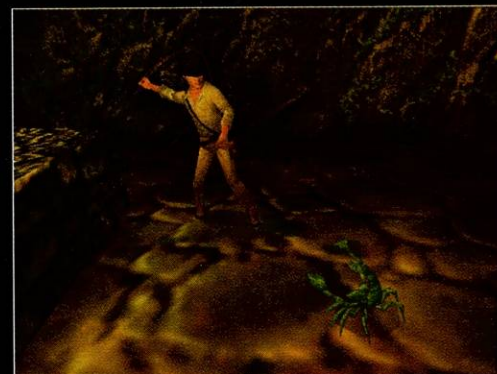
Eine Lorenfahrt darf in keinem Indiana Jones-Abenteuer fehlen.



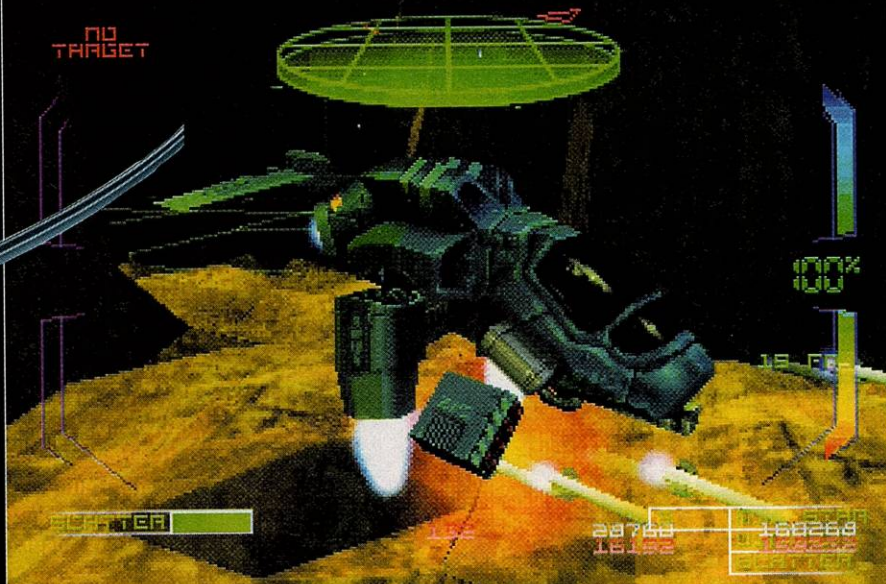
Wer war zuerst da, das Ei oder das Huhn? Daß die Tomb Raider-Designer von den Indiana Jones-Kinofilmen inspiriert wurden, ist klar. Wurden aber nun die LucasArts-Spiel-designer von Tomb Raider angeregt?



Vor dem Turm zu Babel kommt es zum Duell mit den wohl ewig bösen Sowjets.



Daß Indy seine Peitsche zu nutzen weiß, dürfte allseits bekannt sein.



Neu! Diesmal darf man mit einem Venom genannten Walker losziehen.



Optisch läßt sich G-Police 2 am ehesten mit dem hausinternen Konkurrenten Colony Wars vergleichen.



Um die unterschiedlichen Stadtteile zu erreichen, muß man durch die Tunnels flitzen.



Zimperlich darf man bei der Jagd nach den Terroristen nicht sein.

SYPHON FILTER

Düstere Agentenspiele erfreuen sich in der Konsolenwelt größter Beliebtheit, allerdings mit der Einschränkung, daß es auf der PlayStation bis auf das anstehende Metal Gear Solid bisher nur wenige namhafte Vertreter dieser Gattung gab. Für Abhilfe wollen nun die seit kurzem unter dem Namen 989 Studios firmierenden Entwickler von der amerikanischen Sony-Niederlassung sorgen, die den strahlenden Helden Gabe Logan in ein 3D-Action-Adventure mit 3rd-Person-Perspektive stecken, das die PlayStation grafisch bis aufs äußerste ausreizen soll. Wieviel Spielspaß die Vermeidung der biologischen Kriegsführung macht, können wir Ihnen hoffentlich bald verraten.

3D-ACTION, SCEE, 1999

G-POLICE 2

Obwohl G-Police nicht zu dem erwarteten Megaseller wurde, erfreut sich das futuristische 3D-Shoot 'em Up bei den echten Action-Fans immer noch großer Beliebtheit. Daß Psygnosis nun einen technisch kaum weniger spektakulären Nachfolger in der Mache hat, dürfte nicht nur Action-Puristen freuen. Im zweiten Teil, von dem es bislang noch keine spielbare Version gab, muß der Spieler klären, ob seine virtuelle Schwester am Ende des ersten Teils wirklich Selbstmord begangen hat. Dazu stehen nun fünf verschiedene Vehikel bereit (unter anderem auch eine Art Walker), mit denen man in 30 verschiedenen Levels für Ordnung sorgen kann. Zahllose Lichteffekte und ein bebender Soundtrack werden von den Wheelhaus-Entwicklern schon jetzt versprochen. Eine ausführliche Reportage liefern wir, sobald Psygnosis die erste spielbare Version freigegeben hat.

SHOOT 'EM UP, PSYGNOSIS, 12. MÄRZ



Spektakulär! Die heranrollende Lok beeinträchtigt mit ihren hellen Scheinwerfern die Sicht auf die andere Plattform.



Betreten verboten? Dies hindert unseren Held Gabe Logan nicht daran, über den Zaun zu klettern.



Völlige Bewegungsfreiheit und technische Klasse erinnern an den aktuellen Hit Spyro The Dragon.

A BUG'S LIFE

Daß Disney-Filme nicht immer zuckersüße Zeichentrickstreifen für die Kids-Zielgruppe sein müssen, wurde spätestens mit dem technisch toll gemachten Toy Story bewiesen. Die Schöpfer dieses Kultstreifens haben sich nun für ihren zweiten, komplett am Computer gerenderten Kinofilm die Welt der Insekten vorgenommen und ein ansprechendes Meisterwerk auf Zelluloid gebannt, das spätestens im nächsten Frühjahr auch in Deutschland in den Kinos anlaufen wird. Passend dazu haben Disney und Pixar auch ein PlayStation-Spiel in Vorbereitung, in dem man in der Rolle der Ameise Flik in bester 3D-Action-Adventure-Manier die Versklavung seines Ameisenstammes durch die Grashüpfer zu verhindern versucht, welche von Hopper angeführt werden.

ACTION-ADVENTURE, DISNEY, 1999



Tragisch! Die Grashüpfer wollen unter der Führung von Hopper den Ameisenstamm von Flik versklaven.



A Bug's Life kann schon jetzt als hitverdächtig eingestuft werden.



Man beachte den wunderschönen Licht-Effekt hinter den beiden Streithähnen.



Knallbunte Szenarien waren bereits ein Kennzeichen von Raymans erstem Abenteuer.



Man beachte das Rohr, aus dem Abwasser fließt.



Dank Realtime-Lightsourcing schimmert Rayman in der Farbe der Umgebung.



Dieser Wasserfall ist übrigens herrlich animiert.

RAYMAN 2

Der knuffige Spieleheld Rayman durfte zwar erst in einem Jump&Run-Spiel unter Beweis stellen, daß man auch nur mit Korpus, Kopf, Händen und Füßen ausgestattet (Arme, Hals und Beine fehlen) die wildesten Plattform-Abenteuer erleben kann, er zählt aber dennoch zu den bekanntesten und beliebtesten PlayStation-Figuren überhaupt. Die körperlichen Eigenschaften bleiben auch bei Rayman 2 die selben, ändern wird sich jedoch die Grafik-Darstellung, die diesmal alle drei Dimensionen nutzen wird. Echte Screenshots der PlayStation lagen bei Redaktionsschluß leider noch nicht vor, allerdings können wir euch Ubi Softs erste Entwicklungsstudien präsentieren, die es durchaus in sich haben.

JUMP&RUN, UBI SOFT, FEBRUAR '99



Hier kann man gut erkennen, daß der Kopf, die Hände und die Füße von Rayman keine direkte Verbindung zum Körper haben.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAYSTATION LEXIKON

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	05/98	94%
2. Formel 1 '97	Psygnosis	10/97	92%
3. WipEout 2097	Psygnosis	11/96	89%
4. Rage Racer	SCE	06/97	89%
5. V-Rally	Infogrames	07/97	88%

3D-BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tekken 3	Namco	09/98	90%
2. Dead Or Alive	Tecmo	07/98	87%
3. Soul Blade	Namco	03/97	86%
4. Tekken 2	Namco	10/96	86%
5. Street Fighter Ex Plus Alpha	Capcom	11/97	85%

2D-BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Street Fighter Alpha 2	Capcom	10/96	88%
2. Street Fighter Alpha	Capcom	04/96	85%
3. Marvel Super Heroes	Capcom	03/98	83%
4. Darkstalkers	Capcom	06/96	78%
5. Fatal Fury Real Bout	SNK	04/97	77%

ACTION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Forsaken	Acclaim	05/98	90%
2. Colony Wars	Psygnosis	12/97	88%
3. G-Police	Psygnosis	11/97	87%
4. One	ASC	02/98	87%
5. Blam! Machinehead	Core	11/96	86%

Sie wollen sich ein PlayStation-Spiel kaufen und wissen nicht, welches? Sie suchen aktuelle Infos und Bilder zu den derzeit wichtigsten PlayStation-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation-Lexikon die Antworten auf Ihre Fragen!

◀BEREITS ERHÄLTLICH

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Günstige Platinum-Titel sind besonders gekennzeichnet, während der Rest jeweils zu Preisen zwischen DM 80,- und DM 100,- zu haben sein sollte. Die Tests der Ausgabe werden aus technischen Gründen erst in der PSZ 1/99 berücksichtigt.

AKTUELLE ▼ ENTWICKLUNGEN

Die 43 in diesem Abschnitt mit einem Screenshot präsentierten Spiele sind noch nicht in Deutschland erhältlich und/oder werden derzeit gerade entwickelt. Es versteht sich von selbst, daß sowohl die Screenshots als auch die dazugehörigen Infos jeden Monats aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

A BUG'S LIFE



Die grafisch imposante Umsetzung des neuesten Disney-Render-Films.

Hersteller	Disney
Release	1999
GENRE:	3D-Action

ACTUA SOCCER 3

IN ARBEIT

Das neueste Fußballprojekt von Gremlin, präsentiert von Oliver Bierhoff und George Weah.

Hersteller	Gremlin
Release	November '98
GENRE:	Fußball

AKUJI THE HEARTLESS



Ein mystischer Held aus dem Talent-Stall der Soul Reaver- und Gex 3D-Macher.

Hersteller	Crystal Dynamics
Release	4. Januar '99
GENRE:	3D-Action-Adventure

ASTERIX

Das neueste Comic-Game von den Schlümpfe- und Asterix-Machern kommt nächstes Jahr.

Hersteller Infogrames

Release Februar '99

GENRE: Action-Adventure

BLAZE & BLADE

Ein ambitioniertes Rollenspiel mit deutschen Texten für bis zu vier Spieler.

Hersteller T&E Soft

Release 15. November '98

GENRE: Rollenspiel

BOX CHAMPIONS

Kann Electronic Arts den ersten Boxspiel-Hit auf der PlayStation landen?

Hersteller EA

Release 21. Dezember '98

GENRE: Boxen

C3

Ein hitverdächtiges Rennspiel der Total Drivin'-Macher. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe!

Hersteller Infogrames

Release Dezember '98

GENRE: Rennspiel

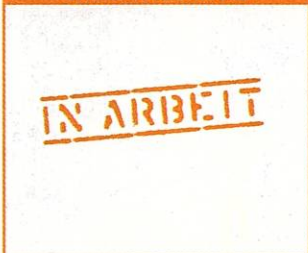
CRASH BANDICOOT 3

Das PlayStation-Vorzeige-Maskottchen geht in die dritte Runde. Mehr dazu in dieser Ausgabe.

Hersteller SCEE

Release 12. Dezember '98

GENRE: Jump&Run

DIE SCHLÜMPFE

Es war zu erwarten, daß die Schlümpfe auch auf der PlayStation auftreten werden.

Hersteller Infogrames

Release Mai '99

GENRE: Action-Adventure

DUNGEON KEEPER II

Daß aus dem für Ende des Jahres geplante Release nichts wird, war zu erwarten.

Hersteller Bullfrog/EA

Release 1999

GENRE: Rollenspiel

EARTHWORM JIM 3D

Die legendäre Jump&Run-Reihe von Shiny wird diesmal von Interplay fortgesetzt.

Hersteller Interplay

Release Januar '99

GENRE: Jump&Run

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider 2	Eidos	11/97	91%
2. Indiziert 2	Capcom	05/98	—
3. Oddworld Abe's Oddysee	GT Interactive	09/97	88%
4. Tomb Raider	Eidos	12/96	88%
5. Alundra	Psygnosis	4/98	86%

ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Discworld 2	Psygnosis	12/97	84%
2. Baphomets Fluch 2	Virgin	12/97	82%
3. Discworld	Psygnosis	02/96	82%
4. Baphomets Fluch	Virgin	11/96	80%
5. Riven – The Sequel to Myst	Acclaim	03/98	78%

BASKETBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NBA Pro 98	Konami	05/98	85%
2. NBA Fastbreak	GT Interactive	04/98	85%
3. NBA Live 98	EA	01/98	83%
4. Total NBA 98	SCE	06/98	82%
5. NBA In The Zone 2	Konami	02/97	82%

EISHOCKEY

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NHL 98	EA	11/97	87%
2. NHL Breakaway 98	Acclaim	11/97	85%
3. NHL Powerplay 98	Virgin	04/98	83%
4. NHL Face Off 98	SCEE	02/98	74%
5. NHL 97	EA	12/96	73%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. FIFA 98	EA	01/98	87%
2. Frankreich 98	EA	06/98	87%
3. Int. Superstar Soccer Pro 98	Konami	11/98	86%
4. Int. Superstar Soccer Pro	Konami	07/97	85%
5. Int. Superstar Soccer Deluxe	Konami	01/97	82%

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Snow Racer 98	Infogrames	05/98	76%
2. Cool Boarders 2	SCEE	02/98	71%
3. Extreme Snowbreak	Microids	04/98	71%
4. Cool Boarders	SCEE	02/97	62%
5. Phat Air	Funsoft	08/98	58%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WWF Warzone	Acclaim	09/98	85%
2. WCW vs the World	THQ	02/98	78%
3. Power Move Pro Wrestling	Capcom	03/97	77%
4. WCW Nitro	THQ	07/98	73%
5. WWF In Your House	Acclaim	01/97	72%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Madden 98	EA	12/97	89%
2. Everybody's Golf	SCEE	07/98	87%
3. Sampras Extreme Tennis	Codemaster	08/96	84%
4. Int. Track & Field	Konami	07/96	83%
5. PGA Tour '98	EA	01/98	81%

FLIPPER

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Pro Pinball: Timeshock!	Empire	03/98	77%
2. Pro Pinball: The Web	Empire	08/96	76%
3. Tilt	Virgin	03/97	74%
4. True Pinball	Digital Illusions	05/96	70%
5. Extreme Pinball	EA	06/96	63%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Bust-a-Move 3	Acclaim	12/97	86%
2. Bust-a-Move 2	Acclaim	06/96	85%
3. Kula World	SCEE	06/98	85%
4. The Lost Vikings 2	Interplay	04/97	84%
5. Overboard	Psygnosis	11/97	78%

ELIMINATOR



Eine rasante Mischung aus Shoot 'em Up und Rennspiel von Psygnosis. Demo auf der aktuellen CD!

Hersteller Psygnosis
Release 29. Januar '99
GENRE: Action

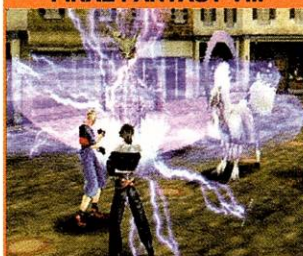
FIFA 99



Der neueste Teil aus der beliebten und erfolgreichen Fußball-Reihe. Der Test folgt nächste Ausgabe.

Hersteller EA
Release 26. November '98
GENRE: Fußball

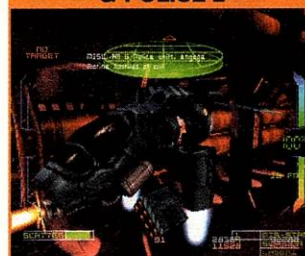
FINAL FANTASY VIII



Noch ist der Release weit entfernt. Wer das Spiel in Deutschland vertreibt, steht nicht fest.

Hersteller Squaresoft
Release Herbst '99
GENRE: Rollenspiel

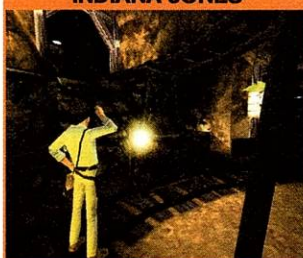
G-POLICE 2



Der Nachfolger der hammerharten Action-Legende von Psygnosis. Mehr Bilder in der Galerie.

Hersteller Psygnosis
Release 12. März '99
GENRE: Shoot 'em Up

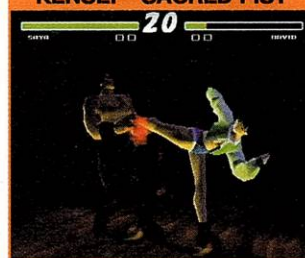
INDIANA JONES



Indiana Jones and the Infernal Machine ist ein echter Rivale für Tomb Raider III.

Hersteller LucasArts
Release 1. Quartal '99
GENRE: Action-Adventure

KENSEI - SACRED FIST



Ein stilvolles Beat 'em Up aus dem Hause Konami, das brillante Animationen zu bieten hat.

Hersteller Konami
Release Januar '99
GENRE: Beat 'em Up

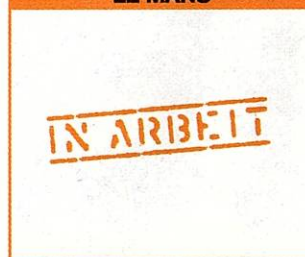
KKND KROSSFIRE



Ein Echtzeit-Strategie-Spiel von australischen Programmierern. Ein Preview folgt nächste Ausgabe.

Hersteller Melbourne House
Release Februar '99
GENRE: Strategie

LE MANS



Ein weiteres vielversprechendes Rennspiel von Infogrames. Ist es besser als C3?

Hersteller Infogrames
Release 1999
GENRE: Rennspiel

LIBERO GRANDE



Ein neuartiges Fußballspiel aus der Hitfabrik von Namco. Der Test ist in dieser Ausgabe.

Hersteller Namco

Release 11. Dezember '98

GENRE: Fußball

MESSIAH



Dank einer revolutionären 3D-Engine soll Messiah neue Maßstäbe setzen.

Hersteller Shiny Entertainment

Release 1999

GENRE: Action

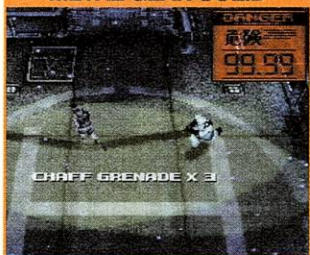
JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	05/98	88%
2. Crash Bandicoot 2	SCEE	12/97	85%
3. Heart Of Darkness	Infogrames	07/98	85%
4. Crash Bandicoot	SCEE	11/96	84%
5. Lucky Luke	Infogrames	05/98	83%

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Final Fantasy VII	Squaresoft	12/97	94%
2. Breath Of Fire III	Capcom	08/98	88%
3. Diablo	Blizzard/EA	05/98	88%
4. Suikoden	Konami	02/97	87%
5. Azure Dreams	Konami	09/98	73%

METAL GEAR SOLID



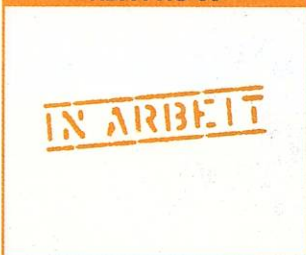
Keine Frage: Metal Gear Solid ist wohl das Spiel, auf das alle PlayStation-User warten.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: 3D-Adventure

NBA PRO 99



Der neueste Basketball-Knaller von Konami ist im Anmarsch. Ein Preview ist in Vorbereitung.

Hersteller Konami

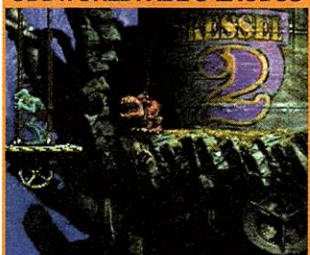
Release Februar '99

GENRE: Basketball

SHOOT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Nuclear Strike	EA	11/97	86%
2. Soviet Strike	EA	12/96	84%
3. Parodius Del.	Konami	09/95	83%
4. Future Cop L.A.P.D.	EA	10/98	80%
5. View Point	EA	01/96	80%

ODDWORLD: ABE'S EXODUS



Einen Test zu diesem brillanten Game finden Sie natürlich in dieser Ausgabe!

Hersteller GT Interactive

Release 13. November '98

GENRE: Adventure

POY POY 2



Denkspiel-Freaks dürfen sich auf neue Knobel-Sessions freuen. Das Spiel kommt nächstes Jahr!

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Denkspiel

SIMULATION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Theme Park	EA	01/96	86%
2. SimCity 2000	Maxis	09/96	84%
3. Theme Hospital	EA	04/98	78%
4. A-Train	Maxis	05/96	76%
5. Transport Tycoon	Ocean	10/97	74%

PRINCE NASEEM BOXING



Der populäre Box-Prinz will auch auf der PlayStation herausfordern. Können die Codemasters boxen?

Hersteller Codemasters

Release 1. Quartal '99

GENRE: Boxen

PSYBADEK



Psybadek ist eine innovative Mischung aus Rennspiel und Jump&Run. Demo auf der CD.

Hersteller Psygnosis

Release 20. November '98

GENRE: 3D-Jump&Run

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WarCraft 2	Blizzard	09/97	92%
2. Command & Conquer 2	Virgin	12/97	90%
3. Command & Conquer	Virgin	01/97	88%
4. Worms	Ocean	02/96	88%
5. X-COM Enemy	Unknown	05/96	82%

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie alle aktuellen Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, daß die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 29.10.98

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Sport	Gremlin	November
Actua Soccer 3	Fußball	Gremlin	27. November
All Star Tennis 99	Sport	Ubi Soft	15. November
Apocalypse	Action	Activision	November
Blasto	3D Platform-Adventure	SISA	6. November
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&E Soft	15. November
B-Movie	Action	GT Int.	15. November
Bust a Groove	Entertainment	SCEE	6. November
Breath Of Fire	Rollenspiel	Capcom	November
Colony Wars - Vengeance	Action	Psygnosis	13. November
Croc Platinum	Jump&Run	EA/Fox	5. November
Cool Boarders 3	Snowboarding	SISA	27. November
Deer Stalker	Action	Interplay	November
Dodgem Arena	Action	Project 2	27. November
FIFA 99	Sport	EA Sports	26. November
Global Domination	Strategie	Psygnosis	27. November
Hercules Platinum	Adventure	Disney	13. November
Lemmings	Strategie	Psygnosis	6. November
NBA Live 99	Basketball	EA Sports	19. November
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	6. November
Rogue Trip	Action	GT Interactive	10. November
Mickey's W. Adv. Platinum	Jump&Run	SCEE	13. November
NFL Blitz	Sportspiel	Midway	30. November
Music	Entertainment	Codemasters	20. November
Oddworld: Abe's Exoddus	Adventure	GT Interactive	16. November
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Sunsoft	November
Pool Shark	Sport	Gremlin	27. November
Small Soldiers	Action	EA/DWI	19. November
Streak	Action	GT Interactive	30. November
Test Drive 5	Rennspiel	EA/Accolade	5. November
TOCA 2	Rennspiel	Codemasters	27. November
Tomb Raider III	Action-Adventure	Eidos	20. November
Psybadek	Jump&Board	Psygnosis	20. November
Wild Arms	RPG	SISA	20. November
VR Football 99	Sport	Interplay	November

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Asteroids 3D	Shoot 'em Up	Activision	Dezember
Box Champions	Sport	EA Sports	21. Dezember
Brunswick Bowling	Sport	THQ	Dezember
Dolphin's Dream	Action Adventure	Konami	Dezember
C3 Racing	Rennspiel	Infogrames	Dezember
Centipede	Action	Hasbro	4. Dezember
Crash Bandicoot 3	Platform-Adventure	Universal	11. Dezember
Libero Grande	Sport	Namco	11. Dezember
Monster Seed	Action-Adventure	Sunsoft	Dezember
Test Drive 4x4	Rennspiel	EA/Accolade	3. Dezember
Tiger Woods 99	Golf	EA Sports	21. Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	4. Januar
Big Air	Sport	EA/Accolade	29. Januar
Deep Blue	Action Adventure	Konami	Januar
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	Januar
Eliminator	Shoot 'em Up	Psygnosis	29. Januar
Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	Januar
NFL Extreme	Sport-Simulation	SISA	Januar
T'ai Fu	Action	Activision	Januar
Premier Manager 99	Sport	Gremlin	Januar
RC Stunt Copter	Geschicklichkeit	Shiny Entertainment	Januar
Shanghai 3D	Geschicklichkeit	Sunsoft	Januar

RACING SIMULATION 2



Kann Ubi Soft mit der PC-Umsetzung ganz nach vorne fahren? Wir denken schon.

Hersteller Ubi Soft

Release 15. Februar '99

GENRE: Rennspiel

RAYMAN 2



Schafft Ubi Soft populärer 2D-Jump&Run-Held den Sprung in die dritte Dimension?

Hersteller Ubi Soft

Release Februar '99

GENRE: 3D-Jump&Run

RC STUNT COPTER



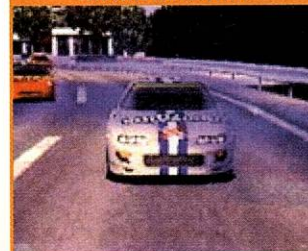
Die kuriose Simulation eines ferngesteuerten Hubschraubers von Shiny Entertainment.

Hersteller Shiny Entertainment

Release Januar '99

GENRE: Simulation

RIDGE RACER 4



Kann Namco mit Ridge Racer 4 zu Gran Turismo aufschließen? Die Chancen stehen gut.

Hersteller Namco

Release 1999

GENRE: Rennspiel

ROLLCAGE



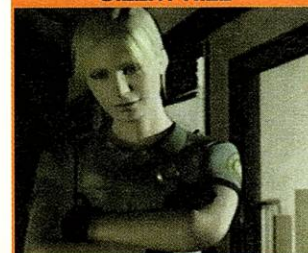
Das neueste Fun-Racing-Game von Psygnosis, das nicht nur technisch überzeugen kann.

Hersteller Psygnosis

Release 26. März '99

GENRE: Fun-Racing

SILENT HILL



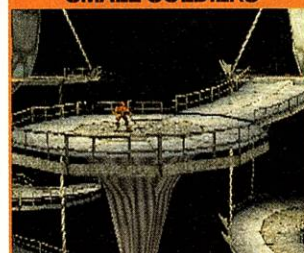
Ein gruseliges Horrorspiel in bester Capcom-Tradition erwartet uns im März '99.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Horror

SMALL SOLDIERS



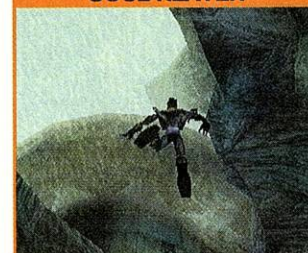
Electronic Arts sicherte sich die Rechte zum Computer-animierten Kinohit Small Soldiers.

Hersteller EA

Release 19. November '98

GENRE: Action-Adventure

SOUL REAVER



Das möglicherweise beste Action-Adventure des kommenden Jahres. Mehr Infos folgen bald!

Hersteller Crystal Dynamics

Release 1. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

SYPHON FILTER



Ein heißer 3D-Shooter für absolute Profis von Sony Computer Entertainment!

Hersteller SCEE

Release 1999

GENRE: 3D-Action

T'AI FU



Ein Action-Game von der Spielberg-Firma Dreamworks und Activision.

Hersteller Activision

Release Januar '99

GENRE: Action

TOMB RAIDER III



Eine höhere Auflösung, neue Entwickler und mehr Effekte werden versprochen.

Hersteller Eidos

Release 20. November '98

GENRE: 3D-Action

V-RALLY 2

IN ARBEIT

Eines der meistverkauften PlayStation-Spiele überhaupt geht im Juni in die zweite Runde.

Hersteller Infogrames

Release Juni '99

GENRE: Rennspiel

WCW/NWO THUNDER

IN ARBEIT

Das vorläufig letzte WCW-Spiel von THQ! Ein Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

Hersteller THQ

Release Januar '99

GENRE: Wrestling

WILD ARMS



Diese Mischung aus RPG und Strategie-Spiel soll am 20. November veröffentlicht werden.

Hersteller SISA

Release 20. November '98

GENRE: RPG

X-GAMES PRO BOARDER



Der neueste Snowboarding-Titel von Disney und Radical erscheint um SCE Deutschland.

Hersteller Disney

Release 1999

GENRE: Snowboarding

YARG



Eine Mischung aus WipEout und Tunnel B1 von der deutschen Firma VCC Games.

Hersteller VCC Games

Release 1999

GENRE: Rennspiel

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Tunguska	3D-Action-Adventure	Project 2	Januar
WCW/NWO Thunder	Wrestling	THQ	Januar

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	Februar
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Februar
Hard Edge	Action Adventure	Sunsoft	Februar
Kingsley	Jump&Run	Psygnosis	26. Februar
KKND 2	Echtzeit-Strategie	Melbourne House	Februar
Master of Monsters	RPG	ASCII	Februar
NBA Pro 99	Basketball	Konami	Februar
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	15. Februar
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	Februar
San Francisco Rush 2	Rennspiel	Midway	1. Februar
TrapGunner	Action	Konami	Februar
Uprising 2	Action	Ubi Soft	Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Attack of the Saucerman	3D-Jump&Run	Psygnosis	26. März
G-Police 2	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
Metal Gear Solid	3D-Adventure	Konami	März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	März
PRO 18: World Tour Golf	Sport	Psygnosis	16. März
Retro Force	Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
Rollcage	Rennspiel/Action	Psygnosis	26. März
Poy Poy 2	Skill/Strategy	Konami	März
Puma Street Soccer	Sport	Sunsoft	März
Rat Attack	Action	Mindscape	März
Silent Hill	Horror	Konami	März
Suikoden 2	RPG	Konami	März

APRIL/MAI/JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Cowpokes	3D-Jump&Run	Telstar	April
Joe Blow	3D-Jump&Run	Telstar	April
Soccer 99	WiSim	Canal+	April
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Mai
Jumpjet	Action Adventure	Ocean	Mai
Bugs Bunny Lost in Time	Action-Adventure	Ocean	Juni
Omikron	Action-Adventure	Eidos	Juni
V-Rally 2	Rennspiel	Ocean	Juni

1999

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life	Adventure	Disney	1999
Aironauts	Action-Adventure	Ocean	1999
Dark Messiah (vorl. Titel)	Adventure	Konami	1999
Dead Unity	Action	THQ	2. Quartal '99
Dungeon Keeper II	Action	Bullfrog	tba.
Final Fantasy 8	RPG	Square	Herbst '99
Indiana Jones	Action-Adventure	Funsoft	1. Quartal '99
Jack Nicklaus Golf	Golf	Activision	Frühjahr '99
Le Mans	Rennspiel	Ocean	1999
Pinball Addiction	Geschicklichkeit	Ocean	1999
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	1. Quartal '99
Rebus (vorl. Titel)	RPG	Konami	tba.
Rugrats	Action	THQ	1. Quartal '99
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	2. Quartal '99
Syphon Filter	Action	SCEE	1999
UEFA Soccer	Sport Action	Ocean	1999
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	1999
X-Games Pro Boarder	Snowboarding	SCEE	1999
X-Men	Arcade	Activision	Frühjahr '99

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	C&C Alarmstufe Rot: G.	80%	1
2.	(Neu)	MediEvil	85%	1
3.	(Neu)	Wild 9	81%	1
4.	(Neu)	Indiziert Platinum	—	1
5.	(Neu)	Rayman Platinum	82%	1
6.	(Neu)	Moto Racer 2	75%	1
7.	(Neu)	Int. Superstar Soccer Pro	86%	1
8.	(Neu)	TOCA Platinum	86%	1
9.	(Neu)	Tekken 3	90%	1
10.	(Neu)	Abe's Oddysee Platinum	88%	1
11.	(Neu)	Command & Conquer	88%	1
12.	(Neu)	Gran Turismo	94%	1
13.	(Neu)	Colin McRae Rally	86%	1
14.	(Neu)	S.C.A.R.S.	78%	1
15.	(Neu)	R-Types	—	1

Deutschland ist und bleibt ein Command & Conquer-Imperium, wie die aktuellen Verkaufscharts von Theo Kranz Versand beweisen. Erfreulich sind auch die hohen Neueinstiege von MediEvil, das offensichtlich nicht nur Skelette zum Klappern bringt, und von Wild 9, dem ersten echten 32 Bit-Produkt von Shiny Entertainment. Daß sich unter den Top 15 gleich vier Platinum-Titel befinden, beweist, wie gut Sonys Vermarktungs-Strategie funktioniert.

Quelle: Theo Kranz-Versand

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	TOCA 2	89%	1
2.	(Neu)	Crash Bandicoot 3	90%	1
3.	(Neu)	Apocalypse	88%	1
4.	(Neu)	Legend	73%	1
5.	(Neu)	NFL Blitz	85%	1
6.	(Neu)	Colony Wars – Vengeance	89%	1
7.	(Neu)	The Unholy War	75%	1
8.	(Neu)	Libero Grande	86%	1
9.	(Neu)	Cool Boarders 3	78%	1
10.	(Neu)	Formel 1 '98	88%	1
11.	(Neu)	Oddworld: Abe's Exoddus	89%	1
12.	(Neu)	Music	78%	1
13.	(Neu)	Tekken 3	90%	1
14.	(Neu)	Gran Turismo	94%	1
15.	(Neu)	Gex 3D: Enter The Gecko	88%	1

Klarer Fall: Noch können natürlich keine Lesercharts vorliegen, schließlich handelt es sich bei vorliegender PlayStation Zone um die erste Ausgabe. Aus diesem Grund starteten wir in der Redaktion eine Umfrage und präsentieren eine fein säuberlich sortierte Liste der aktuellen Lieblingsspiele. Ab der kommenden Ausgabe findet sich an dieser Stelle natürlich eine Liste, die auf Basis der PSZ-Zeugnis-Auswertung erstellt wurde.

Quelle: PSZ-Redaktions-Auswertung 10/98

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(Neu)	Soul Reaver	Crystal Dynamics	1
2.	(Neu)	Ridge Racer 4	Namco	1
3.	(Neu)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	1
4.	(Neu)	Metal Gear Solid	Konami	1
5.	(Neu)	Tomb Raider 3	Eidos	1
6.	(Neu)	FIFA 99	EA Sports	1
7.	(Neu)	C3	Infogrames	1
8.	(Neu)	Kensei	Konami	1
9.	(Neu)	T'ai Fu	Activision	1
10.	(Neu)	Rollcage	Psygnosis	1

Welche Spiele werden am sehnlichsten von der PlayStation-Fangemeinde erwartet? Die Antwort finden Sie hier! Vorläufig wurde obige Liste natürlich noch auf Basis einer Redaktionsumfrage zusammengestellt, aber in der kommenden Ausgabe werden Sie hier die echten Charts der PlayStation Zone-Leser vorfinden. Wichtig dabei ist, daß Sie uns Titel nennen, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind! Wir wollen keine Charts von den Spielen, die Sie demnächst kaufen!

Quelle: PSZ-Redaktions-Auswertung 10/98

MACH MIT!

Ihre Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von Ihnen wissen, welche PlayStation-Spiele Sie im Augenblick am liebsten spielen und welche Games Sie sich am sehnlichsten wünschen. Schicken Sie uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 129), auf dem Sie Ihre zwei persönlichen Top 5-Tabellen notieren. Bei der Most Wanted-Tabelle sollten Sie berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Sony dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG

PlayStation Zone

Kennwort: Charts

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

NEU IM REGAL

MEDIEVIL

MediEvil ist ein famoses Action-Adventure mit genialer Grafik und famosem Sound. Die Extraportion schwarzer Humor und die abwechslungsreichen Musikstücke tragen außerdem ihren Teil zum gelungenen Spielefest bei.

Marco Marzinkowski, Redakteur

GRAFIK 86% SOUND 88% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG **85%**

SPYRO THE DRAGON

Spyro ist ein süßer kleiner Feuer-spucker, mit dem man fantastische Abenteuer erleben kann. Dieser Meinung bin nicht nur ich, sondern auch meine Freundin, die sich ständig beschwert, daß ich sie nicht oft genug Spyro the Dragon spielen lasse.

Hans Ippisch, Chefredakteur

GRAFIK 88% SOUND 84% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG **86%**

FORMEL 1 '98

Dank verbessertem Grafikaufbau und dem Feinschliff bei Steuerung und Präsentation fährt Formel 1 '98 in einer eigenen Liga. Der hohe Realitätsgrad erlaubt es Motorsport-Fans, die abgelaufene Saison im Wohnzimmer zu genießen.

Florian Brich, Redakteur

GRAFIK 75% SOUND 80% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG **88%**

IHRE CHANCE

In der Regel sind die Spiele, die wir in der PSZ testen, noch nicht offiziell im Handel erhältlich. Wir wollen unsere Meinung jedoch nicht als die einzig gültige Wertungsinstanz ansehen, sondern sind daran interessiert, Ihre Meinung zu erfahren. Schicken Sie uns einfach Ihre Meinung (zwei bis drei flott formulierte Sätze inklusive Grafik-, Sound-, Dauerspaß- und Gesamtwertung) und ein Foto von Ihnen zu einem kürzlich erschienenen Spiel. Sollten wir Ihr Urteil abdrucken, dann erhalten Sie ein neues Spiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG

PlayStation Zone

Kennwort: Neu im Regal

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

PLAY STATION ZONE

Wer steckt hinter der PlayStation Zone? Wie ist das Heft aufgebaut? Was bedeuten die Wertungen? Hier bekommen Sie Antworten auf Ihre Fragen!

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH

Chefredakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Spyro The Dragon

Programmierte 10 Spiele für C64 und Amiga und arbeitet seit 1991 für Computec an Magazinen wie Amiga Games, N-Zone und Sega Magazin.



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bust a Groove

Berühmt und berüchtigt als gnadenloser Online-Kritiker mit einer unübersehbaren Vorliebe für Beat 'em Ups und Action-Spiele.



FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:
TOCA 2

Wagte nach der Prüfung für das erste Jura-Staatsexamen und der Mitarbeit bei Neon den Einstieg in das Videospiele-Geschäft.



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Crash Bandicoot 3

Findet mehr und mehr Gefallen an den diversen Konsolenspielen und entwickelt sich zum erbarungslosen Spiele-Experten.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
TOCA 2

Sammelte Erfahrung als Autor für diverse Internet-Magazine und landete als erster PSZ-Neuzugang bei Computec.



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Colin McRae Rally

Ein echter Spielefreak, der schon seit 1993 als freier Mitarbeiter für diverse Computec-Magazine kompetente Spieletests abliefern.

DER AUFTRAG

Der PlayStation-Markt boomt, die Spieleflut nimmt keine Ende, und so mancher Spielefan hat ernsthafte Probleme, sich in dem gewaltigen Spielmarkt zurechtzufinden. Die PlayStation Zone soll helfend zur Seite stehen und sowohl Profis als auch Anfängern mit zuverlässigen Infos, kritischen Tests und hilfreichen Tips&Tricks versorgen.

DAS KONZEPT

Grundsätzlich ist das Heft so gegliedert, daß man im ersten Drittel über aktuelle Neuheiten, in der Entwicklung befindliche Projekte sowie erstmals spielbare Titel informiert wird. Zuverlässige Verkaufscharts gehören ebenso dazu wie umfassende Release-Listen für die jeweiligen Märkte. Im Anschluß folgen Berichte zu den Spielen, die bereits als spielbare Version vorliegen. Handelt es sich um keine testfähigen Versionen, dann wird das Spiel unter der Rubrik „Angespielt“ vorgestellt, liegt eine laut Softwarehaus fertige Variante vor, dann wird das Game in der Test-Rubrik behandelt. Den Abschluß jeder Ausgabe bilden Tips, Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen zu den wichtigsten Titeln.

TEST-SYSTEM

Bekommt ein Spiel eine Gesamtwertung von 50%, dann bedeutet dies, daß der Titel in dem jeweiligen Genre durchschnittliche Qualität aufweist. Erhält ein Spiel um die 60%, dann dürfen Liebhaber dieser Spieleart durchaus mit einem Kauf liebäugeln. Ab 70% Prozent sollten auch Leute probieren, die sich für dieses Genre sonst eigentlich nicht begeistern können. Eine Wertung von über 80% signalisiert, daß es sich dem getesteten Game um ein Spitzenprodukt handelt, das man gespielt haben muß. Verteilt die Redaktion gar eine Wertung von 90% oder mehr, dann kommt man als ernstzunehmender PlayStation-Fan nicht um die Anschaffung herum.



Gelungene Spiele mit einer Wertung von mindestens 83% erhalten den sogenannten „PlayStation Zone-Hit“-Award, der als Gütesiegel angesehen werden darf.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Psygnosis

FORMEL 1 '98



Die reale Formel 1-Saison steuerte kürzlich ihrem dramatischen Höhepunkt in Suzuka entgegen. Rechtzeitig nach Saisonabschluß schiebt Psygnosis die neueste Fortsetzung der digitalen Formel 1 nach, damit sich Rennfreaks auch in der Motorsport-Pause ins Lenkrad verkral-len können. Ob es sich lohnt, den Rennhelm überzustülpen und den Motor zu quälen, lesen Sie in diesem ausführlichen Test.



Formel 1 '97-Veteranen finden sich schnell ins Spiel hinein. Sie dürfen im Arcade-Modus über die Kurse brettern, ein Zeitrennen absolvieren oder sich an einer kompletten Rennsaison versuchen. Auch das Challenge-Feature ist enthalten. Da Psygnosis die Formel 1-Lizenz hält, sind alle Kurse und Fahrer-teams der laufenden Saison anwählbar. Sie können also mit Schumacher oder Häkkinen ins Cockpit steigen und sogar auf der A1-Strecke in Österreich oder dem Nürburgring Bestzeiten hinterherjagen. Wer nur schnell den Fuß aufs Gas drücken will, wählt den geradlinigen Arcade-Modus und aktiviert die Lenk- und Bremshilfen.

Die Simulation geht in die nächste Runde

Das Herzstück von Formel 1 '98 bildet jedoch die realitätsnahe Meisterschaft. Nicht nur die Fahrer- und Streckenstatistiken wurden überarbeitet, sondern auch neue Regeln implementiert. Wer beispielsweise in der Boxengasse nicht die Geschwindigkeits-Begrenzung einhält, bekommt einen Straf-Stopp aufgebrummt. In den umfangreichen Menüs können Sie von der Bremsverteilung über die Federung bis zum Reifenabtrieb jeden mechanischen Aspekt auf den anstehenden Kurs abstimmen. Reifenschäden, Rennaus-

WER IN DEN RENN-OPTIONEN ALLE MÖGLICHKEITEN AKTIVIERT, DARF ECHTES FORMEL 1-FEELING GENIEßEN. LICHTEFFEKTE, FUNKENFLUG UND BREMS-SPUREN ERZEUGEN ATMOSPHERE.

Florian Brich, PlayStation Zone

fälle und Flaggen tragen zu einem authentischen Rennverlauf bei, der überdies von diversen Wetterbedingungen beeinflusst wird. Bevor Sie im Rennen durchstarten, können Sie sich in den Trainingsläufen und der Qualifikation behaupten. Anfänger rollen mit Automatikgetriebe an den Start, Fortgeschrittene reißen die Gänge lieber selber rein. Neben

INFO INTERVIEW MIT VISUAL SCIENCES

Lead Artist Kevin McDowell und Executive Producer Klaude Thomas standen uns Rede und Antwort.



Die Vorbilder von Formel 1 '98: In den Museumshallen von Williams erinnern Boliden im Wert von mehreren Millionen an zurückliegende Erfolge.



Zu Besuch bei Visual Sciences. Von links nach rechts: Ausführender Produzent Klaude Thomas, PSZ-Redakteur Florian Brich und der künstlerische Leiter Kevin McDowell.

PSZ: Wie viele Personen waren an der Entwicklung von Formel 1 '98 beteiligt?

Klaude: Ungefähr 20. Wir hatten nur neun Monate Zeit, da das Spiel zum Saisonende herauskommen soll.

PSZ: Welche Verbesserungen haben Sie bei Formel 1 '98 vorgenommen?

Kevin: Wir haben speziell an der Darstellung der Kurven gearbeitet und diese von den Teams überprüfen lassen. Für das Streckendesign wurden uns Karten von der FIA zur Verfügung gestellt. Außerdem hatten wir Videos und Fotos von den Kursen, so daß wir auch die Texturen so realistisch wie möglich darstellen konnten.

PSZ: Konnte das Pop-Up reduziert werden?

Kevin: Das Pop-Up bleibt ein Problem der PlayStation, vor allem wenn sich ein komplettes Formel 1-Feld auf der Strecke befindet. Indem wir Redundanzen ausgeschaltet haben, ließ sich die Zahl der zu zeichnenden Polygone um 20% reduzieren. Die Mehrspieler-Varianten sind so designt, daß nur 60% der Polygone, die im Einzelspieler-Modus auftauchen, benötigt werden.

PSZ: Sind Sie von Bizarre Creations – den Entwicklern der ersten beiden Formel 1-Simulationen – unterstützt worden?

Klaude: Ja, wir haben mit ihnen gesprochen und konnten uns ihren Code ansehen. Aber die Engine von Formel 1 '98 haben wir neu geschrieben, insbesondere das Rendering und die AI.

PSZ: Worauf sind Sie besonders stolz?

Klaude: Wir haben hart an der Fahrzeugdynamik gearbeitet. Dadurch, daß wir die Lage des Motors und die Kraftverteilung auf die Räder genau simulieren, sind das Kurvenverhalten und die Steuerung spürbar verbessert worden.

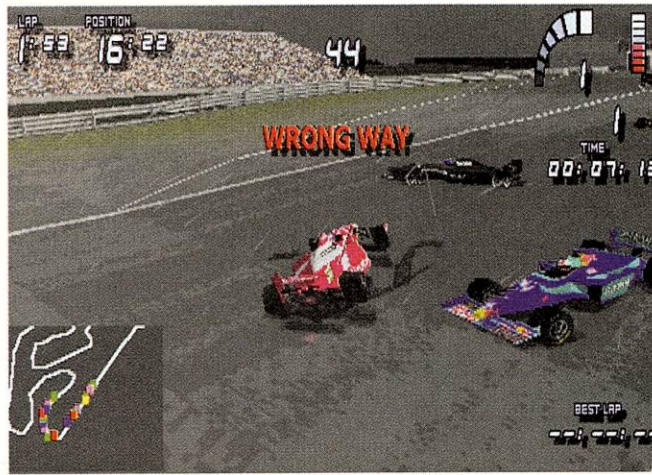
PSZ: Was war am schwierigsten umzusetzen?

Kevin: Das Geschehen nach dem Start ist am problematischsten. Bei Unfällen kommt die Computerintelligenz, die für jeden Fahrer speziell abgestimmt ist, ins Schwitzen.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.



Der Zwei-Spieler-Modus läuft ausreichend flüssig und ermöglicht auch auf dem anspruchsvollen Monaco-Kurs packende Duelle.



Die Kurse sind so authentisch, daß sogar die Video-Monitore berücksichtigt wurden. Zudem sind die Bremsspuren gut erkennbar.



Die Telemetrie-Daten der Fahrzeuge stammen aus dem Datenpool der FOCA.



Schumacher-Wetter: Beachten Sie das Rücklicht und den Schattenwurf.



Nach einem Crash sind von Frentzens Rennern nur noch Einzelteile übrig.

den verschiedenen Verfolgeransichten dürfen Sie auch eine neugestaltete Cockpit-Perspektive anwählen, die Sie mitten ins Geschehen versetzt.

Neues Team – neuer Look

Daß Formel 1 '98 nicht mehr von Bizarre Creations, sondern von Visual Sciences entwickelt worden ist, wird schon nach dem ausladenden Render-Intro spürbar. Durch die Option-Screens ist ein frischer Wind gezogen – sie sind ansprechender und durchdachter gestaltet. Die Grafik wirkt geschliffener. Es wurden noch mehr Streckendetails berücksichtigt, so daß Sie das Gefühl haben, so über die Kurse zu brausen, wie man es aus den Fernsehübertragungen kennt. Im Sichtfeld erscheinen Bandenwerbung, Tribünen und charakteristische Bauten.

INFO VERGLEICH

1.	Gran Turismo	SCE	94%
2.	Rage Racer	Namco	89%
3.	Formel 1 '98	Psygnosis	88%
4.	V-Rally	Infogrames	88%
5.	Formel 1	Psygnosis	87%

Formel 1 '98 kann zu den Fun-Racern, die beim Streckendesign mehr Freiheit genießen, aufschließen.

Zwar gibt es bei hohen Geschwindigkeiten immer noch Bildaufbauprobleme, doch wurden diese weiter in die Ferne gedrängt. Bei Karambolagen drehen sich die Wagen; wer seinen Vordermann anschubst, kann sehen, wie es diesen von der Strecke hebt. Bei Kontakten mit der Streckenbegrenzung oder Konkurrenten fetzt es Ihnen den Spoiler oder die Flügel weg, manchmal muß man sich auf drei Rädern an die Box schleppen.

Verbessertes Spielgefühl

Die Steuerung ist im Gegensatz zu Formel 1 '97 noch einen Tick feinfühlicher geworden, vor allem wenn man mit dem Analog-Pad an die Startaufstellung rollt. In den Kurven kommt die verbesserte Fahrzeugdynamik zum Tragen; selbst bei schwierigen Überholmanövern behalten Sie die Kontrolle. Dadurch, daß in der Boxengasse endlich Mechaniker ans Auto springen, ist das Gameplay weiter aufgewertet

DURCH DEN ENTWICKLER-WECHSEL HAT PSYGNOSIS VERHINDERT, DASS DIE F.I.A.-LIZENZ VON EINTÖNIGKEIT ZERFRESSEN WIRD.

Florian Brich, PlayStation Zone

Stück begleiten den Rennverlauf mit sachkundigen Kommentaren und bleiben nur selten in der Endlosschleife stecken. Die Palette der Soundeffekte reicht vom Röhren des Motors bis zum Rauschen beim Funkkontakt mit der Box. Im flüssigen Zwei-Spieler-Modus sind immerhin noch zehn Computergegner unterwegs. Besitzer eines Link-Kabels dürfen sich über den 4 Spieler-Splitscreen-Modus freuen.

Florian Brich



MEIN FAZIT: SUPER

Dank verbessertem Grafikaufbau und dem Feinschliff bei Steuerung und Präsentation fährt Formel 1 '98 in einer eigenen Liga. Der hohe Realitätsgrad, der mit kommentierten Kameraflügen vor dem Rennen anfängt und bis zu den G-Kraft-Wirkungen in der Cockpit-Perspektive reicht, erlaubt es Motorsport-Fans, die Saison im Wohnzimmer zu genießen.

TEST ERGEBNIS

Formel 1 '98 gewinnt durch die logische Menüstruktur, das fotorealistische Streckendesign und das optimierte Handling noch einmal deutlich an Fahrt. Da schalten wir die Test-Ampel gern auf Grün.



Der Monaco-Grandprix ist der Leistungstest für die Grafik-Routine. Bei Formel 1 '98 waren die Entwickler an die Kursvorgaben gebunden und konnten Pop-Up-Probleme nicht durch das Streckendesign kaschieren.

Titel	Formel 1 '98
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual-Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Visual Sciences
USK-Freigabe	Ab 6 Jahre
Release	30.10.1998

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
75%	80%	90%	88%

TOT ODER UNTOT, DAS IST HIER DIE FRAGE. MEDIEVIL. AB 9. 10.



.... ein spielerischer Hochgenuß."
(MegaFun 10/98)

Hamlet ist out.
MediEvil ist in: dämo-
nisch gute Grafik,
schrecklich schöne
Sounds, schaurige Dual
Shock Effects, unterir-
disch schwarzer Humor.
Ab 9. 10. im Handel.
MediEvil. Exklusiv für
PlayStation.

