

DM 6,50

PLAY
STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

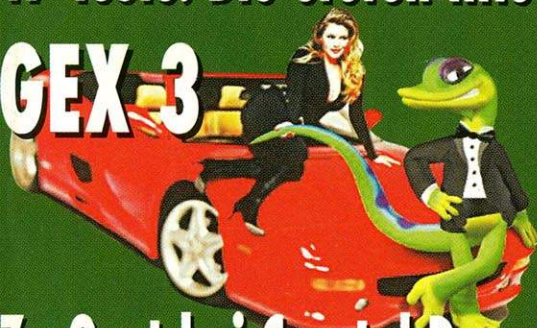
ZONE

NEU: NUR DM 6,50!

A BUG'S LIFE

17 Tests: Die ersten Hits 1999

GEX 3



Zu Gast bei Crystal Dynamics:
Neues vom TV-Junkie

SOUL REAVER

RIDGE RACER 4

METAL GEAR SOLID

Duell der Giganten: Die Frühjahrshits ausführlich vorgestellt!

AKUJI THE HEARTLESS

Erstmals getestet: Crystal Dynamics greift Lara an!



MIT DOPPELPOSTER!

Metal Gear Solid & Spyro The Dragon



Die PlayStation Zone-CD Vol. 3 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 234 Spielen, ein Spielelexikon mit Bewertungen zu 533 Titeln, 17 Save Games und brandaktuelle 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 ganz aktuellen Top-Hits und kommenden Charts-Stürmern!

1. TOCA 2



Spielbar: Zwei Varianten (Honda Accord, Formel Ford) des Referenzrennsports von Codemasters zum Antesten.

2. Apocalypse



Exklusiv: Bruce Willis tobt sich endlich auf der PlayStation aus! Das spielbare Demo ist wirklich auf der CD!

3. Actua Soccer 3



Exklusiv: Bestreiten Sie ein Match zwischen Bayern München und Borussia Dortmund mit dieser Demo-Version.

4. Actua Tennis



Spielbar: Ein gepflegtes Tennisspiel ermöglicht die gelungene Demoversion von Gremlins neuem Sporttitel.

5. Music



Exklusiv: Sie wollen selber Songs komponieren? Dann probieren Sie es mit dieser Sparversion des Codemasterknallers.

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTlich

5. HIT-TIP

Bilder zu 12 Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden (Asterix, Silent Hill, Metal Gear Solid, A Bug's Life u. a.), Screenshots zu 7 Spielen, die in diesen Wochen erscheinen (u. a. Akuji The Heartless, Kensei-Sacred Fist, KKND Krossfire) und Bildschirmfotos zu den 12 erfolgreichsten Neuveröffentlichungen der jüngsten Zeit (u. a. Crash Bandicoot 3, Oddworld: Abe's Exoddus, Tomb Raider III) finden Sie in diesen drei Rubriken – zusammen mit allen notwendigen Informationen. Um die Anwendung besonders einfach zu machen, werden die Bilder auf Wunsch der Reihe nach gezeigt.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 9:05 MIN.)

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

1. Prince Naseem

Länge: 1:23 Minuten



Exklusiv: Hier können Sie erstmals bewegte Bilder zu Codemasters' neuestem Boxspielhit sehen.

2. T'ai Fu

Länge: 2:28 Minuten



Exklusiv: Dreamworks und Activision basteln an einem kuriosen Action-Adventure.

3. Asteroids 3D

Länge: 1:30 Minuten



Exklusiv: Gremlins zeigt Ihnen die spektakulärsten Szenen Gremlins furioser 3D-Reihe auf dieser CD!

4. Ridge Racer 4

Länge: 1:47 Minuten



5. Metal Gear Solid

Länge: 1:47 Minuten



Exklusiv: Gremlins zeigt Ihnen die spektakulärsten Szenen Gremlins furioser 3D-Reihe auf dieser CD!

Das Magazin mit CD gibt es für DM 12,80 am Kiosk!

Von PlayStation Zone sind zwei Varianten erhältlich: eine mit exklusiver Multimedia-CD für DM 12,80, eine ohne CD für DM 6,50. Letztere halten Sie gerade in den Händen, deswegen besitzt die Inhaltsangabe genauso wie die detaillierte Anleitung auf den Seiten 123 bis 127 für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich nach der PlayStation Zone mit CD. Danke für Ihr Verständnis!