PlayStation-Hotline:

01 90/578 578 (1.21 DM/Min.)

www.playstation-europe.com



DUAL SHOCK™



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

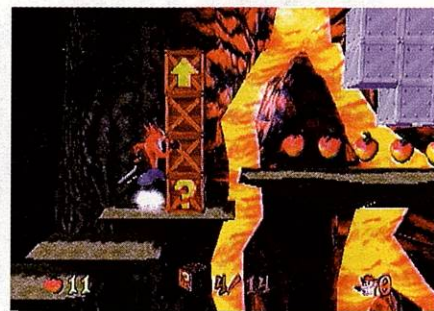
MediEvil © 1997 Sony Computer Entertainment (a division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment Europe.

Jump&Run, 1 Spieler, SCEE

CRASH BANDICOOT

**PLAYSTATION
ZONEHIT**

Von den ersten beiden Teilen der Jump&Run-Saga wurden weltweit fünf Millionen Stück verkauft. Crash konnte sogar auf dem schwierigen japanischen Markt die Charts stürmen. Kein Grund für die Universal Studios, sich auf diesem Erfolg auszuruhen: In Crash Bandicoot 3 lassen sie das inoffizielle Sony-Maskottchen zur Höchstform auflaufen.



Diese Bonus-Stufe befindet sich vor leuchtenden Magma-Strömen.



Fließbänder und Laser-Barrieren warten in der FutureZone auf Sie.

3 WARPED

Die Intro-Sequenz erzählt von der Rückkehr des Dr. Cortex, dessen Boß namens Uka Uka und deren Plan, die Weltherrschaft mit Hilfe der Time-Twister-Maschine an sich zu reißen. Das ist Anlaß genug, den sympathischen Wüstenfuchs mit den abstehenden Ohren durch fünf Zeitzonen zu hetzen und ihn dort nach Kristallen, Diamanten und Ankh-Symbolen suchen zu lassen. Trotz der liebevollen Aufmachung werden Sie die Startszene nur einmal betrachten, denn das Gameplay entfaltet eine derartige Sogwirkung, daß Sie schnellstmöglich die Kontrolle über den pelzigen Wirbelwind selbst übernehmen wollen. Schon die früheren Crash-Kapriolen zeichneten sich dadurch aus, daß selbst diejenigen sofort losspielen können, die noch nie zuvor ein Videospiel gesehen haben.

Crash beginnt seine waghalsige Tour auf der Start-Ebene, auf der sich der Save-Monitor befindet, und über die Sie in die erste der fünf Welten losspurten können. Ihre Reise führt Sie durch das Mittelalter, den Orient, nach China und Ägypten. Da der Time-Twister ganze Arbeit geleistet hat, dürfen Sie schon über das erste Portal grafisch unterschiedliche Spielstufen ausprobieren. Durch den Sprung in eine spiegelnde Kugel wird Crash zum Marsch auf eine Burg, in eine Lava-Höhle oder zur Tauchtour durch eine Unterwasserwelt gesaugt. Haben Sie in jeder Zone den Kristall gefunden und sich zum Teleport-Punkt durchgeschlagen, müssen Sie noch den jeweiligen Endgegner, der sich Ihnen zwischenzeitlich in einer Tricksequenz vorge-

stellt hat, überwinden. Danach erlernen Sie eine neue Bewegungsart und die Energiebarriere zur nächsten Welt wird aufgehoben. Wer geradewegs durch das Spiel hindurchmarschieren will, sammelt nur die Kristalle ein und beamt sich bis zu den Oberschurken durch. Für Langzeitmotivation sorgen die besser versteckten Edelsteine und die Prozentangabe, die Auskunft darüber gibt, an wie vielen Geheimräumen Sie vorbeigesauert sind.

Zwischenspiele mit Coco

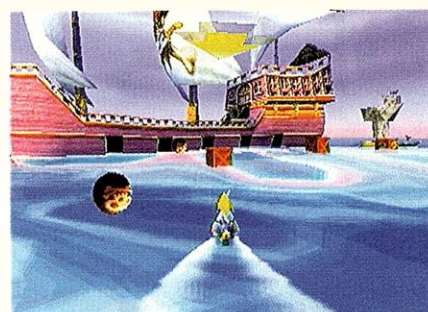
Daß Crash Kisten zertrümmert, über Abgründe hechtet und durch das Einsammeln von hundert Äpfeln ein Extra-Leben bekommt, ist keine Schlagzeile mehr wert. Neu sind jedoch die Abschnitte, die Sie mit seiner Freundin Co-

co bestreiten. Mit ihr dürfen Sie auf einem Tiger über die chinesische Mauer reiten, mit einem Jet-Ski an Piratenschiffen vorbeiflügen oder in einem Freiflug-Szenario dem Roten Baron nach-eifern. Auch Crash

wurde von den Entwicklern mit einem neuen Zwischenspiel bedacht. In seinem Pelz dürfen Sie an einem Straßenrennen teilnehmen. Die Entwickler haben Crash auf ein Motorrad gesetzt und ihm eine Lederjacke spendiert. So tuckern Sie an Seifenkisten vorbei, weichen Polizeifahrzeugen aus und stellen den „Bock“ nach dem Überfahren von Beschleunigungsfeldern auf das Hinterrad. Dieser geniale Wettbewerb ist nicht nur die augenfälligste, sondern auch die witzigste Verbesserung bei Crash Bandicoot 3.

CRASH 3 ROCKT! DAS RAFFINIERTE GAMEPLAY SCHAFFT ES AUS „NUR NOCH EINEN VERSUCH...“ MEHRERE STUNDEN ZU MACHEN.

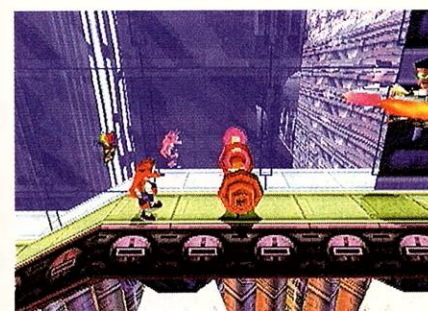
Florian Brich, PlayStation Zone



Bei Cocos Wellenritt kommt der Dual Shock voll zur Geltung.



Crash 3 ist toll – aber die Motorrad-Rennen sind das Highlight!



Beachten Sie die Spiegeleffekte an der Hochhausfassade!

Keine Atempause

Crash hat alle Tatzen voll zu tun, um heil durch die Spielstufen zu kommen. Sie treffen auf schwertschwingende Ritter, giftige Skorpione oder fliegende Untertassen. Jeder Gegner läßt sich mit der richtigen Taktik aus dem Screen schleudern. Um einen zweiköpfigen Riesen zu fällen, muß Crash mit einem Bauchplatscher



Der Flammenwerfer des Gegners sieht hervorragend aus.



Im Luftkampf müssen Sie die Zeppeline abschießen.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Mit Hangeleinlagen, Spiegeffekten und Wellenreiten zeigt dieser Titel, daß man auch auf der PlayStation noch richtig Dampf machen kann. Die technischen Kunststücke und das abwechslungsreiche Level-Design ergeben in der Summe einen Spielspaß, der seinesgleichen sucht. Bei Crash 3 hört man erst auf, wenn die Konzentration so stark nachgelassen hat, daß man zum x-ten Mal in dieselbe Nitro-Kiste rennt... und selbst dann fällt es schwer, die PlayStation abzuschalten.

eine Druckwelle erzeugen. Tempel-Krieger, die sich hinter einem Schild verstecken, vertreiben Sie, indem Sie die Rutsch-Attacke einsetzen. Wenn Sie nicht gerade von einem Triceratops durch die komplette Spielstufe getrieben werden, weichen Sie kußwütigen Fröschen, pfeilschnellen Muränen und orientalischen Wachen aus. Überdies hat Dr. Cortex in den Arealen tückische Fallen und tödliche Maschinen installiert, an denen Sie sich nur mit dem richtigen Timing vorbeischießen können. Natürlich kann Crash Schalter betätigen, durchsichtige Plattformen nutzbar machen und Teile der Kulisse geschickt für sein Fortkommen nutzen. So lassen sich beispielsweise die Sonnendächer in der Basar-Szene als Trampoline benutzen. Zwischen heißdampfenden Quellen, Lasertürmen und wegbrechenden Bodensegmenten finden Sie schwebende Plattformen, die Sie zu entfernten Bonus-Ebenen bringen. Dort werden Sie mit Äpfeln und Bonus-Leben überhäuft, die Sie an den nächsten Hindernissen wieder verbrauchen können. Wer Crash nicht kennt, könnte glauben, daß das alles so anstrengend abläuft, wie es sich anhört. Doch durch die intuitive Steuerung, unendliche Continues und das meisterhaft ausgewogene Gameplay wird niemand vom Spielvergnügen ausgeschlossen.

WENN SIE IHREN KINDERN, FREUNDEN ODER SICH SELBST EINE FREUDE ZU WEIHNACHTEN MACHEN WOLLEN, LEGEN SIE SICH CRASH BANDICOOT 3 UNTER DEN WEIHNACHTSBAUM.

Florian Brich, PlayStation Zone

Grafik in Bestform

Crash Bandicoot 3 setzt natürlich wieder auf die bewährte 3D-Engine, die einen tunnelartigen Lauf in oder aus dem Bild ermöglicht. Dadurch, daß die Detaildichte an den Rändern des Bewegungsfeldes nochmals erhöht und sanfte Übergänge geschaffen wurden, ist diese Begrenzung aber nicht mehr spürbar. Kluge Kameraschwenks und geschickte Wechsel zur Seitenansicht binden Sie völlig in den Spielablauf ein. Die Flüge zu den 2D-Bonuskammern verstärken

INFO CRASHS WIDERSACHER

Selbst bei Jump&Runs der Spitzenklasse sorgen die Level-Bosse häufig für Motivationseinbrüche. Anders bei Crash Bandicoot 3: Tiny Tiger, N. Tropy und die anderen Spießgesellen von Uka Uka sind perfekt spielbar und tragen die Bezeichnung „Endgegner“ mit Recht. Die Fieslinge verfügen über diverse Angriffsmuster und Geschwindigkeitswechsel. Zum Auftakt wird ihre Bosheit in einer Tricksequenz hervorgehoben. Wenn Dingodile seinen Flammenwerfer auf einen kleinen Pinguin richtet, erwacht bei jedem Spieler der Beschützer-Instinkt. Die abwechslungsreichen Duelle sind nicht nur eine faire Herausforderung, sondern auch ein Lehrstück für jeden Designer.



Wenn Tiny Sie nicht gerade mit seinem Dreizack jagt, sind die Löwen los.



Dingo ist durch Kristallwände geschützt, bis er seinen Flammenwerfer einsetzt.



Raketen und Laserstrahlen gehören zum Repertoire von N. Tropy.

das Gefühl, sich in einer 3D-Umgebung zu befinden. Die prächtige Grafik ist über jeden Zweifel erhaben und läuft dort zu voller Stärke auf, wo Sie nicht nur Zuckerwerk ist, sondern dem Gameplay dient. Wenn Sie beim Tigerritt über schillernde chinesische Drachen springen oder unter Wasser durch einen Stromgenerator tauchen, werden alle Register der PlayStation-Grafik-Chips gezogen. Was soll ich

noch anführen? Die Lava-Fontänen, die Rampe-Sprünge beim Wave-Racing oder die erstaunlichen Wassereffekte im Tomb Wader (!) – Level? Der Titel greift auch bei der Animation tief in die Trickkiste: Crash hechelt, kriecht und hangelt in gewohnter Manier

durch die Landschaft und bringt seine Freude über bestandene Aufgaben durch wilde Tänze zum Ausdruck. Das Ableben der Hauptfigur wird so spektakulär dargestellt, daß man Crash oder Coco schon mal mit Absicht ins Verderben steuert: Nach einer Explosion bleiben nur Augen und Schuhe übrig, der Held wird durch einen Schwertstreich halbiert oder bekommt von einem erbosten Matrosen das Ruderholz auf den Schädel geschlagen. Wenn Sie von einem Stromschlag gegrillt werden, tritt zudem der Dual Shock in Aktion, der insgesamt viel zum Spielgenuß beiträgt. Die Musik paßt das Bandicoot-



Die Level-Anwahl zur Ägypten-Welt. Wenn Crash sich langweilt, mißbraucht er den Kristall als Jojo.

Thema der jeweiligen Level-Atmosphäre an, ohne aufdringlich zu werden. Kernige Soundeffekte helfen den Comic-Charakter von Crash Bandicoot 3 zu vervollkommen. Wenn Ihnen beim Flug im Doppeldecker die MG-Salven um die Ohren fliegen, gibt das einen zusätzlichen Adrenalin-Schub.

Florian Brich

TEST ERGEBNIS

Grafik und Animation bringen die Konsole zum Glühen. Universal demonstriert, wie man aus einem simplen Konzept das Maximum herausholt, und schraubt durch die ausgereiften Zwischenspiele den Spaßfaktor noch einmal deutlich nach oben.

Titel	Crash Bandicoot 3
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja / Ja
Levels	25+Bonuslevel
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Universal Studios
USK-Freigabe	ab 6 Jahren
Release	11.12.1998

INFO VERGLEICH

	1.	Crash Bandicoot 3	SCE	90%
	2.	Gex 3D	Crystal Dynamics	88%
	3.	Spyro the Dragon	SCEE	86%
	4.	Heart of Darkness	Amazing Studios	85%
	5.	Crash Bandicoot 2	SCEE	85%

Ein Kräftemessen mit den anderen PlayStation-Titeln hat dieses exzellente Spiel gar nicht nötig. Die neuen Elemente zeigen, daß Crash Bandicoot 3 vielmehr angetreten ist, um einen berühmten Klempner aus der roten Latzhose zu wirbeln.

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
89%	80%	92%	90%

**BEWAFFNET.
BÖSE.
BRUTAL.**



**BALD AUF IHRER
PLAYSTATION.**



SPANNENDES SPIEL. KLEINE KRIEGER.



Action, 1 Spieler, Activision

APOCALYPSE

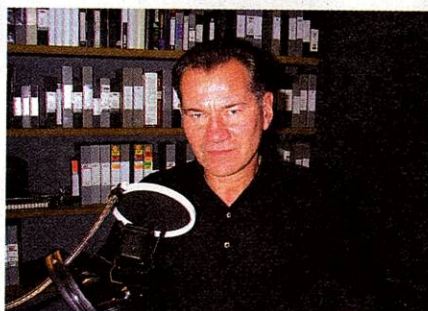
Nach einigen Verzögerungen, dem Absprung der ursprünglichen Entwickler und etlichen Änderungen im Konzept ist der Action-Knaller mit Bruce Willis nun endlich auf der PlayStation eingetroffen.

PLAYSTATION
ZONE HIT



Das Intro und die Zwischen-Sequenzen sind von bestechender Qualität.

Nachdem ja ursprünglich geplant war, den Spieler nur als besseren Sidekick von Bruce Willis agieren zu lassen, kann man nun doch den Held aus zahlreichen Action-Filmen selbst steuern. Im Spiel verkörpert er – und somit auch Sie – den Söldner Trey Kincade, der es – wie könnte es auch anders sein – mit einem diabolischen Gegner aufnehmen muß. Es handelt sich um den Sektenführer Reverend, der mit seinen verbotenen Experimenten etwas Unvorstellbares ausgelöst hat: Er hat direkten Kontakt



Manfred Lehmann, die deutsche Stimme von Bruce Willis, sorgt auch bei Apocalypse für den guten Ton.

zur Hölle hergestellt und die vier Reiter der Apocalypse heraufbeschworen. Diese sollen nun die Erde einer fernen Zukunft in den Untergang reißen. Im einzelnen handelt es bei den Evil Riders um Tod, Pest, Krieg und Teufel.

Feuer frei

Zunächst hat unser Held aber ganz andere Sorgen: Aufgrund einiger Verfehlungen in der Vergangenheit ist er zum Tode verurteilt und muß zunächst aus dem Gefängnis entkommen. Von einer dynamischen Kameraführung begleitet, steuern Sie den Protagonisten durch dieses und die anderen Szenarien und ballern dabei aus allen Rohren die zahlreichen Feinde ab, die sich Ihnen in den Weg stellen. So präzise wie hier konnte man zuvor eigentlich nur beim Automaten Robotron seine Gegnerschaft aus

ACTIVISION UND BRUCE WILLIS BRENNEN AUF DER PLAYSTATION EIN ACTION-FEUERWERK DER BESONDEREN ART AB.

Marco Marzinkowski, PlayStation Zone

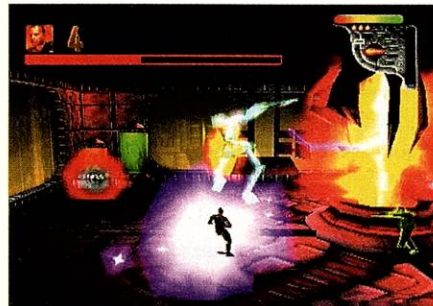
dem Weg räumen. Einen Analog- oder Dual Shock-Controller vorausgesetzt, können Sie nämlich mit dem linken Stick die Steuerung von Trey übernehmen und mit dem rechten nahezu stufenlos und somit gezielt schießen. Mit L1 kriechen Sie, R1 ist für einen Sprung vorgesehen, R2 für die Zündung einer Smartbomb und mit L2 können Sie eine der zahlreichen Waffen aktivieren, die in den Levels verteilt sind – ebenso wie einige Extraleben. Zur Verfügung stehen Ihnen unter anderem diverse Laser, Raketen, ein Flammenwerfer und Granaten. Da die einzelnen Abschnitte sehr groß sind, gelangen Sie immer wieder an gewisse Checkpoints, bei denen Sie das Spiel nach dem Verlust eines Lebens fortsetzen können. Am Ende einer Stufe kann da-



Der Flammenwerfer ist effektiv und zudem grafisch prächtig wie kein anderer zuvor.



Die Video-Leinwand mit bewegten Bildern im Hintergrund sorgt für zusätzliche Atmosphäre.

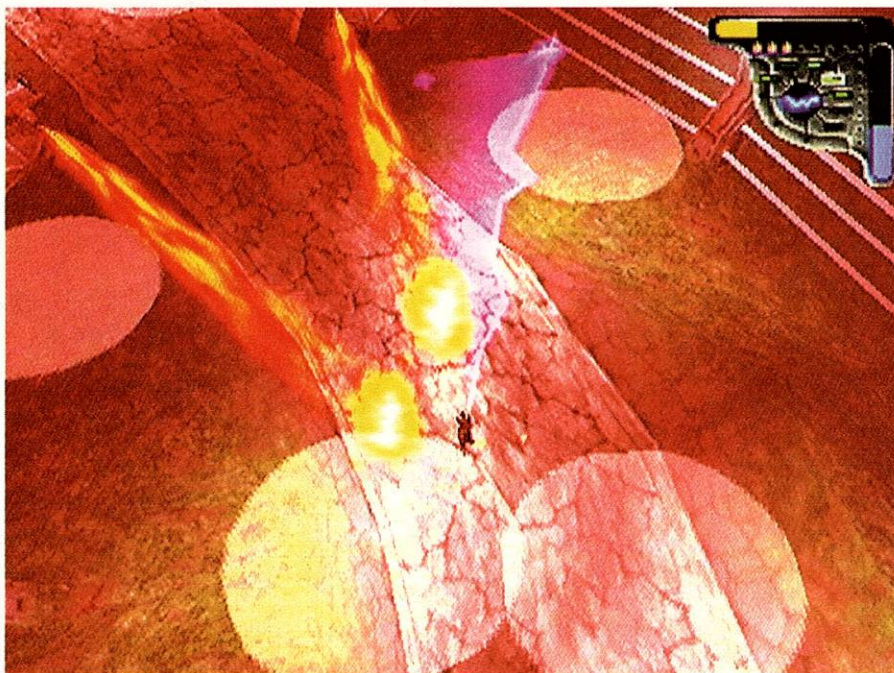


Gevatter Tod ist der erste Reiter, den Sie besiegen müssen.

INFO WER IST NEVERSOFT



Die noch junge Firma mit Sitz in den Staaten wurde im Juni 1994 gegründet und besteht mittlerweile aus dreizehn Mitarbeitern, darunter sieben Programmierer, drei Grafiker und ein Level-Designer. Der erste Titel war das Jump&Run Skeleton Warriors (PlayStation Zone-Wertung 72%). Danach folgte die Konvertierung des Shiny-Knallers MDK (85%), bevor das Team von Activision damit beauftragt wurde, die Programmierung von Apocalypse zu beenden.



Reif für den Special Effects-Oscar: Hier sieht man den grafischen Overkill von Apocalypse.

zu noch abgespeichert werden, Continues gibt es leider nicht. Zur satten Action gesellen sich kleine Jump&Run- und Geschicklichkeitseinlagen. So müssen Sie sich im späteren Verlauf über Schluchten hangeln oder mobile Plattformen überwinden.

Die vier Reiter der Apocalypse

Nach erfolgreicher Flucht geht es durch stinkende Abwasserkanäle, eine futuristische Stadt und über deren Dächer, einen bedrohlich wirkenden Friedhof und eine ominöse Kriegsfabrik bis hin zur finalen Schlacht im Weißen Haus. Die Gegnerschaft ist der jeweiligen Location angepaßt und das Spektrum geht von riesengroßen Ratten über bisgige Krokodile, schwer bewaffnete Mechs, modrige Zombies, Soldaten und Helikopter bis hin zu den vier primären Gegnern – den vier Reitern der Apocalypse. Ist der erste Reiter, der transparente Sensenmann Tod, noch kein größeres Problem, zieht der Schwierigkeitsgrad danach rapide an und erreicht spätestens in der Kriegsfabrik seinen Siedepunkt. Dort wartet natürlich der Krieg auf Sie, der sich als tonnenschwerer Battle Mech entpuppt. In einer Disco geht es dann noch gegen die Pest, bevor Sie sich im Weißen Haus gegen den Oberbösewicht durchsetzen müssen. Nein, falsch geraten, es ist nicht Bill Clinton.

INFO VERGLEICH

1. Forsaken	Acclaim	90%
2. Colony Wars	Psygnosis	88%
3. Apocalypse	Activision	88%
4. G-Police	Psygnosis	87%
5. One	Core	86%

Apocalypse stürmt durch seine technische Klasse in die Top 3 und durchbricht somit die Phalanx von Acclaim und Psygnosis, die bislang die Plätze an der Genre-Sonne unter sich ausmachten. Spielerisch vergleichbar mit dem Activision-Titel ist aber allenfalls One, welches den Kampf gegen Bruce Willis knapp verloren hat.

Feine Grafik und starker Sound

Activision hat sich nicht lumpen lassen und für die Synchronisierung von Apocalypse Manfred Lehmann, die deutsche Stimme von Bruce Willis, verpflichtet. So darf man sich an Sprüchen wie „Kannst Du nicht schneller schießen?“ oder „Gib Dein Bestes, Baby!“ erfreuen. Diese werden herrlich trocken vorgetragen, wiederholen sich mit der Zeit aber recht schnell. Als atmosphärischer Bonus aber definitiv eine feine Idee – ebenso wie ein weiterer origineller Einfall: Die amerikanische Sängerin Poe entpuppt sich nämlich im wahrsten Sinne des Wortes als Pest, und beim Kampf gegen sie läuft als Hintergrundmusik ihre neue Single „Control“. Auch die anderen Musikstücke wissen zu gefallen, ebenso wie die Explosionsgeräusche und die zahlreichen anderen Effekte. Gar noch besser gelungen ist die Grafik: Die einzelnen Abschnitte werden absolut überzeugend dargestellt. So sind das Gefängnis und der Friedhof entsprechend düster, in der Disco oder in der Stadt hingegen wird das Auge mit grellen Effekten förmlich geblendet. Die Animationen von Bruce/Trey und den zahlreichen Gegnern sind ebenfalls überzeugend, genau wie die bombastischen Explosionen und die in Echtzeit berechneten Licht-Effekte. Ein besonderes Lob verdienen im übrigen die famosen FMV-Zwischen-Sequenzen. Ein kleiner

Wermutstropfen soll unterdessen nicht unterschlagen werden: In Gebieten mit sehr großer Sichtweite und hektischer Betriebsamkeit auf dem Screen geht die Frame-Rate geringfügig in die Knie, was den extrem positiven Gesamteindruck aber nicht schmälert.

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT: SUPER

Um ehrlich zu sein, hatte ich mir von Apocalypse nach den zahlreichen Problemen im Vorfeld nur wenig versprochen. Umso größer ist meine Freude über das gelungene Endprodukt: Der technische Rahmen ist spektakulär, die doppelte Analogsteuerung ein erfrischendes, gelungenes Spielelement und auch das Leveldesign ist vorzüglich und abwechslungsreich. Eine Affinität für Action vorausgesetzt, wird Sie der Titel bis zum Ende in seinen Bann ziehen. Allenfalls Einsteiger könnten sich etwas überfordert fühlen, denn Continues gibt es nicht.



Diese mobilen Plattformen gehören zu den kleineren Geschicklichkeits- und Jump&Run-Einlagen.



Auf dem düsteren Friedhof kommen die Explosionen besonders gut zur Geltung.

TEST ERGEBNIS

Furiöse, abwechslungsreiche und umfangreiche Action-Orgie, die zwar nicht über spielerischen Tiefgang verfügt, aber durch die gute Steuerung und die dichte Atmosphäre ein Highlight für die PlayStation darstellt.

Titel	Apocalypse
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	11
Preis	DM 99,95
Hersteller	Activision
Entwickler	Neversoft
USK-Freigabe	tba.
Release	30. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
88%	86%	86%	88%

Nur DM
49⁹⁵*



**STAUBIGE PISTEN,
HARTE GEGNER, RALLY
BIS ZUM VERLUST DER
BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



**Der neue
Rallywagen
Toyota WRC 1998**



**Dual Shock
Controller
Unterstützung**

BESTE WERTUNGEN FÜR V-RALLY:



**8/97
Note 1,8**



**7/97
90%**



**7/97
Gold Game**



**7/97
86%**

MANIAC

**7/97
86%**

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI:

expert



UND NATÜRLICH
ÜBERALL WO ES
VIDEOSPIELE GIBT!



INFOGRADES
DEUTSCHLAND

www.infogrames.de

Fußball, 1-2 Spieler, Namco

LIBERO GRANDE



Einmal selbst für die großen Mannschaften der Welt kicken – das versprechen eigentlich alle Fußballspiele dem Käufer. Wirklich gehalten hat das Versprechen bisher nur das neue Libero Grande der Arcade-Routiniers von Namco. Wir wagten einen Testkick mit der Fußball-Innovation.

Der Libero ist beim Fußball per definitionem der „freie Mann“, der oft als letzte Stütze hinter der Abwehr fungiert und generell überall dort aus hilft, wo etwas anzubrennen droht. Da er keinen direkt zugewiesenen Gegenspieler hat, schaltet er sich bei jeder guten Gelegenheit auch mit ins Angriffsspiel ein und nimmt durch seine Flexibilität oft die Rolle des Spielmachers ein. Wer schon immer einmal davon geträumt hat, der alleinige Spielgestalter mit der begehrten Rückennummer 10 sein zu können, hat erstmals die Chance dazu!

Weniger ist mehr?

War es bisher gang und gäbe, daß der Spieler vor dem Bildschirm immer den jeweils ballführenden Akteur auf dem Feld und somit im Endeffekt die gesamte Mannschaft kontrolliert, geht Libero Grande hier neue Wege und überläßt dem Spieler ausschließlich die Steuerung eines einzigen Kickers auf dem Spielfeld – und kommt dadurch dem Gefühl, wirklich auf dem Platz zu stehen, ein entscheidendes Stück näher. Zwar gab es schon zuvor Spiele, die diese Idee umzusetzen versuchten, doch nie in dem Umfang und technisch so ergiebig wie Namcos Werk. Die komplett aus Polygonen modellierten Stadien und Spieler sind für den Realismus von Libero Grande essentiell wichtig, mit Bitmap-Hintergründen und Sprite-Kickern würde sich nicht annähernd dieses Gefühl einstellen, tatsächlich ein Teil des Geschehens auf dem Platz zu sein. Von der Steuerung und Perspektive her erinnert Libero Grande – so merkwürdig das anfangs vielleicht auch klingen mag – am ehesten an Tomb Raider: Die Kamera bleibt meistens knapp hinter und über dem Hauptakteur und zoomt je nach Situation (z. B. bei hohen Bällen) etwas weg, um einen besseren



Tor! Manchmal kommt es nach Treffern zu tumultartigen Szenen.

INFO VERGLEICH

1.	Frankreich '98: Die Fußball-WM	EA	87%
2.	FIFA '98: Die WM-Qualifikation	EA	87%
3.	Libero Grande	Namco	86%
4.	Int. Superstar Soccer Pro '98	Konami	86%
5.	Int. Superstar Soccer Pro	Konami	85%

Namcos Libero Grande ist für sich genommen ein Top-Spiel, ein Direktvergleich mit den herkömmlichen Fußballspielen ist aufgrund des radikal anderen Spielansatzes eigentlich unangemessen.

Überblick zu bieten. Daraus ergibt sich, daß der Spieler auf dem Feld auf die Reaktionen genau wie Lara Croft reagiert, d. h. „oben“ auf dem Joypad ist in jedem Fall gleichbedeutend mit „nach vorne“ und ein Druck nach links oder rechts zieht keine seitliche Bewegung, sondern eine Drehung nach sich. Durch zweimaliges Drücken in eine der Richtungen vollführt man eine schnelle 90°-Drehung in die entsprechende Richtung, zweimal nach unten entspricht einer Kehrtwendung. Befindet man sich allerdings nicht in Ballbesitz, gestaltet sich die Steuerung etwas anders: Die Richtungen auf dem Steuerkreuz entsprechen dann jeweils den Richtungen auf dem Spielfeld – abhängig von

der Kamera-Position. Die Kameraführung steigert den Realismus übrigens nochmals, indem sie nicht dem Ball folgt, falls man nicht gerade in dessen Richtung läuft. Der Spieler muß erst kurz anhalten und sich umschauen, bevor sein Blick wieder auf den Ball fixiert wird, was genau dem wirklichen Leben entspricht.

der Kamera-Position. Die Kameraführung steigert den Realismus übrigens nochmals, indem sie nicht dem Ball folgt, falls man nicht gerade in dessen Richtung läuft. Der Spieler muß erst kurz anhalten und sich umschauen, bevor sein Blick wieder auf den Ball fixiert wird, was genau dem wirklichen Leben entspricht.

Intuitive Steuerung

Libero Grande kommt über weite Strecken mit drei Tasten aus: Die Kreis-Taste ist für kraftvolle Aktionen wie Direktschüsse, Flanken und Befreiungsschläge bestimmt – in der Defensive ist sie für kernige Slide Tackles da. Drücken Sie beim Schießen das Steuerkreuz nach unten, versuchen Sie einen Heber über den Torwart hinweg. Mit dem richtigen Timing sind Kopfbälle, Fallrückzieher und Volleyschüsse kein Problem. Sollte einer Ihrer Mitspieler in Ballbesitz sein, so wird er auf Druck der Kreis-Taste hin einen Schuß oder Befreiungsschlag versuchen. Mit der X-Taste schlagen Sie Pässe oder führen Schulterrempler und Hackentricks (auch

der Okocha-geprägte Hackentrick ist möglich) aus. Besonders interessant ist das „Chase Ball“-Feature, denn wenn Sie die X-Taste gedrückt halten, während Sie gerade nicht in Ballbesitz sind, steuert Ihr Spieler automatisch auf den Ball zu – eine gute Idee von Namco, die viel unnötige Hektik vermeidet, die sonst durch die 3rd-Person-Perspektive entstanden wäre. Die Rechteck-Taste hat mehrere spezielle Funktionen. Zum einen ist sie dazu da, gegnerische

Bälle abzufangen, zum anderen leiten Sie Ihre Mitspieler damit dazu an, einen Slide Tackle respektive in der Offensive einen Paß auf Sie selbst auszuführen. Sollten Sie sich also einmal eine vielversprechende Position erlauben haben, ist die Vorlage zum möglichen Tor nur einen kurzen Tastendruck entfernt. Zusätzlich dient die Rechteck-Taste noch für spezielle Moves in Kombination mit den anderen Tasten, beispielsweise Pässe in den freien Raum. Halten Sie diese Taste länger gedrückt und bewegen Sie sich, fängt Ihr Spieler an zu dribbeln. Sollte auch das noch nicht genug sein, gibt es noch

spezielle Ausfallschritte für Zweikämpfe und in eine andere Richtung angedeutete Pässe. Letztendlich können Sie mit den vorderen L/R-Tasten das grundsätzliche Verhalten der eigenen Mitspieler zwischen defensiv und offensiv wechseln.

Ungewöhnlicher Kick

An Optionen bietet Libero Grande zunächst gewohnte Hausmannskost: Es stehen Exhi-



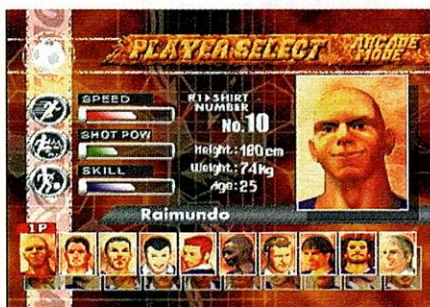
Das Replay sieht zwar gut aus, bietet jedoch leider kaum Steueroptionen



Beim 2-Player-Modus schaltet Libero Grande aus Gameplay-Technischen Gründen in den Splitscreen.



Die ganze Abwehr ausgetanzt! Torschüsse ziehen einen Lichtschweif hinter sich her.



Anfangs stehen 20 Spieler zur Wahl, mit der Zeit gesellen sich noch weitere hinzu.

INFO DIE STADIEN VON LIBERO GRANDE

Die grafisch teilweise beeindruckenden Stadien in Libero Grande sind komplett aus Polygonen erstellt. Einige bieten auf Wunsch auch verschiedene Tageszeiten.



Smeraldo



Orma Di Titano



Tartaruga Metallica



Stadio Del Sole



Foro Azzurro

bition-Matches, ein Internationales Turnier und eine Weltliga zur Wahl. Für ein Fußballspiel recht ungewöhnlich ist der Arcade-Mode, bei dem es sich durch ein Turnier mit steigendem Schwierigkeitsgrad zu schlagen gilt. Wie auch beim wohl am weitesten verbreiteten Arcade-Fußball Virtua Striker reicht hier ein Unentschieden nicht zum Weiterkommen, ein Sieg ist Pflicht. Alle Spielmodi können auch zu zweit gleichzeitig gespielt werden, der Clou dabei ist die praktische Realisierung: Da die Kamera immer auf den menschlichen Spieler fixiert ist, treten die beiden Spieler hier auf einem Splitscreen an – je nach Spielmodus wahlweise gemeinsam oder gegeneinander. Vor jedem Match wählt man einen von anfangs 20 Libereros (wer die Rückennummer 10 nicht mag, kann sie auch ändern) und eine von 32 Mannschaften. Ziemlich ungewöhnlich, aber durch den geschickt abgestimmten Schwierigkeitsgrad sehr motivierend ist der Player Challenge-Modus, bei dem man einzelne Techniken und die eigenen Fähigkeiten detailliert trainieren kann – nur erfolgreiche Spieler bekommen Zugang zu den schwierigeren Disziplinen und den dahinter versteckten Bonus-Kickern. Auf dem Weg dorthin stehen zahlreiche Geschicklichkeitstests, beispielsweise Dribbel-Training, Reak-



Das Umzirkeln der Mauer per Freistoß gehört zu den schwierigeren Aufgaben.

tionstests, Freistoß-Übungen oder ein Wettbewerb im „Hackentrick-Weitschuß“, bei dem der Ball hinter dem Rücken über den Kopf hinweg möglichst weit vor den Spieler bugsiert werden soll. Als qualifiziert gilt nur derjenige, der in der jeweiligen Disziplin 1000 Punkte erreicht, was bei einigen davon ziemlich eng kalkuliert ist. Abschließend soll noch erwähnt werden, daß der Spielablauf anfangs etwas träge erscheinen mag, was jedoch im Endeffekt reine Gewohnheitssache ist. Die Grafik ist übrigens durchgehend annehmbar flüssig und bis auf einige Polygon-Übergänge an Armen und Beinen der Spieler auch weitgehend frei von üblen Grafikfehlern.

Michael Pruchnicki



Kicken wie die Profis: Eckstöße können auch angedreht getreten werden.

MEIN FAZIT:
SEHR GUT

MICHAEL

Normalerweise bin ich für Sportspiele überhaupt nicht zu begeistern – doch Libero Grande ist einfach anders! Mein Hauptkritikpunkt an den bisherigen Spielen des Genres ist das fehlende Gefühl, wirklich selbst auf dem Platz zu stehen – und genau das bietet Namcos Knaller, auch wenn das Verhalten der CPU-Mitspieler etwas enttäuscht. Technisch gibt's an dem Spiel eigentlich nichts zu meckern, bloß ist dieses neuartige Spielgefühl im Endeffekt sicherlich nicht jedermanns Sache – Skeptiker sollten probierspielen!



Im Player Challenge-Modus wird jede Disziplin vorab erläutert.



Beim Player Challenge-Modus ist die Punkterverteilung knapp kalkuliert: Drei haben hier gefehlt.

TEST ERGEBNIS

Für die spielerisch und technisch gelungene Umsetzung der guten Idee hat sich Namco den Hit redlich verdient. Fans von herkömmlichen Fußballspielen könnten allerdings mit dem ungewöhnlichen und Arcade-lastigen Gameplay nicht ganz glücklich werden und sollten vor dem Kauf ein Probespiel wagen.

Titel	Libero Grande
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	20 Spieler, 32 Mannschaften
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	11. Dezember

GRAFIK 83% SOUND 78% SPASS 87% GESAMT-WERTUNG 86%

Erleben Sie den ultimativen Kick

MOTO RACER 2

mit



YAMAHA



**Auf 30 spannenden
Rennstrecken**

Oder kreieren Sie Ihre eigenen!



**REALISTISCHE
RENN-BEDINGUNGEN**



**ARCADE- UND
SIMULATIONS-RENNEN**



**BRANDNEUER
3D-STRECKENEDITOR**



**TOLLE
MEHRSPIELER-MODI**

**FAHREN SIE CROSS-
ODER SUPERBIKES**



Vertrieb durch



Original Screenshots der PC- und PSX-Version



Erfahren Sie Ihr ganz persönliches Rennerlebnis

Delphine Software International, Moto Racer und das Delphine-Software-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International. Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

Action-Adventure, 1 Spieler, Psygnosis

O.D.T.

Alle wollen was von Lara Croft. Viele weibliche Stars wollen die Hauptrolle im Tomb Raider-Film. Digital-Voyeure wollen Lara nackt sehen. Und selbst Psygnosis möchte den Boom um die Kultfigur nutzen: O.D.T. bietet ein ähnliches Konzept, möchte aber den Liebling der Massen an der Genre-Spitze ablösen. Gelingt es oder stirbt man beim Versuch, wie O(-r).D(-ie).T(-trying). übersetzt heißt?

Captain Lamat und seine Crew wollen eine Epidemie in der Phantasiewelt Tonatzin heilen, stürzen aber auf der Reise dorthin mit ihrem Luftschiff Nautiflyus über einem gefährlichen Gebiet ab, welches nur als die verbotene Zone bekannt ist. Das Schiff wird dabei schwer beschädigt und Captain Lamat kurz darauf entführt. Probleme über Probleme warten also auf einen der vier anwählbaren Charaktere. Zur Verfügung stehen die Kartographin Julia Chase, der Mechaniker Max Havoc, Ike Hawkins, der Waffenexperte, und der Solaar Mage, ein Zauberer mit Ohren wie Mr. Spock. Das Quartett zeichnet sich durch unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften aus, die noch dazu – wie in einem Rollenspiel – in ihrer Mächtigkeit ausgebaut werden können. In den acht Abschnitten steht primär die Bekämpfung der zahlreichen Gegner auf dem Programm. Es geht dabei durch Gärten, einen Gefängnistrakt und sogar eine Großküche, in der ein durchgeknallter Metzger nur darauf wartet, Ihnen seine Messer in den Leib zu rammen. Außer mit

Händen und Füßen kann mit vier Waffensystemen gegen ihn und die restliche feindliche Brut gekämpft werden. Die Laser, Flammenwerfer etc. lassen sich dabei in neun Stufen in ihrer Wirkung ausbauen. Weiterhin lassen sich 16 Zaubersprüche anwenden. Zu der reinen Action gesellt sich dann natürlich die Genre-übliche Rätsel- und Plattformkost. Für Einsteiger ist O.D.T. nicht geeignet, denn es gibt nur ein paar begrenzte Leben, keine Continues und nur sehr wenige Checkpoints, an denen man das Spiel speichern kann. Auch die hektische Kameraführung ist keine Hilfe, bietet sie doch nur selten den richtigen Überblick. Anscheinend waren die Programmierer eh nicht in der Lage, die Hardware richtig auszureizen, denn die verwachsenen, verzerrten Texturen, die immensen Clippingfehler und die geringe Fernsicht sind einfach nur schwach. Der Sound passt in dieses Bild und bietet eine obskure, wenig einprägsame Musikuntermalung und spärliche Effekte.

Marco Marzinkowski



Diese metallische Bedrohung ist ein harter Brocken.



Die süße Julia im Kampf gegen Kreaturen.



Die Flammen- und die Transparenz-Effekte sind die grafischen Höhepunkte.



MARCO

MEIN FAZIT:

O.K.

Spielerisch mag O.D.T. ja durchaus gehaltvoll sein, bei der schwachen technischen Ausführung und der gewöhnungsbedürftigen Steuerung hätte man aber genauso gut einige Extraschichten einlegen können. Ich persönlich bereite mich lieber schon auf mein drittes Date mit Lara Croft vor.

TEST ERGEBNIS

Nach dem Hype im Vorfeld hatten wir uns von O.D.T. eindeutig mehr versprochen. Aber der Titel ist technisch nicht auf der Höhe und langweilt auf Dauer.

Titel	O.D.T.
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual-Shock	Ja/Nein
Levels	8
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	FDI
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	30.10.98

GRAFIK 67% SOUND 69% SPASS 66% GESAMT-WERTUNG 65%



MELBORNE AUSTRALIEN

1. Die ersten Kurven bestehen primär aus einer Rechts-Links-Schikane. Nach der Anfangsgeraden müssen Sie ein wenig abbremsen, um nicht von der Spur abzukommen. Trotzdem können Sie die Schikane mit einem angemessenen Tempo nehmen.

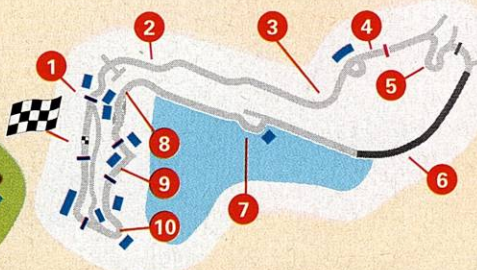
2. Dies ist eine 90°-Kurve, steigen Sie also rechtzeitig auf die Bremsen. Nehmen Sie diese Biegung nicht in einem zu weiten Bogen, damit Sie nicht ausbrechen und im Kies landen. Sobald Sie die Kurve verlassen haben, können Sie auf der kurzen Geraden beschleunigen. Passen Sie allerdings bei dem recht engen linken Abschnitt auf, der am Ende in einen ähnlichen rechten Sektor führt.

3. Am Ende des langen, schnellen, rechten Abschnitts tippen Sie die Bremsen an, um sicher durch die schnelle Schikane zu kommen.

4. Wenn Sie das Ende der schnellen linken Geraden erreichen, landen Sie in einer engen rechten Schikane. Tippen Sie die Bremsen an, bevor Sie die linke Kurve erreichen. Beschleunigen Sie dann und bremsen Sie bei der Einfahrt in die rechte Kurve.

5. Nach der sehr schnellen Rechtskurve, welche die beiden geraden Sektionen unterteilt, kommen Sie in eine enge Rechtskurve. Sie müssen frühzeitig in dieser Kurve bremsen, ansonsten verlieren Sie Grip und landen im Kies.

6. Am Ende der recht schnellen Rechtskurve erreichen Sie die schnellste Kurve des Kurses – eine sehr enge Linkskurve. Bewegen Sie sich rechtzeitig zur rechten Seite des Kurses, um den Winkel zu verkürzen. Somit können Sie die Kurve nehmen, ohne von der Strecke zu rutschen. Ihre Bremsen müssen für diese Aktion wahrhaft glücken.



MONTE CARLO MONACO

1. Beschleunigen Sie langsam und tippen Sie die Bremsen bei der ersten, mittleren Rechtskurve an.

2. Obwohl der nächste Abschnitt auf der Karte gerade aussieht, ist es in Wirklichkeit eine Serie von kleinen Linkskurven, die zu kleinen Rechtskurven führen. Bremsen müssen Sie hier nicht zwingend, sollten Sie abdriften, müssen Sie einfach nur ein wenig vom Gas gehen.

3. Die nächste Linkskurve fängt langsam an und wird im weiteren Verlauf enger. Bei der Anfahrt in die Kurve müssen Sie kurz vom Gas gehen. Sobald Sie in der Kurve sind, tippen Sie die Bremsen an, bevor Sie dann beim Verlassen der Kurve beschleunigen.

4. Diese Kurve ist harmloser als die letzte. Gehen Sie einfach nur vom Gas, um herumzudriften.

5. Der nächste Abschnitt ist der schwerste im ganzen Kurs – eine scharfe Rechtskurve, die in eine linke Haarnadelkurve mündet, welche dann in die



erste Rechtskurve übergeht. Bremsen Sie bei der ersten Rechtskurve hart, beschleunigen Sie dann heraus und fahren Sie auf die rechte Seite. Um die Haarnadelkurve zu schaffen, müssen Sie sofort bremsen und dann langsam Gas geben, bis Sie aus der Kurve heraus sind. Dann können Sie mit Tempo in die nächste Rechtskurve fahren.

6. Bremsen Sie, um die rechte Kurve vor dem Tunnel zu nehmen, und beschleunigen Sie dann durch den schnellsten Sektor des Kurses. Wenn Sie zum letzten Drittel des Tunnels kommen, gehen Sie leicht auf die Bremsen, um die kleine Rechtskurve zu nehmen, die zur nächsten Geraden führt.

7. Sie haben nahezu Höchstgeschwindigkeit wenn Sie den Tunnel verlassen, und müssen daher früh bremsen, um den kleinen Knick in der Strecke zu bewältigen.

8. Orientieren Sie sich am Ende der nächsten Geraden an den Zuschauertribünen, um Ihr Tempo abzuschätzen. Gehen Sie vom Gas und treten Sie dann bei der Einfahrt in die Kurve auf die Bremsen. Danach passieren Sie eine schnelle Links-Rechts-Schikane. Sie müssen die Bremsen nur kurz antippen, um durch diese zu kommen.

9. Die zweite Links-Rechts-Schikane ist bedeutend schwieriger, benutzen Sie also rechtzeitig die Bremsen.



10. Tippen Sie die Bremsen vor der Linkskurve an, um dann vor der scharfen Rechtskurve voll auf die Bremsen zu steigen. Gehen Sie beim Verlassen der Kurve kurz vom Gas, bevor Sie in die nächste Rechtskurve fahren.



SPA BELGIEN

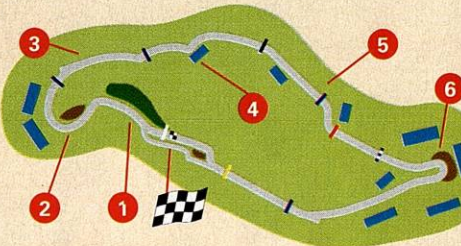
1. Die erste Kurve ist eine extrem enge Haarnadelkurve auf der rechten Seite. Wenn Sie diese schaffen wollen, ohne von der Strecke abzukommen, müssen Sie rechtzeitig bremsen. Sobald Sie die blaue Brücke vor der Kurve sehen, müssen Sie eine Vollbremsung durchführen, um dann herauszubeschleunigen.

2. Außer der kleinen Rechtskurve können Sie mit Vollgas diesen Sektor durchfahren.

3. Gehen Sie vom Gas, und bremsen Sie bei der Annäherung an die erste Rechtskurve dieser kleinen Schikane. Um die Kurve sicher zu durchqueren, müssen Sie bremsen, bevor Sie die rechte Randmarkierung erreichen.

4. Wieder müssen Sie bremsen, bevor Sie die nächste Rechtskurve erreichen. So vermeiden Sie einen Ausflug aufs Gras.

5. Rechts ist mal wieder eine Haarnadelkurve, also bremsen



MONTREAL KANADA

1. In der ersten Runde ist die erste Kurve noch kein Problem, aber auf den nachfolgenden Runden müssen Sie frühzeitig bremsen, um nicht in die Abgrenzung zu breiten.

2. Bei der Anfahrt auf die nächste leichte Linkskurve müssen Sie vom Gas gehen, da sie zunehmend schärfer wird. Im schärfsten Teil der linken Kurve geht sie in eine leichte rechte Haarnadelkurve über. Gehen Sie vor der Einfahrt in die Kurve vom Gas und tippen Sie die Bremsen bei der



A1 RING ÖSTERREICH

1. Die erste Rechtskurve ist eh schon recht eng, aber dummerweise liegt sie auch noch am Ende einer sehr schnellen Geraden. Bremsen Sie daher rechtzeitig, bevor sich die Ideallinie nach rechts verlagert.

Wenn Sie 2/3 der Kurve geschafft haben, können Sie wieder beschleunigen und mit Volldampf auf die lange Gerade fahren.

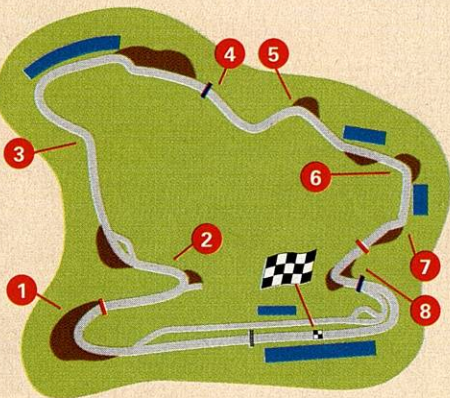
2. Wenn Sie der Ideallinie folgen, können Sie die kleine Linkskurve mit vollem Tempo nehmen.

3. Am Ende der superschnellen Geraden kommt eine scharfe Rechtskurve, die nach oben führt. Sie müssen wieder sehr früh bremsen, achten Sie also auf die Karte. Wenn Sie von der Strecke



FORMEL

OFFIZIELL LIZENSIIERTES



HUNGARORING 1. Zuerst müssen Sie durch eine enge rechte Haarnadelkurve. Da diese sich am Ende einer langen, schnellen Geraden befindet, müssen Sie frühzeitig bremsen. Steigen Sie in die Eisen, sobald Sie sich der Kurve nähern. Gehen Sie vom Gas und umfahren Sie die Kurve.

2. Wenn Sie an der nächsten Linkskurve ankommen, gehen Sie vom Gas und tippen Sie die Bremse an. Da Sie aus der letzten Kurve nicht so viel Geschwindigkeit mitnehmen, fährt sich diese Kurve leichter, als sie aussieht. Die folgende Kurve ist eine schnelle Rechts. Sie brauchen nur wenig Gas wegzunehmen.



3. Die schnelle Linkskurve am Ende der Geraden kann mit einer ordentlichen Geschwindigkeit genommen werden. Tippen Sie auf die Bremse, sobald Sie in die Biegung einfahren. Danach folgt eine langgezogene Kurve. Pumpen Sie die Bremse, wenn die Rennlinie beginnt, sich nach innen zu bewegen.



4. Die Schikane am Ende der kurzen Geraden ist richtig eng. Fahren Sie diese von links an und bremsen Sie ein wenig, bevor Sie die Wendungen passieren.

5. Die zweite Schikane ist ein bißchen länger. Beim Eintritt in die erste Links müssen Sie fest

auf die Bremse treten; die zweite rechts können Sie ein wenig schneller nehmen. Für die erste Links gehen Sie auf die Bremse, wenn Sie sich hinter der blauen Brücke befinden.

6. Sie erreichen wieder eine schnelle Rechtskurve, bei deren Anfahrt Sie die Bremse treten müssen.

7. Diese Links-Rechts-Schikane können Sie mit hoher Geschwindigkeit nehmen. Bremsen Sie bei der Anfahrt und nutzen Sie dann die Breite der Strecke, um durch die zweite Biegung zu kommen.



8. Da diese Linkskurve sehr eng ist, müssen Sie schon bei der Anfahrt kräftig auf die Bremse gehen. Drücken Sie dann wiederholt auf das Gas, um die Rennlinie zu halten. Die nächste Kurve bringt Sie an den Start zurück. Es ist eine mittelschwere Rechtskurve, die Sie nicht mit zu hoher Geschwindigkeit nehmen sollten.



HOCKENHEIM 1. Da die langgezogene Rechtskurve nach dem Start sehr eng ist, müssen Sie bremsen, wenn die Rennlinie beginnt, sich nach rechts zu bewegen.

2. Die erste Rechts-Links-Schikane ist sehr scharf. Bremsen Sie rechtzeitig. Da Sie mit Höchstgeschwindigkeit auf diese zurauschen, muß das Timing stimmen. Beginnen Sie mit dem Bremsen, sobald Sie sich auf Höhe der Mobil-Werbung über der Strecke befinden.



3. Da die zweite Rechts-Kombination noch enger ist und Sie bergab fahren, müssen Sie noch vorsichtiger sein, um das Fahrzeug nicht zu beschädigen. Beginnen Sie zu bremsen, wenn das Kiesfeld nach rechts verschwindet.

4. Die langgezogene Rechtskehre können Sie mit Höchstgeschwindigkeit angehen. Drücken Sie kurz die Bremse, wenn Sie aus der Biegung herausfahren.



5. Die dritte Schikane ist eine Rechts-Links-Kombination, die sehr schwer zu erkennen ist. Da diese nicht so eng ist wie die vorhergehenden, müssen Sie nur ein bißchen Geschwindigkeit herausnehmen.

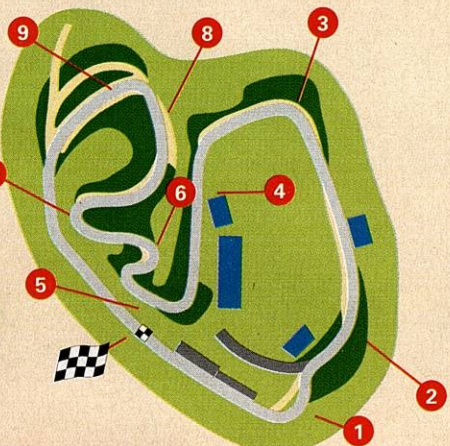
6. Sobald Sie diese Rechtskurve anfahren, müssen Sie ein wenig vom Gas gehen. Beginnen Sie damit, wenn die Rennlinie sich nach rechts bewegt. Um so nahe wie möglich an der Rennlinie zu bleiben, müssen Sie Gas und Bremse ausbalancieren.

7. Da die erste Haarnadelkurve sehr eng ist, läßt sie sich nur mit exaktem Timing meistern. Weil Sie die letzte Kurve mit hoher Geschwindigkeit verlassen haben, müssen Sie jetzt stark bremsen. Treten Sie die Bremse, wenn sich die Rennlinie nach links bewegt, und lassen Sie sie dann wieder los. Wenn Sie den Hauptteil der Kurve passieren, müssen Sie wieder die Bremsen reinhauen, bis Sie aus der Kehre herauskommen.



8. Durch die zweite Haarnadelkurve kommen Sie etwas leichter. Halten Sie sich frühzeitig am linken Streckenrand und tippen Sie bei der Einfahrt in die Biegung auf die Bremse. Diese Kurve läßt sich mit dem Spiel von Gas und Bremse kontrollieren.

1988 SPIEL



INTERLAGOS 1. Die erste Kurvenkombination besteht aus einer langen Links-Rechts-Schikane. Da die Linkskurve sehr spitz ist, müssen Sie bei der Einfahrt hart bremsen. Die Linkskurve läßt sich hingegen leichter durchfahren. Bremsen Sie bei der Anfahrt kurz an.

2. Durch diese langgezogene Linkskurve können Sie mit Vollgas brettern. Bremsen Sie kurz an deren Ausgang, um ein



SILVERSTONE 1. Nach der Eröffnungsgeraden gelangen Sie an eine mittlere Rechtskurve. Nehmen Sie bei der Anfahrt Gas weg. Bremsen Sie, kurz bevor Sie in den Bogen einfahren, und beschleunigen Sie bei der Ausfahrt.

2. Die erste leichte Schikane sollte kein Problem darstellen. Fahren Sie mit Höchstgeschwindigkeit in die Linkskurve. Gehen Sie auf die Bremse, bevor Sie die Rechtskurve passieren.



3. Die zweite Schikane verlangt von Ihnen, daß Sie bei beiden Kehren etwas härter auf die Bremse treten.

4. Nach der langen, schnellen Geraden fahren Sie auf eine beachtliche enge Rechts zu. Sobald Sie diese sehen können, müssen Sie auf die



BARCELONA 1. Am Ende der Startgeraden kommen Sie in eine enge Rechts-Links-Kombination. Sie werden die Kehren mit hoher Geschwindigkeit erreichen. Daher ist es wichtig, frühzeitig auf die Bremse zu treten. Wenn Sie parallel zur linken Tribüne fahren, müssen Sie die Bremsen aktivieren und halten, bis Sie durch den ersten Bogen sind. Da die Linkskurve deutlich schneller ist, brauchen Sie hier nur beim Eintritt anbremsen, um durchzurutschen.

2. In die langgezogene Rechtskurve auf der Anhöhe können Sie mit Vollgas hineinbrettern. Bei der Durchfahrt sollten Sie die Bremsen betätigen, um die Rennlinie zu halten.



3. Die zweite lange Rechtskurve öffnet sich dann



Geraden müssen Sie wieder auf die Bremsen treten, nachdem Sie das erste Schild nach der gelben Brücke passiert haben.

6. Bremsen Sie bei der Einfahrt in die linke Spitzkehre und bremsen Sie dann bei der Durchfahrt stark, um eine gute Straßenlage zu gewährleisten.

7. Bremsen Sie bei der Einfahrt zum rechten Teil der Schikane, und gehen Sie dann vom Gas, um es um die linke Kurve zu schaffen.

8. Die lange Spitzkehre ist recht schnell zu durchqueren, aber bei der Einfahrt müssen Sie dennoch stark bremsen. Danach müssen Sie aufmerksam weiterfahren, um durch die linke Kurve zu kommen.

9. Wieder müssen Sie bei der Einfahrt in die Kurve stark bremsen und dann beschleunigen.

10. Wenn Sie sich dem letzten Knick im Kurs nähern, bremsen Sie, wenn Sie das Shell-Schild sehen. Sie können etwas Gras berühren, sollten aber nicht direkt durchfahren, um die Kontrolle zu behalten.



BUENOS AIRES

Sie bis zur Einfahrt der Kurve die Bremsen gedrückt halten. Bis zum Ende der Kurve können Sie dann Gas geben. Danach müssen Sie die Bremsen antippen, um nicht ins Kiesbett an der Seite zu kommen.

2. Für die mittlere Linkskurve müssen Sie kurz bremsen, bevor Sie beschleunigen, um der Ideallinie zu folgen. Am Ende der Kurve folgt eine weitere scharfe Linkskurve.

3. Die lange, rechte Haarnadelkurve ist tückisch.

Tippen Sie nach der Einfahrt jedesmal bei Bedarf die Bremsen an, um auf der Ideallinie zu bleiben.

4. Am Ende der langen Geraden folgt eine weitere rechte Spitzkehre. Wenn sich die Ideallinie nach rechts verlagert, müssen Sie bremsen. Bei der Einfahrt in die Kurve müssen Sie allerdings den Bremsvorgang wieder beenden. Beim Verlassen der Kurve müssen Sie die Bremsen wieder antippen, um nicht von der Strecke geschleudert zu werden.

5. Die enge rechte Haarnadelkurve ist verdammt tückisch. Gehen Sie frühzeitig auf die Bremsen und fahren Sie von links in die Kurve ein. Gehen Sie vom Gas, andernfalls können Sie nicht ohne Blockieren bremsen.

6. Die Links-Rechts-Schikane zwischen den beiden Haarnadelkurven, verhindert ein zu hohes Tempo, womit die zweite Haarnadelkurve viel leichter wird.

7. Die linke Haarnadelkurve ist nicht ganz so eng, daher können Sie die Lage auf der Strecke gut halten, indem Sie die Bremsen immer wieder kurz antippen.

8. Die 90°-Linkskurve ist tückisch, denn sie befindet sich nicht nur am Ende einer langen Gerade sondern wird auch noch von einem kleinen Hügel verdeckt. Direkt danach folgt eine recht scharfe Rechtskurve. Treten Sie daher vor der Einfahrt auf die Bremsen.

9. Die letzte Kurve ist eine weitere scharfe Haarnadelkurve auf der rechten Seite. Wieder müssen Sie früh bremsen, um nicht im Kiesbett zu landen.



Einfahrt an.

3. Bremsen Sie bei der Einfahrt in die vermeintlich leichte Linkskurve stark.

4. Bremsen Sie am Ende der kleinen Rechtskurve, um sicher um die mittlere Linkskurve zu kommen.

5. Wenn Sie sich der blau-weißen Brücke nähern, müssen Sie vor der Einfahrt in die erste Rechtskurve der Schikane bremsen. Im linken Teil können Sie dann beschleunigen und sich der nächsten Gerade nähern.

6. Gehen Sie nach der kleinen linken Kurve direkt vor der Haarnadelkurve vom Gas, und bremsen Sie dann vor dem engen Teil stark ab. Sobald Sie 2/3 durchfahren haben, können Sie wieder beschleunigen.

7. Gehen Sie bei der Annäherung an die gelbe Brücke etwas vom Gas, bremsen Sie vor der Einfahrt in die tückische Rechts-Links-Schikane und bremsen Sie dann durch. Eventuell müssen Sie über etwas Gras an der Seite fahren.



SUZUKA

Bremse an, um die Linie zu halten. Beschleunigen Sie dann auf dem Weg zur zweiten Rechtskurve und bremsen Sie dann vor der Einfahrt stark ab.

2. Um durch die Links-Rechts-Schikane zu kommen, müssen Sie stark bremsen, wenn Sie in die Kurven einfahren, und dann herausbeschleunigen.

3. Direkt nach der Schikane folgt eine Linkskurve. Tippen Sie einfach die Bremsen an, um die Spur zu halten.

4. Nach einer kurzen Geraden kommt eine enge Rechtskurve. Bremsen Sie vor der Einfahrt in diese und bremsen Sie dann durch.

5. Die lange, linke Spitzkehre kann mit einem vernünftigen Tempo angegangen werden: Gehen Sie immer wieder kurz vom Gas, um die Linie zu halten. Balancieren Sie gegen Ende der Kurve Bremse und Gas gut aus, denn sie wird enger.

6. Bremsen Sie vor der Einfahrt in die kleine Rechtskurve. Sie brauchen nur ein wenig abzubremesen, um die Kurve zu schaffen, wenn Sie der Ideallinie folgen. Die nächste Kurve ist jedoch enger, bremsen Sie also früh und gleiten Sie durch. Sobald Sie die Kurve zu 2/3 geschafft haben, geben Sie Gas und beschleunigen heraus.

7. Die linke, enge Haarnadelkurve ist extrem tückisch. Bremsen Sie bei der Einfahrt in die kleine Rechtskurve davor. Gehen Sie dann von der Bremse und bremsen Sie erneut, um eine Blockierung zu vermeiden.

8. Während der gesamten rechten Spitzkehre können Sie beschleunigen. Also geben Sie Gummi.

9. Die lange, linke Haarnadelkurve kann mit vernünftigem Tempo angegangen werden. Bremsen Sie vor der letzten, superschnellen Rechtskurve und finden Sie dann die richtige Balance zwischen Gas und Bremse bei der Durchfahrt.

10. Bremsen Sie bei der Überquerung der Brücke und lassen Sie bei der Einfahrt wieder los. Danach können Sie wieder beschleunigen.

11. Die letzte Schikane ist mal wieder tückisch. Bremsen Sie frühzeitig und fahren Sie über den inneren Rand in der rechten Kurve. In der zweiten Kurve können Sie dann wieder beschleunigen und dann mit Vollgas die letzte rechte Kurve nehmen.



Treten Sie auf die Bremsen, nachdem Sie das erste Schild nach der gelben Brücke passiert haben.

4. Eine weitere enge Rechtskurve taucht nach dem Ende der schnellen Geraden auf. Sie müssen also wieder für glühende Bremsbeläge sorgen. Bremsen Sie, nachdem Sie die Fujiwergung sehen, und beschleunigen Sie dann aus der Kurve raus.

5. Die nächsten zwei Linkskurven sind recht eng und werden über kurze Geraden erreicht. Gehen Sie bei der Annäherung etwas vom Gas, und tippen Sie dann wiederholt die Bremsen an, wenn Sie in die Kurven einfahren.

6. Die kleine Rechtskurve nach der engen Linkskurve kann mit Vollgas genommen werden. Geben Sie also Gummi.

7. Die vorletzte Kurve kann mit vernünftigem Tempo durchfahren werden, aber vor der Einfahrt müssen Sie dennoch bremsen. Bleiben Sie auf den Bremsen, wenn sich die Ideallinie nach rechts verändert.



MAGNY COURS

1. Nach dem Ende der Eingangsgeraden erreichen Sie eine mittlere Linkskurve, die Sie mit angemessenem Tempo nehmen können. Treten Sie bei der Einfahrt auf die Bremse und bremsen Sie dann durch.

2. Die lange, rechte Spitzkehre fängt recht eng an, wird dann leichter und zum Schluss wieder enger. Treten Sie bei der Einfahrt stark auf die Bremsen und beschleunigen Sie dann durch. Tippen Sie die Bremsen gegebenenfalls an, um die Linie halten zu können.

3. Die Gerade, die von den kleinen Kurven unterteilt wird, kann mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden, aber Sie müssen rechtzeitig bremsen, um die Haarnadelkurve rechts am Ende zu schaffen. Die Bremsen zu halten wird nicht ausreichen, denn dann blockiert der Wagen und wird unkontrollierbar. Bremsen Sie daher in zwei Schritten.

4. Die Rechts-Links-Schikane ist relativ leicht. Bleiben Sie bei der Einfahrt in die rechte Kurve auf den Bremsen. Lassen Sie dann los, damit Sie sicher um beide Kurven kommen.

5. Die linke Haarnadelkurve fängt leicht an, wird aber bei der Durchfahrt zunehmend enger. Tippen Sie bei der Einfahrt die Bremsen an und treten Sie dann voll durch.

6. Die zweite Links-Rechts-Schikane ist härter als die erste, daher müssen Sie bei der Anfahrt auf die erste Kurve härter bremsen. Sobald Sie die rechte Kurve geschafft haben, halten Sie sich an die gegenüberliegende, linke Seite der Strecke.

Beschleunigen Sie dann bei der Anfahrt auf die zweite Kurve. Bei der Einfahrt in die Kurve müssen Sie die Bremsen gedrückt halten.

7. Aufgrund der letzten Schikane ist Ihr Tempo bei der Einfahrt in die recht enge rechte Spitzkehre nicht mehr sonderlich hoch. Bleiben Sie soweit wie nur möglich auf der linken Seite der Strecke, und beschleunigen Sie bei der Anfahrt auf die zweite Kurve. Bei der Einfahrt in die Kurve müssen Sie die Bremsen gedrückt halten.

8. Die letzte enge Rechts-Links-Schikane liegt wieder am Ende einer langen, schnellen Geraden. Halten Sie die Bremsen gedrückt, sobald Sie die Kurve vor sich sehen. Halten Sie die Bremsen gedrückt, bis Sie in die Kurve einfahren. Steuern Sie dann schnell nach rechts, und anschließend nach links.

9. Vor der Einfahrt in die letzte Rechtskurve müssen Sie die Bremsen gedrückt halten und über den inneren Rand fahren. Danach können Sie bei der Ausfahrt aus der Kurve beschleunigen.



3. Die langgezogene Linkskurve am Ende der schnellen Geraden erfordert bei der Anfahrt hartes Bremsen, denn ihr Eingang ist extrem eng. Nach dem schmalen Abschnitt wird die Kehre einfacher, aber Sie müssen trotzdem mit der Bremse spielen, um die Linie zu halten.

4. Tippen Sie die Bremsen wenn Sie in diese langgezogene Rechtskehre einfahren. Um auf der Ideallinie zu bleiben, müssen Sie Gas und Bremse ausbalancieren.

5. Am Eingang in die enge Rechtskurve, die auf die kurze Gerade folgt, müssen Sie heftig bremsen, sonst trägt es Sie von der Strecke.

6. Eine weitere enge Linkskurve schließt sich an. Da Sie bis zu dieser gar nicht so viel Geschwindigkeit aufbauen können, ist weniger Bremsen erforderlich. Treten Sie das Gaspedal bis zum Anschlag durch und beschleunigen Sie auf der kurzen Geraden, sobald Sie zu zwei Dritteln durch den Bogen sind.

7. Diese rechte Haarnadelkurve ist zwar sehr eng, fängt aber sanft an. Daher müssen Sie mit dem Bremsen erst beginnen, wenn Sie in die Kehre einbiegen.

8. Bremsen Sie am Ende der nächsten kurzen Geraden. Sie müssen Geschwindigkeit herausnehmen, denn es geht in eine Linkskurve. Heizen Sie durch diese, ohne zu vergessen, an deren Ausgang erneut zu bremsen.

9. Es schließt sich eine weitere enge Links an, bei deren Anfahrt Sie kräftig auf die Bremse treten müssen. Dann dürfen Sie wieder den Bleifuß auspacken und bis zur Startgeraden durchbeschleunigen.



1. Wenn Sie die Links-Rechts-Schikane anfahren, müssen Sie auf den Bremsen bleiben, bis Sie durch die erste Kehre sind. Fliegen Sie dann durch die Zweite. Sobald Sie die Schikane verlassen, kommen Sie gleich zu einer weiteren Linkskurve. Bis zu dieser werden Sie noch nicht viel Geschwindigkeit aufgebaut haben. Es reicht daher, wenn Sie die Bremse antippen, um bei der Durchfahrt Ihre Lage auf dem Kurs zu verbessern.

2. An der zweiten Links-Rechts-Schikane können Sie die erste Wende nahezu mit Höchstgeschwindigkeit nehmen. Treten Sie beim Eintritt kurz die Bremse und ziehen Sie durch. Der zweite Turn hingegen ist viel enger, so daß Sie bei der Anfahrt richtig bremsen müssen.

3. Wenn Sie die Linkskurve an der Spitze des kleinen Hügels erreichen, müssen Sie ein wenig abbremsen. Treten Sie kurz nach der gelben Brücke auf die Bremse, bevor Sie an die Spitze des Hügels gelangen.

4. Dies ist eine schnelle, linksgerichtete Kurve. Bremsen Sie ein wenig, um die auf der Geraden aufgebaute Geschwindigkeit abzufedern. Heizen Sie durch den Bogen und versuchen Sie, so gut wie möglich auf der Ideallinie zu bleiben.

5. Hier warten zwei enge Rechtskurven hintereinander auf Sie. Also haben Sie die Bremsen rein! Da die letzte Kurve sehr schnell war, müssen Sie beim Eintritt in die erste Rechts scharf bremsen. Sind Sie zur Hälfte durch, treten Sie wieder aufs Gas und rasen durch den zweiten Bogen.

6. Am Ende der langen, schnellen Geraden befindet sich eine sehr enge Links-Rechts-Schikane. Markieren Sie rechtzeitig vor dieser und versuchen Sie die Streckenmarkierungen an den Kurveninnenseiten zu überfahren. Jetzt müssen Sie nur noch auf die nächste Gerade fliegen.

7. Die zwei durch eine kurze Gerade unterbrochenen Linkskurven erfordern hartes Bremsen bei der Anfahrt. Trotzdem ist die zweite etwas leichter, denn Sie werden dazwischen nicht die Zeit haben, viel Speed aufzubauen.

8. An der letzten Links-Rechts-Schikane werden Sie sehr schnell ankommen. Daher müssen Sie vor der ersten Wende bremsen. Dann können Sie einfach durch die Kombination rollen und ins Ziel brausen.



durch diese in die langgezogene Rechts. Beschleunigen Sie, bis Sie zu zwei Dritteln durch die Kurve sind.

6. Und wieder eine Schikane. Sie müssen stark auf die Bremse treten, um durch die Linkskurve zu kommen. Beschleunigen Sie durch die sanfter geschwungene Rechts, bis Sie auf die kurze Gerade stoßen.

7. Um die scharfe und unerwartete Rechtskehre zu meistern, müssen Sie auf die Bremse treten, wenn Sie die Brücke überqueren. Powern Sie aus dem Bogen heraus, bis Sie zur nächsten Links kommen. Gehen Sie dann vom Gas, tippen Sie die Bremse und schlangeln Sie sich auf die folgende kurze Gerade.

8. Halten Sie sich bei der Anfahrt auf den letzten Bogen rechts und treten Sie früh auf die Bremse. Da diese Kurve sehr eng ist, lohnt es sich, ordentlich Geschwindigkeit herauszunehmen. Nach dieser Links gelangen Sie an eine rechtsgerichtete Haarnadelkurve. Sie sollten sehr langsam hindurchsteuern und zu starkes Beschleunigen vermeiden.



NÜRBURGRING

1. Das Ende der schnellen Geraden mündet in eine enge Rechts-Links-Schikane. Gehen Sie auf die Bremse, bevor Sie die erste Kurve erreichen, und driften Sie durch. Beschleunigen Sie am Ausgang und steuern Sie auf die Randmarkierung zu. Kurz bevor Sie diese schneiden, treten Sie wieder auf die Bremse und beschleunigen aus der Passage heraus.

2. Die nächste Kurve ist eine langgezogene Links. Betätigen Sie die Bremse für ein bis zwei Sekunden, bevor Sie in den Bogen einfahren. Bei der Durchfahrt tippen Sie die Bremse noch dreimal an.

3. Die auf die Linke folgende Rechte ist noch spitzer. Wiederholen Sie deshalb die Technik. Aber bleiben Sie jedesmal ein bißchen länger auf der Bremse stehen.

4. An die schnelle Gerade schließt sich eine eher ungemütliche Haarnadelkurve nach rechts an. Sobald Sie die Tribünen im Hintergrund der Kurve erblicken, müssen Sie auf die Bremse gehen und Ihre Geschwindigkeit deutlich reduzieren. Um zu verhindern, daß die Reifen durchdrehen, bremsen Sie in zwei Schritten herunter.

5. Wenn Sie an dieser langgezogenen Linkskurve ankommen, schneiden Sie bei der Einfahrt die innenliegende Randmarkierung. Drücken Sie die Bremse, damit Sie bei der Ausfahrt nicht im Gras landen.

6. Bei der Anfahrt auf die scharfe Linkskurve ist heftiges Bremsen gefordert. Danach müssen Sie nur noch durchrutschen.

7. Die der scharfen Linkskurve folgende Rechts ist noch ein bißchen enger, aber sie können Sie mit genau derselben Technik knacken wie die vorhergehende Kehre.

8. Durch die leichte Rechts können Sie mit Vollgas hindurch. Sie können also ständig beschleunigen.

9. Diese Links-Rechts-Schikane am Ende der Geraden ist recht eng. Bremsen Sie frühzeitig und streifen Sie bei der Durchfahrt beide Innenmarkierungen.

10. Eine langgezogene Haarnadelkurve nach rechts bildet die abschließende Kehre. Gehen Sie beim Eintritt in die Kurve in die Eisen und heizen Sie durch. Am Ausgang bremsen Sie ein letztes Mal, um auf Kurs zu bleiben.



leicht und wird am Ausgang wieder enger. Kurz bevor Sie an der Brücke über den Kurs vorbeikommen, müssen Sie die Bremse treten. Dann können Sie durchbeschleunigen und mit dem Spiel von Gas und Bremse die Ideallinie halten. Gegen Ende der Kurve wird es immer schwieriger, auf der Strecke zu bleiben, so daß Sie mehr und mehr auf die Bremse setzen müssen.

4. Diese enge 180°-Linkskurve verlangt wiederum anfängliches Herunterbremsen, bevor Sie sich dann mit dem Gas-/Bremse-Wechselspiel durchmanövrieren können.

5. Fahren Sie nächste Linkskurve von rechts an. Bremsen Sie dann für eine Sekunde und versuchen Sie die innere Kurvenmarkierung zu schneiden.

6. Die Rechts vor der Geraden kann mit hoher Geschwindigkeit genommen werden. Bremsen Sie beim Eintritt und beschleunigen Sie durch, bis Sie am Ende der Kurve nochmals bremsen.

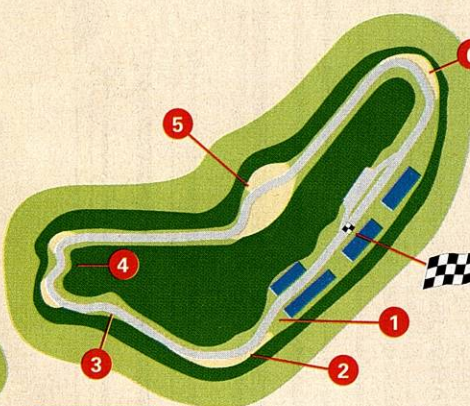
7. Bei der Anfahrt auf diese Links müssen Sie hart auf die Bremse treten. Beschleunigen Sie aus der Kurve heraus. Vergessen Sie dabei nicht, die Bremse für einen Sekundenbruchteil zu streicheln – ein weiterer Drift kann schnell im Gras enden.

8. Diese langgezogene Rechts ist sehr schwierig zu meistern. Bremsen Sie beim Eintritt in den Bogen stark. Gewichten Sie dann Gas und Bremse, bis Sie das Ende der Kurve erreicht haben.

9. Die letzte Kurve ist erneut eine enge Rechts. Folgen Sie der Rennlinie und pumpen Sie die Bremsen beim Eintritt in die Kehre.



leitet und wird am Ausgang wieder enger. Kurz bevor Sie an der Brücke über den Kurs vorbeikommen, müssen Sie die Bremse treten. Dann können Sie durchbeschleunigen und mit dem Spiel von Gas und Bremse die Ideallinie halten. Gegen Ende der Kurve wird es immer schwieriger, auf der Strecke zu bleiben, so daß Sie mehr und mehr auf die Bremse setzen müssen.



1. Auf die lange Gerade folgen zwei Links-Rechts-Schikanen, die sehr nahe beieinander liegen. Da beide sehr kurz sind, können Sie beim Passieren jeweils die Innenbegrenzung schneiden. Solange Sie auf der Rennlinie bleiben, können Sie mit einer ordentlichen Geschwindigkeit durch die Schikane fahren. Dennoch müssen Sie nach der superschnellen Geraden ein wenig vom Gas gehen, wenn Sie sauber durch den ersten Abschnitt kommen wollen. Wenn Sie die erste Schikane sehen, treten Sie die Bremse, bis Sie durch sind. Danach dürfen Sie Gummi geben.

2. Da die langgezogene Rechts nach den Schikanen mit Vollgas genommen werden kann, können Sie durchgehend beschleunigen.

3. Wie bei der ersten Links-Rechts-Schikane müssen Sie auch bei der Anfahrt auf die dritte stark vom Gas gehen, da Sie auf der Geraden zwischenzeitlich viel Geschwindigkeit aufgebaut haben.

4. Die langgezogene Rechts an der Spitze kann mit hoher Geschwindigkeit durchfahren werden. Trotzdem müssen Sie eingangs kurz anbremsen. Sind Sie auf halber Strecke durch die Kurve, betätigen Sie die Bremse nochmals und bleiben so auf der Rennlinie. Korrigieren Sie Ihre Straßenlage mit den Bremsen bis zum Ausgang der Kehre.

5. Beginnen Sie mit dem Bremsen, wenn Sie unter dem letzten roten Banner durchfahren. Gehen Sie von der Bremse, sobald Sie durch die Kurve durchgeschlüpft sind. Jetzt müssen Sie nochmals bei den beiden Anfahrten in der Rechts-Links-Schikane auf die Bremse tippen. Beschleunigen Sie nach jeder Kehre, um durchzuflitzen.

6. Wenn Sie in die letzte Rechtskurve einfahren, müssen Sie hart auf die Bremsen gehen, um die Linie zu halten. Bei der Kurvendurchfahrt beeinflussen Sie die Straßenlage durch kurze Einsätze der Bremse.

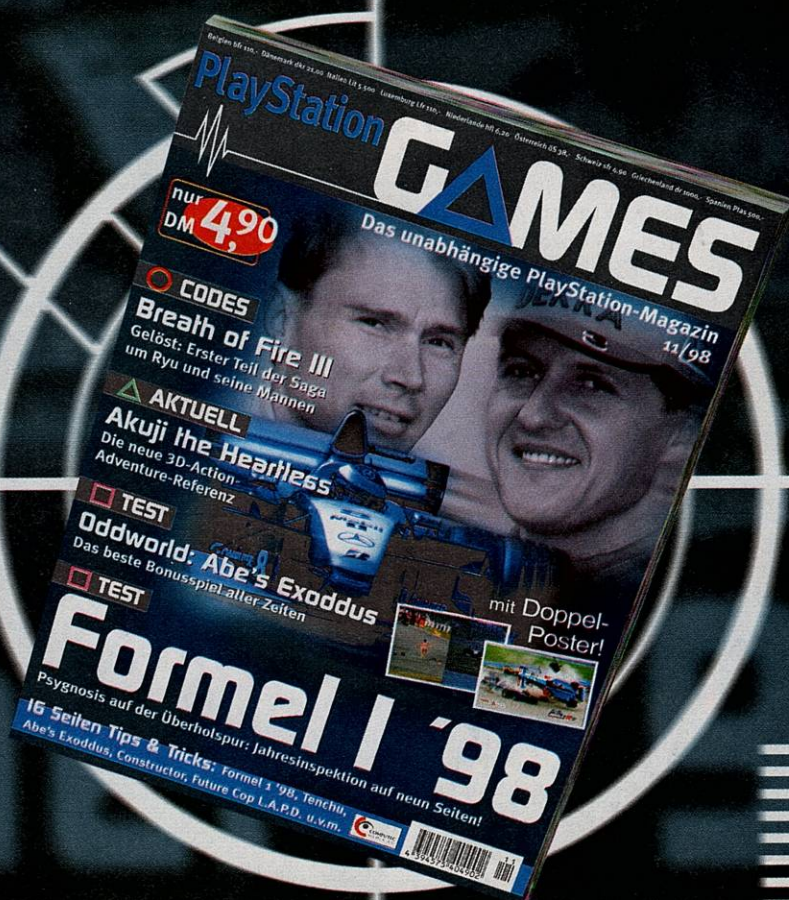


IMOLA

SAN MARINO

VERLIERE NIE DEIN SPIEL BEHALTE IMMER DIE KONTROLLE

PlayStation Games 12/98
ab dem 19. Nov. erhältlich.
Für sensationelle 4,90 DM.



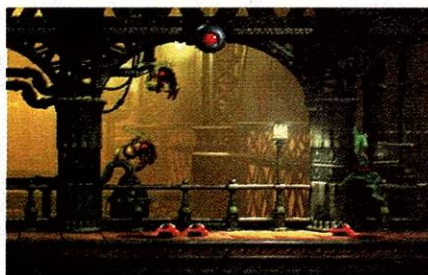
Action-Adventure, 1-2 Spieler, GT Interactive

ODDWORLD: ABE'S

**PLAYSTATION
ZONEHIT**

Die Masse der Action-Adventures läßt Sie einen feschen Helden durch 3D-Landschaften steuern. Doch Abe ist anders: Hier bewegen Sie einen mitleiderregenden Charakter aus der Seitenansicht durch eine 2D-Welt. Mit Oddworld: Abe's Exoddus knüpft GT Interactive konsequent am erfolgreichen Spielkonzept des Vorgängers an.

Sie begleiten die gebückte Kreatur mit den traurigen, orangefarbenen Augen auf deren Wanderschaft durch Fabriken, Brauereien und Kasernen. In den Szenarien, die aus Einzelbildern zusammengesetzt sind, müssen Sie nicht nur den Ausgang erreichen, sondern auch diverse Aufgaben erfüllen. Ihr Hauptziel ist es, möglichst viele Ihrer Artgenossen – die Mudokons – zu befreien. Diese werden von der despotischen Rasse der Sligs als Arbeitssklaven mißbraucht. Um die Mudokons zu den Teleportpunkten zu bringen, ist es erforderlich, daß Sie diesen Befehle erteilen. Es gibt eine eigene



Erfolgreiche Luftangriffe werden von den Sligs mit „Hab' dich!“ kommentiert.



Um die Stromsperren aufzuheben, muß Abe sich etwas einfallen lassen.

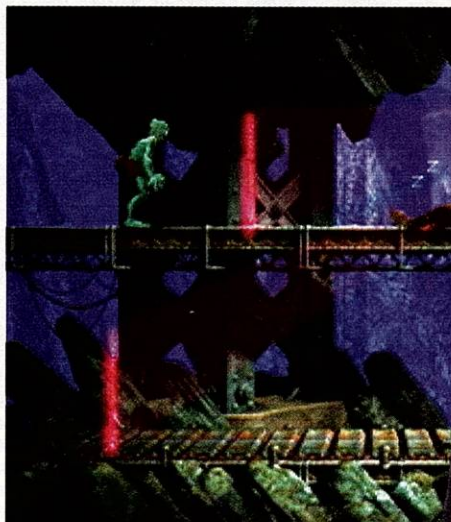
Spielsprache, die es Ihnen erlaubt, die Geknechteten dazu zu bringen, sich Ihnen anzuschließen, Ihnen zu helfen oder auf Sie zu warten. Nur wenn Abe die Mudokons zur Kooperation bewegt, kommt er in den Level-Labyrinthen voran. Es gibt Ringe, Fahrstühle und Bereiche, die Sie nur erreichen, wenn Sie die Mudokons zuvor an die richtigen Standorte gestellt und zur Arbeit eingeteilt haben. Die aus der Seitenansicht präsentierte Areal sind mit Fallen und Überwachungssystemen gespickt. Sie müssen sich an den Slig-Wachen vorbeischieben, Minen durch Steinwürfe zur Detonation bringen oder Bomben

durch einen präzise getimten Tastendruck entschärfen. Oft werden Sie von Wachhunden getetzt oder aus der Luft bombardiert. Sie benutzen Fahrstühle, betätigen Maschinen und versuchen, die verschiedenen Mudokon-Typen zu retten. Erblindete Leidensgenossen laufen solange in eine Richtung, bis sie zum Halten aufgefordert werden. Wenn Sie nicht rechtzeitig reagieren, stolpern die Unglücklichen in die nächste Schrottpresse. In höheren Spielstufen erforschen Sie einen Dschungel oder eine Grabanlage.

An Terminals können Sie Hinweise abrufen; in einigen Räumen gibt es Tafeln, die anzeigen, wie viele Mudokons Sie bislang gerettet haben.

Sogar das Gefühlsleben der Oddworld-Rassen wird simuliert und beeinflusst deren Verhalten.

Ein



Wer sich durch die Lichtschranke bewegt, weckt die schlafenden Sligs.



EXODDUS

Mudokon, den Sie versehentlich schlagen, bleibt solange bockig, bis Sie ihm tröstend auf die Schulter geklopft haben. Da auch Paramiten, Scrabs und andere Gegnertypen eine Gruppendynamik haben, lassen diese sich beeinflussen oder gegeneinander ausspielen.

Wenn Sie Schalter umlegen oder mit einer Lore über einen Schienenstrang walzen, sollten Sie behutsam vorgehen. Es kann schnell passieren, daß Sie einen Artgenossen überrollen und dieser dann auf der Opferliste erscheint.

Mudokons, die im Lachgas gestanden haben, müssen Sie erst einen Hieb verpassen, damit Sie wieder auf Ihre Anweisungen hören.

In Oddworld stoßen Sie auf eine Form von Humor, die nicht jedermanns Geschmack trifft: Die Story hat einen kannibalistischen Hintergrund, in der Kaserne werden gefangene Mudokons als „Freiwillige“ bezeichnet und es gibt drastische Sterbeszenen. Wem es nicht ge-

fällt, daß Abe beim Druck auf die X-Taste (die Standard-Sprungtaste bei PS-Spielen) auch noch ein Darmwind entweicht, wird sich mit diesem GT Interactive-Produkt kaum anfreunden können.

Ein Leckerbissen in 2D

Die gefühlvoll kolorierten Hintergründe und die liebevolle Animation der Oddworld-Bewohner sorgen für ein begeisterndes Spielgefühl. Abe hat viele ulkige Bewegungs-Möglichkeiten

spendiert bekommen. Wenn er auf Zehenspitzen an schnarchenden Wachen vorbeischiebt oder durch Röhrensysteme geschossen wird, tritt der Trickcharakter des Titels besonders gut hervor. Die raffiniert gezeichnete Grafik ver-

mittelt ausreichend Plastizität und ermöglicht Ihnen überdies, auf Ebenen in der Bildtiefe herumzulaufen. Dank erstklassiger Zwischensequenzen und aufwendiger Spezialeffekte wer-

den Sie voll in das Geschehen eingebunden. Rotleuchtende Bewegungssensoren, gelber Lachgasnebel und fulminante Explosionen, bei denen Ihnen Gesteinsbrocken entgegengeschleudert werden, unterstreichen die

DAS VERHÄLTNISS DER RASSEN UNTEREINANDER UND DIE MÖGLICHKEIT DER KOMMUNIKATION MACHEN ODDWORLD: ABE'S EXODDUS ZU EINEM ABENTEUER MIT TIEFGANG.

Floran Brich, PlayStation Zone

INFO VERGLEICH

1. Tomb Raider II	Eidos	91%
2. Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	89%
3. Oddworld: Abe's Oddsee	GT Interactive	88%
4. Tomb Raider	Eidos	88%
5. Alundra	Psygnosis	86%

So sieht man sich wieder: Auch die Fortsetzung der Abe-Saga schafft den Sprung in die Spitzengruppe, die Lara klar anführt.



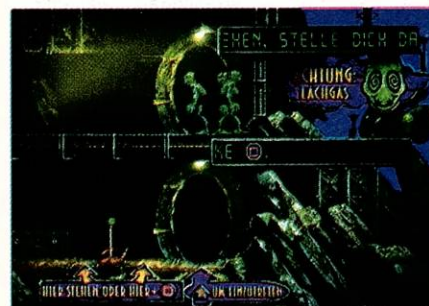
Der Humor kommt nicht zu kurz: Wenn die Mudokons das Lachgas einatmen, können sie nur durch eine Kopfnuß wieder zur Besinnung gebracht werden.



Nach der Kesselsprengung muß Abe durch den Notausgang fliehen.



Die aufregende Lorenfahrt wird von wuchtigen Explosionen begleitet.



Nur wer die Feuer entzündet, darf den Seelen-Tempel betreten.



Zugleich! Abe braucht die Hilfe der Mudokons, um die Schalter zu aktivieren.



Durch seinen Gesang kann Abe kreisende Vögel in Portale verwandeln.



Die grünen Würmer verzehren Abe mit einem satten Rülpsen.



Bunte Schilder weisen den Weg. Die Tafel gibt eine knappe Übersicht.

Kompetenz der Entwickler. Slig-Patrouillen, Slog-Hunde oder gefräßige Würmer wurden durch das Zusammenspiel von ausgefeilten Bewegungsmustern und bedrohlichen Sound-Effekten zum Leben erweckt.

Wenngleich die Technik dieses Action-Adventures einen Vergleich mit anderen Spitzenprodukten des Genres nicht zu scheuen braucht, liegen die eigentlichen Stärken von Oddworld: Abe's Exoddus in der ungewöhnlichen Geschichte, der intelligenten Steuerung und dem abwechslungsreichen Le-



In Höhlen und Kanälen geht es nur im Kriechgang weiter.

vel-Design. Die Entwickler lassen Sie häufig an abgegrenzten Bereichen oder entfernten Ebenen vorbeilaufen, zu denen Sie erst später Zugang erhalten. So wird die Spannung geschickt aufgebaut. In jeder Zone müssen Sie es mit neuen Gegnern aufnehmen, die jeweils eine andere Strategie Ihrerseits erfordern. Teils reicht es, sich in den Schatten zu verstecken, teils müssen Sie Abe's Verfolger in eine Falle locken. Sligs, die im Bildhintergrund herumwatscheln, können Abe auch auf entfernten

Ebenen erkennen. Wer sich zu sicher fühlt, dem fliegt prompt eine Maschinengewehrsalve um die Ohren! Neben kniffligen Rätseln und der Ko-

operation mit den Mudokons werden je nach Level neue Elemente und Fähigkeiten eingeführt. Erwähnt seien hier nur die Katapult-Löcher oder der Teleport-Sprung. Obwohl es einige harsche Stellen gibt und man nur bildweise vorankommt, wird das Spiel nie unfair. Mit der richtigen Strategie kommen Sie überall durch. Dennoch ist es ratsam, von der nützlichen Quicksave-Funktion so oft wie möglich Gebrauch zu machen.

Florian Brich

DIE AUSSERGEWÖHNLICHE SPIELFIGUR UND DIE BEWUSSTE VERWENDUNG DER SEITENANSICHT VERLEIHEN DEM TITEL EINEN UNVERWECHSELBAREN CHARME.

Florian Brich, PlayStation Zone

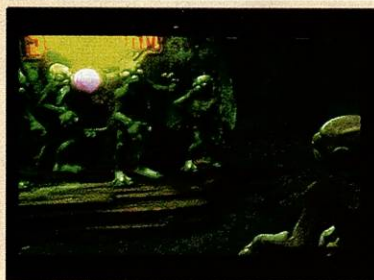


MEIN FAZIT: SUPER

Wer Mitgefühl für den ungewöhnlichen Helden aufbringt, wird mit einem intelligenten und vielschichtigen Action-Adventure belohnt. Für Oddworld-Fans ist Abe's Exoddus sowieso eine sichere Sache.

INFO ABE GREIFT NACH DEM OSCAR

Die Entwickler des Spieles haben einen Kurzfilm mit dem Titel „Abe's Exoddus – Der Film“ produziert und diesen bei dem Academy-Gremium in Hollywood eingereicht. Das ca. halbstündige Werk wird in



der Kategorie „Animierter Kurzfilm“ starten. Die Intro- und Cutsequenzen, die von den Grafikkünstlern bei Oddworld Inhabitants für den zweiten Teil der Abe-Saga entworfen wurden, zeigen, daß man sich durchaus Hoffnung auf die begehrte Auszeichnung machen darf. Durch dynamische Kamerafahrten, geschickte Überblendungen und aufwendige Animationen wird eine einzigartige Atmosphäre geschaffen und geschickt zum nächsten Level übergeleitet.



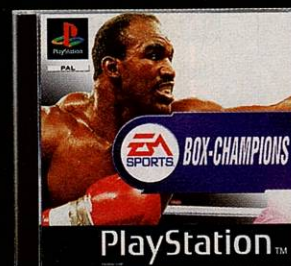
TEST ERGEBNIS

Die Steuerung benötigt eine gewisse Einarbeitungszeit, zumal die Spielsprachen eine mehrfache Tastenbelegung erforderlich machen. Da auch die Sprachausgabe sauber eingedeutscht wurde und der Abe-typische Humor nicht zu k(f)urz kommt, gibt es nichts zu meckern.

Titel	Oddworld: Abe's Exoddus
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Nein
Levels	6 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Oddworld Inhabitants
USK-Freigabe	ab 12 Jahren
Release	23.11.1998

GRAFIK 88% SOUND 80% SPASS 91% GESAMT-WERTUNG 89%

AUGE UM AUGEN, ZAHN UM ZAHN



Action, 1 Spieler, Psygnosis

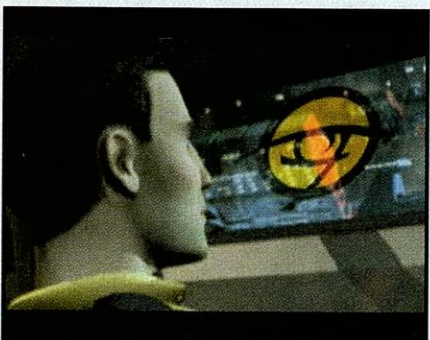
COLONY WARS - VENGEANCE



Colony Wars gehört zu den technisch besten und beliebtesten PlayStation-Spielen der letzten Jahre. Ist der Nachfolger nur ein lauer Aufguß des erfolgreichen Konzepts oder kann Psygnosis noch einmal neue Akzente setzen?



In den Raumkämpfen erweisen sich das intelligente Zielsystem und die gegnerische Schild-/Schadensanzeige als praktisch.



Zwischen den Missionen werden qualitativ gute Videosequenzen mit deutscher Sprachausgabe eingespielt.

Der erste Teil von Psygnosis' Weltraum-Epos sorgte dank hervorragender Technik und durchdachtem Gameplay für Furore. Colony Wars machte deutlich, wieviel Potential Electronic Arts bei den Wing Commander-Umsetzungen verschenkt hatte, und dementsprechend hoch sind nun die Erwartungen an den Nachfolger. Als ob die spielerischen Anleihen nicht schon deutlich genug wären, orientiert man sich scheinbar auch bei der Titelgebung ein wenig an Origins großem Vorbild – der zweite Wing Commander-Teil hatte ebenfalls ein „Vengeance“ im Titel. Was die Rahmenhandlung angeht, spielt Vengeance 100 Jahre nach dem ersten Teil. Doch warum eigentlich Vengeance? Ging der erste Teil nicht mit einem Sieg der Liga der freien Welten zu Ende? Wofür also noch Vergeltung üben?

Freund oder Feind?

Bei Psygnosis hat man sich dabei einen besonderen Gag einfallen lassen: In CWV erleben Sie die neuen Schlachten zwischen der Navy und der Liga diesmal aus der Sicht der

ehemaligen Gegner und schlüpfen in die Rolle eines idealistischen Navy-Piloten, der seine Vorfahren rächen will. Mehr sei derzeit noch nicht vorweggenommen, denn Colony Wars - Vengeance zieht einen nicht unbeträchtlichen Teil seiner Langzeitmotivation aus der spannenden Story, die

PSYGNOSIS HAT SICH NICHT AUF SEINEN LORBEEREN AUSGERUHT. DAS GRUNDSÄTZLICHE KONZEPT DES VORGÄNGERS WURDE WEITGEHEND BEIBEHALTEN UND UM EINIGE SINNVOLLE NEUE FEATURES ERGÄNZT.

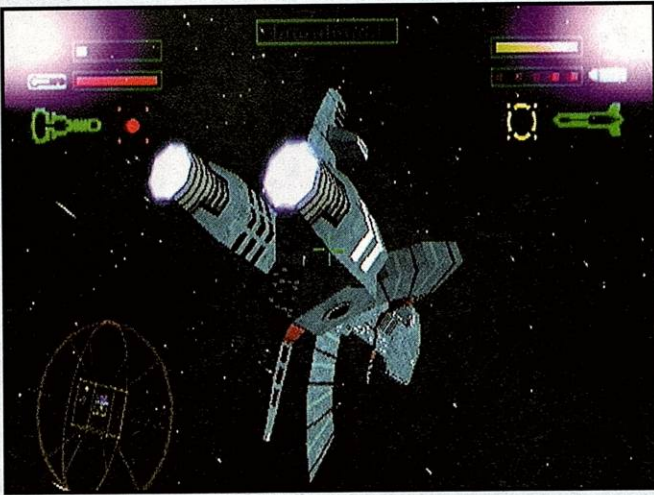
Michael Pruchnicki, PlayStation Zone

sich, wie schon beim Vorgänger, im Verlauf des Spiels sogar mehrfach verzweigt – jeweils abhängig von Ihrem Erfolg oder Mißerfolg. Im Gegensatz zum ersten Teil stehen diesmal nun auch einige Missionen auf der Oberfläche von Planeten an. Auch wenn die Grafik-Engine dabei mit unschönen Nebelschwaden kaum für Freude sorgt, sind diese doch eine willkommene spielerische Zugabe.

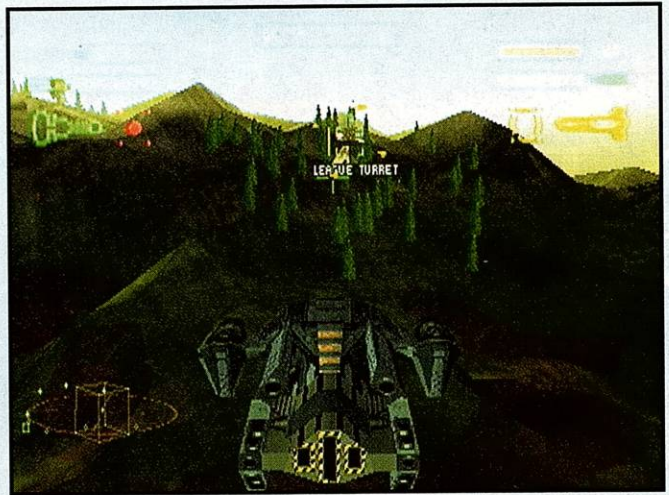
INFO DIE AUFWENDIGSTEN EXPLOSIONEN IN DER GESCHICHTE DER PLAYSTATION?

Die Explosionen großer Kampfschiffe in Colony Wars - Vengeance sind wesentlich aufwendiger als beim Vorgänger und setzen auf der PlayStation neue Maßstäbe.





Die detaillierte Darstellung der größeren Kampfschiffe ist grafisch einer der Höhepunkte von Colony Wars -Vengeance.



In den neu hinzugekommenen Bodenmissionen ist die Sicht leider durch den berühmten Nebel-Effekt stark eingeschränkt.

The best just got better

Was das Gameplay angeht, hat man sich bei Psygnosis zum Glück nicht nur auf seinen Lorbeeren ausgeruht. Das grundsätzliche Konzept des Vorgängers wurde weitgehend beibehalten und mit einigen sinnvollen neuen Features ergänzt: Neben Vorwärts- und Rückwärts-Schub steht jetzt auch ein Nachbrenner zur Verfügung, neue Waffen- und Schiffstypen sind selbstverständlich, ein Computer-Zielsystem, das

die voraussichtliche Flugbahn des gegnerischen Ziels abschätzt, erleichtert die Weltraumkämpfe, was angesichts des gestiegenen Schwierigkeitsgrades auch sehr willkommen ist. Technisch hat Psygnosis die Grafik des Vorgängers noch einmal deutlich überbieten können, besonders die Explosionen der großen Kampfschiffe sind sehr beeindruckend und kommen erfreulicherweise weitgehend ohne störende Frame-Raten-Einbrüche aus. Die generell ziemlich gute Musik ist klassisch angehaucht, könnte aber etwas mehr Dynamik vertragen. An letzterer mangelt es auch der PlayStation bei den Ladevorgängen: In weniger als 20 Sekunden ist leider auch beim zweiten Colony Wars kaum an einen Start zu denken.

INFO VERGLEICH

1.	Colony Wars : Vengeance	Psygnosis	89%
2.	Colony Wars	Psygnosis	88%
3.	G-Police	Psygnosis	87%
4.	Blam! Machinehead	Core Design	86%
5.	Wing Commander III	EA /Origin	86%

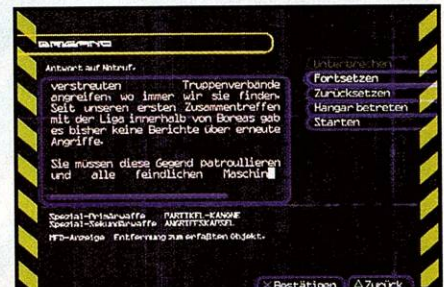
Im Direktvergleich kann sich Colony Wars - Vengeance durch die hervorragende Grafik und das ausgefeilte Gameplay an die Spitze setzen.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MICHAEL Das zweite Colony Wars ist ein Qualitäts-Titel ohne echte Schwächen. Die gesamte Präsentation ist hervorragend, wenn auch die Musik etwas treibender sein könnte. Das Gameplay läßt auch kaum Wünsche offen und Fans des Vorgängers können sich nicht nur über Nachschub, sondern auch über sinnvolle neue Features freuen. Ohne Zweifel eines der überzeugendsten PlayStation-Spiele.

Michael Pruchnicki



Vor jedem Einsatz gibt es ein ausführliches Missions-Briefing in Form von deutschem Text und Sprachausgabe.

TEST ERGEBNIS

Colony Wars: Vengeance setzt sich dank zahlreicher Detailverbesserungen und noch feinerer Grafik vor den direkten Vorgänger; die Konkurrenz von Electronic Arts hat ohnehin schon seit dem ersten Teil das Nachsehen.

Titel	Colony Wars - Vengeance
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Recht hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Insgesamt 41 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	13. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	89%
87%	84%	90%		



Nicht nur Ballern ist angesagt, in vielen Missionen müssen Sie auch andere Aufträge erfüllen, wie z. B. hier im Asteroidenfeld nach Kristallen schürfen.

DEATH WAR BEAST
GELOBT SEI DER HERR,
GELADEN DIE MG.