6. TIPS & TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 234 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

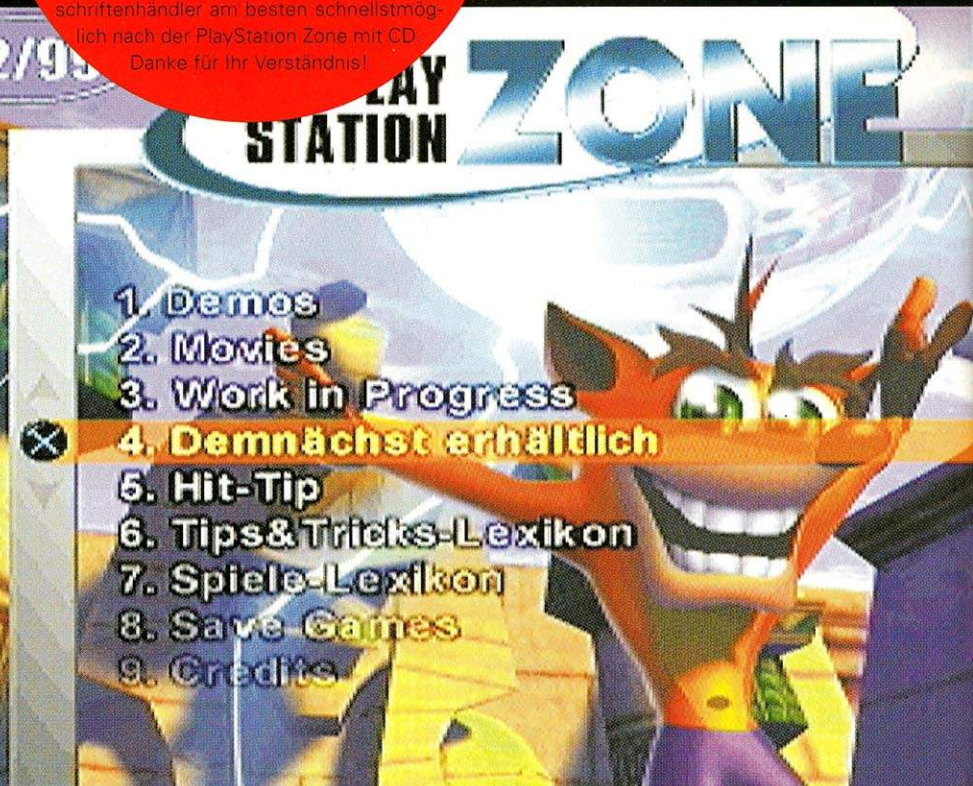
Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 534 Spiele umfassenden Spiele-Lexikon erhalten Sie Wertungen und Infos zu wirklich allen in Deutschland jemals erschienenen Titeln. Dieses Lexikon wird natürlich Monat für Monat aktualisiert.

8. SAVE GAMES

17 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits. Neu hinzugekommen sind: Tomb Raider III, Spyro The Dragon, S.C.A.R.S., Ninja, Test Drive 5, Megaman Battle&Chase. Außerdem: 10 Bonus-Spielstände zu: Tekken 3, Gran Turismo, Colin McRae Rally, Everybody's Golf, Fluid, Future Cop G-Police, MediEvil, One, Road Rash 3D.

HINTERGRUNDMOTIV: CRASH BANDICOOT 3

HAUPTMENÜ



MEHR INFOS?

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



Verlier... ...nicht die Kontrolle!

Heiße Gratwanderung zwischen Rennspiel und Realität.

“Dieses Rennspiel ist ein Brett ...
Rushhängeschild dieses Genres.“
PlayStation Games 11/98

“Pixelgenau werden Berührungen registriert, und abhängig davon, wo und wie hart man seine Gegner touchiert, schleudert das Fahrzeug ...“
PlayStation Games 11/98

“... Tuningmöglichkeiten der Autos sind unglaublich groß. Bremsbalance, Getriebeübersetzung, Federbeine, Gewichtsverteilung und vieles mehr können optimal ausgerichtet werden.“
Game Racer 12/98

89 % PlayStation Games 12/98

89 % Mega Fun 12/98

85 % PlayStation Zone 12/98

1,9 Offizielles
PSX Magazin 12/98



EUTECHNYX

www.infogames.de





THOMANGEBEND!







www.easports.com



WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



11. Dezember 1998

Die Leitung eines Fachmagazins für PlayStation-Spiele ist in der Regel eine extrem interessante und abwechslungsreiche Aufgabe. An Tagen wie diesen fragt man sich jedoch, ob man es nicht leichter haben könnte. Da hat man nach 124 Telefonaten, 89 eMails und 25 Faxen die dritte Ausgabe der PlayStation Zone-CD mühsam fertiggestellt, um dann damit konfrontiert zu werden, daß eine Spiele-Demo fehlerhaft ist und außerdem noch etliche Kleinigkeiten korrigiert werden müssen.