ACTIVISION IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN UND APOCALYPSE IST EIN WARENZEICHEN VON ACTIVISION, INC. © 1998 ACTIVISION INC. LIZENZIERT VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA ZUR VERWENDUNG AUF DER PLAYSTATION. SPIELERSONEN, PLAYSTATION UND DIE PLAYSTATION LOGOS SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN UND HANDELSMARKEN SIND EIGENTUM DER JEWELIGEN INHABER.



ACTION NONSTOP
 ÜBERNEHMEN SIE DURCH
 MOTION-CAPTURING UND
 CYBERSANNING DIE
 KONTROLLE ÜBER EINEN DER
 GRÖSSTEN KINOHelden
 UNSERER ZEIT, UND ERLEBEN
 SIE NERVENAUFREIBENDE
 HARDCORE-ACTION.



TOTALE VERNICHTUNG
 ERFORSCHEN SIE
 VERWINKELTE
 WAFENFABRIKEN,
 GEFÄNGNISSE, ABWASSER-
 KANÄLE UND MEHR.
 DIE 360°-UMGEBUNG WIRD
 VOR EXPLOSIVEN SOUND-
 EFFEKTEN NUR SO ERZITTERN.



VOLLE LADUNG
 BIS ZU ACHT GEGNER
 GLEICHZEITIG BEREITEN
 IHNEN DÜSTERE AUSSICHTEN.
 NUR GUT, DASS SIE EIN
 GANZES WAFENARSENAL -
 FLAMMENWERFER, HELE-
 AUTOMATIK UND
 ZIELSUCHRAKETEN -
 MITSCHLEPPEN...

DAS ENDE DER WELT IST NAH.
 SIE SIND BRUCE WILLIS ALIAS TREY KINKAID -
 NANOTECHNIKER UND ALLEINIGER VERTEIDIGER DER ERDE.
 ES LIEGT IN IHRER HAND:
 BESIEGEN SIE DIE VIER REITER DER APOCALYPSE, ODER DIE
 WELT IST DEM URTERGANG GEWEIHT ...

GEHEN SIE ES AN.

Mit dem amerikanischen Rockstar POE als PEST.
 POEs neue CD erscheint im Frühjahr 1999.

APOCALYPSE™

EIN ORIGINAL-PLAYSTATION-SPIEL MIT
 BRUCE WILLIS ALS HAUPTDARSTELLER.
 DAS ENDE NAHT IM NOVEMBER.



Auch Fahrten in die falsche Richtung sind möglich.



Unfälle dieser Art gehören bei TOCA 2 zur Tagesordnung.



Auch kurz nach dem Start mit sehr vielen Fahrzeugen gleichzeitig auf dem Screen geht die Frame-Rate kaum in die Knie.

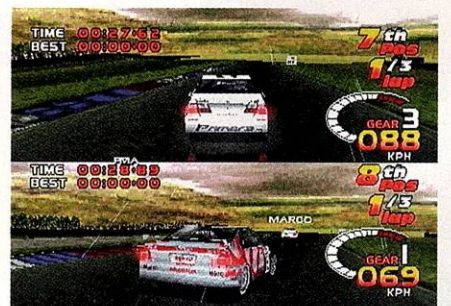
Rennspiel, 1-4 Spieler, Codemasters

TOCA 2

PLAYSTATION
ZONE HIT

Mit dem ersten TOCA landeten die Meister des Codens im letzten Jahr einen Überraschungshit, denn bis zu diesem Zeitpunkt waren die Engländer eigentlich eher für ihre unrealistischen Funracer aus der Micro Machines-Reihe berühmt – und nicht etwa für authentische Simulationen. Der Nachfolger will durch bessere Grafik, mehr Strecken und eine verbesserte Fahrphysik erneut für Aufsehen sorgen.

Kernstück des Spiels ist dabei weiterhin die British Touring Car Championship (TOCA). Dank der offiziellen Lizenz der Saison 1998 stehen die Original-Teams, -Fahrer (darunter auch der aus der Formel 1 noch bestens bekannte Schnauzbarträger Nigel Mansell), -Wagen und -Strecken zu Ihrer Verfügung. Daher dürfen Sie sich auf den klassischen Strecken Donington Park, Silverstone, Thruxton, Brands Hatch, Oulton Park, Croft, Knockhill und Snetterton dem Rausch der Geschwindigkeit hingeben. Aber nicht genug damit, auch Pisten in Deutschland, Frankreich, Schottland und den USA warten diesmal darauf, befahren zu werden. Zu Beginn stehen natürlich nicht gleich alle zur Verfügung, sondern müssen – ebenso wie einige Spezialwagen – erst erspielt werden. Unter den insgesamt 16 Circuits befindet sich auch eine variable Teststrecke, die bezüglich ihrer Länge, Form und sogar in ihrer Beschaffenheit verändert werden kann. Neben den offiziellen Tourenwagen (Ford Mondeo, Nissan Primera, Renault Laguna etc.), stehen später auch Per-



Der 2-Spieler-Modus hat zwar die typischen Einschränkungen bezüglich Geschwindigkeit, Detailreichtum und Bildaufbau, ist aber vorzüglich spielbar und avancierte zum Redaktionsliebling.

INFO VERGLEICH

1. Gran Turismo	SCEE	94%
2. Rage Racer	Namco	89%
3. TOCA 2	Codemasters	89%
4. WipEout 2097	Psygnosis	89%
5. Formel 1 '98	Psygnosis	88%

Gran Turismo bleibt weiterhin eine Klasse für sich! TOCA 2 sorgt durch seine spielerische Klasse aber für frischen Wind in den Top 5 und schlägt sogar den zweiten Neueinsteiger Formel 1 '98 um eine Spoilerlänge.

len vom Kaliber Jaguar XJ220 und sogar ein Formel 1-Flitzer zu Ihrer Verfügung. Witziger Höhepunkt des Fuhrparks ist jedoch der Scorpion, ein aberwitziges Gefährt auf 3 Rädern. Wie es sich für eine reinrassige Simulation gehört, können Sie die Eigenschaften der Wagen nach Ihren Vorlieben verändern – und zwar in den Punkten Bremsstärke, Anpreßdruck, Getriebe und Aufhängung.

Gentlemen, start your engines

In der Meisterschaft steht – getreu dem realen Reglement – nur eine einzige Qualifikationsrunde auf dem Programm. Eine perfekte Fahrt ist also für eine gute Platzierung unerlässlich. Weiterhin können Sie an einer Konstrukteursmeisterschaft teilnehmen, die obligatorischen Time Trials und Einzelrennen bestreiten sowie den Herausforderungs-Modus wagen. In der letzten Variante muß der jeweils nächste Checkpoint innerhalb eines bestimmten Zeitlimits erreicht werden. Auch zwei Spieler (im Linkmodus vier) können sich heiße Positionskämpfe per Splitscreen liefern. Weitere Einstellungen (Rundenzahl, Wetterbedingungen, Schwierigkeitsgrad etc.) runden die Optionsvielfalt ab. Die (Analog-

bar und sehen nach einer gewissen Zeit aus, als hätten sie zwei Tage in einer Schrottpresse verbracht.

Schönling mit kleinen Fehlern

Grafisch ist TOCA 2 überaus gut gelungen: Die Wagen sind extrem detailliert und wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt – so sind etwa die einzelnen Werbeschriftzüge klar zu erkennen und die Windschutzscheiben zerbersten deutlich sichtbar bei zu intensivem Kontakt mit der Landschaft oder den anderen Fahrzeugen. Auch die Spiegelungen, die bei schlechter Witterung auf dem Untergrund zu sehen sind, und

die bei dabei auftretende Gischt sind grafische Leckerbissen. Es gibt zwar die gewohnten Pop-Ups, aber die Spielgeschwindigkeit ist erfreulich hoch. Die Bitmap-Hintergründe wirken hingegen monoton – hier hätte Codemasters sich um etwas mehr Abwechslung bemühen können. Musik gibt es während der Races nicht, aber immerhin überzeugende Motorengeräusche, einen Kommentator, der nicht gar so platt wirkt wie bei vielen Konkurrenzprodukten, und Funksprüche der Box, die realistisch aus dem Off ertönen.

Marco Marzinkowski

FEINE SIMULATION DER TOURENWAGEN-MEISTERSCHAFT MIT TOLLER STEUERUNG, GUTER KI UND ABWECHSLUNGSREICHEN STRECKEN.

Marco Marzinkowski, PlayStation Zone



Kleine, liebevolle Details sind ebenfalls zu bewundern, so etwa die Namen des Fahrers auf den Heckfenstern. Besonders bemerkenswert sind auch die Spiegelungen.

)Steuerung reagiert während der Rennen ungemein präzise und ermöglicht auch feine Drifts um die Kurven. Diese genaue Kontrolle ist auch absolut erforderlich, denn die Boliden verbeulen sich nach einem Crash oder einer Kollision erkennen



Hier ist es schön zu sehen: Bei einem Crash fliegen die Einzelteile nur so durch die Luft.



Die richtige Boxenstrategie kann in der Meisterschaft über Sieg und Niederlage entscheiden.

MEIN FAZIT: SUPER

Mit Formel 1 '98 und TOCA 2 buhlen in diesem Monat gleich zwei hochkarätige Racer um Ihre Gunst. Mein persönlicher Favorit ist eindeutig der Codemasters-Titel, der mich durch die liebevolle Grafik, die unverbrauchten Strecken und den hervorragend spielbaren 2 Spieler-Modus total in seinen Bann gezogen hat. Intern haben wir sogar eine eigene Redaktionsmeisterschaft gestartet, die derzeit mit knappem Vorsprung Florian „Pistenrambo“ Brich anführt.

TEST ERGEBNIS

Wer nicht stur auf die Simulation der Formel 1 fixiert, sondern auch zu einem Seitensprung in die Welt der Tourenwagen bereit ist, wird mit TOCA 2 sehr zufrieden sein. Grafisch ist der Titel überaus gelungen, die Steuerung ist feinfühler als noch vor gut einem Jahr und die englischen Strecken sind eine erfreuliche Abwechslung zu den schon zu oft durchgekauften Strecken, auf denen Schumi und Co. ihre Runden drehen.

Titel	TOCA 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/ Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	17. November

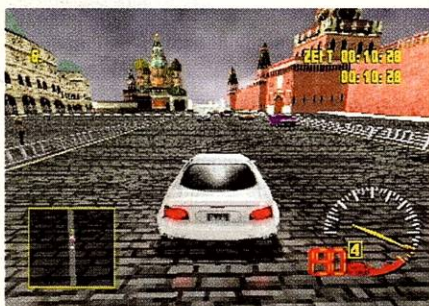
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
88%	81%	90%	89%

Rennspiel, 1-2 Spieler, EA

TEST DRIVE 5

Luxuswagen, die der gewöhnliche Redakteur wohl nur in seinen Träumen fahren wird, atemberaubende Crashes und Überschläge und dazu noch die Polizei, die bei Geschwindigkeits-Übertretungen zur Stelle ist. Hört sich nach einem neuen Need for Speed an, ist aber der fünfte Teil von Test Drive.

Insgesamt 28 Wagen stehen im Fuhrpark von Test Drive 5, 14 aktuelle Sportwagen (Aston Martin Vantage, Didge Viper etc.) und dazu noch 14 Klassiker (so etwa eine Dodge Charger, Baujahr 1969) aus der Vergangenheit. Versteckte Highspeed-Fahrzeuge wollen noch dazu entdeckt werden. Die Spiel-Modi sind prinzipiell identisch mit dem Vorgänger, so kann man sich immer noch an verschiedenen Cups versuchen oder an einem Beschleunigungs-Rennen teilnehmen. Eine neue Variante soll nicht verschwiegen werden: die so-

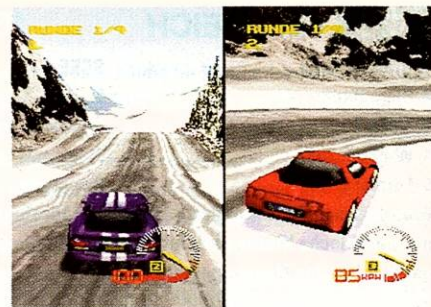


Landestypische Merkmale säumen die Kurse.

nannten Polizeirennen. Hier können Sie in einen Flitzer der grünen Brüder steigen und müssen böse Buben von der Straße holen.

Cruis'n World?

Die 18 Kurse führen über Schauplätze auf der ganzen Welt. Die Strecken sind überaus abwechslungsreich, bieten sporadisch sogar Unterteilungen und mitunter (z. B. in Schottland) dramatische Sprungeinlagen. Ähnlich wie etwa bei WipEout setzte man für die Musik auf bekannte Acts – mit Gravity Kills, Pitchshifter, Junkie XL, KMFDM und Fear Factory. Die Stücke sind extrem rockig, bieten nur simple Riffs und nerven eher. Grafisch wurde eine hohe Auflösung von 512x240 versprochen, die sich aber nicht bemerkbar macht. Auch das berühmte Pop-Up-Phänomen wurde zwar minimiert, zeigt aber immer noch seine hässlichen Auswirkungen. Eine kleine Anmerkung noch zu den gebotenen Rütteleffekten: Sind diese in vergleichbaren Spielen ähnlich wirksam wie ein Orkan, handelt es sich hier eher um ein laues Lüftchen. Aber genug der



Der Modus für 2 Spieler ist deutlich langsamer und bietet weniger Details.



Die Spiegelungen auf den Wagen sehen im Vergleich zu Gran Turismo eher billig aus.

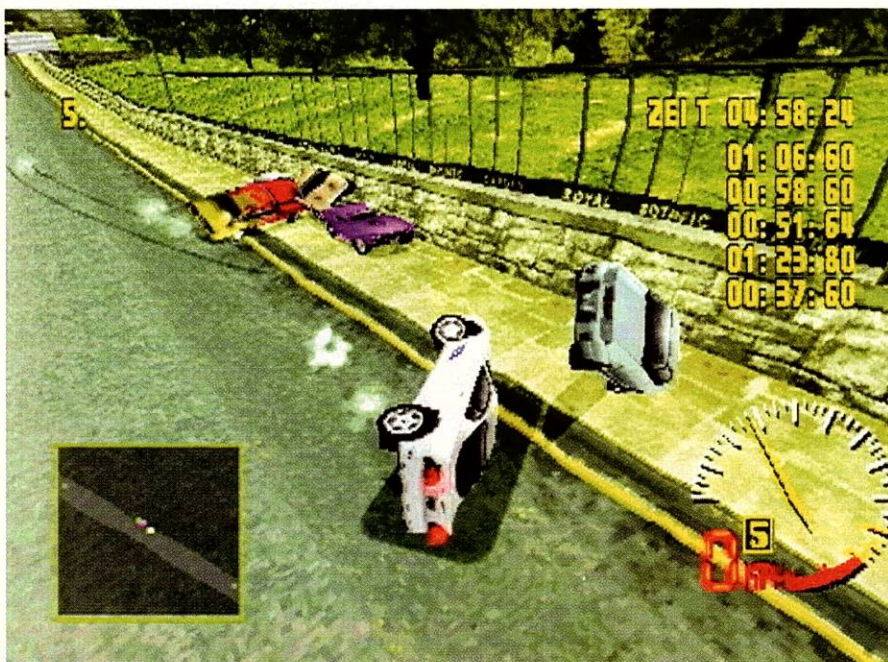


MEIN FAZIT: GUT

Technisch zeigt sich Test Drive 5 zwar nicht merklich verbessert, aber zumindest die im Vorgänger durchaus umstrittene Steuerung wurde überarbeitet. Das kultige Vergnügen, das es damals auf den ersten richtigen Heimcomputern war, ist es natürlich schon lange nicht mehr, sondern einfach nur ein typischer Serienritäter.

Meckerei: Die Rennen laufen flüssig und ohne merkliche Slowdowns ab, und die (Analog-)Steuerung ist deutlich feinfühler als bei Test Drive 4.

Marco Marzinkowski



Spektakuläre Crashes und Überschläge gehören bei Test Drive 5 wieder zur Tagesordnung.

TEST ERGEBNIS

Furiöse, abwechslungsreiche und umfangreiche Action-Orgie, die zwar nicht über spielerischen Tiefgang verfügt, aber durch die gute Steuerung und die dichte Atmosphäre ein Highlight für die PlayStation darstellt.

Titel	Test Drive 5
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	DM 90,-
Hersteller	EA/Accolade
Entwickler	Pitbull Syndicate
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	5.11.1998

GRAFIK 74% SOUND 70 SPASS 84% GESAMT-WERTUNG **81%**

BEAT 'EM UP

INTERACT

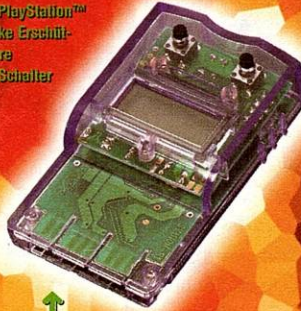
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuertasten • Autofeuer • Achsentausch-Schalter

unverbindl. Preisempfl.

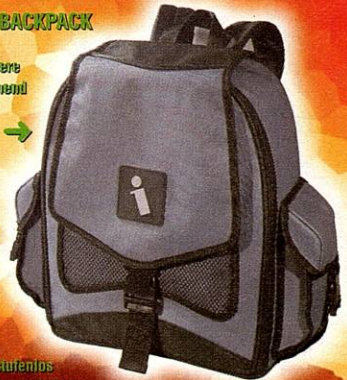
DM 69,99



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele, Controller und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempfl. DM 69,99

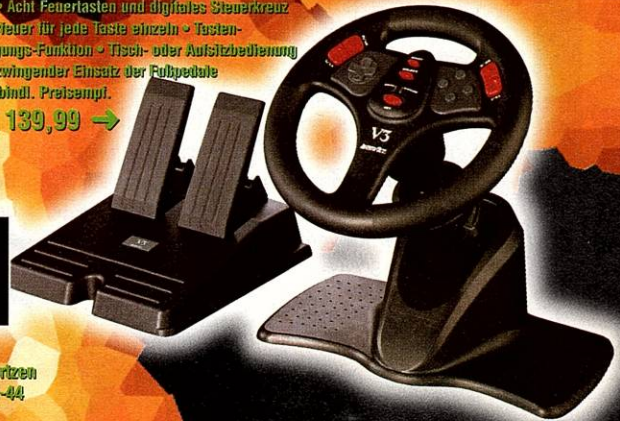


SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tasten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempfl. DM 139,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 4MB/16 physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempfl.

DM 89,99

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe - Kreuzberg 2 • D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 37) 12 51-13 • Fax (0 42 37) 12 51-44

www.interact-europe.de

P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungsstasten
- Zehn Feuertasten
- Tastenumbefugungsfunktion
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.
Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.

PSX-Neuheiten

Actua Tennis	D neu	89,90
Batman & Robin	D neu	89,90
Bombberman World	D neu	85,50
Breath of Fire III	D neu	89,90
Buggy	D neu	89,90
C&C 2: Gegenschlag	D neu	89,90
Duke Raider	D neu	89,90
Formel 1 '98	D neu	89,90
Frenzy	D neu	89,90
G.Darius	D neu	89,90
Ghost in the Shell	D neu	89,90
Gran Turismo	D neu	88,00
ISS Pro '98	D neu	89,90
MediEvil	D neu	89,90
Mega Man 8	D neu	88,00
Moto Racer 2	D neu	89,90
Mr. Domino	D neu	89,90
N2O	D neu	89,90
Phat Air	D neu	89,90
Premier Manager 98	D neu	89,90
R-Types	D neu	89,90
SCARS	D neu	88,00
Spyro the Dragon	D neu	89,90
Tekken 3	D neu	88,00
Tomb Raider	D neu	89,90
Tommi Mäkinen Rally	D neu	69,90
V2000	D neu	89,90
Wild 9	D neu	89,90
WWF War Zone	D neu	85,00
Zero Divide 2	D neu	88,00

Hardware/Zubehör

PlayStation (m.Dual Shock)	neu	249,90
Light Gun (Real Arcade)	neu	119,90
Light Gun (Scorpion)	neu	79,90
Memory Cards	neu ab	25,00
Multi Tap (4 Spieler Adap.)	neu	69,90
PSX-Schlüsselanhänger	neu	5,90
RGB-Kabel (mit Audio)	neu	29,90

PSX-Multinormumbau
(PAL/NTSC)
in 24 Stunden DM 39,90
sofort DM 59,90

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Sega Mega Drive
- Nintendo 64
- Super Nintendo
- PC CD-ROM

Telefon: (030) 450 20 20 8

Laden

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr



Versand

Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 22 Uhr
Samstag
von 10 bis 20 Uhr

☎ 030-450 20 20 8
Fax 030-450 20 20 9

MEDIAATTACK
Games & Service

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Fax: (030) 450 20 20 9

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

SUPER NINTENDO-
Konsole
wahlweise mit

89,90

F-Zero oder
Super Soccer

nur solange
der Vorrat reicht

unsere
Gebraucht-Knäuler
jetzt zugreifen

MEGA DRIVE-
Konsole

wahlweise mit
Sonic 1 & Mega Games
oder
Sonic 2

59,90

nur solange
der Vorrat reicht

Snowboarding, 1-2 Spieler, SCEE

COOL BOARDERS 3

Wer sich im Winter nicht selbst auf das Brett stellen will, darf nun mit Cool Boarders 3 die Pisten heruntertauschen.

Die neueste Version der Snowboarding-Simulation (die erstmals von Sony selbst entwickelt wurde) erlaubt es Ihnen, in sechs Ski-Regionen (u. a. Mount Koji, Powder Hill, Alpen) Ihr Können zu demonstrieren. Der Tournament-Modus besteht aus sechs Einzel-Disziplinen: Bei Down-Hill wird straight ins Tal gebettet; Boarder X und Slalom erfordern die Beherrschung der Kurventechnik. Tricks wie der Tail-Grip oder 180°s lassen sich in der Half-Pipe ein-

studieren. Außerdem stehen der Big-Air, bei dem Sie mit Anlauf einen besonders gefährlichen Sprung am Abhang hinlegen müssen, und der Slope Style-Wettbewerb auf dem Programm. Die langen Rennpisten bieten ausreichend Überholmöglichkeiten. Wer am äußersten Kurvenrand entlangcarvt, erzielt noch mehr Beschleunigung. Auf der Geraden kann man in die Hocke gehen, um Fahrt aufzunehmen. Die Gebirge unterscheiden sich hinsichtlich der Bodenbeschaffenheit und Schneetiefe. Experten versuchen durch enge Tore zu fahren oder Rampen auszunutzen; Anfänger entscheiden sich an Weggabeln für die einfacheren Passagen.

Bei den Abfahrten treten außerdem drei durchgestylte Computergegner an, die Sie im Nahkampf vom Brett stoßen können. Die Strecken setzen sich aus Buckelpassagen, Schanzen und



Bis zum Ziel ist nichts entschieden: Auch die Computergegner machen Fehler!

Eisflächen zusammen. Tiefe Abgründe, Spurverengungen und umgestürzte Bäume bieten die Gelegenheit, mit waghalsigen Manövern Punkte einzuheimsen. Wenn Sie in eine Baumgruppe hineindüsen, scheint leider der Zufall darüber zu entscheiden, ob es Sie aus der Bindung hebt oder nicht. Für die durchschnittliche Musik werden Sie durch die authentischen Soundeffekte entschädigt. Wenn Sie über eine Eisfläche brausen, hören Sie, wie das Brett über den Boden schrammt. Die Atmosphäre wird durch das Aufwirbeln des Schnees verstärkt.

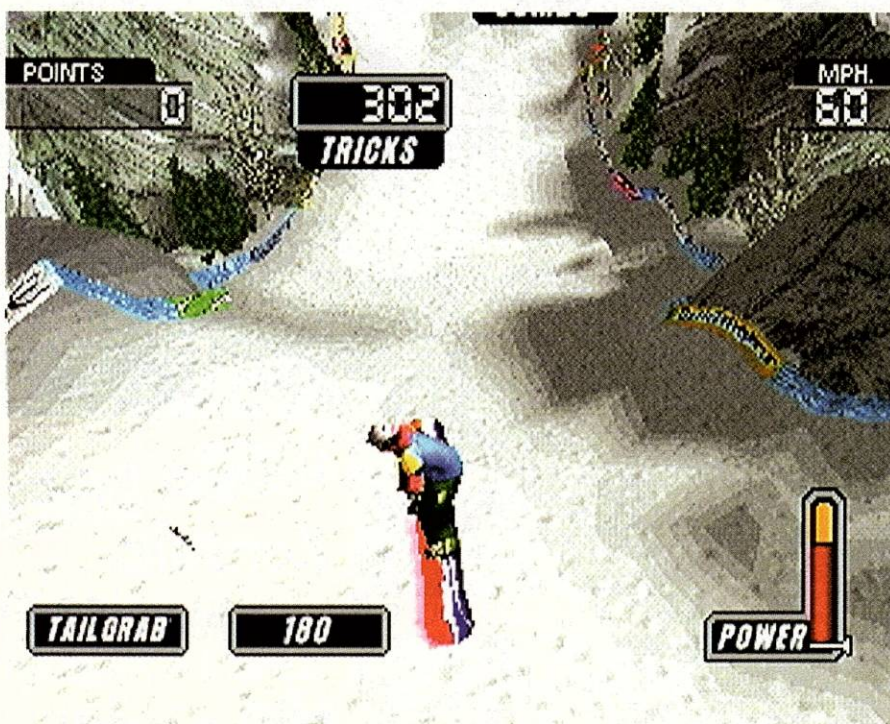
Florian Brich



Beim Carven wird der Schnee aufgewirbelt.



Am Rand steigert man die Geschwindigkeit.



Beim Sturz in die Tiefe können die waghalsigsten Tricks ausprobiert werden.

MEIN FAZIT:
SEHR GUT

FLORIAN Mehr Details am Streckenrand wären mir lieber als die aufdringliche Werbung. Im Vergleich zum Vorgänger lassen die lineare Menüführung, die überarbeitete Grafik und das dynamische Fahrverhalten Cool Boarders 3 aber besser abschneiden.

TEST ERGEBNIS

Obwohl die Kollisionsabfrage nicht immer überzeugen kann, gewinnt Cool Boarders 3 durch das abwechslungsreiche Pistenprofil und die ordentliche Steuerung deutlich an Fahrt.

Titel	Cool Boarders 3
Genre	Snowboarding
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Skigebiete
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	27.11.1998

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	61%	80%	78%



Psybadek

MANIAC 8/98

"Knallbunte
Wintersportalternative
auf abgefahrenen
Kursen"

"...ungeheurer
Spielespass..."

Offizielles PlayStation
Magazin 10/98



VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
PlayStation, X-Box, Mega, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1998-9 Psygnosis Ltd. All rights reserved.



Basketball, 1-8 Spieler, Electronic Arts

NBA LIVE 99



Mit den neuesten Teamdaten im Gepäck zieht man gut gerüstet in die nächste Basketball-Saison.

Doch neben trockenen Statistiken vermag das überarbeitete Spiel auch mit anderen Details zu glänzen.

Kaum noch erwähnungsbedürftig dürften die 29 lizenzierten, originalgetreuen NBA-Teams sein, die sich inklusive dem Vorzeigemaskottchen Detlef Schrempf um die Punkte streiten. Zusätzlich zu dem gewohnten Liga-Modus, den Playoffs sowie natürlich einer schnellen Einzelbegegnung hat man in der 99er-Version einen Trainings-Modus integriert, in dem die verschiedenen Techniken und Taktiken ohne den Druck einer gegnerischen Mannschaft geübt werden können. Auch den sogenannten 3-Point-Shootout hat man wieder mit ins Programm aufgenommen. Vor allem im Multiplayer-Modus bietet diese Zielübung immer wieder eine willkommene Abwechslung, wohingegen man gegen den Computer schon viel Übung haben muß, um triumphieren zu können. Ein reguläres Match dagegen dauert zwischen zwei und zwölf Minuten pro Viertel, die Stärke des gegnerischen Teams läßt sich dem persönlichen Können entsprechend in mehreren Schwierigkeitsgraden abstimmen, und wer den Arcade-Modus bevorzugt, darf gar gänzlich ohne jedwede

Fairneß bzw. Bestrafungen spielen. So richtig realistisch und spannend wird der Wettkampf aber erst, wenn es heißt, alle Regeln zu befolgen, und man die verschiedenen Techniken beherrscht, um die Reihen der Gegner zu durchbrechen. Für ausgesprochene Profis gibt es dann schließlich noch eine ansehnliche Reihe individueller Spielzüge, die man per Tastendruck aufrufen und in den Spielverlauf einfließen lassen kann.

Anspruch auf Anspruch!

Wie gewohnt legt Electronic Arts auch hier wieder nicht nur auf eine möglichst praktikable und in ihren Grundzügen einfache Spielsteuerung Wert, sondern auch auf korrekte und aussagekräftige Mannschaftsbilder. So hat man in genauen Recherchen die Leistungen und Erfolge aller NBA-Spieler auf den neuesten Stand gebracht, wenngleich auch die verschiedenen Charakterwerte auf dem Feld eher eine untergeordnete Bedeutung spielen. Egal, das Publikum ist wieder voll dabei und feuert seine Favoriten lautstark an, kritisiert



Halftime-Show: Das wollten wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.



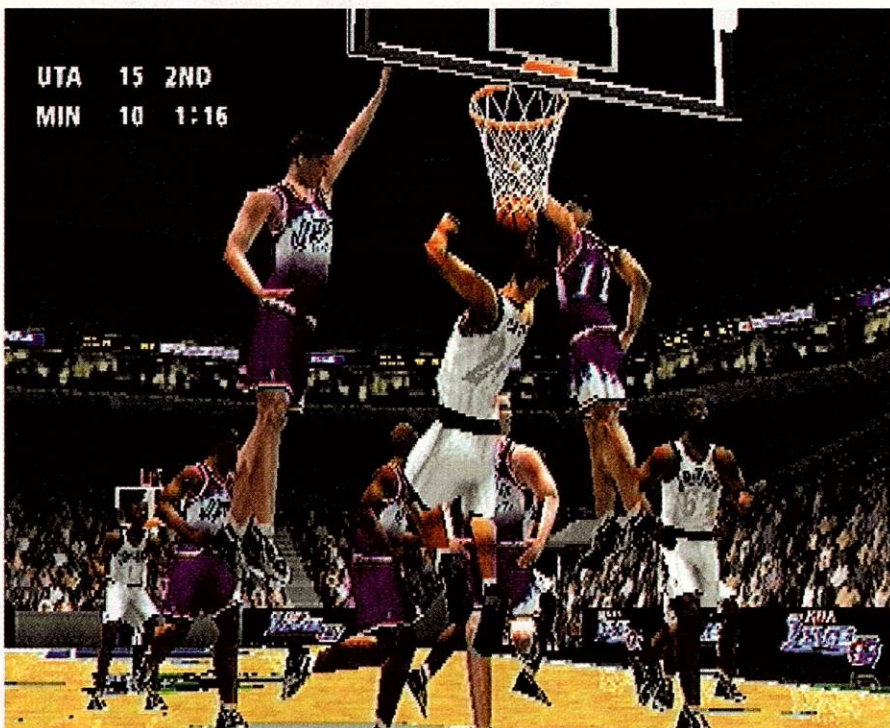
Während man den Angreifer geschickt sperrt, kann man versuchen, ihm den Ball abzuluchsen.

buhend rüde Fouls und mischt sich insgesamt passend in die unterschiedlichen Spielsituationen ein. Etwas mehr fachmännisches Talent hätte man sich vielleicht von dem Sportreporter gewünscht, dessen vornehmlich sachliche Kommentierung seit dem Vorgänger leider nichts dazugewonnen hat.

Offensichtliche Verbesserungen

Als eine der wohl bedeutendsten Änderungen wurde NBA Live vor allem in optischer Hinsicht überarbeitet. Wurden die Spiegelungen auf dem glänzenden Hallenboden schon beim Vorgänger zu gefallen, so wirken die Akteure auf dem Spielfeld jetzt noch lebendiger, da deren Körper bis hin zu individuellen Gesichtszügen noch einmal ein ganzes Stück detaillierter gestaltet wurden. Eine weitere herausragende Neuerung in NBA Live 99 stellt die eindrucksvolle Replay-Funktion dar. Mittels einer überzeugend realistischen Close-Up-Perspektive werden hierbei eindrucksvolle Szenen, insbesondere Punktgewinne, in Zeitlupe wiederholt.

Oliver Preißner

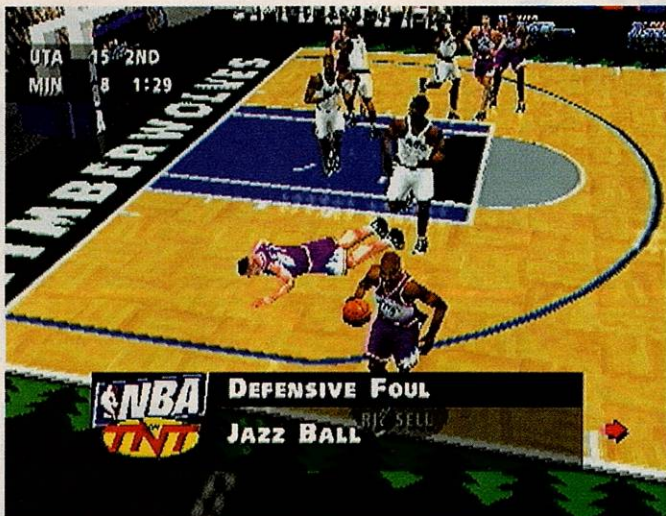


Ein profihafter Dunk, bei dem sich der Werfer am Korb festhält.

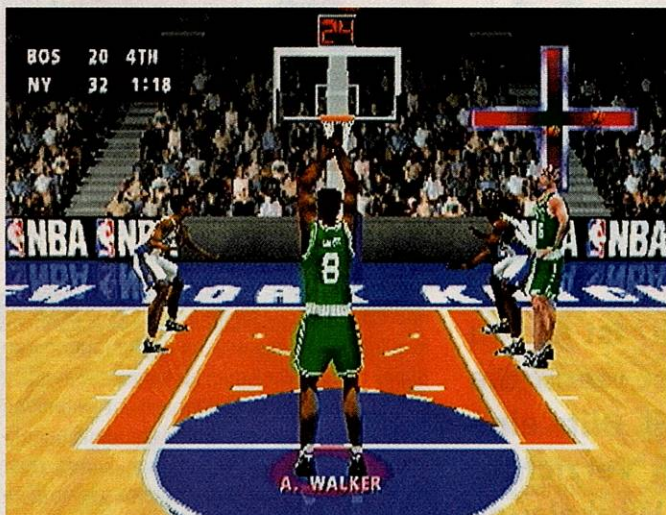


MEIN FAZIT: SEHR GUT

Neben dem neu hinzugekommenen Trainings-Modus sorgen vor allem die coolen Dunks, die nach Belieben auch in Zeitlupe vonstattengehen, für eine zusätzliche Aufwertung der 99er-Edition. Die Steuerung sowie die Stadion-Atmosphäre sind wie eh und je gelungen und bei so manchem Replay fühlt man sich dank intelligenter Close-Up-Perspektive hautnah dabei.



In der Hoffnung, daß es der Schiedsrichter übersieht, kann man seinen Gegner zu Boden stoßen.



Ein direkter Freiwurf auf den Korb wird über ein Fadenkreuz zentriert.

INFO VERGLEICH

1. NBA Pro 98	Konami	85%
2. NBA Fastbreak	GT Interactive	85%
3. NBA Live 99	EA	85%
4. NBA Live 98	EA	83%
5. Total NBA 98	SCE	82%

Die gelungene Optik, der flüssige Spielablauf sowie die coolen Dunks und Replays tragen dazu bei, daß NBA Live 99 unter den Spitzenreitern zu finden ist. Wir sind gespannt, welche Konkurrenz sich im nächsten Jahr noch dazugesellen wird.

Titel	NBA Live 99
Genre	Basketball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	19.11.1998

TEST ERGEBNIS

Die grafischen Verbesserungen haben NBA Live 99 sichtbar gut getan. Dennoch bietet der neue EA-Titel auch weiterhin anspruchsvollen Tiefgang. Geschickte Pässe und gekonntes Dribbling entscheiden über erfolgreiche Korbwürfe.

GRAFIK 85% SOUND 72% SPASS 88% GESAMT-WERTUNG **85%**



YOUR IMPORTANT DEALER



Grenzenloser
Service
für
uneingeschränkten
Spielespaß!

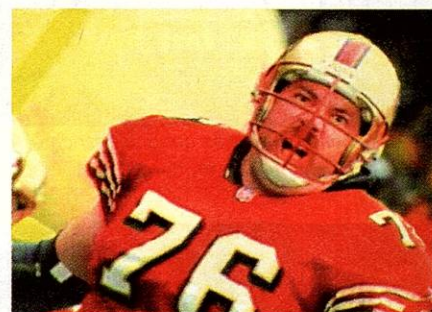
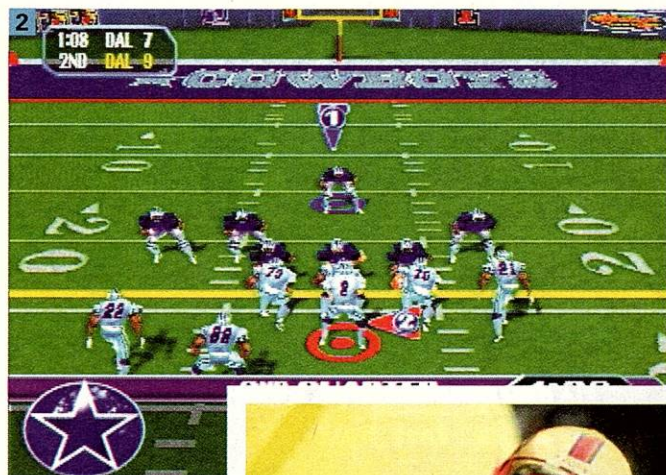
Eine Initiative von



ACME the game company Zülpicher Str. 17 50674 Köln
Tel.: 0221 - 240 88 00 Fax: 0221 - 240 00 81



1 Der Balken links unten sollte genau in der Mitte getroffen werden, dann winkt bei richtiger Ausführung ein Fieldgoal. 2 NFL Blitz bietet American Football in einer rasanten Ausführung ohne viel taktisches Geplänkel, Madden-Freaks sollten also probierspielen.



Im Intro und bei besonders guten Leistungen wird man mit hochwertigen Videosequenzen verwöhnt.

Sport, 1-2 Spieler, GT Interactive

NFL BLITZ

PLAYSTATION
ZONE HIT

American Football? Ist mir zu kompliziert. Selbst wenn Sie

zu dieser Fraktion gehören, sollten Sie NFL Blitz eine Chance geben. Die Spielhallenumsetzung verzichtet nämlich auf die sonst üblichen taktischen Winkelzüge und setzt stattdessen auf rasantes Gameplay und eine unkomplizierte Steuerung.



Da ist er platt: Dieser Spieler wurde von der gegnerischen Mannschaft niedergewalzt.



MEIN FAZIT:
SEHR GUT

Wenn es um Tests von American Football-Spielen geht, renne ich normalerweise schreiend aus der Redaktion. NFL Blitz sorgt aber selbst bei mir für Begeisterung: Die Steuerung ist herrlich unkompliziert und sorgt zusammen mit dem rasanten Gameplay für launige Sessions. Wer auch nur einen Funken Interesse für Sportspiele verspürt, sollte sich diesen Überraschungs-Hit deshalb vormerken.

Der Faktor Fun schnellte bei NFL Blitz in hohe Regionen, denn die gegnerische Mannschaft versucht mit brachialer Gewalt an die Pille zu kommen. Dies ist in dieser Sportart zwar ohnehin üblich, wird aber hier besonders überzeichnet dargestellt. Ähnlich wie bei den Titeln aus der NBA Jam-Reihe steht eindeutig der Spaß im Vordergrund und nicht etwa überkompliziertes, langatmiges Gameplay. In Kombination mit der wahlweise analogen oder digitalen Steuerung benötigt man nur drei weitere Tasten: Eine der L- oder R-Tasten für einen flotten Spurt, das Quadrat oder das Dreieck für Sprung oder Tackle sowie das Kreuz/den Kreis für einen Paß, respektive in der Defensive für einen Spielerwechsel. Auch die Basis des Sports wurde gehörig modifiziert: Es gibt nur sieben Spieler und keine Fouls. Dank der offiziellen NFL-Lizenz stehen alle Original-Mannschaften zur Auswahl. Diese unterscheiden sich in fünf Punkten (Paßgenauigkeit, Verteidigung, Spurtgeschwindigkeit etc.). Starke Teams sind etwa Dallas, Denver und Green Bay, reifes Fallobst hingegen Gurkentruppen wie Tennessee, Arizona oder aber Atlanta. An Spielmodi stehen je eine Va-

riante für Arcade oder Turnier sowie die Möglichkeit, eine komplette Saison zu spielen, zur Verfügung. Diese Variante ist das Herzstück des Spiels, wobei es gilt, im Liga-Alltag genug Siege zu erzielen, um an der legendären Super Bowl teilnehmen zu können. Ganz fällt der Bereich Taktik übrigens nicht unter den Tisch: Wenn das lederne Ei von der gegnerischen Mannschaft abgefangen wurde oder bei anderen Spielunterbrechungen kann in einem übersichtlichen Menü die nächste Angriffs- oder Verteidigungs-Strategie festgelegt werden. Insgesamt gibt es 18 Möglichkeiten für offensive Manöver und 9 für die defensive Variante.

Marco Marzinkowski

TEST ERGEBNIS

Rasante Variante der amerikanischen Sportart, die ohne kompliziertes Regelwerk auskommt und speziell im Duell gegen einen menschlichen Mitspieler ein tolles Vergnügen ist. Grafik und Sound sind dabei nicht spektakulär, aber immerhin recht ordentlich.

Titel	NFL Blitz
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Midway
USK-Freigabe	Nicht geprüft
Release	30. November

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
72%	70%	87%	85%

Kein Porto zahlen ? Durch Lastschrift*!

CROSS

Computersystems GmbH

Information

Lösungshefte ab
14,90 DM. Weitere
Artikel erhältlich.

Händleranfragen
sind erwünscht !

Ladenverkauf

Am Stadtgraben 50
Im Pavillon Stadtmitte
48143 Münster

Mo-Fr 10.30 - 19.00
Sa 10.30 - 14.00

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
am Alpha-City-Center
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

DORTMUNDER VERSAND

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

Allstar Tennis 99	89.-
Box Champions	89.-
Cool Boarders 3	89.-
Everybody's Golf	84.-
FIFA Soccer 99	89.-
ISS PRO 98	94.-
John Madden NFL 99	89.-
Libero Grande	89.-
NBA Live 99	89.-
NHL Hockey 99	89.-
Psybadek	89.-
Rushdown	79.-
Tiger Woods 99	89.-
Victory Boxing 2	84.-
Wayne Gretzky Hockey	69.-
WWF Warzone	89.-

Adventures & Rollenspiele

Alundra	89.-
Atlantis	89.-
Blaze 'n' Blade	89.-
Breath of Fire 3	89.-
+ T-Shirt+Pin+Drache	109.-
Dreams	84.-
Final Fantasy 7	99.-
MediEvil	89.-
Wild Arms	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Bomberman World	79.-
Bust a Groove	89.-
Fluid	79.-
Pet in TV	79.-
Super Pang Collection	69.-

Action-Games

5th Element	89.-
Apocalypse	89.-
Batman & Robin	79.-
Blast Radius	89.-
Centipede	94.-
Deathtrap Dungeon	94.-
Ninja	89.-
O.D.T. - Or Die Trying	89.-
Point Blank	84.-
Rogue Trip	84.-
Streak	84.-
Tenchu	89.-
Tomb Raider 2	94.-
Tomb Raider 3	94.-
Virus	89.-

PSX Hardware

Dual Shock PSX 245.-
Multi-PSX (US/JP) 299.-
Umbauchip (US/JP) 39.-
Umbau bei CROSS 79.-

Dual Shock
59.-

V3 inkl. Shock
139.-

Sony Mouse 59.-
XPLORDER 79.-
Taschen-Bundle 69.-
mit Controller+Memory

Multi Tap Box 69.-
Controllerbunt ab 19.-
Joysticks ab 55.-
Antennen-Adapter 29.-

Infrarot 2 Stück
Pads 69.-

Dominator Joystick
59.-

Memory 1 MBit 19.-
Memory 8 MBit 44.-
Memory 24 MBit 69.-
Memory 48 MBit 89.-

G-CON 45 Gun
79.-

Pad-Verlängerung 10.-
Dual Shock-Verl. 19.-
RGB Scart+Audio 19.-
Link-Kabel 19.-

PSX Software

Racing-Games

C3 Racing	79.-
Colin McRae Rally	89.-
Formel 1 '97	79.-
Formel 1 '98	99.-
Gran Turismo	89.-
Moto Racer 2	89.-
Nascar 99	89.-
Need for Speed 3	89.-
Powerboat Racing	49.-
Racing Simulation 2	89.-
San Francisco Rush	84.-
S.C.A.R.S.	89.-
Supercross	79.-
Test Drive 4 x 4	89.-
Test Drive 5	89.-
TOCA2	89.-

Beat'em Up

Bio Freaks	79.-
Legend	89.-
Rival School	84.-
Tai Fu	89.-
Tekken 3	99.-

Strategiespiele

C & C 2 Gegenschlag	84.-
Constructor + Memory	94.-
Future Cop LAPD 2100	89.-
Small Soldiers	89.-
Theme Hospital	89.-
Unholy War	89.-
War Games	89.-

Flugsimulationen

Ace Combat 2	84.-
B-Movie	84.-
Colony Wars 2	89.-
R-Type	84.-
V2000	89.-

Jump'n Run

Crash Bandicoot 3	89.-
Heart of Darkness	92.-
Hugo	89.-
Lucky Luke	89.-
Oddworld Exoddus	84.-
Spyro the Dragon	89.-
Wild 9	94.-

Import-Hits

Metal Gear Solid (US)	139.-
Parasite Eve (US)	129.-

Unsere Spiele des Monats:

Crash Bandicoot 3

Der Wüstenfuchs jetzt in komplett 3D.
Die ersten Besteller erhalten kostenlos
ein Original Sony CD Case dazu.

nur 89.-

Tomb Raider 3

Du kannst mich haben, wenn du willst!

nur 94.-

Top-Angebote

Pro Pinball Timeshock 59.-
Motor Mash 39.-
Grand Theft Auto 49.-
Spice World 49.-

Platin Edition 1

Command & Conquer 1, Formel 1,
Mechwarrior 2, Tomb Raider 1,
Lemmings
je nur 45.-

Platin Edition 2

Hercules, Forsaken, MDK, Wipe
Out 2097, Forsaken, Mickey's
Wild Adventures
je nur 49.-

Platin Edition 3

Alien Trilogy, Soviet Strike, True
Pinball, TOCA Touring Car Ch.,
V-Rally, Worms
je nur 44.-

Platin Edition 4

Air Combat, Destruction Derby 2,
Crash Bandicoot 1, Spice World,
Micro Machines V 3
je nur 49.-

Platin Edition 5

Porsche Challenge, Tekken 2,
Oddworld: Abe's Oddysee, Grand
Theft Auto, Croc
je nur 49.-

Die Top-Hits

FIFA

89.-

TOCA

Der 2. Teil
89.-

NBA 99

89.-

Oddworld

Abe's Exoddus
89.-

Apocalypse

89.-

Colony Wars 2

89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten.
Die angegebenen Preise sind ausschließliche Versandpreise ab Lager Dortmund. Es gelten unsere Allgemeinen
Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (10 DM Porto + 3 DM Nachnahmegebühr),
Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel=5 DM Porto), ins Ausland nur
gegen Vorkasse (20 DM Porto). * Zur Teilnahme am Lastschriftverfahren
(Kreditkarte erforderlich!!) fordern Sie bitte unsere Einzugsermächtigung an.
Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM Lieferwert. Lastschrift: Portofrei ab 2 Stk.



Das wirklich schicke Render-Intro führt einige der bizarren Kontrahenten ein und macht Lust auf ein spannendes Duell in *The Unholy War*.



Strategie, 1-2 Spieler, Eidos

THE UNHOLY WAR

Können Sie sich noch an Archon erinnern? Diesen Klassiker, bei dem Einheiten auf einer Art Schachbrett verschoben wurden, um dann beim Aufeinandertreffen gegeneinander zu kämpfen? Der Co-Designer dieses Titels steckt auch hinter dem nicht gerade heiligen Krieg, womit sich auch die zahlreichen Spurenelemente des Oldies erklären.



Taktisch: Im anspruchsvolleren Strategie-Modus plant man zunächst rundenweise die nächste Aktion.



Die Licht-Effekte und Explosionen gehören zu den grafischen Highlights.

Auf dem Planeten Xsarra herrschte lange Zeit Frieden. Bislang regierte dort einzig und allein die Rasse der Arcanes, die vor vielen Jahren siegreich aus einem Krieg hervorging. Doch die Zeit der Ruhe ist vorbei, als die mächtigen Cyborgs, die Teknos, Xsarra als optimalen Zufluchtsort für ihre sterbende Rasse auswählt. Sie melden Ansprüche auf die Alleinherrschaft an, und ein gigantischer, neuer Krieg entbrennt, den nur eine der zwei unterschiedlichen Kulturen überleben kann.

Action gefällig?

In der ersten Variante, dem sogenannten Duell-Modus, wählt man eine der Rassen und entscheidet sich für einen der insgesamt sieben Kämpfer pro Seite, die ebenfalls zur Auswahl stehen und sich durch gänzlich unterschiedliche Eigenschaften auszeichnen. Sobald ein Gegner – wahlweise ein menschlicher Opponent oder CPU-gesteuert – eliminiert worden ist, darf die feindliche Partei einen neuen Charakter in den Kampf schicken – so lange, bis eine der Rassen komplett ausgelöscht ist. Auf insgesamt 14 verschiedenen Gebieten toben die Schlachten zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Schauplätze sind dabei unter anderem glühende Vulkane, lau-

schige Waldgebiete, stinkende Fabriken, verlassene Wüstenlandschaften, Labyrinth, Stahlkorridore und düstere Höhlen. Zehn in den Levels verteilte Zusatzwaffen können den entscheidenden Faktor für Sieg oder Niederlage darstellen. Es lohnt sich also, die Augen offenzuhalten.

Oder doch lieber etwas Strategie?

Der Strategie-Part erweitert das Geschehen dann um eine taktische Komponente. Hier kommen dann auch nostalgische Erinnerungen an Archon hoch: Auf einem Hexfeld werden die Truppen zunächst rundenweise positioniert und können sich im weiteren Verlauf Punkte verdienen. Diese wiederum können für den Einkauf von neuen Figuren, Spezialattacken oder das Errichten von strategischen Schutzwällen verwendet werden. Treffen zwei Feinde auf der Karte zusammen, schaltet das Spiel wieder auf den Kampfbildschirm um. Jede Partei hat dabei pro Runde drei Züge, kann aber auch bei Bedarf – oder weil es keine Zugmöglichkeiten gibt – an den Gegenspieler abgeben. Die verschiedenen Schlachtfelder sind dabei überaus abwechslungsreich und bieten auch heilende Quellen und andere Elemente. Die Grafik ist in Teilbereichen durchaus gelungen, besonders hervorzuheben sind die fein animierten Akteure sowie die Lichteffekte. Auch die dynamische Kamera überzeugt, bietet sie doch fast immer den perfekten Überblick und zoomt sehr flüssig über den Screen. Insgesamt reißt der Titel aber grafisch nicht vom Hocker. Ähnlich verhält es sich mit dem Sound, der zwar eine dramatische Musikuntermalung, aber eher magere Effekte bietet.

Marco Marzinkowski



Zum Schmünzeln: Nach einem Sieg posiert der Gewinner ähnlich wie bei einem Beat 'em Up voller Stolz.



In einigen Situationen zoomt die dynamische Kamera sehr nahe an die gut gestalteten Kontrahenten heran.



MEIN FAZIT: GUT

Archon habe ich seinerzeit auf dem C64 bis zum Abwinken gespielt und gehöre somit also eigentlich zur personalisierten Zielgruppe für das in vielen Belangen ähnliche The Unholy War. Kurzfristig stieg meine Begeisterung – besonders im schadenfrohen Duell gegen den Kollegen Brich – auch in hohe Regionen. Hat man aber alle Gebiete gesehen und die 14 verschiedenen Kämpfer angespielt, ist die Luft eigentlich ziemlich bald raus. Somit bietet sich ein Vergleich mit Fast Food an, welches kurzfristig zwar sehr schmackhaft ist, auf Dauer aber zu wenig Nährstoffe bietet.

Titel	The Unholy War
Genre	Strategie
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Nein
Analog/Dual-Shock	Ja/Nein
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Oktober

TEST ERGEBNIS

The Unholy War ist ein interessanter Zwitter, der geschickt Strategie und Action vermischt, dauerhaft aber nur im 2-Spieler-Modus motiviert. Dennoch – werauf der Suche nach einem ungewöhnlichen Spiel ist, darf zugreifen.

GRAFIK 72% SOUND 70% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG **75%**



Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

(ohne Komprimierung)

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

Twin Shock Pad 35,99 DM

LightGun 35,99 DM

LightGun + Pointer 69,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

(Top Drive)

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

Lasereinheiten 79,99 DM

(für alle Modelle)

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

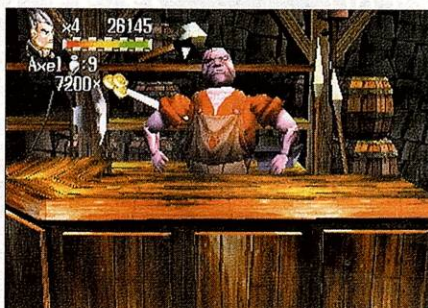
<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

Action, 1-2 Spieler, Funsoft

LEGEND

Bei Toka scheint man in den letzten Jahren des öfteren in der Spielhalle gewesen zu sein – nach dem stark Daytona-inspirierten Burning Road ist Legend ein weiterer Titel, der sich an einem Arcade-Vorbild orientiert...

Besonders deutlich hat man sich hier bei Capcom's Knights Of The Round bedient, denn auch Legend spielt im Mittelalter und bietet eine vergleichbare Zusammenstellung von Gegnern und Schauplätzen. So prügelt man sich also alleine oder vorzugsweise zu zweit, nach der Entscheidung für eine von drei Spielfiguren, von links nach rechts durch Wälder, Städte oder ein Schiff und beseitigt auf seinem Weg allerhand Orks, Ritter oder Werwölfe, wobei am Level-Ende jeweils der obligatorische Boss-Gegner wartet. Unterwegs finden sich nach dem Besiegen von Gegnern oder in herumstehenden Truhen etliche Bonus-Items wie verschiedene Essensportionen, die die Energie der Spielfigur regenerieren, oder diverse Waffen, die von Schwert über Axt bis hin zur Armbrust reichen. Wer fleißig Gold sammelt,



Dieser sympathische Zeitgenosse ist der Inhaber des gutsortierten Shops in Legend.

kann dies am Level-Ende in einem Shop für eine Waffe oder ein sonstiges Extra seiner Wahl ausgeben. Die gesamte Grafik besteht aus Polygonen, doch wurde die dritte Dimension nicht wirklich in das Gameplay mit einbezogen: Einige Gegner kommen zwar von oben oder unten auf den Weg gesprungen, die Spielfigur kann sich jedoch nur auf dem ausschließlich flachen Ausschnitt in der Mitte bewegen. Die Steuerung ist dabei recht einfach: Es gibt je eine Taste für Schlag (im Normalfall mit der Waffe) und Kick, eine Sprungtaste und eine zum Aufheben von Gegenständen wie Essen, Waffen, aber auch Kisten oder Gegnern, die man daraufhin durch die Gegend werfen kann. Mit der R2-Taste in Kombination mit der Schlag-Taste löst man besonders durchschlagskräftige Special-Moves aus. Benutzt man diese Moves zu oft, nutzt sich die aktuelle Waffe ab und man muß sich nach einer neuen umsehen. Mit der R1-Taste blockt man kurzfristig Angriffe von Gegnern, wobei bei längeren Schlagserien jeder eventuelle Treffer einzeln abgewehrt werden muß – im Kampf gegen stärkere Gegner ist diese Funktion sehr wichtig. Durch zweimaligen Druck in eine Richtung auf dem Steuerkreuz kann man laufen, doch leider ist aus dem Lauf heraus nur eine Sprung-Attacke möglich, die aufgrund der kleinen Abschnitte, auf denen die Kämpfe stattfinden, nicht sonderlich sinnvoll erscheint.

Michael Pruchnicki



Halbherziges 3D: Die Spielfigur kann sich nur auf dem flachen Abschnitt bewegen.



Umzingelt: Kämpfe gegen mehrere Gegner sind bei Legend die Regel, nicht die Ausnahme.



Ähnlich wie bei Soul Edge hinterlassen die Waffen bei Special Moves transparente Spuren.



MEIN FAZIT: GUT

Auf den ersten Blick scheint Legend alles zu bieten, was sich der ausgehungerte Genre-Fan wünscht: Man kann sofort loslegen, die technische Umsetzung ist gelungen und die Grafik bietet einige nette Effekte. Beschäftigt man sich jedoch länger mit dem Spiel, fallen einige unverständliche Schwächen auf: Zahlreiche Aktionsmöglichkeiten sind in der Praxis nutzlos und die Anzahl der Moves auf Dauer zu gering. Zu zweit ist Legend aber trotzdem recht unterhaltsam und kann zumindest einige Zeit für Spaß sorgen.

TEST ERGEBNIS

Trotz guter Ansätze und ziemlich guter technischer Ausführung kann Legend aufgrund einiger Schwächen im Gameplay nicht vollends begeistern; für Fans des dahinsiechenden Genres ist es trotzdem ein interessanter Titel.

	Titel	Legend
Genre	Titel	Action
	Genre	1-2
Spieler	Spieler	Einstellbar
	Schwierigkeitsgrad	Nein
	Save Game	Nein/Nein
	Analog/Dual-Shock	6
	Levels	ca. DM 99,-
	Preis	Funsoft
	Hersteller	Toka
		Ab 16 Jahren
		November

GRAFIK 82% SOUND 76% SPASS 73% GESAMT-WERTUNG 73%

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SCARS



NINTENDO⁶⁴



PlayStation



Du willst alles

Action Battle
+ Racing

WWW.UBISOFT.DE

...WIR SCHREIBEN DAS JAHR 3000 N.C., UND SUPERCOMPUTER REGIEREN DIE WELT. UM SICH ZU AMÜSIEREN, HABEN SIE S.C.A.R.S – SUPER COMPUTER ANIMAL RACING SIMULATION – INS LEBEN GERUFEN. SUPER SCHNELLE, AGGRESSIVE UND VOLL BEWAFFNETE OFF-ROAD RACER..... IM KAMPF UM DEN SIEG IST ALLES ERLAUBT.

FEATURES: 9 VERSCHIEDENE RACER STEHEN ZUR AUSWAHL, 9 RACING SZENARIEN IN 4 SPIELMODI MIT MULTIPLAYER MODUS: 2-4 SPIELER SPLIT-SCREEN FÜR PLAYSTATION UND NINTENDO⁶⁴, BIS ZU 8 SPIELER ÜBERS NETZWERK.

vivid image



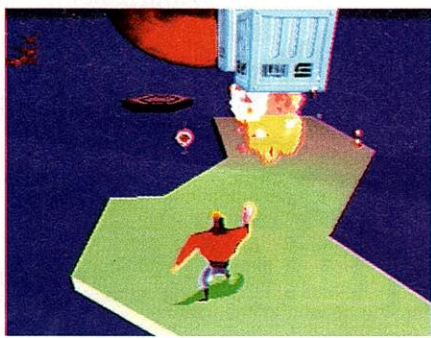
BLASTO



Der einst als Jump&Run-Wunderwaffe gepriesene Blasto ist nur besserer Durchschnitt.

Der dicke Captain Blasto muß seinen Erzfeind, den bösen Bosc, davon abhalten, die Erde zu unterjochen. Dazu muß er sich in bester Jump&Run-Manier durch fünf große Welten hangeln, dabei einige reizvolle Babes befreien und die diversen Schergen von Bosc rösten. Das Spiel ist im trashigen B-Movie-Stil gehalten und überaus witzig, krankt aber an der schwachen Polygon-Grafik und den technischen Mängeln, wie etwa der geringen Sichtweiten und Clippingfehlern in rauen Mengen. Es gibt mit Sicherheit schwächere Titel im Genre, eine Empfehlung hat sich Blasto aber nicht verdient.

Marco Marzinkowski



Witzig, aber unausgereift: Ex-Vorzeigeheld Blasto kann keine Akzente setzen.

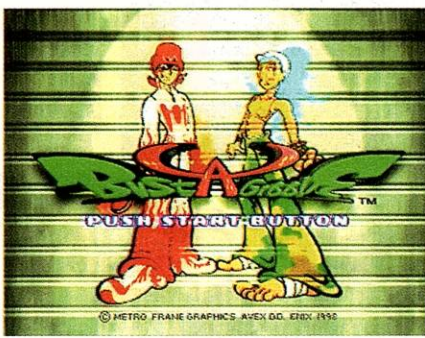
BUST-A-GROOVE



Nach dem Erfolg von Parappa The Rapper bleiben die Nachahmer natürlich nicht aus!

Das Parappa-Spielprinzip wurde hier leicht abgewandelt: Zu hervorragender Musik gilt es, grob vorgegebene Steuerkreuz-Kombinationen einzugeben und passend zum Beat mit einem Druck auf die X- oder Kreis-Taste abzuschließen. Erfolgreiche Eingaben werden mit tollen Tanzanimationen belohnt, gleichzeitig steigt der Level der jeweiligen Figur und erlaubt den Zugriff auf schwierigere Techniken. Fortgeschrittene Spieler können die Kombinationen recht frei variieren und tanzen den Gegner leicht an die Wand. Bust-A-Groove ist zwar kein Spiel für die Ewigkeit, Interessierte können aber beruhigt zugreifen.

Marco Marzinkowski



Nach der schwierigsten Tanz-Combo tanzt selbst Shortys „Easy Mouse“ mit.

MUSIC



Das Entertainment-Genre wird durch die neue Entwicklung von Codemasters bereichert.

Mit wenigen Handgriffen kann man Musikstücke auf 16 Spuren frei komponieren, editieren, mixen und eigene Sounds mit dem Riff-Editor und -Creator erzeugen und verändern. Zehn fertige Demo-Sounds stehen zur Verfügung. Nach dem Komponieren der Audio-Tracks geht's dann in die Video-Bearbeitung. Vorgefertigte Bausteine ersetzen die mühsame Eingabe. Das fertige Werk kann dann auf die Memory-Card abgespeichert werden. Insgesamt gesehen ist CodeMasters ein einzigartiges Stück PlayStation-Software gelungen, das Musiker nicht verpassen dürfen.

Werner Spachmüller



Mit wenigen Tasteneingaben ist der Party-Gag mit Music perfekt!

TEST ERGEBNIS

Titel	Titel Blasto
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	5 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	SISA
USK-Freigabe	Ab sechs Jahren
Release	5. November

GRAFIK 59% SOUND 71% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 69%

TEST ERGEBNIS

Titel	Titel Bust-A-Groove
Genre	Entertainment
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	10+4 Charaktere
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Enix
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	6. November

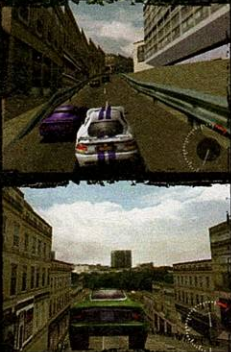
GRAFIK 83% SOUND 86% SPASS 67% GESAMT-WERTUNG 70%

TEST ERGEBNIS

Titel	Titel Music
Genre	Entertainment
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Keine
Preis	ca. DM 89,95
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Jester Interactive
USK-Freigabe	ohne Altersbeschränkung
Release	20.11.1998

GRAFIK 65% SOUND 80% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 78%

Sydney 5.15 Uhr 290 km/h



Kneif Dich ruhig,
das ist kein Traum.



ACCOLADE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappen Sie sich bitte einen Stift und schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Leserbrief
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
E-MAIL: pszone@computec.de

IN EIGENER SACHE

Zwangsläufig können bei einer Erstausgabe natürlich noch keine Leserbriefe vorliegen, wir wollen die Gelegenheit jedoch nutzen und die PlayStation Zone genauer vorstellen. Sollten Sie also Fragen zum Inhalt der vorliegenden Ausgabe haben oder mehr über das generelle Konzept von PlayStation Zone wissen wollen, dann empfehlen wir Ihnen, diese Leserbrief-Seiten aufmerksam durchzulesen. Wir sind sicher, daß Sie danach Bescheid wissen.

Die Redaktion

DIE SPIELETESTS

1. Wieso machen Sie keine Bewertung nach dem Schulnoten- oder Punktesystem?

PlayStation Zone: Es hat sich herausgestellt, daß bei den Lesern von Video- und Computerspiele-Magazinen das Prozentsystem am besten ankommt. Das Schulnotensystem erscheint zwar auf den ersten Blick einleuchtend, jedoch ist es in der Realität so, daß dieses Notensystem den unterschiedlichen Qualitäten der Spiele nicht gerecht wird. Es läßt sich nämlich sehr wohl argumentieren, warum ein Titel eine Wertung von 82% bekommt, während ein anderer nur mit 80% bewertet wird. Ein System mit zehn möglichen Punkten hat nicht nur die Nachteile der Schulnotenvariante, sondern ist auch weniger verständlich.

2. Was bedeuten die einzelnen Wertungen?

PlayStation Zone: Die Grafikwertung wird auf Basis der künstlerischen und der technischen Qualität gemacht. Sollte ein Spiel also hübsch aussehen, aber mit langsamem Scrolling, aufbrechenden Polygonen oder verzerrten Texturen aufwarten, dann wird die Grafikwertung dementsprechend reduziert. Die Soundwertung bezieht sich nicht nur auf die kompositorischen Qualitäten (welche natürlich zum Teil nur subjektiv bewertet werden können), sondern auch auf Dinge wie Songanzahl, Tonqualität, Sprachausgabe oder Lokalisation. Sollte also ein Spiel mit einer deutschen Sprachausgabe ausgestattet sein, dann führt dies durchaus zu einer Aufwertung im Soundbereich. Die Spaß-Wertung soll angeben, wieviel Fun der Titel auf Dauer macht. Ist ein Titel schon nach kurzer Zeit durchgespielt, wird diese Wertung zwangsläufig geringer ausfallen. Es versteht sich von selbst, daß Multiplayer-Games, die auch nach Monaten noch Spaß machen, hier die besten Chancen auf eine sehr gute Beurteilung haben. Die abschließende Gesamtwertung ist nicht etwa eine Durchschnittswertung aus den vorangegangenen Einzeldisziplinen, sondern eine umfassende Beurteilung des gesamten Titels, was sowohl das eigentliche Spiel als auch den Preis und die Ausstattung (Anleitung, Goodies) beinhaltet.

3. Wie werden die Wertungen gemacht?

PlayStation Zone: Prinzipiell schreibt zwar nur ein Redakteur den jeweiligen Test, allerdings werden die einzelnen Wertungen in einer Re-

daktionskonferenz gemeinsam beschlossen. Wichtig ist dabei, daß die Titel mit den jeweiligen Konkurrenztiteln genauestens verglichen werden.

4. Wie hat man die Wertung in den Angebots-Berichten zu verstehen?

PlayStation Zone: Da bei diesen Spielen noch keine testfähige Version vorliegt und wir deshalb zu diesem Zeitpunkt keine individuelle Prozentwertung verteilen können, beschränkt sich die Einschätzung auf ein kurzes Urteil. Die Abstufungen lauten hierbei: Schlecht, Schwach, OK, Gut, Sehr gut, Super. Diese Bewertungen tauchen übrigens auch in den persönlichen Meinungskästen der Redakteure auf.

5. Was wird getestet?

PlayStation Zone: Generell verfolgt die Redaktion das Ziel, die Spiele in der Ausgabe zu testen, die auf dem Markt ist, wenn das entsprechende Spiel in Deutschland erscheint. Nur dadurch ist es möglich, daß ein Magazin tatsächlich Kaufempfehlungen geben und den Leser von Fehlkäufen abhalten kann. Erscheinen die Tests bereits Monate vorher, dann ist eine aktive Kaufempfehlung unmöglich. Erscheinen sie nachher, trifft das Gleiche zu. Gelegentliche Import-Tests bei wichtigen Titeln erscheinen, sobald eine fertige Version vorliegt.

Die Test-Redaktion

DIE NEWS

1. In den USA- und Japan-News werden Release-Daten für die jeweiligen Länder aufgeführt. Wo bekomme ich diese Spiele?

PlayStation Zone: Dies ist ein Service für die Leute, die umfassend über den weltweiten PlayStation-Markt informiert werden wollen. Bekommen kann man die Spiele aus dem Ausland in der Regel nur noch, wenn man sie direkt importiert. Bei großen Handelsketten, Kaufhäusern oder vielen Fachhändlern wird man mit Anfragen bezüglich dieser Spiele kein Glück haben, da diese nur Produkte führen dürfen, die auf einer gewöhnlichen PAL-PlayStation laufen. Wir von der Redaktion raten grundsätzlich von Umbauten der PlayStation ab. Zum einen verlangen die meisten Anbieter für derartige Aktionen einen übersteuerten Preis, zum anderen verliert man dadurch jeglichen Garantie-Anspruch. Generell lohnt es sich eigentlich meistens, auf eine deutsche Version der Spiele zu warten, da diese meist sogar mit deutschen Bildschirmtexten und zusätzlichen Features ausgestattet werden. Nur wer sich als Hardcore-PSX-User betrachtet, der alle Spiele unbedingt haben muß und auch bereit ist, dafür hohe Preise zu zahlen, sollte die Import-Quellen nutzen.

Die News-Redaktion

DAS PLAYSTATION-LEXIKON

1. Wieso wurden pro Genre nur die fünf besten Titel genannt? Worauf basieren die Wertungen?

PlayStation Zone: Während einer ausgiebigen Redaktionskonferenz wurden alle Einzel-

wertungen vergeben und unter Berücksichtigungen der aktuellen Verhältnisse angepaßt. Insgesamt wurden dabei über 450 Spiele in das PlayStation-Lexikon aufgenommen, wovon wir aus Platzgründen jedoch immer nur die besten 5 pro Genre abdrucken können. Würden wir alle Spiele aufführen, so nähme das Spielelexikon alleine über 20 Seiten ein.

2. Woher stammen die Release-Daten für Deutschland? Andere Magazine drucken andere Daten ab!

PlayStation Zone: Grundsätzlich übernehmen wir sämtliche Veröffentlichungs-Termine aus den offiziellen Release-Listen aller für die PlayStation entwickelnden Firmen. Diese Erhebung findet jeweils so knapp wie möglich vor Redaktionsschluß statt, womit die größtmögliche Zuverlässigkeit garantiert sein sollte. Es liegt aber in der Natur der Sache, daß sich in der Zeit zwischen Redaktionsschluß und Heftauslieferung (circa drei Wochen) noch etwas ändern kann. Dafür können wir leider nichts, unsere Release-Liste sollte dennoch zu 98% korrekt sein.

Die Lexikon-Redaktion

ALLGEMEINES

1. Wieso befinden sich im Heft keine Kleinanzeigen?

PlayStation Zone: Prinzipiell sind wir schon der Ansicht, daß in einen Special Interest-Titel Leserkleinanzeigen hineingehören, allerdings wollen wir der Raubkopierer-Szene kein Forum für den An- und Verkauf von Kopien bieten. Erst wenn diese Problematik abgenommen hat, ist die Einführung einer Kleinanzeigen-Rubrik denkbar.

2. Werden Sie über indizierte Spiele berichten?

PlayStation Zone: Eigentlich möchten wir schon gerne über alle PlayStation-Spiele berichten, die es gibt, allerdings läuft man dann speziell in Deutschland Gefahr, ein Heft zu produzieren, das nach wenigen Tagen aus dem Handel genommen oder von den Grossisten erst gar nicht ausgeliefert wird. Meinungsfreiheit hin oder her – sobald man über ein Spiel berichtet, das nur an Volljährige verkauft werden darf, hat dies zur Folge, daß auch das Heft nicht mehr öffentlich ausliegen darf, was fast gleichbedeutend mit einem Verkaufsstopp und riesigen finanziellen Verlusten ist. Im Interesse aller Leser ist es daher nur möglich, komplett auf indizierte Spiele zu verzichten, da nur so gewährleistet ist, daß die PlayStation Zone jeden Monat pünktlich in den Handel kommt. Als einsamer Rebell im Kampf gegen diverse Staatsanwälte wird man leider immer den Kürzeren ziehen.

3. Welchen Zweck erfüllt die Galerie? Wieso machen Sie keine Angespielt-Berichte zu diesen Titeln?

PlayStation Zone: Als erfahrene Redakteure wissen wir, daß man manchmal von den Spielefirmen tolle Screenshots zu einem Spiel erhält, allerdings nichts über den Spielinhalt erfährt geschweige denn spielbare Versionen bekommt. Man könnte nun sicherlich versuchen, einen zwangsläufig belanglosen Text zu verfassen und den Artikel als tolles Preview verkaufen, allerdings denken wir, daß derartige Spiele in unserer neuartigen Galerie-Rubrik einfach am besten aufgehoben sind. Hier kann man die wichtigsten Infos zu einem Spiel erfahren und außerdem einen Blick auf die aktuellen Bilder werfen.

4. Welche Vorlieben haben die einzelnen Redakteure?

PlayStation Zone: Marco Marzinkowski kann sich hauptsächlich für flotte Action- und Rennspiele begeistern, Michael Pruchnicki ist ein fanatischer Anhänger von Beat 'em Ups aller Art, Florian Brich bevorzugt anspruchsvolle Strategie- und Rollenspiele, Werner Spachmüller steht auf unkomplizierte Arcade- und Action-Titel, Oliver Preißner mag alles, was schnell, sportlich oder spektakulär ist, und Hans Ippisch bevorzugt die Art von Spielen, bei denen man ohne das Lesen einer Spielanleitung auskommt (sprich Sportspiele, Rennspiele und Shoot 'em Ups).

5. Hat die PlayStation Zone eine Hotline, bei der man sich Tips und Tricks holen kann?

PlayStation Zone: Da die PlayStation Zone gerade einmal am Start steht, gibt es einen derartigen Service natürlich noch nicht. Dafür haben aber alle wichtigen Spielepublisher selbst eigene Hotlines, bei denen man Hilfe für deren Spiele bekommt. Die Telefonnummern finden Sie auf der Seite 128!

6. Werden die Briefe von der Redaktion persönlich beantwortet?

PlayStation Zone: Leider ist es der Redaktion aus zeitlichen Gründen unmöglich, Briefe persönlich zu beantworten. Legen Sie daher bitte keine frankierten Umschläge oder Briefmarken bei, sie können leider nicht verwendet werden. Sie dürfen natürlich sicher sein, daß jeder einzelne Brief und jede eMail mit Interesse gelesen wird.

7. Wofür ist das PlayStation Zone-Zeugnis da?

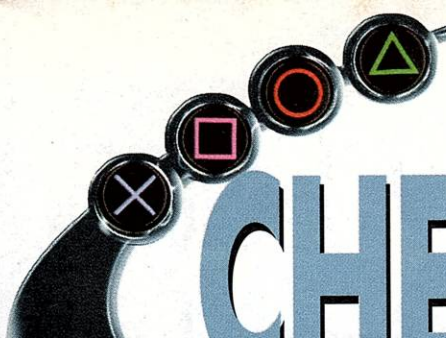
PlayStation Zone: Diese ungewöhnliche Rubrik dient dazu, genau zu erfahren, was die Leserschaft wünscht. Auf Basis der Zeugnisse, die jeden Monat ausgewertet werden, erfolgt die Planung der künftigen Ausgaben der PlayStation Zone. Wir glauben zwar zu wissen, was Sie wünschen, allerdings lassen wir uns gerne von Ihnen eines Besseren belehren.

8. Wird die PlayStation Zone jeden Monat eine CD haben?

PlayStation Zone: Der PlayStation Zone wird grundsätzlich jeden Monat eine CD-ROM mit jeweils zehn verschiedenen Demos beiliegen. Die Rubriken Work In Progress, Demnächst erhältlich, Hit-Tip, Spiele-Lexikon, Tips&Tricks-Lexikon und Save Games werden selbstverständlich immer aktualisiert. Auf der kommenden CD werden beispielsweise schon Tips zu fast 200 Spielen enthalten sein!

Die Redaktion





CHEATS & CODES



Willkommen bei den Cheats & Codes in der PlayStation Zone. In dieser Rubrik versorge ich Sie mit Paßwörtern und kleinen Kniffen, die helfen, den Spielspaß zu verlängern. Ich bin zwar kein Wunderdoktor, aber in meiner Trick-Apotheke finden sich Heilmittel für erschöpfte Abenteurer, festgefahrene Piloten und ratlose Springteufel. Ich präsentiere flinke Tastenkombinationen, mit denen Sie in geheime Levels gelangen, Bonuskurse freischalten oder lustige Einfälle der Programmierer betrachten können. Nun wünsche ich Ihnen weniger Kopfzerbrechen und mehr Vergnügen.

Ihr Florian Brich

APOCALYPSE

Während des Spiels pausieren und bei gedrückter L1-Taste folgende Tastenkombination eingeben:

Alle Levels und Startpunkte:

▲, Oben, X, Unten

Unverwundbarkeit:

Unten, Oben, Links, Links, ▲, Oben, Rechts, Unten

Alle Waffen:

■, ●, Oben, Unten, X, ■

TEKKEN 3

Um Ling und Jin in andere Kostüme stecken zu können, benutzen Sie beide jeweils 50 mal.

Um Jacks drittes Kostüm zu erlangen, benutzen Sie ihn 10 mal.

Für Annas Zebrakostüm spielen Sie 25 mal mit ihr. Wenn Sie bei der Anwahl von Law Start drücken, bekommen Sie seinen gelben Anzug. Wenn Sie bei der Anwahl von Eddy Gordo Start drücken, erscheint 'Tiger'; ein Tänzer aus den Siebzigern mit einem Afro-Haarschnitt.

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Paßwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die untenstehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media AG,

Redaktion



Kennwort Lesertips,

Roonstr. 21,

90429 Nürnberg

FIGHTERS IMPACT

Alternative Kleidung:

Einen Kämpfer beim Charakter-Selection-Screen hervorheben,

● + ■

gedrückt halten und Start eingeben.

Kleine Kämpfer:

Einen Kämpfer beim Charakter-Selection-Screen hervorheben, folgende Tasten gedrückt halten und mit Start bestätigen:

Unten, X, ●

Deformierte Charaktere:

Im Titel-Screen 10x Select drücken.

Dünne Charaktere:

Im Titel-Screen 10x links drücken.

Papierfiguren Charakter:

Im Titel-Screen 10x rechts drücken.

Geheime Charaktere:

Das Spiel 4x komplett durchspielen und die geheimen Charaktere werden sichtbar.

FORSAKEN

Das geheime Cheat-Menü wird geöffnet, indem man vom Hauptmenü ins Options-Menü geht und folgendes eingibt:

Links, Rechts, Links, Rechts, Kreuz

Level-Codes:

022JOV6XON
03GN16643P
04XD9XS173
056JBDSP1N

FRENZY!

Level-Select

Als Paßwort folgendes eingeben:

PICKLE

Die Fehlermeldung, daß dieses Paßwort falsch sei, müssen Sie nicht beachten.

Danach zurück ins Hauptmenü und in der neuen Option Cheat-Menü sind nun alle Levels anwählbar.

G-DARIUS

Um die FMV-Sequenzen zu betrachten, die Option Movie markieren und folgendes eingeben: Unten, Oben, Unten, Oben

Nun folgende Tasten gedrückt halten und mit Start bestätigen:

L1 + L2 + R1 + R2

PO'ED

Level-Select:

Im Hauptmenü:

L1 + L2 + R1 + R2 + Oben

gedrückt halten und ein neues Spiel starten.

Bei der Einstellung der Schwierigkeit folgendes drücken und halten:

L1 + L2 + R1 + R2 + unten

Danach den Schwierigkeitsgrad auswählen und man erhält eine Level-Anwahl.

Endsequenz:

Im Hauptmenü die Option Spiel Laden markieren und zuerst Links, dann Kreis halten, danach Dreieck und anschließend Links + Viereck gedrückt halten. Mit Dreieck bestätigen und die Endsequenz wird geladen.

S.C.A.R.S.

Im Menü, Optionen, Einstellungen, Pass-wort' folgende Cheats eingeben:

Crystal Cup:GLASSX

Diamond Cup:ROCKYY

Zenith Cup:ZOPEAK

Master Mode

(incl. alle versteckte Fahrzeuge):.....XPERTS

Scorpion-Fahrzeug:.....DESERT

Cobra-Fahrzeug:RATTLE

Cheetah-Fahrzeug:RUNNER

Panther-Fahrzeug:MYSTER

Alle Fahrzeuge:ALLVID



SNOW RACER 98

Folgende Namen als Paßwörter eingeben:

Neuer Charakter:

CUTE

Neue Strecken:

RAFFY

Neuer Split-Screen:

SPLIT

Computer- und Videospiele

Der Markt für Computer- und Videospiele boomt! Mit Umsatzsteigerungen von über 25% pro Jahr ist er einer der am schnellsten wachsenden Märkte. Alleine im letzten Jahr wurden weltweit rund 30 Milliarden Mark mit PC- und Videospiele-Hard- und -Software umgesetzt – und damit mehr als z. B. im Kino-Business (Box-Office-Sales).

Personal Computer

Homebanking, eCommerce, Computerspiele, Internet – aus vielen Haushalten ist der PC nicht mehr wegzudenken. Und der Trend hält an: Waren 1996 6 Mio. PC installiert, werden es im Jahr 2000 bereits über 11 Mio. sein.

Internet

Über 147 Mio. Menschen auf der ganzen Welt nutzen das Internet. Es eröffnet völlig neue Möglichkeiten, z. B. das Angebot von Internet-Games, bei denen mehrere hundert Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander spielen können. Eine Innovation, die nach Prognosen schon in vier Jahren Umsätze von über einer 1 Mrd. US-\$ generieren soll.

Boomende Märkte ...

J. MCGRATH SUPER CROSS 98

Um ein Bonus-Bike zu erhalten, müssen Sie folgendes bei der Fahrzeugauswahl eingeben:

▲, ■, ●, L2, ■, R2, ●, L1, R2, ■

Damit man umgedrehte Strecken fahren kann, folgendes als Fahrernamen eingeben:
SHOWTIME

NFL BLITZ

Geben Sie folgende Codes im Matchup-Bildschirm ein:



Große Köpfe:	2-0-3 rechts
Pfeilschneller Paß:	2-5-0 links
Schneller Paß:	2-5-0 links
Nebel an:	0-3-0 runter
Team ohne Köpfe:	1-2-3 rechts
Versteckte Namen:	1-0-2 rechts
Riesiger Ball:	0-5-0 runter
Riesiger Kopf:	0-4-0 hoch
Hyper-Blitz:	5-5-5 hoch
Unsichtbar:	4-3-3 hoch
Unsichtbarer QB:	3-4-2 links
Größere Geschwindigkeit:	4-0-4 links
Nacht-Spiel:	2-2-2 rechts
Keine CPU-Hilfe:	0-1-2 runter
Keine First Downs:	2-1-0 runter
Keine Fumbles:	4-2-3 runter
Kein Kopf:	3-2-1 links
Keine Interceptions:	3-4-4 hoch
Kein Out of Bounds:	2-1-1 links
Keine Punts:	1-5-1 hoch
Keine zufälligen Fumbles:	4-2-3 runter
Power Blocks:	3-2-1 links
Power Defense:	4-2-1 hoch
Power-Up Blocks:	3-1-2 links
Power-Up Defense:	4-2-1 hoch
Power-Up Offense:	3-1-2 hoch
Power-Up Geschwindigkeit:	4-0-4 links
Power-Up Teamkollegen:	2-3-3 hoch
Zufällige Spieler:	1-1-5 links
Clevere CPU:	3-1-4 runter
Dicker Nebel:	0-4-1 runter
Kleine Spieler:	3-1-0 rechts
Tournament-Modus:	1-1-1 runter
Stadion ausschalten:	5-0-0 runter
Unbegrenzter Turbo:	5-1-4 hoch

FUTURE COP: L.A.P.D. 2100

Mit diesem Paßwort läßt sich jeder Level bis zu Level 8 anwählen:

FUMUGYBLLL

CHEATS & CODES PLATINUM

Sie haben als PlayStation-Neubesitzer oder wegen des fairen Preises bei Spielen der Platinum-Serie zugeschlagen? Hier werden Sie mit Cheats & Codes für diese qualitativ hochwertigen Titel versorgt.

V-RALLY - PLATINUM

Im Start-Screen (Infogramme-Gürteltier) sehr schnell folgende Tasten eingeben:

Oben, Unten, ▲, ●, Oben, Unten, ▲ + ●

Nun erscheint LOCK OFF und hier muß ebenfalls sehr schnell folgendes eingegeben werden, um den jeweiligen Cheat zu aktivieren

Kein Zeitlimit im Arcade-Modus:

Links + L1

Engere Pisten:

Links + L2

Jeep als Fahrzeug:

Links + R1

Zusätzlicher Restart-Punkt im Pausen-Screen:

Links + R2

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM

Im Spiel R1 gedrückt halten und folgendes eingeben:

Oben, Links, Rechts, ■, ●, X

Ein paar spezielle Goodies stehen nun zu Ihrer Verfügung.

CROC - PLATINUM

Im Startfenster (Star Game, Options, Load Game...) Select + ■ gleichzeitig drücken. Der Punkt Show Intro verändert sich nun und man kann mit dem Steuerkreuz jede beliebige Zwischensequenz mit Kreuz ansehen.

Paßwort für alle Levels:

LLLLDRLLDRLLUR

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP - PLATINUM

Wenn man als Fahrernamen CMGARAGE eingibt und den Panzer als Fahrzeug auswählt, kann auf der Rennpiste mit der Kreis-Taste geschossen werden.

Als Fahrernamen JHAMMO eingeben und alle Stecken sind anwählbar.

Folgende Fahrernamen sind einzugeben, um den entsprechenden Cheat zu aktivieren:

Kollisionsabfrage: Sternenhimmel:
CMNOHITS CMSTARS

Geschwindigkeit: Handy Mode:
XBOOTSTME CMHANDY

Vogelperspektive: Extrawagen:
CMMICRO CMGARAGE

Hubschrauber: Hintergrundgrafiken:
CMCOPTER CMT00N

WIPEOUT 2097 - PLATINUM

Um die sagenumwobene Piranha-Klasse zu bekommen, ist zunächst während des Bootens der Konsole folgende Kombination gedrückt zu halten: Start + Select + L1 + R1

Danach müssen Sie bei den Optionen Race Type/Team/Class schnell folgendes eingeben:

Select + L1 + R1 gedrückt halten und sehr schnell X, X, X, X, ●, ▲ und ■ drücken.

HERCULES - PLATINUM

Level-Paßwörter

Stellen Sie die angegebenen Symbole in der entsprechenden Reihenfolge ein.

Level 1: Hydra, Medusa, Schild

Level 2: Zentaur, Hercs Kopf, Minotaurus, Bogenschütze

Level 3: Zentaur, Schild, Hydra, Hercs Kopf

Level 4: Schild, Helm, Schild, Soldat

Level 5: Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Zentaur

Level 6: Helm, Pegasus, Hercs



CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE ZUBEHÖR

**Je Heft
14,80 DM:**

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca.
150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca.
100 PlayStation Spielen!

Mit den aktuellsten Cheats und
Tips für Deine PlayStation!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten
Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 1**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 35
N64 Spielen!

**NINTENDO 64
CHEATPOWER 2**
Cheats, Tips,
Tricks & GB-Codes
zu über 50
N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 3**
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 80 PAL-
PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 4**
Tausende Game
Buster & X-Ploder
Codes zu über 320
PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 3**
Hundert Game Buster & X-Ploder
Codes zu ca. 80 PSX Spielen!
(Codes nur für PAL-Versionen)

**GAME BUSTER
CODEPOWER 4**
Tausende Game
Buster & X-Ploder
Codes zu über 320
PSX Spielen!

**GAME BUSTER
CODEPOWER 4**
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game
Buster & X-Ploder Codes
zu ca. 320 PSX Spielen!

**PLAYSTATION
CODEPOWER 5**
für X-Ploder & Game Buster
Die aktuellste
Ausgabe mit den
besten & aktuellsten
Game Buster &
X-Ploder Codes zu
allen aktuellen
Spielen.
Erhältlich ab
November!

**PSX CODEPOWER
IMPORT SPECIAL**
Hundert Game Buster &
X-Ploder Codes zu ca.
150 PlayStation Import
Spielen (US- &
Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets
Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big
Adventure & Stadt der
verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear
Solid (Vorbereiten)
Mission Impossible
Parasite Eve
Sage Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

**LÖSUNGSHEFTE
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:**
Abe's Oddysee
Abe's Exodius*
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Baltman & Robin
Blazing Dragons
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C & C: Gegenschlag*
Cyberia
D
Das 5. Element*
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Hero's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC
Riven
Spawn
Suiikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tombs
Turok
Vandal Hearts
Wild 9
Wild Arms
Warhammer:
Dark Omen
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

**STÄNDIG
NEUHEITEN!**
DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:
Banjoo & Kazole (24,80 DM)
Deathrap Dungeon (19,95 DM)
Final Fantasy 7 (29,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.)
Yoshi's Story (29,80 DM)

MEMORY KARTEN
1MB (15 Blocks) 25 DM
8 MB (120 Blocks) 35 DM
24 MB (360 Blocks) 55 DM
72 MB (1080 Blocks) 85 DM
Verschiedene Farben lieferbar

Unkomprimierte Karten:
2 MB (30 Blocks) 30 DM
4 MB (60 Blocks) 38 DM
12 MB (180 Blocks) 55 DM

EQUALIZER 59,- DM
- von Dataflash
- komplett Game Buster
kompatibel
- inkl. Codeheft

LINKKABEL 19,- DM
(Mehr Spaß beim Spielen)

PSX Leerhülle 2,50 DM
5 in 1 PlayStick 14,50 DM
CD-Laufwerk 72,00 DM
Schlüsselanhänger 5,00 DM
Lightgun+Pointer 79,00 DM

NINTENDO 64 ZUBEHÖR:
Game Buster 99,00 DM
Passport Adapter 99,00 DM
Joypad 41,00 DM
Padverlängerung 19,00 DM
1 Meg. Memory 29,00 DM
RGB Kabel 25,00 DM
Rumble Pak 25,00 DM
Rumble Pak+1Meg Mem. 39,00 DM

BOOTCHIP
4. Importsie
-inkl. Deutscher
bebildeter Anleitung
19 DM

RGB KABEL
-damit Importe
in Farbe
laufen
19 DM

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

X-PLÖDER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert
99 DM

GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab
gespeichert
99 DM

DUAL SHOCK PAD
-Analog Dual
-Shock Pad
-Super Shock
42 DM

PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL
-Converter
45 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shop:

www.spielboesungen.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

Demnächst am Neuen Markt

Nr.1 bei Internet-Spielen

Als erster Anbieter von kostenpflich-
tigen Internet-Spielen in Deutschland
wird COMPUTEC vom Boom in den
nächsten Jahren profitieren.
Bereits jetzt wirtschaftlich erfolgreich,
wollen wir als Pionier auch in den
kommenden Jahren eine führende
Marktposition einnehmen.

Nr.1 bei Computer- und Videospiele-Magazinen

Die COMPUTEC MEDIA AG ist das führende
Medienunternehmen im Markt für Computer-
und Videospiele: über 650.000 verkaufte
Magazine pro Monat. Eine hohe Kompetenz
und Qualität haben uns in fast allen Bereichen
die Marktführerschaft gesichert.



**COMPUTEC
MEDIA AG**

Das Ziel

In den letzten Jahren hat COMPUTEC
ein starkes Umsatzwachstum
(1997: DM 49,1 Mio., +34,9%),
hohe Ergebnisse (1997: DM 5,5 Mio.) und
Renditen (1997: 11,2%) erwirtschaftet.
Eine Internationalisierungsstrategie soll
unseren Erfolg in den kommenden Jahren
multiplizieren. Bereits im nächsten Jahr
wollen wir in über 10 Ländern
vertreten sein – und es geht weiter.

Partizipieren Sie
an unserem Wachstum
– mit der Aktie der
COMPUTEC MEDIA AG!

Infos unter Telefon
01805/33 15 15 oder
www.compute.de

... und wir sind mittendrin!

SPYRO THE DRAGON



Willkommen in den verzauberten Welten von Spyro, dem kleinen, violetten Feuerspucker. Der böse Gnorc hat das Land verflucht und die weisen, alten Drachen in Kristall verwandelt. Ihre Aufgabe als kleiner, schelmischer Spitzbube vom Dienst ist es, sie alle zu befreien und die verlorenen Schätze der Drachen aufzusammeln. Bei sechs großen Welten ist dies keine leichte Aufgabe. Benutzen Sie daher diese Lösung, um alle feinen Gegenstände zu bekommen und Gnorc zu besiegen.

INFO SPIELZIELE

Es gibt drei wesentliche Aufgaben in diesem Spiel: Sie müssen die 80 Kristalldrachen befreien, die in den sechs Welten verteilt sind. Wenn dies geschafft ist und Sie dabei mindestens 6.000 Edelsteine aufgesammelt haben, können Sie die letzte Welt betreten, gegen den bösen Gnorc kämpfen

und das Spiel beenden. Um das Spiel jedoch 100%ig zu lösen, müssen Sie alle Edelsteine und die gestohlenen Dracheneier in Ihren Besitz bringen.

WELT EINS: ARTISANS

Stone Hill

Den Schlüssel zu dieser verschlossenen Truhe kann man leicht verpassen, denn er ist in einer Höhle am Strand versteckt. Um ihn zu bekommen, müssen Sie den Drachen in der Nähe des Levelausgangs finden und vom Balkon springen. Sie landen auf einem kleinen Strand, wo Sie links die Höhle betreten und dort den Schlüssel nehmen können. Um wieder zurückzukommen, müssen Sie nur den Wirbelsturm auf der gegenüberliegenden Seite benutzen.

Die verschlossene Truhe finden Sie neben einem Kristalldrachen am Boden des Brunnens. Springen Sie einfach herunter und befreien Sie einen der weisen, alten Drachen.

Ballon

Das ist Toasty, der Endgegner der Artisanwelt. Bewegen Sie sich durch seine Stage und sammeln Sie dabei alle Schätze ein. Benutzen Sie Ihren Rempelangriff, um die alten Männer mit den Stöcken zu erledigen. Mit den Hunden werden Sie mit Hilfe Ihres Feueratems fertig. Wenn Sie den Kristalldrachen erreichen, befreien Sie ihn und speichern Sie ab. Gehen Sie nun um die Ecke und laufen Sie auf Toasty, den Typen mit dem Kürbiskopf, los. Greifen Sie ihn mehrmals mit Ihrer Flamme an. Sammeln Sie die restlichen Schätze ein und verlassen Sie die Stage. Finden Sie Marco, den Ballonführer, damit er Sie in die nächste Welt bringt.

Die Trittsteine im Wasserfall können den versteckten Bonuslevel öffnen. Springen Sie vom vordersten rechten Stein ausgehend im Zickzack von einem zum anderen, bis Sie am vorderen linken Stein ankommen. Haben Sie es richtig gemacht, werden die Steine gelb aufleuchten und das Tor zum versteckten Level wird hinter dem Wasserfall erscheinen.

Warten Sie, bis sich die fetten Gnorks in der Passage umdrehen. Fackeln Sie sie dann von hinten ab. Sobald die Passage frei ist, laufen Sie hindurch und befreien einen der Drachen. Nehmen Sie den Schlüssel zur verschlossenen Truhe mit, den Sie am Anfang des Levels bei den Trittsteinen finden.

Dark Hollow

Zuhause

Town Square

Zuhause (Vier Drachen, 100 Edelsteine)

Befreien Sie den ersten Drachen, der direkt zu Beginn vor Ihnen steht, und springen Sie links die Brücke runter, um den zweiten zu entdecken. Hier können Sie auch gleich den geheimen Bonus-Level öffnen, der sich hinter dem Springbrunnen befindet. Springen Sie hierzu auf den gegenüberliegenden rechten Stein im Wasser und dann im Zickzack-Kurs zu dem Stein auf der linken Seite. Wenn Sie alles richtig

gemacht haben, leuchten alle Steine gelb und der Eingang erscheint. Sammeln Sie alle Schätze in dieser Gegend ein und vergessen Sie dabei nicht die Truhe auf der Schloßwand. Um sie zu erreichen, müssen Sie einen langen Sprung von der Spitze des Hügels machen. Danach kommen Sie durch den violetten Tunnel zum dritten Drachen. Verlassen Sie dieses kleine Gebiet und folgen Sie der Wand bis zu dem Tor, das zum Endgegner und dem vierten Drachen

führt. Hier ist auch eine gute Gelegenheit, um abzuspeichern. Jetzt, wo alle Drachen befreit sind, suchen und finden Sie alle Schätze (berücksichtigen Sie dabei auch den Bonuslevel) und betreten Sie dann eines der drei Leveltore.

Town Square (Vier Drachen, 200 Edelsteine)

Gehen Sie die Stufen zu Ihrer Linken hoch, um den ersten Drachen zu befreien, und gleiten Sie zu dem

Gebiet auf Ihrer rechten Seite. Rösten Sie die Bullen und machen Sie sich auf den Weg zur Spitze der Treppe. Von dort aus können Sie zum Schloßeingang hinüberspringen, wo Sie ein Extraleben finden. Springen Sie über das Wasser zum zweiten Kristalldrachen und betreten Sie dann Town Square selbst. Nachdem Sie drin sind, hören Sie, wie der erste Eierdieb Sie verhöhnt, aber Sie müssen ihn erst einmal ignorieren. Klettern Sie die Treppen in der Ecke hoch. Gehen Sie dann zum zweiten Springbrunnen, wo Sie den dritten Drachen und den Levelausgang finden. Gehen Sie die Treppen wieder herunter und springen Sie zum grünen Vorsprung. Springen Sie herunter und gleiten Sie scharf nach rechts an den Treppen vorbei. Sie sollten am Ende eines grünen Treppengeländers landen, wo Sie auch zum ersten Mal den verflixten Dieb sehen. Jagen Sie ihn, bis Sie ihm das Ei abnehmen können. Falls er entkommen sollte, müssen Sie den schwierigen Sprung erneut versuchen. Gleiten Sie über die oberste Stage (die, durch die Sie das Schloß betreten haben) zum bislang unerreichbaren Grasgebiet. Arbeiten Sie sich durch und springen Sie zum vierten Drachen. Suchen Sie nun die verbleibenden Schätze und verlassen Sie den Level dann durch den Ausgang.

Stone Hill (Vier Drachen, 200 Edelsteine)

Suchen Sie das Ausgangsgebiet nach Schätzen ab und betreten Sie dann den Tunnel links neben der Startposition. Betreten Sie das kleine Haus im Zentrum und gleiten Sie zum ersten Drachen. Von dieser hohen Position aus starten Sie einen Gleitflug. Sie landen auf der Wand im anliegenden Gebiet. Dort werden Sie viele Schätze und einen weiteren Eierdieb finden. Rennen Sie umher, bis Sie ihn sehen. Holen Sie sich dann das Ei in üblicher Manier. Verlassen Sie dieses Gebiet und gehen Sie zurück und im Kreis, um das große Schloß betreten zu können. Nehmen Sie das Extraleben und die Schätze. Springen Sie dann zum zweiten Drachen und dem Levelausgang. Springen Sie vom Balkon aus zum Strand und betreten Sie die Höhle in der Ecke. Dort finden Sie den Schlüssel für die verschlossene Truhe. Benutzen Sie dann in der gegenüberliegenden Ecke den Wirbelwind, um wieder nach oben zu kommen. Verlassen Sie das Schloß und springen Sie in den Brunnen, der im Zentrum des Ausgangsgebiets liegt. Dort finden Sie den dritten Drachen und können die Truhe öffnen. Nachdem Sie den Brunnen verlassen haben, begeben Sie sich zur übrig gebliebenen Tür, wo Sie den vierten Drachen und viele Schätze finden. Verlassen Sie die Stage nun einfach durch den Ausgang.

Dark Hollow (Drei Drachen, 100 Edelsteine)

Arbeiten Sie sich die Springsteine hoch. Oben angelangt, entdecken Sie eine verschlossene Truhe. Gleiten Sie aber zunächst nach links, um den ersten Drachen zu befreien. Die kleineren Feinde müssen aufgrund ihrer Rüstung per Kopfstoß erledigt werden, die großen Gegner mit dem Knüppel hingegen sollten mit einer Ladung Feuer terminiert werden – beachten Sie das. Verlassen Sie diesen Ort und gehen Sie nach links. Klettern Sie das dünne Geländer aus Stein hoch. Im runden Gebiet finden Sie den zweiten Drachen und den Levelausgang. Klettern Sie das kleine, linke Geländer herunter und betreten Sie die Passage. Die fetten Gnorks können wieder nur von hinten angebrutzelt werden, warten Sie also, bis diese sich umdrehen. Nachdem sie besiegt sind, finden Sie den dritten Drachen und den Schlüssel für die verschlossene Truhe in einem kleinen Raum am Ende. Nun müssen Sie nur noch die Truhe öffnen, Ihren Schatz einkassieren und dann die Stage verlassen.

Zuhause (Drei Drachen, 200 Edelsteine)

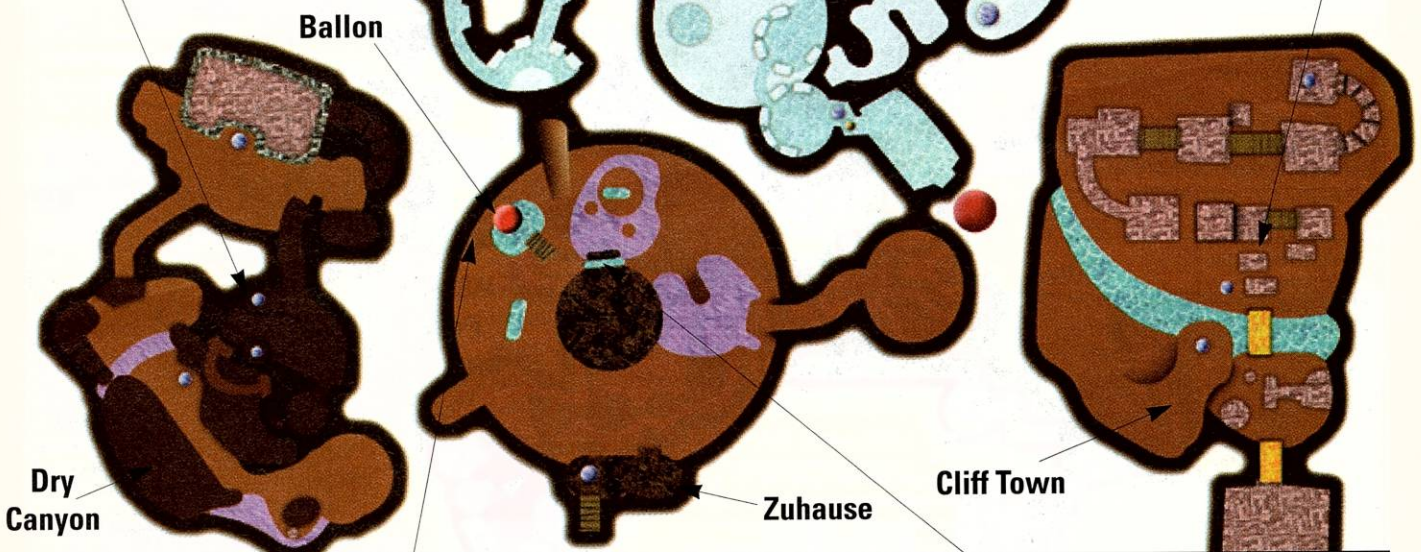
Der erste Drache befindet sich direkt vor Ihnen. Befreien Sie ihn und speichern Sie ab. Sobald das Hauptgebiet bereinigt ist, befreien Sie den zweiten Drachen, der sich rechts neben dem Ballonführer befindet. Erledigen Sie dann den Gegner, der die Kanone

WELT ZWEI: PEACE KEEPERS

Gleiten Sie vom Standpunkt des dritten Drachens aus zum Eingang in der Bergseite. Innen angelangt, müssen Sie dem Tunnel folgen, bis Sie einen winzigen Vorsprung erreichen. Gleiten Sie scharf nach rechts, damit Sie am unteren Ende einer Rampe ankommen. Klettern Sie hoch. Sie finden den Schlüssel für die verschlossene Truhe und können den letzten Drachen befreien. Die verschlossene Truhe befindet sich auf der Plattform, die man erreichen kann, wenn man vom Schloß am Ende des Levels springt.