14. Dezember 1998

Es ist geschafft! Sämtliche Bugs wurden beseitigt und die CD befindet sich wieder bei Sonys QA-Abteilung zum Approval. Besonders freut uns die Tatsache, daß Apocalypse tatsächlich auf der CD vorhanden ist und Bruce Willis nicht nur als PSZ-Statist vom Cover grinst. Für zufriedene Leser scheuen wir im übrigen keine Mühen, wir stecken nicht den Kopf in den Sand und schmeißen fehlerhafte Demos kurzerhand von der CD, wenn eine Bug-Meldung eintrifft, sondern bemühen uns, alle Fehler zu beseitigen. Als Durchhalteparolen auf dem steinigen Weg zur fertigen PSZ-CD dienen uns dabei die täglich eintrudelnden PSZ-Leserzeugnisse, in denen vor allem die CD gelobt wird.

16. Dezember 1998

Die ersten Reaktionen zur zweiten Ausgabe der PlayStation Zone treffen in der Redaktion per Fax ein. Besonders überrascht sind die Leser von der dieser Ausgabe beilie-

genden PSZ-CD, auf der sich nach Lesermeinung „konkurrenzlos gute“ Demos und erstaunlich viele Spielstände befinden.



18. Dezember 1998

Erste Verkaufstrends der Erstausgabe von PlayStation Zone treffen in der Redaktion ein und bescheren uns ein vorgezogenes Weihnachtsfest. Die Zahlen liegen weit über dem, was wir uns erhofft hatten. Dafür möchte ich mich im Namen der ganzen Redaktion auf's herzlichste bei Ihnen bedanken!

24. Dezember 1998

Stille Nacht, heilige Nacht: Selbst PSZ-Redakteure gönnen sich während der Weihnachtstfeiertage ein kleines Päuschen und nehmen für zumindest 24 Stunden kein PlayStation-Pad in die Hand (obwohl die Produktion der Ausgabe 2/99 kurz bevorsteht).

28. Dezember 1998

Auch wenn es nach der Beendigung der letzten Ausgabe nicht danach aussah - in dieser Ausgabe berichten wir über mehr Spiele als je zuvor: 17 Tests und 15 Angespielt-Reportagen (darunter Megahits wie Ridge Racer Type 4, Metal Gear Solid oder Soul Reaver) dürften Ihnen eine Menge Lesestoff für die nächsten Wochen bieten.

Ihr *Hans Ippisch*

Hans Ippisch
Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Als besonderen Service liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die in den nächsten Wochen in Deutschland erscheinenden Titel.

Titel	Genre	Hersteller	Release	Titel	Genre	Hersteller	Release
Januar							
Bust-a-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	Januar	Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	Februar
Devil Dice	Puzzle	SCED/Shift	15. Januar	Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	Ende Februar
Jurassic Park 2 Platinum	Action	EA	14. Januar	Master of Monsters	RPG	Konami/ASCII	Februar
Monster Seed	Action-Adventure	Infogrames/Sunsoft	Januar	Mega Man Legends	Action-Adventure	Virgin/Capcom	Februar
NFL Extreme	Football	SISA	22. Januar	Mega Man X4	Action/Jump&Run	Virgin/Capcom	Februar
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Infogrames/Sunsoft	Januar	Metal Gear Solid	3D-Adventure	Konami	26. Februar
Premier Manager 99	Sport	Gremlin	Januar	Monkey Hero	3D-Action	Take 2	15. Februar
Shanghai True Valour	Geschicklichkeit	Sunsoft	Januar	Populous - The Beginning	Strategie	EA/Bullfrog	Februar
Soul Blade	Beat 'em Up	Namco	Januar	Poy Poy 2	Skill/Strategy	Konami	Februar
Tiger Woods 99	Golf	EA Sports	27. Januar	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	25. Februar
Wild Arms	RPG	SCED/SISA	22. Januar	Rebus (vorl. Titel)	RPG	Konami	Februar
Februar				Rugrats	Action	Konami/THQ	Februar
A Bug's Life	Action-Adventure	SCED/Disney	19. Februar	San Francisco Rush 2	Rennspiel	GT/Midway	1. Februar
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Februar	Sports Car GT	Rennsimulation	EA	Februar
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	19. Februar	Street Skater	Sportsimulation	EA	26. Februar
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	15. Februar	The Granstream Saga	RPG	SCEI	26. Februar
Big Air	Sport	EA/Accolade	25. Februar	Trap Gunner	Action	Konami	Februar
Carmageddon II	Rennspiel	THQ	Februar	Tunguska	3D-Action-Advent	Acclaim/Project 2	Februar
Eliminator	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	5. Februar	Uprising 2	Action	Ubi Soft	Februar
Global Domination	Strategie	Psygnosis	26. Februar	WCW/nWo Thunder	Wrestling	Konami/THQ	Februar