Dieser Vorsprung befindet sich hinter dem zweiten Kristalldrachen. Wenn Sie vorsichtig heruntergleiten, können Sie den Schlüssel zur verschlossenen Truhe von dieser kleinen, runden Plattform erreichen. Und wo ist nun diese Truhe? Sie finden sie auf dem Weg zurück, indem Sie durch das Fenster des Raumes springen, durch den sie hierhergekommen sind.

Blicken Sie beim Standort des zweiten Drachens die Gebäude hinunter und suchen Sie nach der kleinen Rakete, die sich in der Ecke eines der Gebäude befindet. Gleiten Sie vorsichtig herab und zünden Sie sie mit einem gut getimeten Feuerstoß an. Die Rakete wird dann direkt in die unzerstörbare Truhe fliegen, die sich in der Nähe der Stelle befindet, von der Sie abgesprungen sind.



Verführte Weihnachten für Spyro. Gehen Sie durch das enge Loch, um einen der Kristalldrachen, den Schlüssel zur verschlossenen Truhe und einen dieser Eierdiebe zu finden. Die verschlossene Truhe finden Sie übrigens am Eingang der Bergseite über dem gefährlichen Wasser. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie einen Gleitflug von der Spitze des Bogens starten, damit Sie die kleine Höhle erreichen.

Nachdem Sie den Gegner besiegt haben, der die Kanone bedient, können Sie sie abfeuern. Dies dient dem Zweck, eine der zwei unzerstörbaren Truhen zu öffnen, falls sie richtig bedient wurde. Sie verschafft Ihnen Zugang zum geheimen Bonus-Level Night Flight. Um sie zu öffnen, zielen Sie mit der Kanone auf das Ziel auf dem hohen Felsen direkt vor Ihnen. Zünden Sie dann die Lunte mit Ihrem Feuerodem an. Boom! Ein neuer Bonus-Level erwartet Sie.

rechts neben der unzerstörbaren Truhe bedient. Bewegen Sie die Kanone und zielen Sie auf die entfernte unzerstörbare Truhe. Zünden Sie sie mit Ihrem Feuerodem an, um sie zu zerstören. Drehen Sie dann die Kanone herum zum Felsen mit dem roten Ziel darauf. Feuern Sie die Kanone, um das Ziel zu zerstören – nun haben Sie Zugang zum Bonus-Level. Laufen

Sie zum Bogen, der ins gefährliche Wasser führt, und drehen Sie sich nach rechts. Der dritte Drachen, der Schlüssel zur verschlossenen Truhe und der Eierdieb sind in einer kleinen Spalte in der Bergseite zu finden. Gehen Sie nun zur Spitze des Bogens und gleiten Sie zur Tür in der Bergseite. Gleiten Sie von dort aus zur verschlossenen Truhe und öffnen Sie sie.

Nun, wo alle Drachen befreit und die Schätze gefunden sind, können Sie sich in einen der anderen Levels begeben.

Cliff Town (Drei Drachen, 400 Edelsteine)

Den ersten Drachen können Sie auf der gegenüberliegenden Seite der zweiten Brücke finden.

Erledigen Sie auf dem Weg alle Feinde und setzen Sie die Hexenkessel unter Flammen, um Edelsteine zu bekommen. Rennen Sie vom ersten Drachen ausgehend nach links und jagen Sie dem Dieb mit den Stockfingern das Ei ab. Nehmen Sie das Extraleben unter dem Bogen der Hauptbrücke. Benutzen Sie die Springsteine auf der entfernten linken Seite, um die nächsthöhere Etage zu erreichen. Klettern Sie dann weiter hinauf aufs Dach, wo Sie den zweiten Drachen finden. Gleiten Sie von dort aus zur anderen Seite des Flusses. Klettern Sie den Berg hoch, um den dritten Drachen zu erreichen. Benutzen Sie den Wirbelsturm auf der linken Seite, um die Schätze von den ansonsten unerreichbaren Stellen zu bekommen. Gehen Sie dann zurück zu der Stelle, wo Sie den zweiten Drachen entdeckt haben. Sehen Sie herunter zur Rakete, die an einem der Gebäude befestigt ist. Gleiten Sie hinüber, um sie anzuzünden. Diese Aktion wird die eigentlich unzerstörbare Truhe öffnen. Sie können diese Stelle auch als Sprungpunkt benutzen, um die Schätze von den Dächern der kleinen Gebäude zu bekommen. Verlassen Sie dann den Level.

Dry Canyon (Vier Drachen, 400 Edelsteine)

Schlüpfen Sie durch das kleine Loch zu Ihrer Linken, um den Eierdieb herauszulocken. Sobald Sie das Ei haben, laufen Sie nach vorne, damit Sie den ersten Drachen erreichen. Lassen Sie ihn frei, speichern Sie ab und gleiten Sie dann zu den Stufen im Wasser links. An der Spitze werden Sie einen Vorsprung und zwei Schloßtürme sehen, über die Sie gleiten müssen. Folgen Sie dem Pfad, um ein Schloß zu erreichen, in dem der zweite Drache verborgen ist. Befreien Sie ihn und speichern Sie erneut ab. Klettern Sie die

Stufen auf der rechten Seite des Schlosses hoch. Von dort aus können Sie zu den mit Schätzen nur so gespickten Plattformen gleiten. Wenn Sie alle Edelsteine eingesammelt haben, müssen Sie zurück zur Spitze des Schlosses. Gleiten Sie dann zu einem gegenüberliegenden Vorsprung. Hier entdecken Sie einen engen Pfad, der zum dritten Drachen führt. Gleiten Sie vom Ende dieses Vorsprungs zum Eingang in der Bergseite und folgen Sie dem Pfad. Sie werden einen winzigen Vorsprung erreichen. Gleiten Sie von dort scharf nach rechts, um den vierten Drachen und den Schlüssel zur verschlossenen Truhe zu erreichen. Dieser befindet sich auf dem gegenüberliegenden Vorsprung, rechtes neben dem Schloß, wo sich der zweite Drache befunden hat. Dieser Level ist komplett abgegrast, Sie können sich also dem nächsten zuwenden.

Ice Cavern (Fünf Drachen, 400 Edelsteine)

Folgen Sie dem Pfad und rösten Sie dabei die großen Feinde mit Ihrem Feuer und die kleineren Gegner mit Ihrem Kopfstoß. Irgendwann werden Sie den ersten Drachen finden. Halten Sie sich links, um ein Gebäude zu erreichen, in dem sich der zweite Drache befindet. Vom Vorsprung hinter dem Drachen können Sie zu einem Schlüssel gleiten. Ist er in Ihrem Besitz, gleiten Sie zum linken Pfad. Gehen Sie dann zurück zu dem Raum, in dem sich der zweite Drache befand. Klettern Sie die innere, linke Wand hoch und springen Sie dann zu dem außerhalb liegenden Pfad, wo Sie die verschlossene Truhe finden werden. Gehen Sie nun durch die Tür, die sich links neben dem Drachen befindet. Die größeren Feinde tragen Rüstung. Sie müssen sie also mit einem Kopfstoß die Klippen herunterwirbeln – die Gegner tragen zwar

Rüstung, haben aber die Schuhe dabei nicht berücksichtigt. Folgen Sie dann dem Pfad, damit Sie den dritten Drachen erreichen. Speichern Sie ab und gehen Sie dann durch den kleinen, dreieckigen Tunnel. Bald sehen Sie eine kleine Brücke, die von einem Schloßturm wegführt. Auf der anderen Seite finden Sie den vierten Drachen und den Levelausgang. Hinter der Tür des Ausgangs finden Sie zahlreiche Schätze und ein Extraleben – nehmen Sie die Goodies auf. Gehen Sie nun zurück zur Turmstruktur in der Nähe des Ausgangs und springen Sie vorsichtig von einem Turm zum anderen und dann in die Tür am Ende. Folgen Sie dem Pfad, um zum fünften Drachen zu kommen. Nun müssen Sie nur noch den Level verlassen.

Endgegner

Der Endgegner ist Doktor Shemp. Sammeln Sie alle Schätze im Level ein und vernichten Sie dabei alle Gegner. Es lohnt sich, beim Drachen abzuspeichern, denn der Doktor wartet. Sie benötigen drei Treffer, um ihn auszuschalten, können ihn allerdings nur treffen, wenn er Ihnen den Rücken zuwendet. Weichen Sie also seinen Stockattacken aus und wenn er sich umdreht, rösten Sie ihn mit Ihrem Feuer. Er ist nicht sonderlich gefährlich, Sie sollten also keine größeren Schwierigkeiten haben.



WELT DREI: MAGIC CRAFTERS

Begrüßen Sie Blowhard, den kleinen, frechen Windbeutel. Man kann ihn recht leicht besiegen. Passen Sie nur auf die kleinen, tückischen Stufen auf, die zwischen Ihnen und dem Siegtreffer stehen. Treffen Sie ihn einmal und folgen Sie ihm dann ins Schloß. Nachdem Sie Ihre taktisch geschickten Sprünge ausgeführt haben, greifen Sie mit Ihrer Flamme an, um den Level zu beenden.

Um den letzten Drachen und das Ei zu bekommen, müssen Sie vorsichtig zum Eingang in der Seite der Höhle gleiten. Die Entfernung scheint weit zu sein und ist es auch, aber es kann und muß geschafft werden, wenn Sie das Spiel erfolgreich lösen wollen.

Benutzen Sie die Kombination aus beiden Temporampen, um die Beschleunigungs- und Sprungfähigkeiten zu verbessern. Timen Sie Ihren Sprung gut, damit Sie auf dieser Plattform landen und dem kleinen Dieb ein Ei abnehmen können.

Hinter dem Wizard Peak-Tor finden Sie den Schlüssel zur verschlossenen Kiste, welche Sie finden können, indem Sie vom Vorsprung hinter der ersten Temporampe springen und nach links lenken. Hoffentlich landen Sie in der kleinen Grotte, wo Sie den Schatz aus der verschlossenen Truhe nehmen können.

Dieser Bonus-Level ist für eine vollständige Lösung von Spyro essentiell. Glücklicherweise müssen Sie keine Aufgaben lösen, um diesen Level freizuschalten. Er steht direkt zu Ihrem Vergnügen bereit.

Die großen Käfer in dieser Stufe können nicht mit einem simplen Flammenangriff oder Kopfstoß besiegt werden. Sie müssen zunächst die Fee finden, die Ihnen mit einem Kuß Superfeuer verleiht.

Zuhause (Drei Drachen, 300 Edelsteine)

Laufen Sie durch den blauen Tunnel. Weichen Sie dabei den Strudeln aus und jagen Sie den Eierdieb, der erscheint, sobald Sie den ersten Raum betreten. Sobald Sie das Ei haben, befreien Sie den ersten Drachen, der sich links neben dem Eingang befindet. Gehen Sie dann zum Hauptspielgebiet. Achten Sie verstärkt auf die lästigen Zauberer, die den Grund manipulieren, um Sie zu stoppen oder sich selbst sicher in die Lüfte zu heben. Wenn Sie

schnell sind, können Sie sie erledigen und Ihnen die Edelsteine abnehmen. Laufen Sie den Pfad hoch, um einen zweiten Eierdieb zu entdecken. Laufen Sie dann die Temporampe hoch, um den zweiten Drachen zu befreien. Flitzen Sie die Rampe runter, um den Zauberer zu terminieren, der den Höhleneingang blockiert. Dieser führt zum dritten Drachen und dem Tor zum Bonus-Level. Gehen Sie durch die rechte Tür und rennen Sie dann schnell an dem beweglichen Block vorbei. Besiegen Sie

dann den Zauberer, der Sie bewegt. Die unzerstörbare Box kann geöffnet werden, indem Sie einen flotten Lauf von der Temporampe aus starten. Folgen Sie dem Pfad zum Eingang des Wizard Peaks und springen Sie auf das Gebäude dahinter, um an den Schlüssel der verschlossenen Truhe zu kommen. Die verschlossene Truhe befindet sich in einer verwinkelten Höhle, die Sie nur mit einem gezielten Sprung vom Vorsprung an der Spitze der Temporampe erreichen. Nehmen Sie sich etwas

Zeit, um alle Schätze einzusammeln. Gehen Sie zu einem der Weltlevels.

Alpine Ridges (Vier Drachen, 500 Edelsteine)

Folgen Sie dem Pfad, und erledigen Sie die großen – aber irgendwo süßen – Biester mit Ihrem Feueratem.

Arbeiten Sie sich mit genau platzierten Sprüngen die mobile Treppe hoch und terminieren Sie oben den Zauberer. Unter dem Bogen befindet sich der erste Drache. Klettern Sie zur Spitze des Bogens, indem Sie die Treppe benutzen. Gleiten Sie dann zur Wiese in der gegenüberliegenden Ecke. Bewegen Sie sich in dem Gebiet und erledigen Sie die drei blauen Zauberer mit Ihrem Feuerodem. Springen Sie dann auf die sich auflösende Stufe. Wenn Sie alle Schätze haben, können Sie zur Plattform mit dem orangefarbenen Biest springen. Zu Ihrer linken Seite sehen Sie eine Tür, die sich öffnet und schließt – Ihr Gleitflug muß also präzise sein. Sobald Sie es durch den Tunnel geschafft haben, müssen Sie sich zur großen Plattform begeben. Befreien Sie dabei den zweiten Drachen. Hier ist auch eine gute Gelegenheit, um abzuspeichern. Streichen Sie alle Gegenstände aus dem Loch im Boden und der Höhle links ein. Gehen Sie dann die Stufen hoch, um den dritten Drachen und den Levelausgang zu finden. Nun steht ein unwahrscheinlich schwieriger Sprung an. Gehen Sie zum markierten Ende des Vorsprungs und stellen Sie sich in Richtung des Eingangs auf der gegenüberliegenden Bergseite. Es sieht fast unmöglich aus, aber es ist machbar. Sie haben ja keine Wahl, also tun Sie es. Sobald Sie es geschafft haben, befreien Sie den letzten Drachen. Jagen Sie dann diesen verfluchten kleinen Dieb, bis

er endlich sein Ei fallen läßt. Gleiten Sie vom Höhleneingang hinüber zu den Plattformen mit dem Feuerwerk. Sammeln Sie den Rest der Edelsteine ein, bevor Sie den Level verlassen.

High Caves (Drei Drachen, 500 Edelsteine)

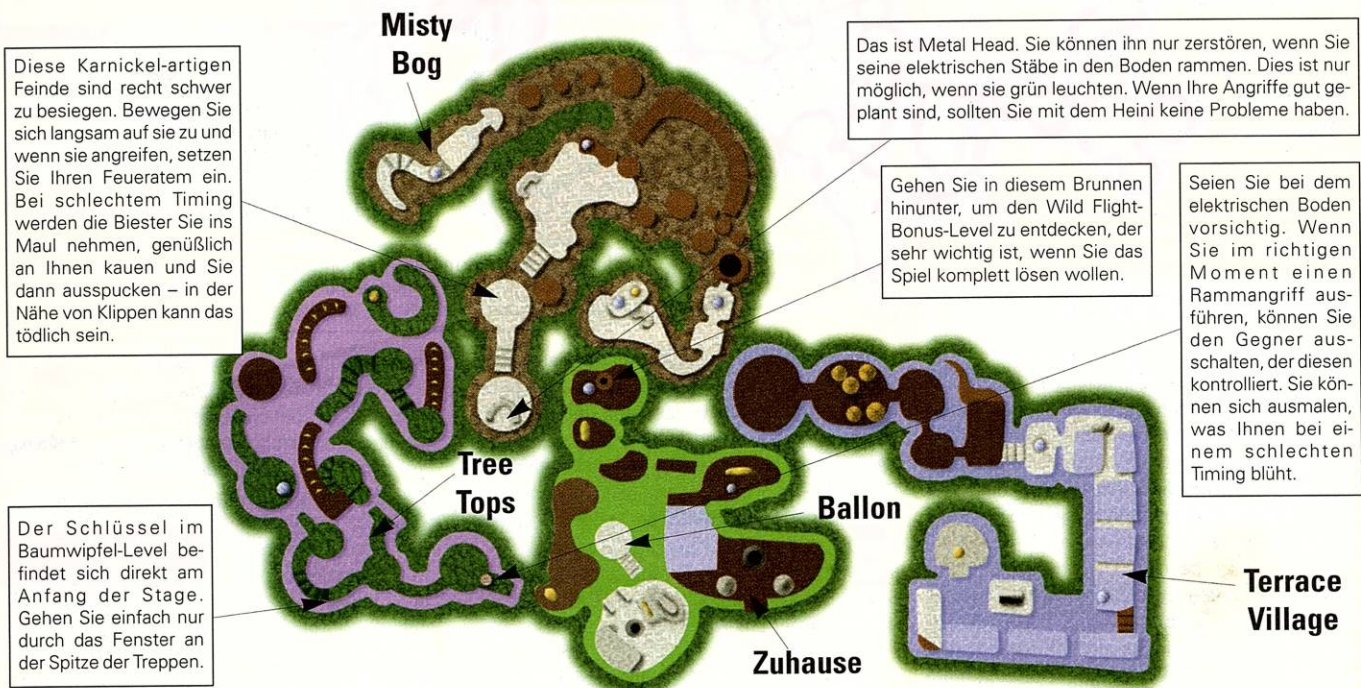
Gehen Sie direkt in die Höhlen auf der rechten Seite. Greifen Sie die Käfer noch nicht an, da Sie dafür etwas mehr Power benötigen. Wenn Sie den dritten Sektor der Höhle erreicht haben, müssen Sie den Raum unmittelbar links betreten, wo Sie die Zauberer erledigen müssen. Gehen Sie durch den Ausgang. Sie treffen dann eine kleine Fee, die Sie abknutscht, wodurch Sie wieder das Superfeuer bekommen. Erledigen Sie jetzt diese Käfer, aber seien Sie fix, denn die Kraft hält nicht lange an. Sobald sie erledigt sind, gehen Sie durch die andere Tür in der dritten Höhlensektion, um den ersten Drachen zu finden. Passieren Sie die Beschleunigungsrampe und gehen Sie dann über die Brücke, die zu einer winzigen Höhle führt. Sammeln Sie dort alle Schätze ein und springen Sie dann hinüber zur nächsten Höhle, wo Sie dasselbe tun. In der dritten Höhle daneben lauert ein weiterer Eierdieb. Jagen Sie ihm das Ei ab, verlassen Sie die Höhle und springen Sie ins Nichts. Das ist keine Selbstmord-Mission: Eine kleine Elfe wird kommen, um Sie aufzufangen. Sie werden von ihr auf der Spitze einer Beschleunigungs-Rampe abgesetzt. Laufen Sie hinunter und springen Sie zur links gelegenen Höhle am gegenüberliegenden Berg, wo Sie den zweiten Drachen und den Levelausgang finden. Nehmen Sie den Ausgang am Ende der Höhle und springen Sie auf den dünnen Vorsprung. Arbeiten Sie sich dann vorsichtig zum Standort des ersten Drachens

zurück. Benutzen Sie die Beschleunigungs-Rampe diesmal dazu, um die linke Höhle betreten zu können. Sammeln Sie die Schätze auf und gleiten Sie dann scharf nach rechts zum Grasrand. Nehmen Sie sich die Schätze und das zweite Ei. Lassen Sie sich danach von der Elfe zurück zur anderen Seite bringen. Nun zurück zum Anfang des Levels, wo Sie diesmal den linken Pfad nehmen. Gehen Sie den Pfad hoch. Benutzen Sie die kleinen Gegenstände als Schutz vor den Wirbelwinden, die mit hohem Tempo auf Sie zukommen. An der Spitze finden Sie den dritten und letzten Drachen.

Wizard Peak (Drei Drachen, 500 Edelsteine)

Folgen Sie der Route und fackeln Sie dabei alle Feinde ab, die auch nur den Gedanken hegen, Ihrem jungen Luxuskörper Schaden zuzufügen. Bald stoßen Sie auf den ersten Ihrer 4 Kristallkameraden. Flitzen Sie die Beschleunigungs-Rampe in der Nähe hinunter und erledigen Sie die großen, blauen Zauberer. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit der zweiten Turbo-Rampe. Gehen Sie dann die erste Rampe hoch und benutzen Sie eine Kombination beider Rampen, um aus dem Fenster zur Plattform mit den vielen Schätzen zu springen. Dort ist auch ein frecher, kleiner Eierdieb. Er befindet sich hinter der Wand bei dem extrem dünnen Vorsprung. Gleiten Sie zum gegenüberliegenden Vorsprung, wo Sie den zweiten Drachen finden und abspeichern können. Wenn Sie ein ehrgeiziger Schatzjäger sind, dann benutzen Sie die beiden Beschleunigungs-Rampen, um durch die Tür links neben dem zweiten Drachen zu kommen. Springen Sie von dort aus zur gegenüberliegenden Plattform. Falls nicht, gehen Sie einfach die Stufen hoch, damit Sie den zweiten ekligen Eierdieb, den dritten und somit letzten Drachen und den Levelausgang finden.

WELT VIER: BEAST MAKERS



Zuhause (Zwei Drachen, 300 Edelsteine)

Passen Sie bei dem elektrischen Boden gut auf. Sie müssen Ihren Vorstoß gut planen, um dann die kleinen Männer zu erledigen, die dafür verantwortlich sind. Besiegen Sie zwei dieser Feinde, damit Sie zum ersten Drachen kommen. Springen Sie zur Baumstamm-Plattform neben dem Terrace Village-Tor und arbeiten Sie sich nach rechts vor. Rösten Sie auf dem Weg alle Wildschweine. Irgendwann stoßen Sie auf den zweiten Drachen, eine Hütte voller Schätze und einen Brunnen. Befreien Sie den

Drachen und springen Sie dann in den Brunnen, wo Sie einen Blick auf den Bonus-Level werfen können. Dies dient der späteren Orientierung. Suchen Sie die Gegend nach Schätzen ab und betreten Sie dann einen der Weltlevel.

Misty Bog (Vier Drachen, 500 Edelsteine)

Laufen Sie nach vorne und hüten Sie sich vor den Karnickel-artigen Bäumen. Die beste Methode, um diese zu besiegen, ist eine langsame Annäherung und dann eine Prise Feuer, sobald sie sich Ihnen

nähern. Irgendwann erreichen Sie eine Baumstamm-Plattform, auf der sich der erste Drache befindet. Nehmen Sie die Goodies von der Gras-Plattform auf der rechten Seite auf und gehen Sie dann zurück zu der Plattform. Gleiten Sie hinüber zur Holzplanke und springen Sie dann zur Plattform links daneben. Arbeiten Sie sich zur weit entfernten Schloßstruktur vor. Erledigen Sie die darin befindlichen Feinde, bevor Sie den zweiten Drachen befreien. Bewegen Sie sich vorsichtig um den Vorsprung, und gleiten Sie dann zurück zum

Startgebiet. Sobald Sie wieder an der Planke angelangt sind, gehen Sie herum und springen in den hohlen Baum am deren Ende. Der dritte Drache befindet sich auf der Steinbrücke vor Ihnen, der vierte hinter der Ecke in der Nähe des Level-Ausgangs. Bevor Sie den Abschnitt verlassen, müssen Sie alle Schätze einsammeln. Einige finden Sie, indem Sie die rosa Ruinenwand hochklettern. Haben Sie alle Goodies, verlassen Sie den Level durch den Ausgang.

Tree Tops (Drei Drachen, 500 Edelsteine)

Zu Beginn des Levels sehen Sie gleich einen grünen Eierdieb auf der Flucht. Springen Sie an der Spitze der Treppen durch das Fenster zu Ihrer linken Seite. Folgen Sie dem Pfad, um an den Schlüssel zu kommen, und klettern Sie die Stufen hoch. Sammeln Sie die Schätze von der linken Wiese ein und gleiten Sie von der Spitze hinüber zum ersten Drachen. Stürmen Sie die Beschleunigungs-Rampe herunter und schießen Sie sich zur nächsten

Plattform hinüber. Gleiten Sie zur hölzernen Tempo-Rampe hinüber und benutzen Sie sie, um die unzerstörbare Truhe auf der hohlen Baumplattform gegenüber zu öffnen. Gleiten Sie dann zum Ausgang. Lassen Sie sich mit dem seitlichen Wirbelwind zur Tempo-Rampe bringen und gehen Sie sie hoch. Folgen Sie der Passage und gleiten Sie aus dem Türbogen heraus zur Holzplattform, die sich um den gegenüberliegenden Baum windet. Lassen Sie sich nun vom Wirbelwind in der Nähe bis ganz zum Anfang des Levels bringen. Passieren Sie diesmal das Fenster, das Sie zuletzt verlassen haben. Gleiten Sie zur Plattform mit dem Bogen. Dort angelangt, müssen Sie nur die Treppen hochgehen, um den zweiten Drachen zu erreichen. Flitzen Sie die Tempo-Rampe herunter, springen Sie zur Tür mit dem Bogen im nächsten Baum und folgen Sie dann der Passage. Mittels der Tempo-Rampe springen Sie zurück zum Ausgang und verlassen dort den Level. Betreten Sie die Stufe erneut und jagen Sie den kleinen Eierdieb, der gleich zu Beginn auftaucht. Er wird

durch das Fenster springen, in dem Sie den Schlüssel gefunden haben. Wenn Sie das Fenster allerdings direkt passieren, können Sie einen roten Eierdieb jagen. Der grüne Dieb wird Sie zum dritten Drachen führen und bei dem roten können Sie einen violetten Edelstein abstauben, wenn Sie ihn fangen. Beide Aufgaben sind nicht leicht, denn die Halunken benutzen multiple Tempo-Rampen, womit die Jagd aufgrund des hohen Tempos eine ziemliche Herausforderung ist.

Terrace Village (Zwei Drachen, 400 Edelsteine)

Säubern Sie das erste Gebiet und durchsuchen Sie auch alle Häuser nach Schätzen. Gehen Sie die Rampe hoch, und – nachdem Sie den ersten Raum nach Schätzen abgesucht haben – klettern Sie dann die Treppen hoch, um zum ersten Drachen zu kommen. Achten Sie auf den elektrischen Boden. Gleich rechts können Sie die Rakete benutzen, um die Truhe zu zerstören. Der zweite Drache folgt nach den verschiedenen elektrischen Böden. Sammeln Sie jetzt einfach den Rest der Schätze ein und folgen Sie den Stufen zu einer zweiten Serie der geladenen Böden, einem hochgelegenen Punkt, an dem weitere Edelsteine warten, und dem Levelausgang.

WELT FÜNF: DREAM WEAVERS

Hier treffen Sie Jacques, den Typen, der einem Hofnarren ähnelt. Er wird Ihnen Boxen vor den Kopf donnern, aber mit einem simplen Rammstoß können Sie diese abwehren. Fackeln Sie ihn an und folgen Sie dann seinen trickreichen Sprüngen, um ihn ein zweites Mal zu rösten.

Sie müssen die gefangenen Elfen befreien, um die höheren Stufen des Levels zu erreichen, denn sie bedienen die Lifte. Sie müssen für jeden Lift drei Elfen finden, die sich normalerweise in der Nähe des defekten Lifts befinden.

Haunted Towers

Sie brauchen die Superflamme für die großen Ritter und die Metall-Türen, die Ihnen den Weg versperren. Seien Sie schnell, denn die Kraft der Flamme hält nicht lange an.

Ballon

Zuhause

Lofty Castle

Gleiten Sie zu dieser Passage herab, um die beiden nächsten Drachen und viele Schätze zu finden. Vorsicht ist geboten, denn dieser Bereich wird von Wachhunden verteidigt.

Dark Passage

Benutzen Sie die magische Kanone, um Ihre Gegner in eine Form zu verwandeln, die Sie erledigen können. Besonderes Augenmerk sollte den großen Typen gelten, die die Treppe zum Bonus-Level blockieren.

Zuhause (Drei Drachen, 300 Edelsteine)

Dieser Level ist merkwürdig, denn die Bösewichte verändern ihr Aussehen und einige können nur in einer bestimmten Form vernichtet werden. Der Grund für diese Verwandlung ist die Kanone in der Mitte des Levels, um die Sie sich später kümmern müssen. Erst einmal müssen Sie jedoch zu dem kleinen Schloß gehen, welches sich links neben Ihrer Startposition befindet. Durchqueren Sie das Schloß, um den ersten Drachen zu finden. Benutzen Sie die Lifte, um zurück zur Ausgangsposition zu kommen, und gleiten Sie dann hinüber zum größeren Schloß. Der Lift bringt Sie dann weiter zum Schloß, wo Sie durch den Türbogen direkt vor sich laufen müssen, um zum zweiten Drachen zu kommen. Begeben Sie sich wieder zur Vorderseite des Schlosses und passieren Sie die beiden Feinde, die die Stufen blockieren. Gleiten Sie zur Gras-Plattform und lassen Sie sich von der Elfe zur magischen Kanone bringen, wo Sie den Schweinehund erledigen müssen, der sie bedient. Zielen Sie auf die Feinde, die die Treppe blockieren, und feuern Sie die Kanone. Dadurch verwandeln sie sich in kleinere Feinde, die Sie leichter besiegen können. Springen Sie zur Plattform, die sich hinter Ihnen be-

findet, um den dritten Drachen zu befreien. Gehen Sie dann wieder zurück, um die Elfen-Lifte zu benutzen. Sobald Sie wieder auf der Kanonen-Plattform angelangt sind, müssen Sie zum blockierten Türbogen gleiten, wo Sie die Feinde erledigen. Der Bonus-Level befindet sich oben, dazu müssen Sie an den Stufen vorbei. Sie benötigen einige knifflige, gut platzierte Sprünge, um ihn zu erreichen – aber er ist da. Okay, alle Drachen sind jetzt befreit, Sie müssen nun nur noch alle Schätze suchen und dann einen der Welt-Levels betreten.

Lofty Castle (Drei Drachen, 400 Edelsteine)

Begeben Sie sich zum Elfen-Lift und zerstechen Sie den fliegenden Ballon der Feinde, bevor Sie zum großen rosa Schloß gleiten. Folgen Sie dem rechten Pfad, damit Sie die drei Elfen befreien können, die von den bösen Antitypen bewacht werden. Springen Sie über deren Pfeile und benutzen Sie Ihren Flammenangriff. Nachdem sie befreit wurden, aktivieren die Elfen den gleitenden Lift, der Sie zum ersten Drachen führt. Überqueren Sie die Brücke auf der hinteren, rechteckigen Plattform und gehen Sie durch das kleine Loch in der Wand. Gleiten Sie hinüber zur langen Gras-Plattform und

gehen Sie dann hoch zum zweiten Schloß. Wenn Sie am Rand entlanglaufen, werden Sie einen Luft-Lift entdecken, der Sie in die nächste Etage bringt. Gleiten Sie vorsichtig hinunter und befreien Sie die drei eingesperrten Elfen, die Sie mittels des zweiten Lifts zum zweiten Drachen bringen. Auch den Schlüssel zur verschlossenen Truhe im ersten Schloß sowie ein Gebiet voller Schätze können Sie hier finden. Um letzteres zu erreichen, müssen Sie durch das gegenüberliegende Fenster springen. Verlassen Sie das Schloß und gehen Sie zurück zur Gras-Plattform, über die Sie das Schloß betreten haben. Gehen Sie die Plattformen hoch, um den dritten Drachen zu finden, und befreien Sie dann die drei Elfen, die sich auf den umliegenden Plattformen befinden. Sobald er wieder funktioniert, nehmen Sie den Lift, der ins Schloß führt, und folgen dem Pfad. Gleiten Sie zur Plattform mit den Pilz-artigen Strukturen und nehmen Sie den Lift, der zur nächsten Plattform-Reihe führt. Dort können Sie einige weitere Elfen befreien, die Sie zum Levelausgang geleiten.

Dark Passage (Fünf Drachen, 500 Edelsteine)

Folgen Sie der Route und nehmen Sie den Luft-Lift,

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

Alundra	89,99
Apocalypse *	99,99
Asteroids 3D *	89,99
Atlantis *	89,99
Blasto *	79,99
Bust-A-Move 4 *	69,99
Cardinal Syn	89,99
Centipede *	99,99
Colin McRae Rally	89,99
Command & Conquer 2: Gegenschlag	89,99
Cool Boarders 3 *	89,99
Dreams *	89,99
F1 Racing Simulation 2 *	89,99
Future Cop – LAPD 2100	89,99
Global Domination *	89,99
Gran Turismo	99,99
Heart of Darkness	89,99
Hugo	99,99
International Superstar Soccer Pro '98	89,99
John Madden NFL '99	89,99
Libero Grande *	89,99
Medevil	89,99
Moto Racer 2	89,99
Nascar Racing '99 *	89,99
NBA Live '99 *	89,99
Need for Speed 3	89,99
NHL Hockey '99	89,99
Ninja	99,99
O.D.T. *	89,99
Populous – Die Schöpfung *	89,99
Premier Manager '98	99,99
Psybadek *	89,99
Rayman 2 *	89,99
Road Rash 3D	89,99
Rogue Trip *	89,99
Small Soldiers *	89,99
Spyro the Dragon	89,99
Tekken 3	99,99
Tenchu	99,99
Test Drive 4x4 *	89,99
Test Drive 5 *	89,99
Theme Hospital	89,99
The Unholy War *	79,99
TOCA Touring Car Championship 2 *	89,99
Victory Boxing 2 *	89,99
Wild 9's	89,99
Wild Arms *	79,99
WWF: Warzone	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Alien Trilogy (Platinum Edition)	49,99
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	49,99
Command & Conquer 1 (Platinum Edition)	49,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99
Crime Killer	AKTION! 49,99
Formel 1 '96 (Platinum Edition)	49,99
Forsaken	AKTION! 49,99
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)	49,99
Lemmings (Platinum Edition) *	49,99
Lost Vikings 2	AKTION! 49,99
MDK	AKTION! 49,99
Mickey's Wild Adventure (Platinum Ed.) *	49,99
NBA Live '98	AKTION! 49,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	49,99
Powerboat Racing	AKTION! 49,99
Resident Evil 1 (Platinum Edition)	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99
TOCA Touring Car 1 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
V-Rally (Platinum Edition)	49,99

Sony Playstation – Zubehör

Sony Playstation incl. Dual Shock Pad	249,00
Antennenkabel	39,99
Control Pad (div. Farben)	je 29,99
Dominator-Joystick	59,99
Dual Shock Control Pad	59,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Top Gear-Lenkrad incl. Pedale	139,99
Memory Card (div. Farben)	je 29,99
PSX Glove (Handschuh als Control Pad)	109,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Scorpion Lightgun	69,99
X-Ploder Schummelmodell	79,99

Die neuen Highlights:

Fifa Soccer '99

Sony Playstation *

88,-

Colony Wars 2: Vengeance

Sony Playstation *

88,-

Unser Tip des Monats:

Oddworld: Abe's Exoddus

Begleiten Sie Abe in seinem neuesten Jump'n'Run durch perfekt designte Level mit tollen Animationen.

dt., PC CD-ROM *

88,-



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Hercules

Sony Playstation *

44,-

Croc

Sony Playstation *

44,-

Grand Theft

Sony Playstation

44,-

Oddworld:

Sony Playstation

44,-

Formel 1 '98

Sony Playstation *

99,-

Constructor incl. Memory Card

Sony Playstation *

88,-

Tomb Raider 3

Sony Playstation *

99,-

Muß man haben!

Crash Bandicoot 3

Sony Playstation *

88,-

Breath of Fire 3

Sony Playstation

normale Version * Limited Edition *

88,-

119,-

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse übersenden Sie uns bitte ein schriftliches Angebot per Fax bzw. Post oder wenden Sie sich einfach an unsere telefonische Bestellannahme bzw. an unser Verkaufspersonal in einer unserer Filialen.

Die Media Point Stores:

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Berlin – Charlottenburg im Europa-Center Tel.: (030) 265 53 644 U-Bahn Zoo+Ku-Damm Bus 100, 119, 129, X9	Berlin – Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Berlin – Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel Tel.: (030) 247 21 585 Parkplätze vor der Tür	Eberswalde Eisenbahnstraße 82 neben Passage-Kino Tel.: (03334) 28 80 28 Bus 881, 882	Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl. Tel.: (030) 797 04 010 U9 W.-Schreiber-Platz	Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Berlin – Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222	Berlin – Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Borsenpl.	Bernau im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Friedenthal	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point AG

Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM! Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



der zum ersten Drachen führt. Rösten Sie auf Ihrem Weg permanent die Gegner. Irgendwann stoßen Sie auf den zweiten Drachen. Nach einer tückischen Serie von Plattform-Sprüngen erreichen Sie den dritten Drachen und den Ausgang. Wenn Sie links an der Brücke herunter sehen, werden Sie eine Plattform entdecken. Gleiten Sie hinunter und setzen Sie Ihre Reise fort. Sie werden bald wieder den Standort des zweiten Drachen erreicht haben, aber diesmal müssen Sie links in den grün leuchtenden Tunnel springen. Dort angelangt, können Sie den Luft-Lift benutzen, um die Rakete zu zünden, womit sich die Truhe öffnet. Springen Sie zurück, den kleinen Schacht hinunter und gehen Sie sich zum Ende der Kante. Gleiten Sie zur unteren Kante, folgen Sie dem Tunnel und nehmen Sie den Lift zur nächsten Etage. Vor Ihnen steht nun Drache Nummer vier. Der fünfte Drache befindet sich am

Ende der folgenden Treppe jenseits von ein paar Plattformen. Gleiten Sie nun zum Eingang im Berg herunter, nehmen Sie den Luft-Lift und gleiten Sie hinüber zum Ausgang.

Haunted Towers (Drei Drachen, 500 Edelsteine)

Begeben Sie sich direkt zum letzten Raum und greifen Sie dabei nicht die großen Ritter an, denn diese benötigen eine Ladung Superfeuer, welches sich rein zufällig im letzten Raum dieses Abschnittes befindet. Sobald Sie das Superfeuer haben, flitzen Sie zurück in die vorherigen Räume, um die Gebiete zu säubern. Gehen Sie nun durch die rechte Tür im zweitletzten Raum und nehmen Sie den Lift zur Gras-Plattform. Laufen Sie wieder durch zum ersten Drachen und dann ins Schloß zur linken Seite, um noch mehr Superfeuer zu bekommen. Wenn Sie aus dem Schloß stürmen, durchbrechen Sie auf dem

Weg in jedem Fall die linke Tür. Nachdem Sie alle Schätze eingesammelt haben, laufen Sie hindurch und benutzen den Luft-Lift. Sobald Sie oben angelangt sind, stürmen Sie die Tempo-Rampe herunter und zerbrechen mit Schmackes die zwei Metall-Türen. Brennen Sie die Holztür am entlegenen Ende des nächsten Raums nieder, um den zweiten Drachen zu finden. Brechen Sie die Tür links nieder, um die Schätze einzusammeln, und benutzen Sie dann die Elfe im dritten Raum, um die beiden Metall-Türen zu öffnen. An den dritten Drachen kommen Sie nur mit vielen Tricks heran, Sie müssen dazu die Tempo-Rampe herunter stürmen und durch die Tür, die zum runden Raum führt, gehen. Springen Sie dort über den linken Vorsprung und gehen Sie durch die Tür. Sie befinden sich wieder in der selben Halle. Flitzen Sie die Beschleunigungs-Rampe hoch und Sie sehen schon den dritten Drachen. Ein Klacks!

WELT SECHS: GNASTYS WORLD

Da ist er endlich, der fiese Gnasty höchstpersönlich. Sobald Sie ihn sehen, jagen Sie den Eierdieb und nehmen ihm den Schlüssel ab. Den Schlüssel benutzen Sie bei der großen, goldenen Tür, hinter der sich der zweite Dieb versteckt. Jagen Sie ihn, um den zweiten Schlüssel zu bekommen, mit dem Sie die Treppe zu Gnasty öffnen können. Rennen Sie ihm nach, bis er stoppt, und speien Sie dann Feuer. Wenn Sie ihn treffen, rennt er in sein Untergrundversteck. Folgen Sie ihm dort hinein und springen Sie schnell zu den einzelnen Plattformen. Verbringen Sie nicht zu lange Zeit darauf, da sie schrittweise kleiner werden. Sobald Sie es geschafft haben, wartet Gnasty schon auf Sie. Fackeln Sie ihn ab, um das Spiel zu komplettieren.

Gnorc Cove

Bearbeiten Sie die Metall-Fässer mit einem Kopfstoß. Die Fässer mit Dynamit müssen Sie hingegen mit einer Prise Feuer behandeln. Rennen Sie in sichere Gefilde, bevor sie explodieren – Sie wollen ja nicht verletzt werden.

Gnorc Gnexus (Zwei Drachen, 200 Schätze)

Hier gibt es außer der Befreiung des ersten Drachen nicht viel zu tun. Der zweite Feuerspucker erscheint, nachdem Sie Gnasty Gnorc besiegt haben. Außer diesem gibt es noch zwei andere Stufen, Gnasty Gnorc selbst und seine Schatzhöhle, zu der Sie nur Zugang bekommen, wenn Sie das Spiel zu 100% gelöst haben. Worauf warten Sie also?

Gnorc Cave (Zwei Drachen, 400 Edelsteine)

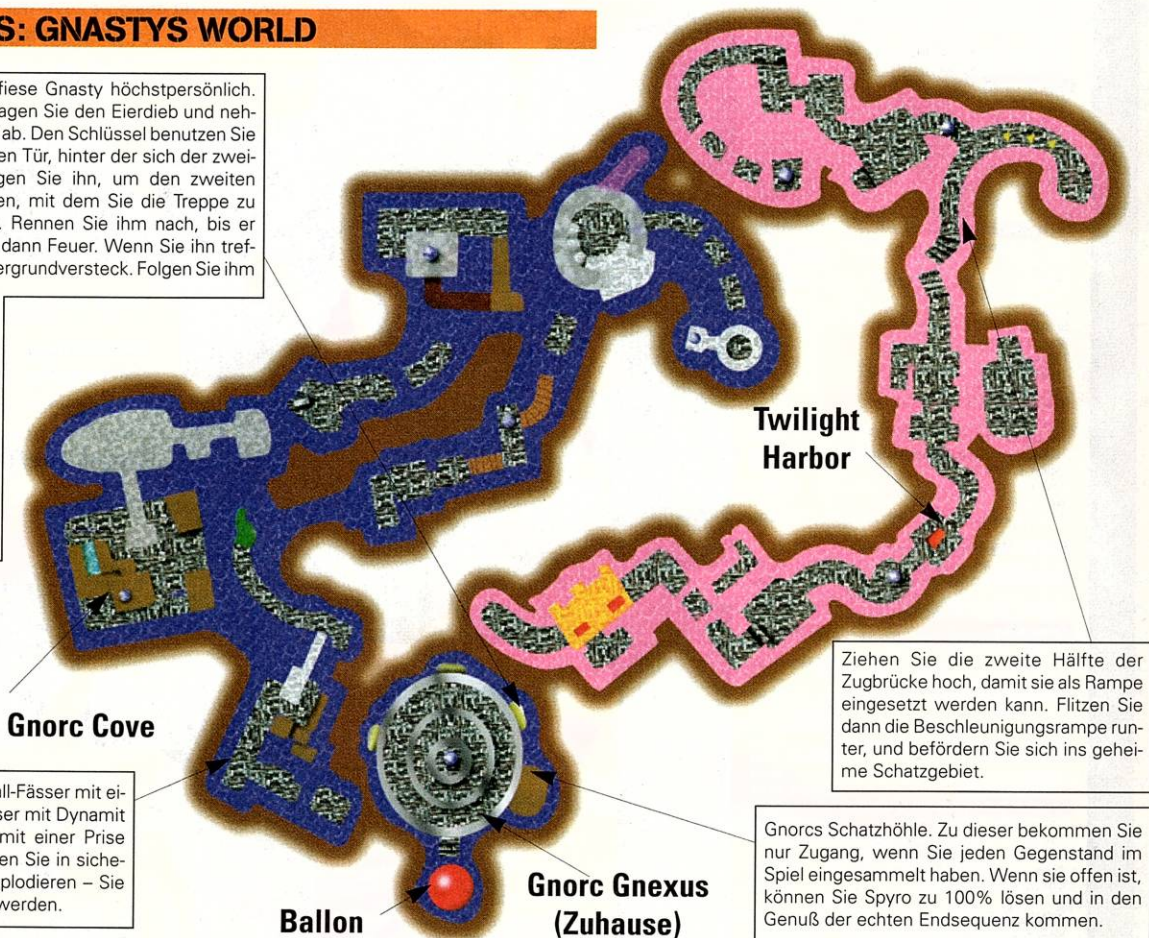
Vor Ihnen befindet sich ein Typ, der Fässer rollt. Keine Angst, plazieren Sie Ihren Sprung gut und rammen Sie dann das nächste Faß, das er auf Sie zurollt, um ihn zu erledigen. Rammen Sie dann das stabile Faß, um den nächsten Übeltäter auszuknocken. Setzen Sie dann einen Kopfstoß beim nächsten rollenden Faß direkt nach der Ecke ein. Klettern Sie auf die große graue Kiste und gleiten Sie zur Brücke, die ins nächste Gebiet führt. Hier werfen böartige Männer mit Dynamit-Fässern nach Ihnen. Rennen Sie darauf zu, speien Sie Ihren feurigen Odem aus und verdrünnisieren Sie sich rechtzeitig, bevor die Fässer explodieren. Betreten Sie das Gebiet oben

rechts und arbeiten Sie sich zur Spitze der Kisten vor, um den ersten Drachen zu finden. Betreten Sie die Brücke und dann das große Schiff. Sobald Sie durch sind, gleiten Sie hinüber zur großen Höhle und von dort aus zum nächsten Gebiet auf der gegenüberliegenden Seite. Laufen Sie wieder umher und erledigen Sie dabei die Ekelpakete mit den Fässern. Gleiten Sie dann zur Hinterseite des angedockten Bootes. Gehen Sie darüber und öffnen Sie mit einem Stoß gegen ein Faß die Brücke am Ende. Überqueren Sie die Brücke, um den zweiten Drachen zu finden. Benutzen Sie den hölzernen Vorsprung als Sprungbrett zu dem Gebiet, das aussieht wie ein Hufeisen. Erledigen Sie alle Feinde und durchsuchen Sie jeden noch so kleinen Winkel nach Schätzen. Nehmen Sie den roten Tunnel, der zum Luftlift führt. Dieser bringt Sie zum Levelausgang.

Twilight Harbour (Zwei Drachen, 400 Edelsteine)

Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie die Typen mit den großen Knarren per Kopfstoß. Sie stoßen auf einen Luft-Lift, der Sie zu einem Vorsprung führt. Gleiten Sie hinüber

und gehen Sie die Treppen herab zu einem großen Raum. Vorsicht ist geboten, denn ein Gegner mit einem großen Gewehr wartet dort nur darauf, Ihnen Kugeln in den Leib zu brennen. Diesen müssen Sie mit Ihrem Feueratem besiegen. Verlassen Sie den Raum und bewegen Sie sich am schmalen Vorsprung vorsichtig nach vorne. Weichen Sie den Kugeln aus und erledigen Sie die heranstürmenden Feinde per Kopfstoß. Nach einer gewissen Zeit treffen Sie auf den ersten Drachen. Gehen Sie weiter nach vorne, bis Sie zu einer Zugbrücke mit Griffen kommen. Überqueren Sie die Brücke und flambieren Sie den zweiten Griff. Der Grund dafür wird sich Ihnen gleich erschließen. Laufen Sie weiter und Sie werden bald auf den zweiten Drachen und eine Tempo-Rampe stoßen. Benutzen Sie die Rampe, um sich auf den erhöhten Teil der Brücke und somit zu einem geheimen Bonus-Level zu befördern. Springen Sie zurück nach unten und passieren Sie den Standort des zweiten Drachen. Nehmen Sie die rechte Tür und arbeiten Sie sich vorsichtig zum Ende der Stufe vor. Nun steht endlich die Konfrontation mit Gnasty Gnorc auf dem Programm.



Twilight Harbor

Ziehen Sie die zweite Hälfte der Zugbrücke hoch, damit sie als Rampe eingesetzt werden kann. Flitzen Sie dann die Beschleunigungsrampe runter, und befördern Sie sich ins geheime Schatzgebiet.

Gnorks Schatzhöhle. Zu dieser bekommen Sie nur Zugang, wenn Sie jeden Gegenstand im Spiel eingesammelt haben. Wenn sie offen ist, können Sie Spyro zu 100% lösen und in den Genuß der echten Endsequenz kommen.

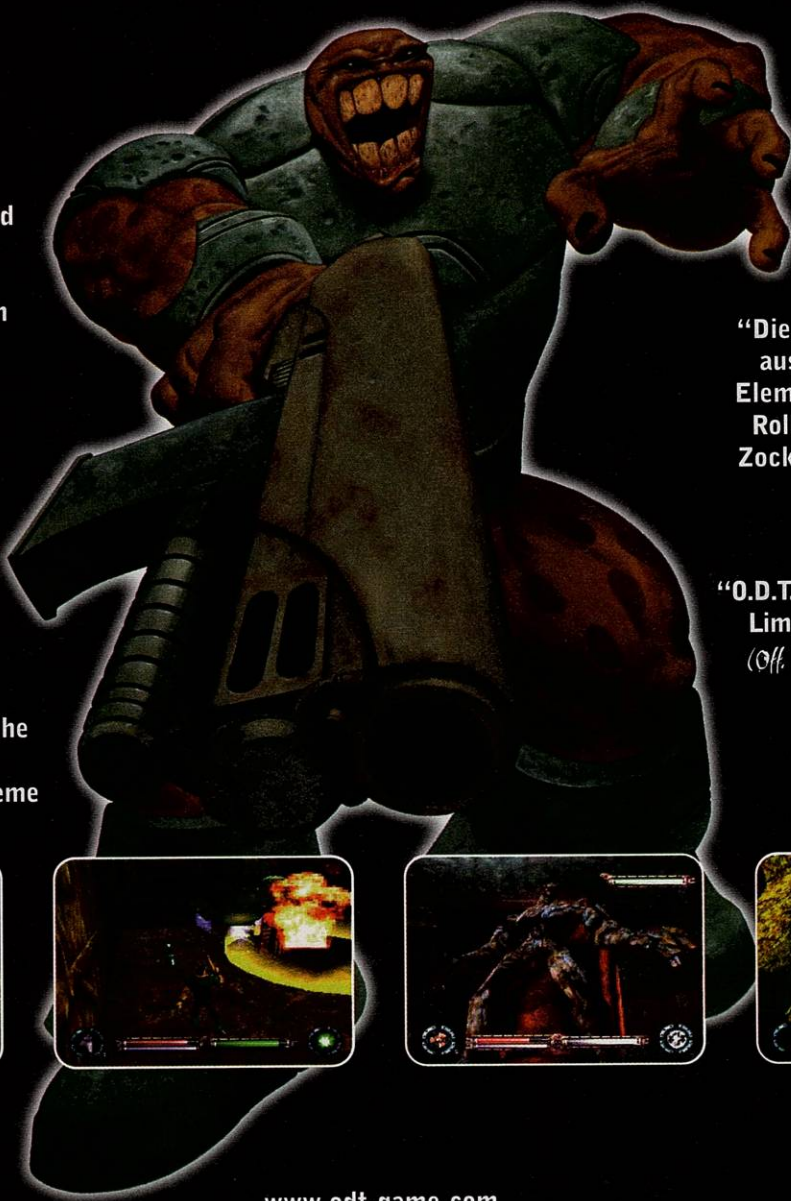
Ballon

Gnorc Gnexus (Zuhause)



Das Grauen bekommt eine neue Dimension

- Mischung aus RPG und Action-Adventure
- Vier Charakterklassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Kampftechniken
- Ausgeklügeltes Kampfsystem für den Einsatz von Waffen und Zaubersprüchen
- Über 40 Arten von intelligenten Gegnern
- Über 16 unterschiedliche Zaubersprüche und 4 verschiedene Waffensysteme



“Die brillante Mischung aus RPG und Action-Elementen lädt auch den Rollenspielmuffel zum Zocken ein” First Look: Sehr gut

(MezFuFun 8/98)

“O.D.T. geht an die technischen Limits der PlayStation”

(Off. PlayStation Magazin 7/98)



www.odt-game.com

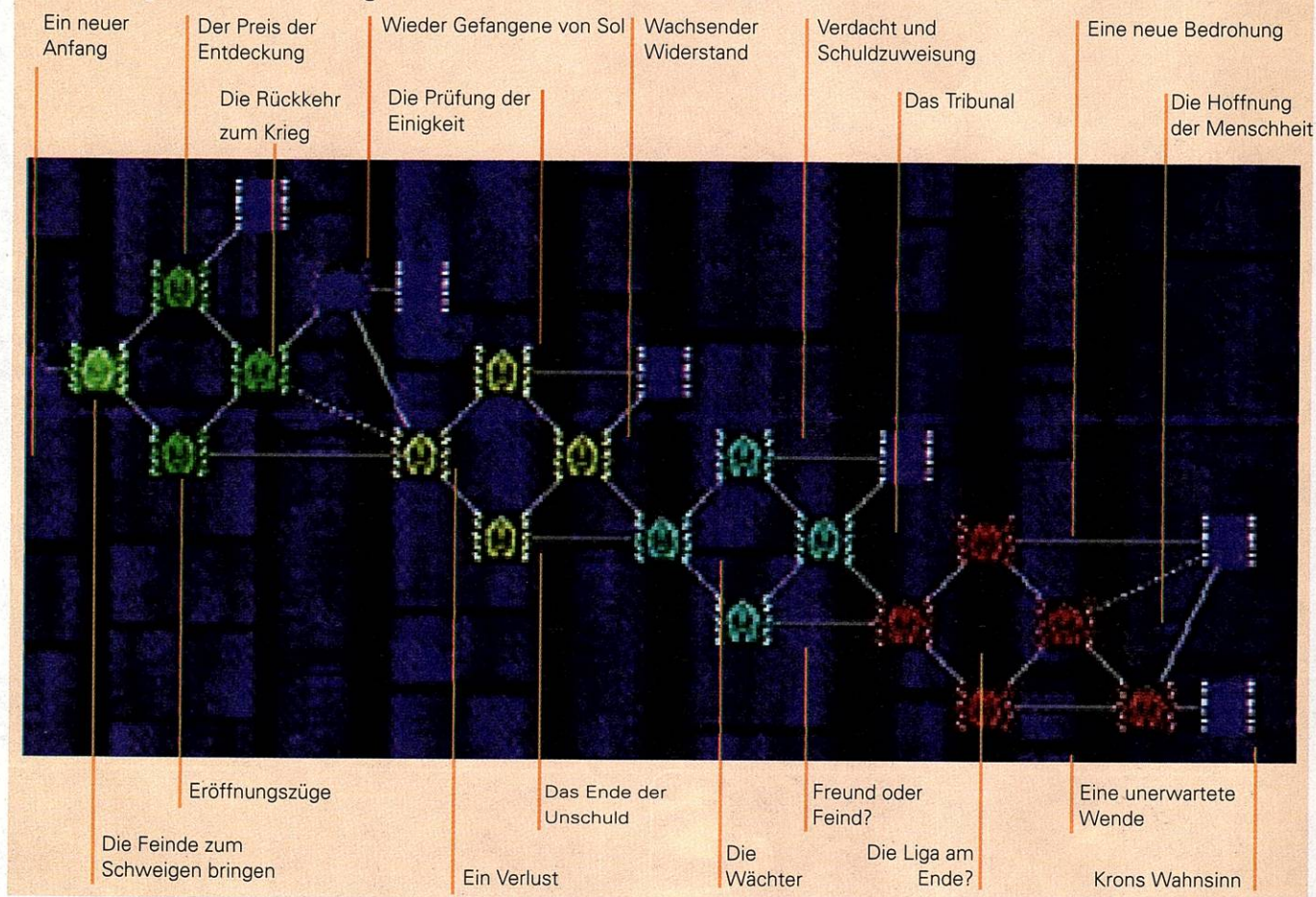


Willkommen in der Navy! Bei Colony Wars: Vengeance schießen Sie sich Ihren Weg durch über 40 Missionen, die zum Teil einen recht happigen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Damit Sie nicht völlig ziellos durchs All schlingern, haben wir eine Lösungshilfe zu 'Psygnosis' Weltraum-Epos zusammengestellt.

COLONY WARS VENGEANCE

SPIELKARTE

Dies ist der Kartenscreen von Colony Wars-Vengeance. Wie Sie entlang des Baumdiagramms vorankommen, hängt von Ihrem Erfolg bei den einzelnen Missionen ab.



Akt 1: Ein neuer Anfang

Mission 1

Das Hauptziel bei dieser Mission ist relativ simpel: Sie müssen einen zivilen Konvoi eskortieren und ihn vor feindlichen Angriffen beschützen. Diese Mission ist sehr einfach zu erfüllen, da es nur drei feindliche Schiffe gibt, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen. Schalten Sie Ihre Primärwaffe auf den Anti-Schild-Laser und nehmen Sie die auftauchenden Gegner zuerst damit unter Beschuß. Geben Sie ihnen dann mit dem normalen Laser den Rest.

Mission 2

Ihre Aufgabe besteht nun darin, in einem Asteroidengürtel nach Kristallen zu schürfen und das Raumschiff zu beschützen, das diese aufsammelt.

Auch diese Mission ist sehr einfach zu erfüllen. Schalten Sie Ihre primäre Waffe gleich zu Anfang auf die seismische Lanze und untersuchen Sie die umherfliegenden Objekte mittels des Zielsystems. Sobald Sie einen „Crystal Asteroid“ entdeckt haben, fliegen Sie näher an diesen heran und bearbeiten ihn mit der seismischen Lanze, bis er explodiert. Nachdem Sie zwei oder drei Kristalle freigelegt haben, wird ein größeres Schiff auftauchen und sie aufsammeln. Wehren Sie einfach alle gegnerischen Schiffe ab, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Mission 3

In dieser Mission müssen Sie die Antriebs-Kapseln aus beschädigten Navy-Frachtschiffen aufsammeln und sie zur Kampf-Plattform transportieren. Die Kapseln werden erst sichtbar, wenn alle gegnerischen Schiffe eliminiert sind. Auch diese Mission ist ziemlich einfach zu beenden. Zerstören

Sie einfach jedes feindliche Schiff, bis der Satz „Power Cell enttarnen“ auf dem Bildschirm erscheint. Sehen Sie sich nach einer großen grünen Kiste um. Diese ist die Antriebskapsel, also fliegen Sie näher heran und schalten Sie Ihre Primärwaffe auf den Greifarm um. Sie müssen ziemlich nahe heranfliegen, aber sobald Sie sie im Schlepptau haben, fliegen Sie auf die große blaue Raumstation zu. Positionieren Sie Ihr Schiff neben einem der großen gelben Felder darauf und lösen Sie den Greifarm. Wenn Sie nahe genug dran waren, wird die Station einen eigenen Greifarm abfeuern und die Kapsel hineinziehen. Säubern Sie den Bereich von allen neuen Gegnern und wiederholen Sie den gesamten Vorgang, bis Sie drei Antriebskapseln aufgesammelt haben.

Akt 2: Die Gegner zum Schweigen bringen

Mission 1

Das Ziel hier ist es, ein gegnerisches Raumschiff zu zerstören, bevor es eine Kommunikations-Einrichtung der Liga aktivieren kann. Dies ist einfach, zerstören Sie einfach die drei gegnerischen Schiffe zu Anfang und richten Sie Ihre Feuerkraft auf die Kommunikations-Einrichtung. Sobald diese zerstört ist, fahren Sie mit dem großen grünen Raumschiff fort und vernichten Sie es.

Akt 3: Der Preis der Entdeckung



Mission 1

Schnappen Sie sich den ersten Reaktor mit dem Greifarm und fliegen Sie auf das grüne Dimensions-Tor zu. Drehen Sie auf dem Weg komplett um und nähern Sie sich dem Tor mit Rückwärtsschub. Sobald das Raumschiff anfängt zu zittern und der Greifarm in Ihre Richtung gezogen wird, lösen Sie ihn und geben Sie vollen Schub nach vorne. Damit vermeiden Sie, selbst in das Tor gezogen zu werden. Wiederholen Sie den Vorgang für die übrigen beiden Reaktoren und kümmern Sie sich um alle gegnerischen Schiffe.

Mission 2

Alles, was Sie hier tun müssen, ist die drei oder vier gegnerischen Raumschiffe abzuschießen, die das Navy-Schiff angreifen, und die drei Minen mittels Ihrer Ionenkanone zu deaktivieren. Sie vertragen nur wenige Treffer und haben genug Zeit, in der Sie das erledigen können, so daß dies kein Problem für Sie darstellen sollte.

Mission 3

Diese Mission ist ein wenig komplizierter als die vorangegangenen, allerdings nur, weil Sie mit ein wenig Vorsicht vorgehen müssen. Schleichen Sie sich um den Berg herum und schalten Sie dabei die Verteidigungs-Anlagen am Boden aus. Gehen Sie nicht zu nahe heran, weil dadurch der



Feind alarmiert wird. Sobald die gesamte Verteidigung ausgeschaltet ist, nehmen Sie sich alle großen Schiffe am Himmel vor, um die Mission zu beenden.

Akt 4: Eröffnungszüge

Mission 1

Diese Mission ist extrem einfach. Zerstören Sie einfach das große Kommunikationsschiff. Benutzen Sie Ihren Radar, um die drei Satelliten zu finden (es sind die drei grünen Punkte), und benutzen Sie Ihren Leech Beamer daran, um den Virus herunterzuladen. Während Sie darauf feuern, füllt sich der Balken oben auf dem Bildschirm auf. Achten Sie allerdings auf gelegentlich auftauchende Gegner und rammen oder schießen Sie nicht die Satelliten ab, da die Mission sonst fehlschlägt.

Mission 2

Bei dieser Mission werden Sie in Bewegung bleiben müssen. Achten auf dem Radar auf feindliche Schiffe und schalten Sie sie aus. Im Laufe der Mission taucht die erste Dimensions-Rakete auf dem Radar auf. Schalten Sie Ihre primäre Waffe auf den Leech Beamer und feuern Sie auf die Rakete, um ihre Energie zu reduzieren. Jetzt müssen Sie nur noch auf das Streugeschütz umschalten und sie in die Luft jagen. Wiederholen Sie diesen Prozeß bei den anderen Raketen, um die Mission abzuschließen.

Mission 3

Solange Sie vorsichtig schießen, sollte diese Mission kein Problem darstellen. Folgen Sie den großen grünen Punkten auf dem Radar. Dies wird Sie zu den Reaktoren und Feldgeneratoren führen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen. Nehmen Sie sich den ersten Feldgenerator vor (es ist das größere Gebäude von den beiden) und fahren Sie dann mit Nummer zwei und drei fort. Nehmen Sie sich vor gegnerischen Angriffen in Acht und machen Sie sich auf den Weg zurück zu den Reaktoren. Benutzen Sie Ihre Aufklärungskapsel an jedem Reaktor, um die Mission zu beenden.

Akt 5: Die Rückkehr zum Krieg

Mission 1

Diese Mission ist relativ einfach zu beenden. Alles, was Sie tun müssen, ist, erst einmal die gegnerischen Schiffe auszuschalten, die den Kampfkreuzer angreifen. Danach wird der Kreuzer das Ziel eines Angriffs mit Minen, welche nur mit der seismischen Lanze entfernt werden können. Die Minen können zerstört werden, bevor sie sich an den Kreuzer geheftet haben,

aber wenn Sie es nicht so schnell schaffen, können Sie sie mit dem Zielsystem am Kreuzer aufspüren. Nach den ersten Minen werden eine weitere Angriffswelle der Gegner und noch einige Minen folgen. Solange Sie sich um die Minen kümmern, sobald sie auftauchen, ist diese Mission kein Problem.

Akt 6: Wieder Gefangene von Sol

Mission 1

Hier müssen Sie lediglich die Geschützläufe mit dem Greifarm auf sammeln und sie zum nahegelegenen Geschützturm bringen. Wenn Sie nahe dran sind, lassen Sie einfach den Lauf los und achten darauf, daß Sie ihn nahe genug positioniert haben, damit er befestigt wird. Es gibt gerade einmal zwei Geschützläufe, die Sie auf sammeln müssen, und sobald Sie damit fertig sind, wird die neu errichtete Geschützstellung den folgenden gegnerischen Angriff abwehren.

Mission 2

Das Ziel ist hier, die acht Frachtkapseln zu beschützen, die um die Navy-Einrichtung herum verteilt sind. Gegnerische Raumschiffe werden versuchen, sie zu stehlen, und es kann ziemlich schwierig werden, sie aufzuhalten. Hier stellt sich der Radar als extrem hilfreich heraus. Aufgrund der Tatsache, daß ein Verlust der Frachtkapseln zum Scheitern der Mission führt, müssen Sie Ihre seismische Lanze benutzen, um die diebischen Gegner abzuwehren. Als beste Taktik hat es sich erwiesen, die Einrichtung zu umkreisen und dabei alle gegnerischen Raumschiffe abzuschießen. Nach einiger Zeit wird der Gegner dann aufgeben und Sie haben die Mission erfolgreich beendet.

Mission 3

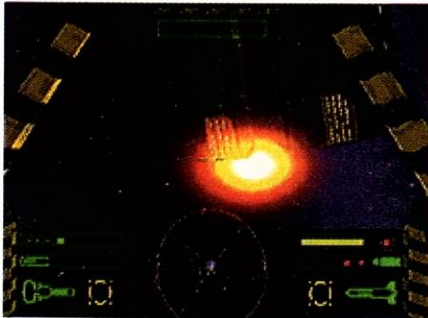
In dieser Mission besteht Ihre Aufgabe darin, ein Navy-Supergeschütz mittels sechs Power Cells aufzuladen. Schießen Sie die gegnerischen Schiffe zu Beginn ab und die ersten Zellen werden sich enttarnen. Benutzen Sie Ihren Leech Beamer, um ihnen ihre Energie einzeln zu entziehen, und transferieren Sie sie dann zu den sechseckigen Energieplatten auf der Superkanone. Die nächsten Zellen werden erneut nach einem gegnerischen Angriff auftauchen. Das Zeitlimit ist bei dieser Mission recht



knapp bemessen, also schalten Sie die Gegner so schnell wie möglich aus und fliegen Sie auf die Zellen und die Superkanone mit gedrücktem Feuerknopf zu. Dadurch beginnt der Energietransfer so früh wie möglich.

Akt 7: Ein Verlust

Mission 1



Hier lautet Ihr Auftrag erneut, nach Kristallen zu schürfen. Benutzen Sie die seismische Lanze an jedem der Kristall-Asteroiden und wehren Sie alle gegnerischen Schiffe ab, während das Navy-Schiff alle Kristalle aufammelt. Sobald dies erfolgt ist, wird ein befreundetes Navy-Schiff die Szene betreten und Sie müssen nur noch durch das Dimensionstor verschwinden, um die Mission zu beenden.

Akt 8: Die Prüfung der Einigkeit

Mission 1

Diese Mission ist sehr einfach. Alles, was Sie tun müssen, ist, alle gegnerischen Schiffe auszuschalten. Es gibt lediglich fünf oder sechs, um die Sie sich kümmern müssen, also achten Sie auf den Radar und schießen Sie sie ab.

Mission 2

Das Plazieren der Minen ist keine zwingend nötige Aufgabe in dieser Mission, aber wenn Sie sie legen wollen, benutzen Sie den Greifarm, um einige davon zu einem der weiß leuchtenden Sterne zu ziehen. Wenn die oben angezeigte Zeit ausläuft, wird der Raum mit Gegnern überschwemmt. Alles, was Sie zum Beenden dieser Mission tun müssen, ist, alle abzuschießen.

Mission 3

Diese Mission ist ziemlich heikel, da das Forschungsschiff, das Sie stehlen müssen, ziemlich wenig Schaden aushält. Bevor Sie es mit dem Greifarm erfassen, schalten Sie sämtliche in der Nähe befindlichen Gegner aus und passen dabei gut auf, wohin Sie feuern, damit Sie nicht unabsichtlich das Forschungsschiff zerstören. Sobald



die Situation ruhig ist, schnappen Sie sich vorsichtig das Forschungsschiff und beginnen es in Richtung des Minenfelds zu ziehen, während Sie sämtliche angreifenden Gegner ausschalten. Bewegen Sie sich mit äußerster Vorsicht durch das Minenfeld, um die Mission zu beenden.

Akt 9: Das Ende der Unschuld

Mission 1

Diese Mission kann innerhalb weniger Sekunden beendet werden. Sie müssen dazu lediglich die erste Aufgabe ignorieren, die gegnerischen Geschütztürme abzuschießen, und stattdessen direkt auf das gegnerische Bergbauschiff zufliegen und es unter Beschuß nehmen. Sobald es zerstört ist, gilt die Mission als erfolgreich beendet.

Mission 2

Diese Mission ist ziemlich einfach. Sie müssen lediglich dem Navy-Konvoi vorausfliegen und alle gegnerischen Verteidigungsposten und Kampfflieger ausschalten. Nachdem der Weg komplett frei ist, wird ein gegnerischer Fighter mit einem sehr gut gepanzerten Raumschiff auftauchen. Sie müssen ihn nicht abschießen, beschäftigen Sie ihn lediglich lange genug, bis der Navy-Konvoi vorbeigezogen ist.

Mission 3

Hier müssen Sie bloß an den Navy-Reaktoren vorbei auf den großen grünen Punkt auf Ihrem Radar zufliegen. Wenn Sie näherkommen, werden Sie sehen, daß es eine große mechanische Spinne handelt, die über die Hügel krabbelt. Folgen Sie ihr einfach zurück zur Navy-Basis und feuern Sie dabei kontinuierlich auf ihren Rücken. Sobald sie zerstört ist, haben Sie die Mission beendet.

Akt 10: Wachsender Widerstand

Mission 1

Dies ist erneut eine ziemlich einfache Aufgabe. Das Notsignal war eine Falle und bald wird Ihr Radar mit zahlreichen grünen Punkten gefüllt sein. Sie müssen lediglich den Überblick behalten und sie alle zerstören. Wenn Sie das geschafft haben, wird ein superharter Gegner namens „The Widowmaker“, den Sie zuvor schon einmal kurz getroffen haben, auftauchen und Sie zu einem Duell auf Leben und Tod herausfordern. Leider haben Sie keine Wahl und akzeptieren die Herausforderung automatisch. Bei so einem martialischen Namen sollte man eigentlich denken, daß der Widowmaker für einen anspruchsvollen Kampf gut ist. Er erscheint jedoch direkt vor Ihnen, sobald der Kampf beginnt, und Sie können ihn schon abschießen, bevor er überhaupt seine protzige Ansprache beendet hat.

Akt 11: Die Wächter

Mission 1

Beschützen Sie das Bergbauschiff, indem Sie sämtliche angreifenden Gegner zerstören. Das Schiff wird einen Felsen bearbeiten und einen Schwarm Raumschiffe befreien, die Sie einfach abschießen sollten. Das Schiff wird dann von etwas angegriffen werden, das man nur als durch-

sichtige Garnele bezeichnen kann. Es ist recht schwierig, an ihr dranzubleiben, und sie kann nur am Kopf verletzt werden. Sobald Sie sie zerstört haben, ist die Mission abgeschlossen.

Akt 12: Verdacht und Schuldzuweisung

Mission 1

Wechseln Sie zur seismischen Lanze und benutzen Sie sie am Frachtraum des Navy-Schiffs. Sie werden es merken, wenn Sie die richtige Stelle treffen, da die Stelle dann weiß aufblinkt. Sobald die instabilen Isotope aus dem Weg geschafft sind, wird der Feind mit voller Kraft angreifen. Machen Sie sich nicht die Mühe, die Isotope als Waffen zu benutzen, nehmen Sie sich nur die gegnerischen Schiffe vor und zerstören Sie sie. Zerstören Sie zuletzt das große feindliche Schiff und beenden Sie somit die Mission.

Mission 2

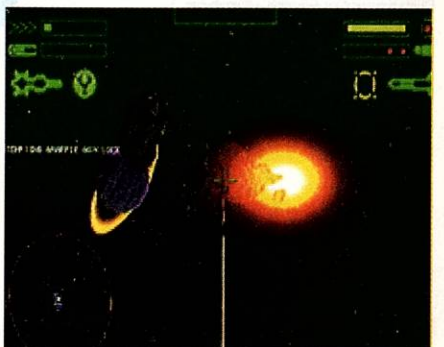
Dies ist wahrscheinlich eine der kniffligsten Missionen bisher, und es ist nicht ein einziger Gegner in Sicht. Eine Navy-Maschine ist in Gefahr, von einem Asteroidenschauer zerstört zu werden. Sie werden herausfinden, daß Ihre Waffen grundsätzlich wirkungslos bleiben – bis auf den Greifarm, mit dem Sie die Asteroiden festhalten und damit stoppen können. Diese Mission kann sehr schwierig werden, da das Navy-Schiff lediglich knapp zwei Treffer aushalten kann. Hier brauchen Sie Übung und, leider, etwas Glück.

Mission 3

Diese Mission ist wiederum einfach zu erfüllen. Achten Sie vor allem auf den Radar und zerstören Sie sämtliche kleineren gegnerischen Schiffe in der Gegend. Benutzen Sie Ihre sekundäre Waffe, die Aufklärungskapsel, an den beiden großen feindlichen Schiffen, um diese Mission zu beenden. Leider werden Sie nach Ihrer harten Arbeit der Spionage angeklagt und verhaftet – das ist also die Dankbarkeit, die Ihnen entgegengebracht wird.

Akt 13: Freund oder Feind?

Mission 1



Um ehrlich zu sein, glaube ich nicht, daß man die Ziele in dieser Mission jemals erreichen kann. Kaum haben Sie dem Schild des gegnerischen Schiffes die Energie abgesaugt und sich mit dem Greifarm daran festgekrallt, wird es von dem großen Navy-Kampfkreuzer zerstört. Ich glaube,

daß Sie zulassen sollen, daß es zerstört wird, damit sich eine „Mir wird der schwarze Peter zugeschoben“-artige Storyline entwickelt.

Mission 2

Diese Aufgabe ist recht knifflig. Zuerst müssen Sie sämtliche kleine feindliche Schiffe abwehren. Sobald die Mehrheit ausgeschaltet ist, zerstören Sie das große gegnerische Schiff. Wenn es zerstört ist, wird ein zweites großes Schiff auftauchen, und Sie müssen dessen Schild die Energie absaugen. Die beste Möglichkeit, das zu tun, ist, sich einfach mit dem Greifarm daran festzukralen (suchen Sie sich dafür eine möglichst sichere Stelle aus) und dann den Leech Beamer zu benutzen. Es dauert so zwar ein bißchen, aber nach einiger Zeit erscheint auf dem Bildschirm die Meldung, daß der gegnerische Schild nicht mehr aktiv ist. Ziehen Sie sich nun einfach zurück und lassen Sie das Navy-Schiff das feindliche Schiff kapern. Der Spion darin wird mittels einer



Fluchtkapsel versuchen zu entkommen, um die Mission zu beenden, müssen Sie diese nur noch abschließen.

Mission 3

Bei dieser Mission müssen Sie einige Verräter ausfindig machen, die an Bord eines Konvois von Navy-Schiffen sein könnten. Fangen Sie mit dem ersten an und feuern Sie Ihre Aufklärungskapsel darauf ab. Sie müssen einige Sekunden abwarten, bevor Sie wissen, ob Sie es abschließen sollten oder nicht. Sie werden wissen, daß Sie es tun sollen, wenn aus dem entsprechenden Schiff drei oder vier feindliche Schiffe herauskommen und Sie angreifen. Schießen Sie sie einfach in Stücke. Wiederholen Sie den Vorgang bei dem gesamten Konvoi, aber lassen Sie sich nicht zu viel Zeit, da Sie mit der Aufgabe fertig sein müssen, bevor der Konvoi in das Dimensions-Tor eintritt. Sobald Sie sich um alle Verräter gekümmert haben, gilt die Mission als abgeschlossen.

Akt 14: Das Tribunal

Mission 1

Sie beginnen diese Mission unter strikter Überwachung durch „die Wächter“. Sie werden zu ihrer Einrichtung gebracht und werden bemerken, daß Ihre Waffen deaktiviert worden sind. Machen Sie sich jedoch keine Sorgen, denn feindliche Schiffe werden kommen und Sie unabsichtlich befreien. Zerstören Sie dann ein-

fach alles und flüchten Sie, um die Mission abzuschließen.

Akt 15: Die Liga am Ende?



Mission 1

Die Hauptaufgabe in dieser Mission ist es, einfach jedes auftauchende gegnerische Schiff abzuschließen. Nehmen Sie sich dabei zuerst diejenigen vor, die die Navy-Kampfschiffe angreifen, da das Überleben dieser Schiffe für den Erfolg der Mission unbedingt notwendig ist. Es ist eine recht heftige Schlacht, aber solange Sie Ihren Radar im Auge behalten und sich relativ nahe an den Kampfschiffen halten, sollten Sie keine großen Probleme bekommen.



MLC - Hard & Software GmbH
Jahnstr. 59, 47506 Neukirchen-Vluyn

!!! ALLE SPIELE JETZT VERSANDFREI !!!

02845-98330
FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

Mo - Fr: 10.00-13.00 + 14.00-19.00 Uhr
Sa: 10.00-13.30 Uhr (Tel: 02841-24949)
<http://www.mlc-moers.de>
Anschrift Ladenlokal: Neuer Wall 2
(Im Wallzentrum) 47441 Moers

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM* LIGHT UMBAU

Finanzierung**
12 x 25.-

279.95

!! mit voller Garantie !!

PSX mit Multinorm Umbau*	309.95
+ PSX Cheat Catridge	319.95
PSX mit Umbau* + Cooler	349.95
+ PSX Cheat Catridge	359.95
1M Memcard + Pad + RGB	+39.95

1 Meg Memory Card	19.95	Standard Controll Pad	24.95
8 Meg Memory Card	39.95	Sony Dual Shock Analog Pad	54.95
72 Meg Memory Card	89.95	Arcade Stick Interact	79.95
PSX CD-Hüllen (extrabreit)	1.95	Programm Pad Interact	69.95
RGB + Audio + Gcon Kabel	39.95	Tasche + Pad + Memory Card	89.95
Scart/RGB Kabel	19.95	NeGcon Pad	79.95
Link Kabel	19.95	Spezialized Joystick	99.95
Antennen Adapterkabel	29.95	Cheat Catr. Mogel Modul	49.95
Pad-Verlängerungskabel	19.95	LaserGun with Redlight	89.95
PSX Multi Tap	64.95	PSX CD-Box für 60 CD's	49.95

PSX MULTINORM UMBAUSETZ
Multinorm* Chip + Anleitung + RGB Booster Kabel für NTSC/PAL. **54.95**

EQUALIZER (Der Gamebuster Nachfolger)
länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen. Linkfähig ohne weitere Hardware, mit neuester Software Version **79.95**

MULTINORM* CHIP
Der vielfach bewährte jetzt noch besser..... **39.95**

PSX MULTINORM UMBAU AKTION!
Der komplette Multinorm Umbau mit unserem berühmten Multinorm Chip (siehe oben) Konsole einschicken + 24Std Geduld aufbringen.. **59.95**

PANTHER Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.....

49.95

REAL ARCADE GUN
G-Con45 kompatibel
Lieferbar.. **99.95**

DOUBLE SHOCK ANALOG PAD
Dauertiefpreis..... **39.95**

BIO FREAKS 84.95 SPYRO THE DRAGON 89.95 TENCHU 94.95 FIFA99, NHL99, NBA99 je 89.95 WING OVER 2 94.95 I.SUPERSTAR SOCCER PRO 98 99.95 CONSTRUCTOR 89.95 COLONY WARS 2 89.95 ARMORED CORE 94.95 MEDIEVIL 9.95 NASCAR 99 94.95 WWF WARZONE 74.95 TEST DRIVE 5 94.95 BREATH OF FIRE 3 99.95 DODGEM ARENA 84.95 FUTURE COP L.A.P.D. 94.95 THE UNHOLY WAR 89.95 TOMB RAIDER 3 99.95	Man in Black 89.95 Motoracer 2 94.95 N2O-Natural Adrenaline 79.95 NHL Powerplay Hockey 98 94.95 Need for Speed 3 94.95 Parasite Eve 99.95 Parasite Eve US 129.95 Populous - The 3rd Coming 99.95 Premiere Manager 98 94.95 Premiere Manager 99 94.95 RC Stunt Copter 89.95 Road Rash 3 D 94.95 R-Type 94.95 Sentinel Returns 94.95 Streetfighter Collection 89.95 Tekken Platinum 49.95 Tekken 3 99.95 Tomb Raider Platinum 49.95 Tomb Raider 2 99.95 Treasures of the Deep 94.95 Tunguska 79.95 Victory Boxing 2 94.95
---	---

Thrill kill 119.95 Das Megapügelspiel 119.95 Or Die Trying 94.95 COMMAND CONQUER 94.95 TRICKS 99.95 APOCALYPSE 94.95 Abe 2 99.95 PSX CD-Hülle 89.95 PSX-Laufwerk 1.95	NEU Rock 'n Ride Für Playstation, PC & N64 Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung, Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung. Finanzierung** 24 x 65.- 1399.95
---	---

Akt 16: Eine neue Bedrohung

Mission 1

Diese Mission ist wieder einmal sehr einfach zu erfüllen. Sie müssen lediglich alle gegnerischen Schiffe davon abhalten, ein beschädigtes Kampfschiff zu zerstören. Sie müssen sich nur mit vier oder fünf Schiffen herumschlagen. Sobald Sie diese zerstört haben, wird ein unidentifiziertes Schiff auftauchen, das Sie jedoch mit wenigen Schüssen erledigen können. Voilà! Mission beendet.

Mission 2



Für eine unbekannte Bedrohung sind diese merkwürdigen Schiffe nicht allzu schwer auszuschalten. Schießen Sie einfach alle Schiffe ab, die vom Zielsystem als „Unknown“ angezeigt werden, um die erste Hälfte der Mission erfolgreich zu beenden. Sobald Sie alle abgeschossen haben, beginnt automatisch eine zweite Mission, in der es um ein Navy-Gebäude geht. Hier müssen Sie bloß die außerirdischen Streitkräfte davon abhalten, das Navy-Kommandozentrum zu zerstören. Schalten Sie alle kleineren gegnerischen Schiffe aus und konzentrieren Sie Ihre Feuerkraft dann auf das große Schiff, das unheimlich über dem ganzen Gebiet schwebt.

Mission 3

Zuallererst müssen Sie drei Kristall-Asteroiden mit dem Greifarm packen und sie in der Nähe der Navy-Forschungs-Einrichtung absetzen. Zerstören Sie alle angreifenden Schiffe, um den ersten Teil der Mission abzuschließen. Der zweite Teil ist sogar noch simpler: Zerstören Sie das Zentrum jeder außerirdischen Kristallscheibe und ersetzen Sie es durch die reflektierende zweite Scheibe, die sich daraufhin enttarnt. Fassen Sie sie einfach mit dem Greifarm und ziehen Sie sie durch den äußeren Ring der alten Alien-Scheibe.

Akt 17: Eine unerwartete Wende

Mission 1

Im ersten Teil dieser Mission geht es grundsätzlich darum, ein einziges gegnerisches Schiff abzuschießen und dann durch ein Dimensionstor zu fliegen. Danach müssen Sie sich den übrigen beiden Missionszielen widmen, nämlich einen Angriff auf eine feindliche Einrichtung zu unterstützen und ein Navy-Kampfschiff zu beschützen. Der zweite Teil ist ebenso einfach. Schießen Sie nur die zwei oder drei gegnerischen Schiffe ab, um die Mission zu beenden.

Mission 2

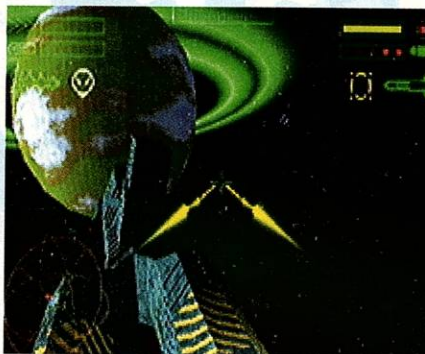
Im Anfangsteil dieser Mission müssen Sie erst einmal jedes gegnerische Schiff in der Gegend abschießen, um das Dimensionstor zu öffnen. Es gibt nur eines oder zwei, also sollte das nicht allzu schwierig sein. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie nur noch das runde außerirdische Schiff zerstören, das Sie nach dem Sprung durch das Dimensions-Tor sehen. Es ist nicht gerade der härteste Gegner bisher, da es nur eine kurze Salve aus Ihrem Streugeschütz verträgt.

Mission 3

Um den ersten Teil dieser Mission zu beenden, müssen Sie einfach die drei gegnerischen Schiffe abschießen, die auf Ihrem Rader erscheinen. Sobald dies erfolgt ist, können Sie durch das Dimensions-Tor fliegen und sich um die nächsten Missionsziele kümmern. Zuerst müssen Sie Ihre primäre Waffe auf den Leech Beamer schalten. Wenn Sie irgendeine andere Waffe abfeuern, während Sie getarnt sind, werden Sie entdeckt. Fliegen Sie zu dem pilzförmigen außerirdischen Schiff und benutzen Sie den Leech Beamer. Wenn der Balken oben auf dem Bildschirm aufgefüllt ist, werden Sie automatisch die Kontrolle über das Schiff bekommen, das Sie stehlen sollen. Fliegen Sie zu dem Dimensions-Tor, welches als roter Punkt auf Ihrem Radar dargestellt wird. Sobald Sie hindurchgefliegen sind, haben Sie wieder die Kontrolle über Ihr ursprüngliches Schiff und alles, was noch zu tun bleibt, ist die Zerstörung aller Gegner, die sich in Sichtweite befinden.

Akt 18: Die Hoffnung der Menschheit

Mission 1



Dies ist eine schön simple Mission. Schießen Sie zuerst alle anfangs angreifenden gegnerischen Schiffe ab und fangen Sie dann an, die vier Kanonentile aufzusammeln. Nehmen Sie sich jeden einzelnen vor und ziehen Sie sie mit dem Greifarm zu dem grünen Dimensions-Tor. Drehen Sie um, sobald Ihr Schiff anfängt zu zittern, und lösen Sie den Greifarm. Wenn alles richtig gelaufen ist, wird das Kanonenteil hineingezogen. Sobald alle vier Teile durch das Dimensions-Tor gezogen worden sind, werden Sie automatisch folgen. Jetzt müssen Sie nur noch alle Gegner abwehren, während sich die Kanonentile zusammensetzen. Sobald dies abgeschlossen ist, docken Sie an und übernehmen die Kontrolle

über die Kanone. Benutzen Sie die Kanone, um die vier großen außerirdischen Schiffe zu zerstören, und beenden Sie somit die Mission.

Akt 19: Krons Wahnsinn

Mission 1

Zuerst müssen Sie nur abwarten, bis sich das Dimensions-Tor öffnet, wehren Sie also einfach alle außerirdischen Schiffe in dem Bereich ab. Nachdem Sie durch das Tor geflogen sind, werden Sie eine kreisförmige Anordnung von Juwelen entdecken. Dies ist das Verteidigungsschloß der Außerirdischen. Um es zu zerstören, müssen Sie zuerst den Code herausfinden, was sich als eine einfache Aufgabe herausstellt. Achten Sie einfach auf die Reihenfolge, in der sie aufleuchten, und beschießen Sie sie dann in dieser Reihenfolge. Dann können Sie die Mitte unter Beschuß nehmen und das ganze Ding zerstören, um die Mission abzuschließen.

Mission 2

Zuerst müssen Sie hier die Schilde des außerirdischen Kommandozentrums mit dem Leech Beamer zerstören. Dies muß vorsichtig geschehen, da das Kommandozentrum sehr leicht zerstört werden kann, was zum Scheitern der Mission führt. Wenn der Schild komplett eliminiert ist, benutzen Sie nochmals den Leech Beamer, um die Position der Superkanone herauszufinden. Sobald dies getan ist, haben Sie den ersten Teil der Mission beendet. Der zweite Teil ist noch leichter: Wehren Sie einfach alle auftauchenden Gegner ab, während Sie darauf warten, daß die Superkanone erscheint (normalerweise dann, wenn noch eine Minute auf der Zeitanzeige übrig ist). Sobald sie sich blicken läßt, blasen Sie sie einfach in Stücke.

Mission 3

Das ist es. Die Sicherheit der Galaxie liegt in Ihren Händen. Das Hauptziel hier ist es, alles zu zerstören. Es gibt eine ganze Menge an herumfliegenden Alien-Schiffen und wenn die erste Angriffswelle zurückgeschlagen ist, enttarnt sich Krons Kommandoschiff. Es ist ein ziemlich gut bewaffnetes Schiff, also nähern Sie sich ihm mit Vorsicht. Benutzen Sie den Leech Beamer, um seinen Schild auszuschalten, und es gehört Ihnen ganz allein. Feuern Sie mit allem, was Sie aufbieten können, und wenn es explodiert, zieht es die böse Herrschaft Krons mit sich und die Galaxie wird ein wesentlich sicherer Ort.



NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

ABE'S EXODDUS

Willkommen bei unserer aktuellen Lösung für die zweite Episode der Oddworld-Saga, Abe's Exoddus. Und wieder muß Abe versuchen, seine Mudokon-Artgenossen vor Ausbeutung zu schützen. Denn diesmal wird aus den Knochen der Mudokons eine neue Sorte Bier gebraut. In diesem Monat führen wir Sie durch den ersten Teil des Spiels und zeigen Ihnen, wie Sie jeden von Abes Freunden vor dem schrecklichen Schicksal bewahren.



INFO NECRUM BEERDIGUNGSSTÄTTE: KARTE 1

1 Dies zeigt an, wie auseinanderliegende Kartenteile im Spiel verbunden sind.

A Dies zeigt an, wie die großen Karten miteinander verbunden sind.

Gehen Sie vom ersten Bild nach rechts und Sie kommen in das nächste Bild, wo sich der erste Mudokon befindet. Direkt vor der Wand sehen Sie ein Loch im Boden, durch das Sie in den darunterliegenden Raum gelangen. Sie fallen auf einen kleinen Vorsprung gehen Sie über dessen Rand und wenden Sie sich nach rechts. Ducken Sie sich, um sich unter dem Felsen hindurchzurollen. So gelangen Sie in das nächste Bild.

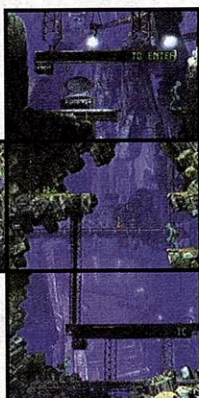


1

Nun befinden Sie sich in einem Raum mit einer schwarz-gelben Tür, die den Weg versperrt. Vor der Tür sehen Sie einen Terminal mit einem Mudokon-Handabdruck darauf. Dies sind Informationspunkte, die Abe bei seinem Abenteuer helfen. Stellen Sie sich davor und drücken Sie nach oben, um eine Beschreibung der verschiedenen Mudokon-Typen zu erhalten, die Sie treffen werden. Sobald Sie diese gelesen haben, verschwindet die Tür. Gehen Sie nach rechts zu der kleinen Plattform und springen Sie nach oben, um diese zu erklimmen. Wiederholen Sie dies, bis Sie die oberste Plattform erreicht haben. Wenden



2 Sie sich an der Spitze nach links und führen Sie einen kurzen Sprung aus, um zu der nächsten Plattform zu gelangen. Jetzt müssen Sie einen Sprung aus dem Lauf ausführen, um die Ebene auf der



oben, um die Tür zu öffnen. Das einzige Problem ist, daß dies den Mudokon naß macht und er wütend wird. Daher müssen Sie sich bei ihm entschuldigen. Dann fordern Sie ihn auf, Ihnen in das nächste Bild zu folgen, wo Sie wieder ein Vogelportal finden.

Im nächsten Bild finden Sie wieder eine schwarz-gelbe Tür und zwei Mudokons auf der anderen Seite. Gehen Sie zum

A

Rad an der Wand und drehen Sie es. Jetzt verschwindet zwar die Tür, aber die Mudokons werden mit Lachgas eingeebelt. Da Sie jene nicht in diesem

Raum beeinflussen können, bringen Sie sie dazu, Ihnen in den nächsten Raum zu folgen. Im nächsten Bild müssen Sie vorsichtig sein, denn wenn sie zu viel Lärm machen, wacht der Slig über Ihnen auf und erledigt den arbeitenden Mudokon. Bleiben Sie besser am Rand des Bildes stehen und schlagen Sie die verrückten Mudokons, um Sie danach zum Folgen aufzufordern. Sagen Sie nicht Hallo zu ihnen, sonst steht der Mudokon über Ihnen auf und wird erschossen. Sobald Sie die beiden Mudokons unter Ihre Kontrolle gebracht haben, schleichen Sie sich nach rechts ins nächste Bild. Hier befinden sich zwei Räder, die gleichzeitig gedreht werden müssen, damit sich die nächste Tür öffnet. Um das zu bewerkstelligen, müssen Sie die beiden Mudokons unter den Schaltern positionieren. Sobald vor jedem Rad ein Mudokon steht, weisen Sie

den linken Seite zu erreichen. Gehen Sie unter die kleinen, herabhängenden Felsen. Von hier können Sie nach oben in das nächste Bild springen. Wenn Sie oben angekommen sind, gehen Sie nach links ins nächste Bild. Dort sehen Sie einen Mudokon arbeiten. Ignorieren Sie ihn für einen Moment und beginnen Sie zu singen, um das Vogelportal im Hintergrund zu öffnen. Ein Mudokon flieht aus dem vorangegangenen Bild. Dann grüßen Sie den Mudokon und bringen ihn dazu, Ihnen zu folgen. Sobald Sie das nächste Bild erreichen, singen Sie wieder und der Ihnen folgende Mudokon flieht durch das nächste Vogelportal. Gleichzeitig verschwindet die schwarz-gelbe Tür. Im nächsten Raum sehen Sie einen weiteren Mudokon, der hinter einer schwarz-gelben Tür arbeitet. Stellen Sie sich vor das Rad an der Wand und drücken Sie nach

diese an, zu arbeiten und die beiden beginnen, die Räder zu drehen, bis sich die Tür öffnet. Ist die Tür geöffnet, befehlen Sie den Mudokons, Ihnen ins nächste Bild zur Rechten zu folgen, in dem Sie ein weiteres Vogelportal finden. Sobald sie geflohen sind, gehen Sie nach rechts und springen an dem klei-

A



nen Vorsprung nach oben. Von dort gehen Sie zu dem Fahrstuhl, der von den zwei Kabeln gehalten wird, und hieven sich nach oben ins nächste Bild. Dort finden Sie ein weiteres Informations-Terminal, das Ihnen die Save-Game-Funktion erklärt. Wenn Sie die Infos gelesen haben, gehen Sie zurück zum Lift und ziehen Sie sich nach oben ins nächste Bild. Sie sehen jetzt wieder zwei Mudokons zu Ihrer Linken, aber Sie können diese nicht erreichen. Deshalb wenden Sie sich nach rechts. Jetzt sehen Sie einen Slig über Ihnen, unter dem Sie sich vorbeischieben müssen, um ihn nicht zu wecken. Gehen Sie im nächsten Bild bis zu dem Ventilator und ducken Sie sich. Jetzt können Sie sich die ganze Strecke nach rechts durchrollen. Dann sehen Sie einen Schalter und zwei verschlossene Türen vor sich. Gehen Sie zu dem Schalter, benutzen Sie ihn und beide Türen öffnen sich. Allerdings wird dadurch Lachgas freigesetzt.

Die obere Ebene

Stellen Sie sich vor die untere Tür, drücken Sie nach oben und Sie erscheinen auf der nächsten Stufe. Wenn Sie diese Stufe erreicht haben, gehen Sie nach links ins nächste Bild und die beiden Mudokons werden Ihnen folgen. Sobald Sie sicher aus dem Lachgas heraus sind, können Sie die beiden verrückten Mudokons schlagen und danach wieder kontrollieren. Jetzt können Sie diese nach links dirigieren. Warten Sie einen Moment, bevor Sie ins nächste Bild überwechseln. Im nächsten Bild geht es an dem schlafenden Slig vorbei, unterhalb dessen Sie sich schon vorher vorbeigeschlichen haben. Fangen Sie daher an zu schleichen, bevor Sie in das nächste Bild gehen. Schleichen Sie ohne anzuhalten an dem Slig vorbei bis in das nächste Bild hinein, sonst wecken Sie den Slig auf und geraten in echte Schwierigkeiten. Liegt der Slig hinter Ihnen, gelangen Sie zu drei Radschaltern. Stellen Sie die Mudokons unter die ersten beiden Räder und sich selbst unter das dritte. Dann weisen Sie die beiden Mudokons an, zu arbeiten, und drehen selber schnell das dritte Rad. Wenn das Timing stimmt, öffnet sich die Tür zu den beiden Mudokons auf der unteren Ebene und Sie können herunter. Gehen Sie noch nicht hinunter, sondern grüßen Sie die Mudokons, die Ihnen geholfen haben, und bringen Sie diese dazu, Ihnen nach links zu folgen, wo sich ein Vogelportal befindet. Sind sie befreit, kehren Sie nach rechts zurück und gehen Sie durch die Tür nach unten zu den beiden Mudokons. Dort befindet sich links ein kleiner Ring, der von der Decke hängt.

Stellen Sie sich unter diesen und springen Sie nach oben, um ihn zu ziehen. Dadurch verschwindet die schwarz-gelbe Tür. Jetzt können Sie die beiden Mudokons grüßen, sie zum Folgen auffordern und das Bild links verlassen, wo sich ein zweites Vogelportal befindet. Sobald sie befreit sind, gehen Sie weiter nach links, bis Sie über den Rand in das darunterliegende Bild fallen. Gehen Sie in diesem Abschnitt nochmals nach links, bis Sie nach unten fallen, und wiederholen Sie diesen Vorgang dann auf der rechten Seite. Beachten Sie, daß Sie beim Gang nach rechts durch eine Schattenzone kommen. Wenn Sie sich in einer solchen aufhalten, bleiben Sie für die Wachen solange unsichtbar, bis Sie sich bewegen oder ein Geräusch machen. Gehen Sie im nächsten Bild nach links. Warten Sie, bevor Sie ins nächste Bild gehen, denn dort müssen Sie wieder schleichen. Folgen Sie der Slig-Wache im nächsten Bild auf Zehenspitzen bis in die Schatten auf der gegenüberliegenden Seite. Bleiben Sie dabei im Schleichgang. Wenn er sich umdreht und auf die andere Seite geht, schleichen Sie ins nächste Bild. Versuchen Sie hier nicht die Mudokons zu retten. Sie können später zurückkehren und ihnen helfen, wenn Sie den Slig ausgeschaltet haben. Rennen Sie im folgenden Bild auf die gegenüberliegende Seite, halten Sie an und beginnen wieder zu schleichen. Im nächsten Bild patrouilliert ein weiterer Slig, der etwas schneller läuft. Bleiben Sie dicht hinter ihm und versuchen Sie nicht, den Mudokon zu retten. Wenn Sie zurückkehren, wird er verschwunden sein.

Vorsicht vor den Minen!

Rennen Sie im nächsten Bild einfach nach rechts. Jetzt kommen Sie in ein weiteres Bild, auf dem ein Mudokon zwischen zwei Minen sitzt. Gehen Sie zur ersten Mine und ducken Sie sich. Um die Mine zu entschärfen, müssen Sie sich daneben hocken und die obere Taste drücken, wenn sie grün leuchtet. Knien Sie sich neben die Mine und beobachten Sie das Farbmuster, bevor Sie mit dem Deaktivieren beginnen. Sonst werden Sie es bereuen! Wenn die Minen entschärft sind, führen



Sie den Mudokon nach links, bis Sie zu einem Vogelportal kommen, das ihm die Flucht erlaubt. Kehren Sie jetzt wieder in das Bild rechts vom Vogelportal zurück, stellen Sie sich unter den Felsvorsprung und springen Sie in das darüberliegende Bild. Klettern Sie im nächsten Bild an die Spitze, überqueren Sie die Schlucht und springen Sie in die Röhre. Jetzt kommen Sie auf der anderen Seite der Metallbarriere heraus. Gehen Sie nach links ins nächste Bild und singen Sie dort, um die Slig-Wache zu kontrollieren. Bringen Sie diese dazu, nach links zu laufen und Sie finden ein verstecktes Bild. Gehen Sie zu dem Schalter, ziehen Sie ihn und der Slig wird in



den Hintergrund transportiert. Arbeiten Sie sich nach rechts vor, benutzen die Schalter, um bis zu dem Bild zu kommen, in dem Sie zum ersten Mal hinter dem Slig schleichen mußten. Jetzt können Sie nach vorne schießen und die Slig-Wache erledigen. Danach singen Sie nochmals, um wieder Abe kontrollieren zu können, und gehen zu dem Bild zurück, in dem Sie die Wache ausgeschaltet haben. Jetzt können Sie die beiden Mudokons retten, die sie vorher zurückgelassen haben. Bringen Sie diese dazu, Ihnen zu dem Bild zu folgen, in dem Sie den zwischen den Minen arbeitenden Mudokon befreit haben. Nach dieser Rettungsaktion gehen Sie zurück in das Bild, von dem aus Sie die Slig-Wache kontrolliert haben. Springen Sie zweimal nach oben, um in das obere Bild zu gelangen. Dort drehen Sie sich herum und überwinden im Laufsprung die Schlucht. Benutzen Sie nicht die Röhre. Gehen Sie nach links. Bevor Sie in das nächste Bild kommen, fallen Sie auf die Plattform, von der aus Sie die Slig-Wache kontrolliert haben. Jetzt können Sie nach links gehen und den Schalter benutzen, um sich in den Hintergrund zu transportieren. Jetzt müssen Sie nur noch die Schalter benutzen, um die zwei verbleibenden Mudokons zu retten. Danach springen Sie in die Röhre im Hintergrund, um sich in das Bild zurückzutransportieren, in dem Sie vorher die Slig-Wache beeinflusst haben.

KARTE 2



Springen Sie jetzt in die Röhre, aus der Sie gerade herausgeschleudert wurden, und Sie werden in den nächsten Abschnitt transportiert. Sie befinden sich nun in einer neuen Umgebung. Gehen Sie nach rechts und schleichen Sie an dem schlafenden Slig im nächsten Bild vorbei. Wenn Sie die sechs Rad-Schalter erreichen, lassen Sie sich am Ende fallen und schleichen Sie an dem Slig auf der unteren Ebene vorbei. Sie befinden sich jetzt wieder am Start dieses Ab-

schnitts. Springen Sie auf die darüberliegende Ebene und dann nochmals dort nach oben, wo die kleinen Steine herunterfallen. Grüßen Sie alle Mudokons in diesem Bild und bringen Sie diese dazu, Ihnen zu den Rad-Schaltern zu folgen. Vergessen Sie nicht, daß Sie an dem schlafenden Slig vorbeischieben müssen. Dann können Sie die Radschalter aktivieren und in den nächsten Abschnitt vorrücken.

3



2

KARTE 3

Springen Sie im nächsten Abschnitt über den Abgrund und gehen Sie nach rechts. Rollen Sie sich unter dem Felshang durch und lassen Sie sich in das Loch fallen. Dann rollen Sie im nächsten Bild durch die Tunnels, bis Sie die zwei kleinen Plattformen an der rechten Wand erreichen. Diese können Sie benutzen, um in das darüberliegende Bild zu klettern. Hier müssen Sie nur nach rechts rollen, um ins nächste Bild zu gelangen. Jetzt sehen Sie einen fliegenden Slig im nächsten Raum. Um an ihm vorbeizukommen, müssen Sie sich schnell bewegen. Sobald Sie aus dem Loch herausgerollt sind, rennen Sie nach rechts, bis Sie zu einem Loch im Boden gelangen. Im Hintergrund sehen Sie eine Gruppe Mudokons, die gerettet werden wollen. Sie werden sich erst später um diese kümmern können, wenn Sie zurückkommen, um Ihre kranken Freunde zu heilen. Springen Sie aus vollem Lauf über das Loch und rennen Sie weiter nach rechts. Sie kommen wieder an ein schmales Loch, durch das Sie sich aus dem Lauf in Sicherheit rollen können. Rollen Sie ins nächste Bild und lassen Sie sich von der kleinen Plattform fallen. Sie fallen mehrere Bilder hinunter, landen in einer Röhre und werden wieder nach oben auf eine Plattform katapultiert. Von dieser müssen Sie schnell nach oben klettern, bevor die Wachen Sie erschießen. Gehen Sie an den rechten Rand der kleinen Plattform, um einen Laufsprung nach links durchführen zu können. Dort finden Sie eine versteckte Röhre, die Sie in die Luft zu einer Plattform auf der gegenüberliegenden Seite schießt. Rennen Sie schnell in das nächste Bild zur Linken. Wenn Sie durch die Tür gehen, erscheinen Sie im Hintergrund. Gehen Sie nach rechts in das nächste Bild. Dort werden Sie von den Wachen verfolgt. Rennen Sie schnell zurück nach links und teleportieren Sie sich durch die Tür wieder in den Vordergrund. Sie können jetzt



4

singen, um die zwei Wachen zu erledigen. Danach kehren Sie in den Hintergrund zurück und wenden sich nach rechts. Gehen Sie im nächsten Bild durch die Tür. Übernehmen Sie im nächsten Bild die Kontrolle über die Wache und lassen Sie ihn über die Mine laufen. Wenn die Mine verschwunden ist, lassen Sie sich

die Röhre an dessen Ende. Sie werden durch die Luft geschossen und landen auf einer kleinen Plattform. Klettern Sie von dieser und lassen Sie sich fallen, um auf der Plattform zu landen, auf der Sie den letzten Slig beseitigt haben. Von dort rollen Sie sich durch die Höhle nach links. In diesem Bild harren weitere vier Mudokons ihrer Rettung. Sind diese in Sicherheit, klettern Sie an die Stelle zurück, von der Sie sich vorher haben fallenlassen, und rollen Sie sich durch die Höhle zur Linken. Sie sehen jetzt Ihre Freunde, aber sie sind alle krank und können Ihnen jetzt nicht helfen. Hierher müssen Sie später zu-



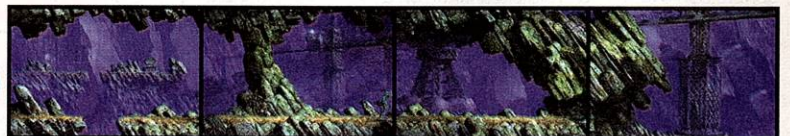
3



B

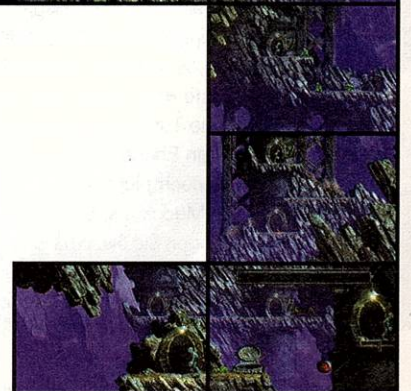
nach unten fallen und gehen Sie durch die Tür am Boden. Begrüßen Sie im nächsten Bild den obersten Mudokon und bringen Sie ihn dazu, Ihnen zu folgen. Nun können Sie sich am Ende fallenlassen und al-

rückkehren, wenn Sie die Fähigkeit zur Heilung besitzen. Springen Sie jetzt an dem rechten Vorsprung nach oben. Treten Sie einen Schritt nach vorne und springen Sie wieder. Nun vollführen einen einfachen Sprung nach links und springen Sie in die erste Röhre. Prompt werden Sie an einen neuen Ort transportiert.



B

le drei befreien, bevor Sie sich in die nächste Röhre fallenlassen. Sie erscheinen jetzt wieder an der kleinen Plattform. Gehen Sie hier durch die Tür und übernehmen Sie die Kontrolle über den fliegenden Slig. Fliegen Sie mit diesem nach oben in das nächste Bild und erledigen Sie die beiden Sligs. Dann fliegen Sie durch das Loch zur Linken in die zwei Tunnels. So kommen Sie nach links ins nächste Bild. Erledigen Sie in diesem Bild den letzten Slig, übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe und gehen Sie nach links. Gehen Sie weiter nach links ins folgende Bild. Springen Sie in

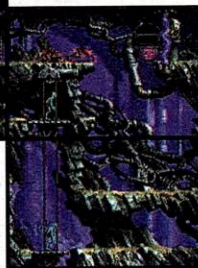
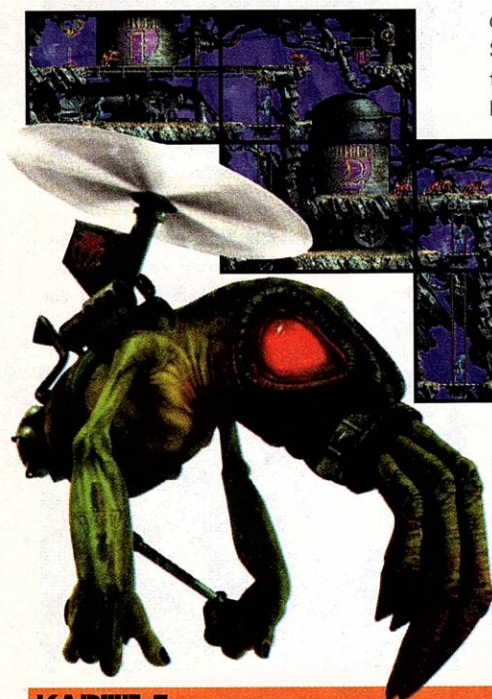


KARTE 4

4

Sie sehen über sich einen Hund herumrennen. Wenn Sie nach rechts gehen, wird Sie der Hund verfolgen. Im nächsten Bild stoßen Sie auf einen Lift, mit dem Sie in das darunterliegende Bild gelangen. Jetzt können Sie beobachten, wie der Hund über die Plattform springt und sich mit einem zweiten zusammenrottet. Gehen Sie wieder nach links, benutzen Sie den Lift um herun-

terzukommen und wiederholen Sie diesen Vorgang bis Sie den Schalter erreichen, der die Energieblitze aktiviert. Zu diesem Zeitpunkt haben Sie es schon mit einer ganzen Hundemeute zu tun – seien Sie also vorsichtig. Stellen Sie sich rechts neben den Schalter unter das Totenkopf-Symbol mit den gekreuzten Knochen. Die zwei großen Hunde springen von der Ebene und beginnen, Sie zu verfolgen. Rennen Sie schnell nach links zurück und ziehen Sie den Schalter, wenn die Hunde die Energiegeneratoren passieren. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, um die kleinen Hunde zu locken und zu pulverisieren. Sobald Sie aufgeräumt haben, begeben Sie sich nach rechts und benutzen Sie den Radschalter, um die Tür zu öffnen und in die nächste Sektion vorzudringen.



5

KARTE 5

Gehen Sie im neuen Abschnitt unter den Steinsack, der von der Decke hängt. Springen Sie nach oben, um den Stein zu bekommen (der Sie mit neun Schüssen versorgt). Gehen Sie in das nächste Bild und werfen Sie Steine auf die drei Minen. Springen Sie dann nach oben und ziehen Sie die beiden Schalter. Sie müssen darauf achten, daß Sie nicht zu nahe an die Minen geraten. Sonst sprengen Sie sich mit in die Luft. Wenn Sie einen Stein aus dem Stehen werfen, sollten Sie sich ducken, bevor dieser sein Ziel trifft. Wenn die Schalter aktiviert sind, lassen Sie sich herunterfallen und rollen sich in das rechte Bild. Werfen Sie Steine auf die Minen an der gegenüberliegenden Seite des Abgrunds. Kehren Sie

6



zum Steinsack zurück, um sich wieder mit Munition einzudecken.

Sobald Sie die drei Minen zur Explosion gebracht haben, treten Sie an den Rand des Abgrunds und vollführen einen Schrittsprung. Sie müssen den Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite ergreifen. Lassen Sie sich hier fallen und gehen Sie durch die Tür zur Rechten.

7



KARTE 6

Sie befinden sich nun in einem neuen Raum. Springen Sie in die Röhre. Sie werden in ein neues Bild hochgeschossen, in dem Sie die er-

Behelfsbrücke überquert hat, weisen Sie ihn an, zu warten. Dann ziehen Sie wieder den Schalter und gehen in das nächste Bild, um einen anderen Schalter zu aktivieren. Danach fällt der Mudokon auf Ihre Ebene, bevor er das Ende erreicht. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise, bis alle außer Reichweite der Bohrer sind. Jetzt weisen Sie die Mudokons an, Ihnen in den vorhergehenden Raum zu folgen, und lassen sie in das Loch an dessen Ende fallen. Sie können dieses Loch auch selbst erschaffen, indem Sie rennen, sobald Sie den Schalter gezogen haben. Ignorieren Sie das Vogelportal im nächsten Bild und führen Sie die Mudokons nach links durch eine geheime Wand. Im nächsten Bild halten Sie diese an und stellen sie vor die drei Radschalter auf der

7



sten blinden Mudokons treffen. Werfen Sie einen Stein auf die rechte Mine. Betätigen Sie den Schalter, um die Lücke nahe der Mudokons zu schließen. Um diese zu befreien, grüßen Sie den ersten Mudokon und bringen ihn dazu, Ihnen zu folgen. Sobald er die erste

unteren Ebene. Sie selbst klettern hoch zu dem anderen Schalter. Weisen Sie die Mudokons an, zu arbeiten. Tun Sie es ihnen gleich und eine Plattform senkt sich auf der linken Seite. Oben angelangt, befreien Sie die vier Mudokons. Benutzen Sie dann den Lift, um die anderen drei zu retten. Danach kehren Sie zu der rechten Tür im ersten Bild dieses Abschnitts zurück. Benutzen Sie die Röhre, um zu dem Punkt zurückzukehren, an dem Sie die Minen gesprengt haben. Springen Sie an die Kante der rechten Plattform und gehen Sie nach links, um den Ausgang dieses Abschnitts zu finden.

unteren Ebene. Sie selbst klettern hoch zu dem anderen Schalter. Weisen Sie die Mudokons an, zu arbeiten. Tun Sie es ihnen gleich und eine Plattform senkt sich auf der linken Seite. Oben angelangt, befreien Sie die vier Mudokons. Benutzen Sie dann den Lift, um die anderen drei zu retten. Danach kehren Sie zu der rechten Tür im ersten Bild dieses Abschnitts zurück. Benutzen Sie die Röhre, um zu dem Punkt zurückzukehren, an dem Sie die Minen gesprengt haben. Springen Sie an die Kante der rechten Plattform



KARTE 7

Rollen Sie in diesem Abschnitt die Rampen nach rechts hinunter und vernichten Sie die Mine im nächsten Bild. Im nächsten Raum müssen Sie eine Reihe von Minen zur Explosion bringen, bevor Sie in das darauffolgende Bild gelangen, in dem noch mehr Minen auf Sie warten. Da sich dort ein Bohrkopf befindet, müssen Sie nach vorne rollen, einen Stein werfen und wieder zurückrollen. Wenn alle Minen beseitigt sind, rollen Sie hinter dem Bohrkopf her und springen hoch zu der Plattform, um diesen zu stoppen. Danach lassen Sie sich ins nächste Bild fallen. Beseitigen Sie dort alle Minen und folgen Sie der Route auf der unteren

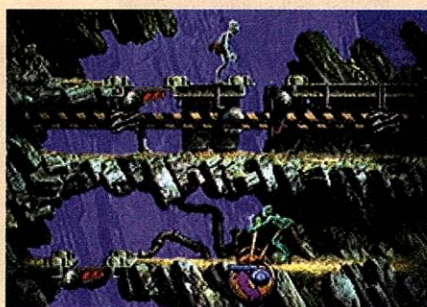
7



Ebene, um den Schalter im nächsten Bild zu erreichen. Sprengen Sie auch in diesem Raum alle Minen. Lassen Sie sich nicht von dem Vorsprung fallen, bis Sie Ihr Arsenal an Steinen im vorangegangenen Bild aufgefrischt haben. Jetzt brauchen Sie die Szene nur noch durch die Tür ganz rechts zu verlassen. Sie befinden sich dann in einem Raum mit einem blinden Mudokon. Veranlassen Sie ihn zum Folge und lassen Sie ihn durch das Loch fallen, in-

8

dem Sie den Schalter benutzen. Von dort kann entfliehen. Jetzt können Sie den Raum durch die Tür auf der unteren Ebene verlassen.



KARTE 8

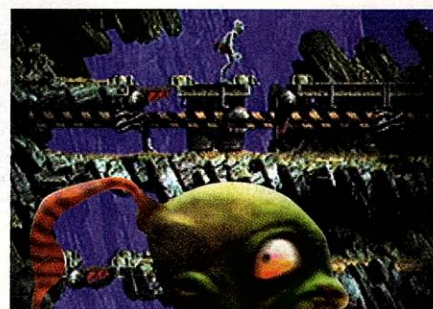
9



Der nächste Tunnel setzt sich aus mehreren Bildern zusammen, in denen Sie unter Bohrköpfen hindurchrollen müssen. Benutzen Sie die Schalter, um die Bohrköpfe anzuhalten. Wenn Sie den letzten Schalter umlegen, wird der Mudokon am

10

Start befreit. Sie brauchen nur noch zurückzukehren und den Mudokon am Start anzuweisen, Ihnen zu folgen. Verlassen Sie die Szene durch die Tür, die sich in der Nähe des Vogelportals öffnet, und Sie gelangen in ein anderes Bild.



KARTE 9

Beseitigen Sie die Mine in der Mitte des Bildes. Rollen Sie unter den Bohrköpfen hindurch. Springen Sie im nächsten Bild nach oben und kehren Sie ins das vorhergehende zurück. Dort können Sie die Bohrköpfe deaktivieren und die Mudokons befreien. Dadurch wird eine Plattform angehoben, die Ihnen erlaubt, die Minen leicht zu beseitigen. Wenn die Minen aus dem Weg sind, nehmen Sie die untere Route. Benutzen Sie den Radschalter, der Ihnen mehr Steine verschafft. Fordern Sie den Mudokon zum Folgen auf und weisen Sie ihn an, auf dem Lift zu warten. Jetzt können Sie ihn in

10



den darunterliegenden Raum befördern, von dem aus er fliehen kann. Im Gegenzug können Sie die Tür benutzen.

11



den darunterliegenden Raum befördern, von dem aus er fliehen kann. Im Gegenzug können Sie die Tür benutzen.



Führen Sie im nächsten Raum einen Laufsprung über den Bohrkopf aus und Sie finden einen geheimen Ort mit zwei weiteren Mudokons. Sind diese gerettet, lassen Sie sich nach unten fallen und

springen über den zweiten Bohrkopf, um ins nächste Bild zu gelangen. Dort springen Sie zu der höhergelegenen Plattform, während Sie den Bohrköpfen ausweichen. Hechten Sie im Laufsprung über den vertikalen Bohrer. Springen Sie nach oben, um einen

weiteren geheimen Raum mit einem wichtigen Schalter aufzuspüren. Sobald Sie den Schalter gezogen haben, kehren Sie in den vorhergehenden Raum zurück und halten sich links. Im nächsten Bild angekommen, rollen Sie sich unter den drei Bohrern hindurch und rücken in das nächste Bild vor. Hier müssen Sie über einen Abgrund springen und sich weiter nach links orientieren. Sind Sie an dem Totenkopf und Knochen-Schalter angelangt, befehlen Sie den Mudokons, Ihnen in das vorangegangene Bild zu folgen. Andernfalls werden diese von dem

Bohrkopf getroffen. Sind sie in Sicherheit, ziehen Sie den Schalter und fahren mit dem Lift nach unten bis Sie den Slig und den



Mudokon sehen können. Halten Sie auf der oberen Ebene an und befehlen Sie dem Mudokon, Ihnen zu folgen, wenn der Slig aus dem Bild

12

läuft. Sobald der Mudokon ein paar Schritte gemacht hat, weisen Sie ihn an, zu arbeiten. Betätigen Sie den Schalter, wenn der Slig unter den Bohrer läuft. Ist dieser beseitigt, fahren Sie nach unten und begeben sich nach rechts. Springen Sie im nächsten Bild nach oben und gehen Sie dann nach links zurück. Jetzt können Sie nach oben springen und die Röhre an der Spitze des Bildes erreichen. Danach können Sie nach rechts laufen und den anderen Lift herunturfahren, indem Sie einfach den Schalter aktivieren. Jetzt brauchen Sie nur noch zu diesem Lift

zurückzukehren und den letzten Mudokon zum Folgen aufzufordern. Vergessen Sie nicht, ihn an der Spitze zum Warten anzuweisen! Benutzen Sie diesen Lift, um auf die höhere Ebene zu gelangen. Dort können Sie die drei Bohrer deaktivieren, die den Fluchtweg blockieren. Während Sie hier sind, gehen Sie zur äußersten rechten Wand und springen Sie nach oben, um eine weitere versteckte Gegend zu entdecken. Springen Sie an den Ringschalter auf der linken Seite. Dann rollen Sie sich unter dem Bohrer durch. Damit deaktivieren Sie alle Bohrköpfe, was Ihnen ermöglicht, die letzten drei Mudokons einzusammeln und zu den anderen zu dirigieren. Versammeln Sie alle Mudokons und führen Sie diese zu dem Vogelportal, das in dem Bild mit den drei Bohrern erscheint. Danach kehren Sie zu dem Lift am äußersten linken Rand zurück und fahren auf die untere Ebene. Gehen Sie nach rechts durch die Tür am Ende des Korridors.

Rock 'n' Rumble

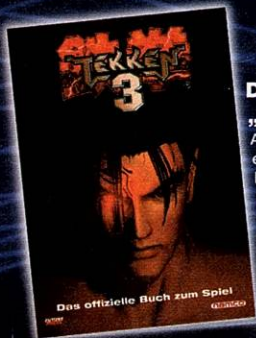


The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisemp. 129,95 DM

Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



Rumble Force Lenkrad

Das erste PlayStation-Lenkrad, mit dem Du bei jedem (!) Spiel Vibrationen und Rüttel-effekte spürst. Benötigt keine Batterien! Unverb. Preisemp. 199,95 DM



PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisemp. 139,95 DM

DUAL RUMBLE FORCE



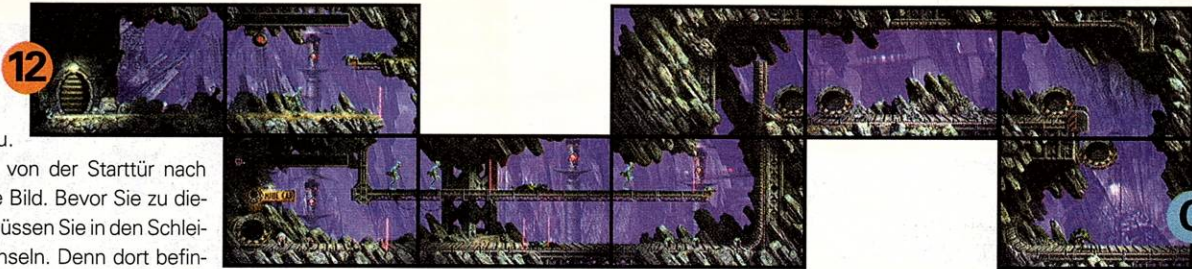
Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit zwei analogen Mini-Joysticks und integrierter Rumble Funktion. Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar. Unverb. Preisemp. 49,95 DM

KARTE 11

Sie haben jetzt einen neuen Tunnel betreten und die Lage spitzt sich zu.

Wenden Sie sich von der Starttür nach rechts ins nächste Bild. Bevor Sie zu diesem vorstoßen, müssen Sie in den Schleichen-Modus wechseln. Denn dort befindet sich ein schlafender Slig. Sollten Sie ihn wecken, wird der Alarm ausgelöst. Schleichen Sie sich langsam ins nächste Bild, ohne den Slig in seiner Ruhe zu stören. Überdies müssen Sie an einem Bewegungsmelder vorbei. Um diesen auszutricksen, bleiben Sie still stehen, wenn das rote Licht über Sie streift. Wenn sich das Licht weiterbewegt, schleichen Sie wieder voran. Haben Sie die gegenüberliegende Seite des Bildes erreicht, springen Sie dort in das Loch und Sie gelangen in das nächste Bild. Obwohl es hier keine Sligs gibt, die Sie aus ihren Träumen reißen könnten,



sollten Sie den Schleichgang beibehalten. Bewegen Sie sich nach rechts und Sie kommen ins nächste Bild. Rennen Sie nicht hinein, denn hier befinden sich ein weiterer Bewegungsmelder und ein schlafender Slig. Bis Sie die gegenüberliegende Seite erreicht haben, müssen Sie auf Zehenspitzen bleiben. Tasten Sie sich vorsichtig weiter. Im nächsten Bild befindet sich wieder ein Bewegungsmelder, aber keine Sligs. Hüten Sie sich, den Alarm auszulösen, sonst sind die Sligs aus dem letzten Raum hinter Ihnen her. Bewegen Sie sich bis zum Ende der Plattform und lassen Sie sich fallen. Da der letzte Bewegungsmelder nur eine kleine Fläche scannt, müssen Sie



sich sehr langsam vorarbeiten. Wenn Sie sich vom Plattformrand fallen lassen, müssen Sie nicht befürchten, auf den Minen zu landen. Unten angekommen, deaktivieren Sie die zwei Minen zur Linken und setzen Ihren Marsch in diese Richtung fort. Im nächsten Bild müssen Sie ganz besonders vorsichtig sein: Hier lauert nicht nur ein schlafender Slig, sondern Sie müssen sich auch

an zwei Bewegungsmeldern vorbeidrücken. Das erste Überwachungssystem deckt nur den Bereich von rechts bis zur Mitte ab, aber das zweite bewegt sich von links nahezu bis zur gegenüberliegenden Seite. Hier kommen Sie nur durch, wenn Sie äußerst behutsam schleichen und einen Schritt nach dem anderen setzen. Sind Sie zu schnell, können Sie nicht rechtzeitig abbre-

sen. Im nächsten Bild warten ein weiterer Bewegungsmelder und vier Minen auf Sie. Rollen Sie, vor bis zur ersten Mine. Warten Sie bis der Suchstrahl über Sie hinweggeglitten ist, dann deaktivieren Sie diese. Jetzt rollen Sie zur zweiten Mine und schalten auch diese aus, bevor der Detektor zurückschwenkt. Wenn das Überwachungssystem Sie ein weiteres Mal gestreift hat, können Sie die letzten beiden Minen deaktivieren. Jetzt können Sie die Minen-Lore in der linken Ecke des Bildes erreichen.

Wenn Sie in die Lore klettern, werden Sie vollkommen unsichtbar. Außerdem können Sie über Minen und Sligs, die Sie aufzuhalten versuchen, hinwegrollen. Sobald Sie in der Lore Platz genommen haben, rollen Sie in das vorangegangene Bild und plätten die Slig-Wache auf der unteren Ebene. Dann geht es weiter in das nächste Bild zur Rechten. Um die Bewegungsmelder brauchen Sie sich jetzt keine Sorgen mehr zu machen. Fahren Sie im nächsten Bild über die drei Minen und bewegen Sie sich auf die rechte Wand zu. Sie werden feststellen, daß Sie plötzlich die Wand hochfahren und in das nächste, darübergelegene Bild gelangen können. Fahren Sie bis zur Spitze der Wand und dann an der Decke entlang, bis Sie in das nächste Bild gelangen. Dort rollen Sie an der Decke so weit, bis Sie sich direkt über der Slig-Wache befinden. Vergessen Sie nicht, auf die Mudokons zu achten. Jetzt brauchen Sie nur noch die Wache zu erledigen. Lassen Sie die Lore auf den Slig fallen und er wird zermalmt. Verlassen Sie die Lore und grüßen Sie die drei blinden Mudokons. Dann bringen Sie diese dazu, Ihnen in das nächste Bild zur Rechten zu folgen. Dort befindet sich ein Vogelportal. Begeben Sie sich nach der Rettungsaktion zurück zu der Lore und fahren Sie wieder nach rechts. Steuern Sie den Minen-Wagen im nächsten Bild die Strecke an

der Wand hinab und Sie werden am Ende von der Strecke fallen und die Wache unter Ihnen zerbröseln. Danach fahren Sie nach rechts. Steigen Sie aus und schleichen Sie rechts in das nächste Bild. Schleichen Sie zu der Mine, deaktivieren Sie diese und vergessen Sie nicht, dem Suchstrahl auszuweichen. Bringen Sie den blinden Mudokon dazu, Ihnen nach links zu folgen. Sobald er „OK“ sagt, rennen Sie schnell nach links und klettern in die Lore. Eine Slig-Wache erscheint, aber sie kann Sie nicht treffen. Wenn der Mudokon sicher an der Lore vorbeigelaufen

ist, rollen Sie in den vorhergehenden Raum und erledigen die Mine und den Slig. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise im nächsten Bild zur Rechten und vernichten Sie wieder den Slig. Ist der Weg geebnet, bringen Sie die zwei Mudokons durch das Vogelportal in Sicherheit. Kehren Sie zu dem Minenwagen zurück und fahren Sie in die rechte Wand. Nun fahren Sie wieder an der Decke entlang und erreichen so das darüberliegende Bild. Bewegen Sie sich weiter in das nächste Bild und steuern Sie dann nach rechts. Verlassen Sie im folgenden Bild den Minenwagen. Springen Sie an dem linken Felsvorsprung nach oben. Rollen Sie sich hier oben nach links und Sie fallen in eine geheime Zone. Gehen Sie am Fuße dieser durch die Tür und Sie kommen auf der gegenüberliegenden Seite heraus. Befreien Sie dort die Mudokons und gehen Sie durch die Tür zurück. Betreten Sie auf der anderen Seite die enge Passage. Springen Sie hoch, um in das darüberliegende Bild zurückzukommen.

Wenn Sie an den Ort zurückkehren, an dem Sie die Lore geparkt haben, schleichen Sie sich nach rechts ins nächste Bild und deaktivieren die Mine. Dann rücken Sie schleichend nach links vor. Halten Sie an, bevor Sie das Bild verlassen. Machen Sie die Wache auf sich aufmerksam, indem Sie irgendetwas – aber nicht „Hallo“ – rufen. Rennen Sie nach links und quetschen Sie sich schnell in die Lore. Sobald der Slig erscheint, überfahren Sie ihn mit dem Minenwagen. Steigen Sie aus und weisen Sie die arbeitenden Mudokons an, Ihnen nach rechts zu folgen. Singen Sie im nächsten Bild, damit die letzten Mudokons diesen Tunnel verlassen können. Jetzt können Sie durch die Tür hinter dem Vogelportal in den nächsten Abschnitt vorstoßen.

Nächsten Monat gibt es den zweiten Teil der Lösung!

PLAY STATION

ZONE

CD VOL. 1

INHALT PSZ-CD VOL. 1



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, daß sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation Zone-CD...



Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü der PlayStation Zone nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



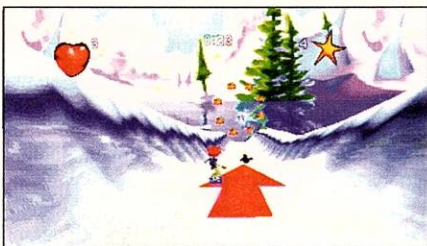
So sieht das Hauptmenü der PlayStation Zone-CD aus, auf dem sich im Hintergrund diesen Monat Lara Croft anlässlich der anstehenden Veröffentlichung von Tomb Raider III ernsthaft Gedanken über mögliche Spielspaßrezepte macht.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie spielbare und selbstlaufende Demos zu den neuesten Spielen von Eidos und Psygnosis. Drücken Sie die X-Taste, um eines der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Achten Sie beim Starten der Demos auch auf einen möglichen Hinweis, der besagt, daß Sie die PlayStation resettet müssen, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen.



Neben einem Rolling Demo zu Tomb Raider III finden sich auf der aktuellen CD spielbare Demos zu Psybadek, Colony Wars - Vengeance, Deathtrap Dungeon, Eliminator und Ninja - Shadow Darkness.



Die Höhepunkte dieser CD sind zweifellos der exklusive Trailer zu Tomb Raider III und das allererste Demo zu Psybadek.

2. MOVIES

Hier finden Sie vier weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Produkten von Sony Computer Entertainment und Psygnosis. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch wenn der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt über 11 Minuten.



Brandaktuelle Filme zu Formel 1 '98, Libero Grande, Spyro The Dragon und Crash Bandicoot 3 gibt es auf der PSZ-CD Vol 1.



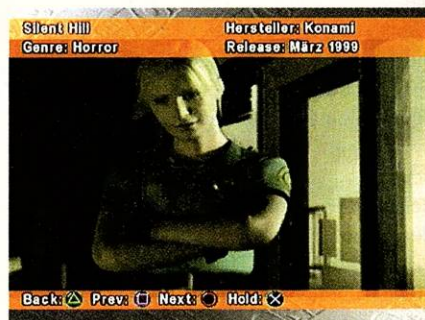
Long Play: Der exklusive Film zu Formel 1 '98, der Sie über zahlreiche Strecken führt, ist über drei Minuten lang!

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte? Getreu dieses Mottos lüften wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu 12 aktuellen Projekten, die erst in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen werden. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck (gemeint sind die Knöpfe mit den jeweiligen Symbolen), dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das vorherige Untermenü zurück.



Tolle Bilder zu zwölf aktuellen Projekten wie A Bug's Life, Metal Gear Solid, Kensei Sacred Fist oder Rayman 2 lassen sich in dieser Rubrik anwählen.



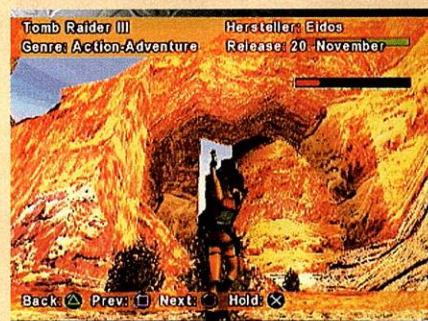
Wir öffnen unser Bildarchiv und zeigen Ihnen Screenshots zu Silent Hill und anderen Hits. Den Infobalken können Sie mit der X-Taste verschwinden lassen.

4. DEMNÄCHST ERHÄLTlich

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work In Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, daß in diesem Abschnitt Bilder zu elf Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der Bilderserie zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit hat jeder Händler eine praktische Slideshow, über die sich Kunden über kommenden Spiele informieren können.



Die neuzeitliche Dia-Show ist auch für Händler geeignet: In dieser Rubrik werden automatisch die wichtigsten Neuveröffentlichungen des Monats der Reihe nach in einer interaktiven Dia-Show präsentiert.



Selbstverständlich werden auch hier die Bilder automatisch nacheinander gezeigt, hat man allerdings das letzte Bild eines Spiels gesehen, wird automatisch zum nächsten (bzw. ersten) Titel weitergeschaltet.

INFO CD-ROM DEFEKT?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen.

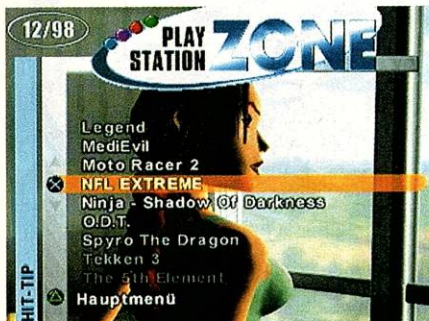
Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 12/98
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



5. HIT-TIP

Diese Rubrik ist von der Bedienung her absolut identisch mit der Work In Progress-Sektion. Sobald Sie die X-Taste drücken, wird Ihnen nach wenigen Sekunden Ladezeit das erste Bild zum gewünschten Spiel gezeigt. Betätigen Sie daraufhin keine Taste, so wird Ihnen nach fünf Sekunden Wartezeit das jeweils nächste Bild zum Spiel präsentiert. Drücken Sie die X-Taste, dann wird die Weiterschaltung deaktiviert und die Informationsleiste ausgeschaltet. Betätigen Sie den Kreis oder das Viereck, dann wird das nächste bzw. vorherige Bild gezeigt. Durch das Drücken des Dreiecks gelangen Sie in das Untermenü zurück.

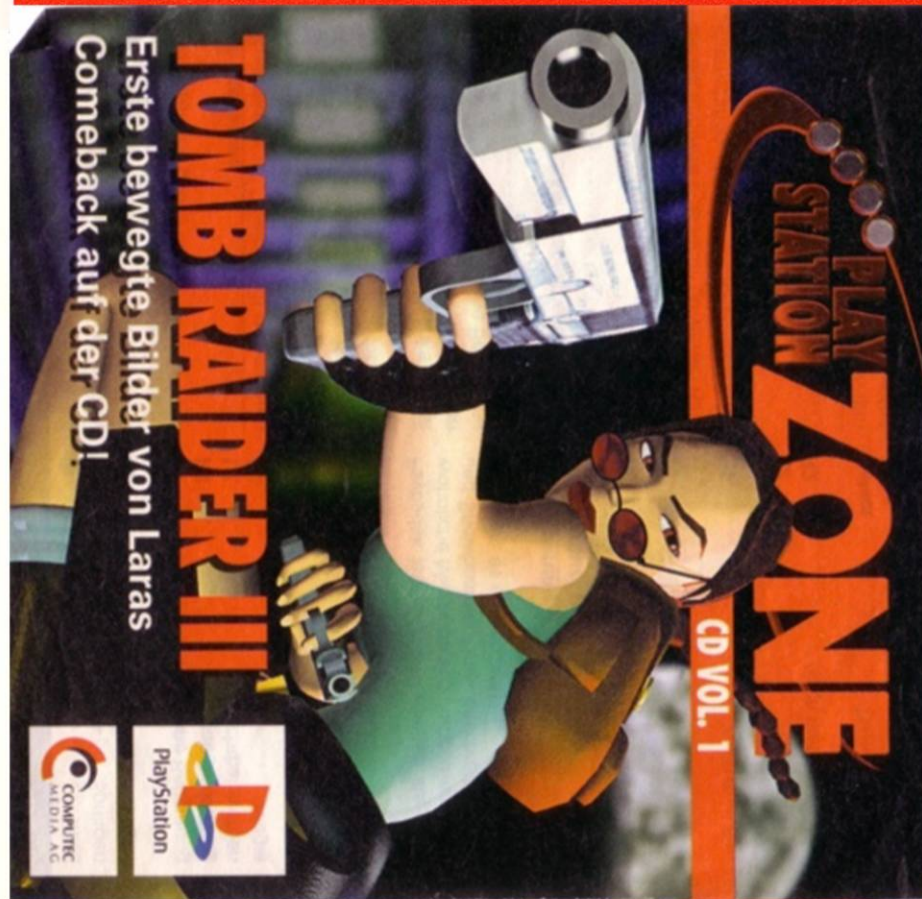


In der Hit-Tip-Rubrik gibt es tolle Screenshots zu zehn in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Breakers zu sehen.



Klarer Fall: Tekken 3 ist ein sicherer Hit-Tip für PlayStation-User.

LEERHUELLEN (SOGENANNT JEWEEL-CASES) GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT.



PLAYSTATION ZONE CD VOL. 1	
DEMOS:	1. Colony Wars - Vengeance 2. Deathtrap Dungeon 3. Eliminator 4. Ninja - Shadow Of Darkness 5. Psychoback 6. Tomb Raider III
MOVIES:	1. Crash Bandicoot 3 Warped ... 2:02 Minuten 2. Formel 1 '98 ... 3:01 Minuten 3. Libero Grande ... 3:45 Minuten 4. Spyro The Dragon ... 1:04 Minuten
SAVE GAMES:	1. Colin McRae Rally ... Alle Autos, alle Strecken 2. Gran Turismo ... Alle Lizenzen in Gold, 2.000.000.000 Credits 3. Tekken 3 ... Alle Kämpfer, alle Outfits, alle Spielmodi
WORK IN PROGRESS:	A Bug's Life, Crash Bandicoot 3, Devil Dice, Jackie Chan's Stuntmaster, Kensei - Sacred Fist, Libero Grande, Metal Gear Solid, Rayman 2, Silent Hill, Syphon Filter, Tribal, Wild Arms
DEMNÄCHST ERHALTLICH:	B-Move, Box Champions, Colony Wars - Vengeance, Cool Boarders 3, Oddworld: Abe's Exoddus, Psychoback, Rogue Trip, Small Soldiers, Streak, Test Drive 5, Tomb Raider III
HIT-TIP:	Legend, MediEvil, Moto Racer 2, NFL Extreme, Ninja - Shadow Of Darkness, O.D.T., Spyro The Dragon, Tekken 3, The 5th Element, Wild 9
TIPS&TRICKS-LEXIKON:	Überprüfte Cheats zu 176 Spielen von A wie Abe's Oddysee bis Z wie Z
SPIELE-LEXIKON:	Infos und Bewertungen zu über 450 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

INFO KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tips, Test, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD dürfte von uns nicht ausgeliefert werden.

6. TIPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tips&Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüften) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen, und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatzservice wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tips zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Tekken 3, Final Fantasy VII u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, daß diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!



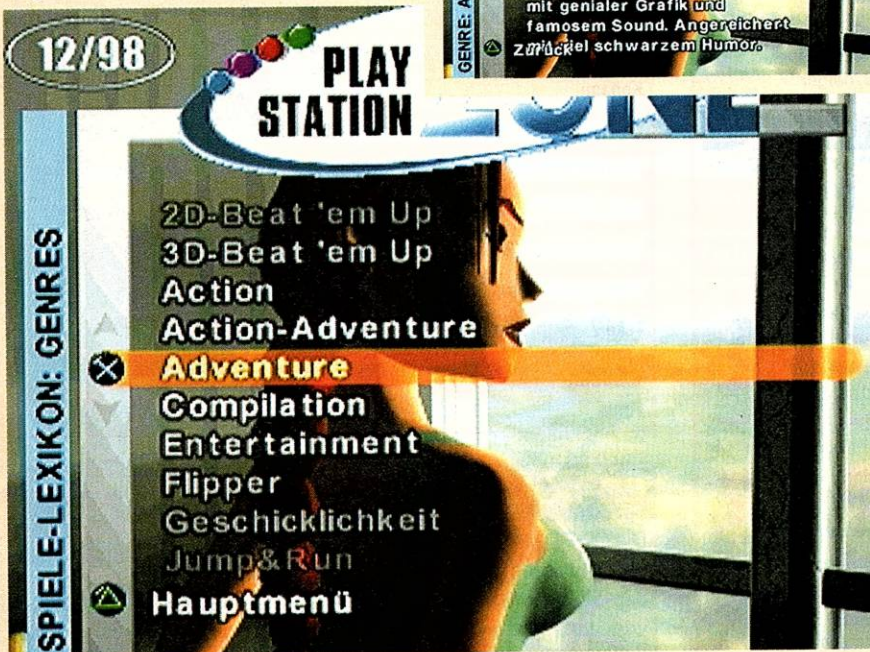
Praktisch: Auf der aktuellen CD sind Tips&Tricks zu rund 180 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Natürlich in Deutsch und leicht verständlich: Hier sehen Sie aktuelle Cheats zu G-Police.

7. SPIELE-LEXIKON

Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spielelexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu über 450 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktion zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genre aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien aufgegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genres verfügbaren Spiele durchscrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



Aktuell: Selbst eine Bewertung zum jüngst erschienenen MediEvil ist auf der CD abrufbereit (oben). Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 450 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt (unten).

9. CREDITS

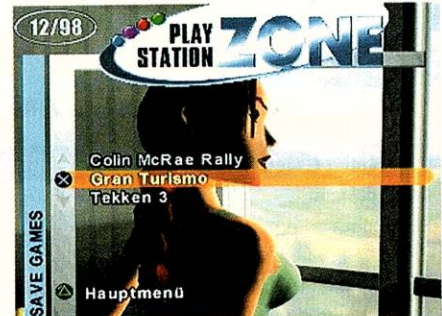
Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe, SCE Deutschland und den beteiligten Firmen (insbesondere Eidos und Psygnosis).



Wieviel Arbeit in der PlayStation Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.

8. SAVE GAMES

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu Gran Turismo, Tekken 3 und Colin McRae Rally auf Ihre Memory Card transferieren, die in Slot 1 stecken muß. (Slot 2 wird nicht unterstützt!) Wählen Sie mit der X-Taste das gewünschte Spiel aus und folgen Sie dabei den Anweisungen auf dem Bildschirm! Die Wirkung des Spielstands wird auf dem Bildschirm exakt beschrieben. Es muß unbedingt eine Memory Card mit genügend freiem Speicher eingelegt werden, andernfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



Auf der aktuellen CD können Sie Spielstände zu Tekken 3, Gran Turismo und Colin McRae Rally abrufen.

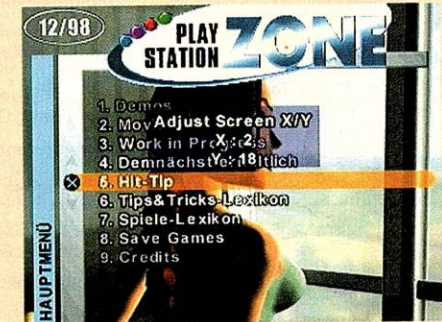


Alle Kämpfer und Spielmodi zu Tekken 3? Unsere CD macht es möglich!

INFO BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie mit dem Steuerkreuz den Screen so, daß Sie alles auf dem Fernseher erkennen können.

Mittels eines integrierten Tools können Sie den Screen problemlos verschieben.



INFO AUFGEPASST!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Falls Sie gerade letztere Variante in Händen halten, besitzt diese Anleitung für Sie leider nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten gleich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!



So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion Playstation-Zone
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
 Fax: 0911/2872-200
 eMails: pszone@computec.de

Zentrale Service-Nummer:

0911-2872-150

Service-Fax:

0911-2872-250

Zentrale Abo-Nummer:

0180-59595 06

Anschrift des Abonnement-Services:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
 Postfach 900201
 90493 Nürnberg

Abo-Fax:

0180-59595 13

Abo-eMail:

computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur:

Hans Ippisch
 (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki

Tips & Tricks: Jonathan Eves

Bildredaktion: Richard Schöller

UK-Korrespondent: Derek de la Fuente

Cheats & Codes: Michael Erlwein

Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:

Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat:

Margit Koch

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der 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 Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of

Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
 Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911-2872-150
 Fax: 0911-2872-240
 eMail: carudolph@computec.de
 Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Ina Schubert -346

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Abonnement:

PlayStation Zone kostet im Abonnement pro Jahr DM 138,- für 12 Ausgaben mit CD (Ausland DM 162,-). Ohne CD: DM 69,- pro Jahr (Ausland: DM 93,-)

Abonnementsbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax.: 06246-8825277

eMail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementspreis für 12 Ausgaben mit CD: öS 990,- (ohne CD: öS 540,-)

Druck:

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

PlayStation Zone wurden noch keine ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt.

Spiele-Hotlines

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	0180-5335555	24 h/Tag
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Cryo Interactive	05241-953595	Mo.-Fr. 18 ⁰⁰ -20 ⁰⁰ Sa.-So. 14 ⁰⁰ -16 ⁰⁰
Eidos Interactive	0180-5223124	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -13 ⁰⁰ , 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ Sa.-So. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -12 ⁰⁰ und 14 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Infogrames Deutschland	0190-510 550	Mo.-Fr. 11 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Psygnosis	0 69-66543400	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Sony Computer Entertainment	069-66543400	Mo.-Fr. 14 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	069-66543300	Mo.-Fr. 9 ⁰⁰ -19 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin	040-391113	Mo.-Do. 14 ⁰⁰ -18 ⁰⁰

CD-ROM defekt?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftshändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM während des Transports beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion  Kennwort: CD 12/98

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg



Inserentenverzeichnis

ACME	87	Kranz Versand	13
Activision	78, 79	Media Attack	83
Baucontec	91	Media Point	107
CDG Media	101	MLC	113
Cross	89	NBG	131
Eidos	4	Psygnosis	85, 109
Electronic Arts	53, 1, 75, 95	Softgold	8, 9
Codemasters	4	Sony C.E.D.	49
Interact	83	Ubi Soft	93
Konami	31	Vidis	121

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
Dual Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Game Buster	☐	☐	☐
Xploder	☐	☐	☐
Light Gun	☐	☐	☐

3. Wie gefällt Ihnen die aktuelle Titelseite? *

Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt die aktuelle Ausgabe? *

Schulnote: _____

*(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

5. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

6. Welche Spiele haben Sie in den letzten drei Monaten gekauft, welche wollen Sie kaufen?

Gekauft in den letzten drei Monaten: _____
 Will ich demnächst kaufen: _____

7. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News Allgemein (S. 10-12)	—	☐	☐	☐
News Japan (S. 14-15)	—	☐	☐	☐
News USA (S. 16-17)	—	☐	☐	☐
Tomb Raider III (S. 18-21)	—	☐	☐	☐
Soul Reaver (S. 24-25)	—	☐	☐	☐
Apocalypse (S. 54-56)	—	☐	☐	☐
TOCA 2 (S. 80-81)	—	☐	☐	☐
PlayStation-Lexikon (S. 38-43)	—	☐	☐	☐
Formel 1 '98-Poster (S. 63-70)	—	☐	☐	☐
Leserbriefe (S. 96-97)	—	☐	☐	☐
Cheats & Codes (S. 98-100)	—	☐	☐	☐
Spyro The Dragon-Lsg. (S. 102-108)	—	☐	☐	☐
Colony Wars 2-Lsg. (S. 110-114)	—	☐	☐	☐
Abe's Exodds-Lsg. (S. 116-122)	—	☐	☐	☐
CD-Anleitung (S. 123-127)	—	☐	☐	☐

8. Welche PlayStation Zone-Variante haben Sie gekauft:

☐ mit CD-ROM ☐ ohne CD-ROM

9. Falls Sie die Variante ohne CD-ROM gekauft haben:

Was war der Grund dafür:

☐ CD-Variante nicht vorrätig ☐ CD-Variante zu teuer
☐ CD-Inhalt uninteressant ☐ Habe selbst keine PlayStation

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

10. Falls Sie die Variante mit CD-ROM gekauft haben: Welche Schulnote erhält die beigelegte Demo-CD-ROM? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____

Demos: _____ Movies: _____ Work In Progress: _____ Demnächst erhältlich: _____ Hit-Tip: _____

Tips & Tricks-Lexikon: _____ Spiele-Lexikon: _____ Save Games: _____

11. Welche Eigenschaften treffen auf PlayStation Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	☐	☐	☐
kritisch	☐	☐	☐
informativ	☐	☐	☐
aktuell	☐	☐	☐
übersichtlich	☐	☐	☐
optisch ansprechend	☐	☐	☐

12. Wieso haben Sie die Erstausgabe der PlayStation Zone gekauft?

- ☐ Interessante Titelgestaltung ☐ Empfehlung von Freund
☐ Im Kiosk zufällig entdeckt ☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
☐ Interessanter CD-ROM-Inhalt ☐ Anzeige in anderem Magazin gesehen
☐ Anzeige in TV Spielfilm gesehen ☐ Kaufte alle PlayStation-Magazine

13. Falls Sie andere PlayStation Magazine kennen:

Gefällt Ihnen PlayStation Zone

☐ besser oder ☐ schlechter als andere PlayStation-Fachmagazine?

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

187. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG •  • Kennwort: PSZ-Zeugnis 12
 Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für alle Spiele, die im Dezember und Januar parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Dezember

Titel	Release
Asteroids 3D	Dezember
Box Champions	21. Dezember
Brunswick Bowling	Dezember
Dolphin's Dream	Dezember
C3 Racing	Dezember
Centipede	4. Dezember
Crash Bandicoot 3	11. Dezember
Libero Grande	11. Dezember
Monster Seed	Dezember
Test Drive 4x4	3. Dezember
Tiger Woods 99	21. Dezember

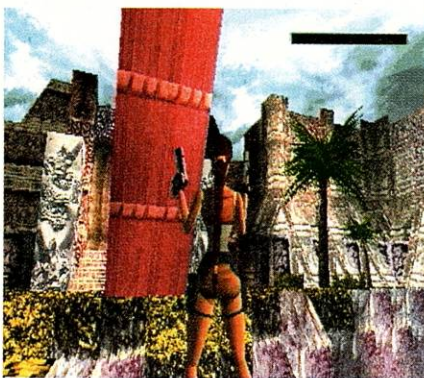
Januar

Titel	Release
Akuji The Heartless	4. Januar
Big Air	29. Januar
Deep Blue	Januar
Earthworm Jim 3D	Januar
Eliminator	29. Januar
Kensei: Sacred Fist	Januar
NFL Extreme	Januar
T'ai Fu	Januar
Premier Manager 99	Januar
RC Stunt Copter	Januar
Shanghai 3D	Januar
Tunguska	3D Januar
WCW/NWO Thunder	Januar

AUSGABE 1/99 AB 16.12.98 AM KIOSK!

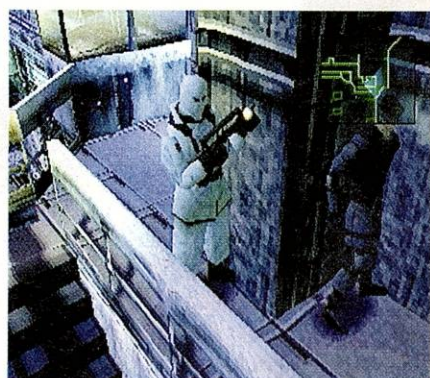
TOMB RAIDER III

Lara Croft, das erste virtuelle Superbabe unserer Generation, rüstet sich für das dritte Abenteuer auf der PlayStation. Ob die unterschiedlichen Outfits, die Spielspaß-technisch eher am ersten Teil orientierten Level-Designs und die zwanzig brandneuen Levels ausreichen, um die Fan-Gemeinde ein weiteres Mal zufriedenzustellen? Unser ausführlicher Test gibt Auskunft! Dazu gibt es außerdem noch eine Überraschung für alle echten Lara-Fans.



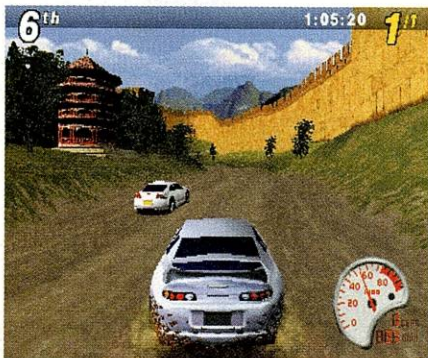
METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid ist ein Spiel der Superlative! Es wird nicht nur von Konamis Presseabteilung als möglicherweise bestes PlayStation-Action-Spiel aller Zeiten angekündigt, sondern auch von der PS-Fangemeinde herbeigeseht wie kaum ein anderes. Daß diese Erwartungshaltung gerechtfertigt ist, beweist unsere ausführliche Reportage in der PlayStation Zone 1/99! Wir verraten, was sich im Vergleich zur japanischen Version noch ändern wird.



C3

Der neueste Titel der Total Drivin'-Macher zählt aufgrund seiner technischen und spielerischen Klasse schon jetzt zu den heißesten Kandidaten für eine der vorderen Startreihen. Wir unterziehen den neuesten Racing-Knaller einer strapazierenden Test-Tortur und überprüfen, was vom Game nach dem 100.000 km-Dauertest übrig bleibt. Als besonderen Bonus haben wir auch hier eine nette Überraschung für Sie vorbereitet.



FIFA 99

Es gibt Fußballspiele und es gibt FIFA! Geht man nach den Verkaufszahlen der anlässlich der Fußballweltmeisterschaft erschienenen Titel, dann ist diese auf den ersten Blick unangebrachte Unterscheidung berechtigt. Ob der jüngste Sproß der EA-Familie einmal mehr den Referenz-Thron besetzen kann, klären wir im Hätetest in der kommenden PlayStation Zone! Unser erster Eindruck ist hervorragend, bleibt es so?



1/99 WEITERE THEMEN

- TEST ZU ACTUA SOCCER 3 FEAT. OLIVER BIERHOFF
- KOMPLETTLÖSUNG ZU CRASH BANDICOOT 3
- GROSSES WEIHNACHTS-GEWINNSPIEL
- VORSCHAU AUF ALLE HITS FÜR 1999
- KOMPLETTLÖSUNG ZU APOCALYPSE

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

**Der bekannte
Kobold – jetzt
auch für
PlayStation!**

HUGO



Von vielen bereits
mit Sehnsucht erwartet.
Jetzt soll Hugo auch
auf der PlayStation seine Abenteuer
bestehen. Mehr Levels
als je zuvor
lassen den kleinen Kobold
„tödliche“ Herausforderungen bestehen,
ehe er seine Frau Hugoline
und die Kinder Rit, Rat und Rut
in die Arme schließen kann.
In den Abenteuern Wald, Tauchen,
Holzfäller, Skateboard, Zug, Flugzeug und Berg
wendet Hexana alle Kräfte auf,
um Hugo an der Befreiung seiner Familie zu hindern.

**ERHÄLTlich
IM GUTEN
FACHHANDEL**

Im Vertrieb
von:



Besuchen Sie uns auch im Internet: <http://www.nbg-online.de>

Der ultimative MixinAster



MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst!
Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Design coolere Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!



Designe Dein Video!



Be a DJ!



©1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.



Codemasters®

www.codemasters.com

FIA
FORMULA
WORLD
CHAMPIONSHIP

FORMEL 1

98

OFFIZIELL LIZENZIERTES SPIEL

DEKRA



© 1998 Psygnosis. Formel 1 ist ein eingetragtes Warenzeichen der FIA. Alle Rechte vorbehalten.

STATION ZONE