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	88
Lesertips	92

NEWS

Ace Combat 3	12
Cyber Shock-Controller	9
Discworld Noir	8
Eidos-Interview	10
Galerians	13
Indiana Jones	10
New Legends	13
Rampage Universal Tour	15
RC Stunt Copter	15
R-Type Delta	13
Swing	9
Shock Hammer	9
Thousand Arms	14
Twisted Metal 3	15
X-Ploder Update	10

GALERIE

Guardian's Crusade	43
Le Mans 24	45
Rally Cross 2	44
Retroforce	43
Shadowman	42

PSZONE CD VOL. 3

Schmuckes Cover und Anleitung ..	123
----------------------------------	-----

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	46
----------------------------------	----

RUBRIKEN

Charts	52
Impressum	128
Inserenten-Verzeichnis	128
Leserbriefe	86
Poster	63-70

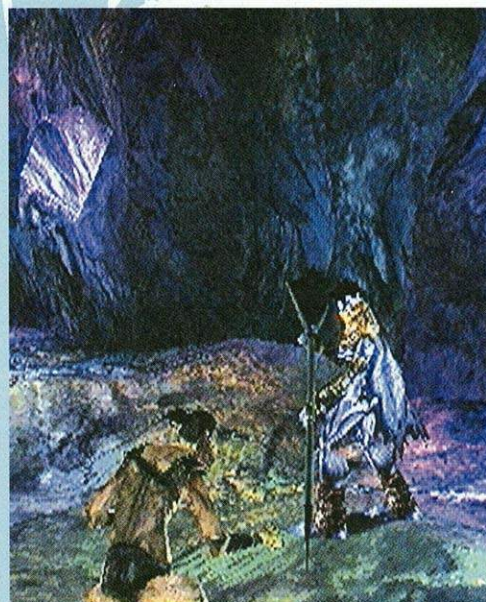
SPIELEREGISTER

A Bug's Life	58
Ace Combat 3	12
Akuji The Heartless	54
Apocalypse	110
Asterix	34
Big Race USA	80
Blood Lines	36
Box Champions	73
Brunswick Bowling	80
Bust-a-Move 4	81
Crash Bandicoot 3	104
Discworld Noir	8
Dodgem Arena	82
Galerians	13
Gex 3: Deep Cover Gecko	24
Granstream Saga	76
Guardian's Crusade	43
Indiana Jones	10
Kingsley	35
Le Mans 24	45
Metal Gear Solid	16
Mr. Domino	80
New Legends	13
No Fear Mountain Biking	32
Oddworld: Abe's Exoddus	114
Pocket Fighter	82
Prince Naseem Boxing	28
Pro 18 World Tour Golf	37
Racing Simulation 2	40
Rally Cross 2	44
Rampage Universal Tour	15
RC Stunt Copter	15
Retroforce	43
Ridge Racer Type 4	20
Rival Schools	83
Rollcage	30
R-Type Delta	13
Running Wild	31
Shadowman	42
Swing	9
Soul Reaver	26
Test Drive 4 x 4	74
Thousand Arms	14
Tiger Woods 99	75
Tiny Tank	38
Tomb Raider III	94
Twisted Metal 3	15
Warzone 2100	41
Wild Arms	60
WCW/nWo Thunder	72
X-Men vs. Street Fighter	83

METAL GEAR SOLID

Daß der strategische Action-Kracher von Konami nicht umsonst auf dem ersten Platz der Most Wanted-Charts steht, machte uns die erstmals spielbare deutsche Version deutlich klar. Auf vier Seiten stellen wir Ihnen das möglicherweise wichtigste PlayStation-Spiel des ersten Halbjahres ausführlich vor.

SEITE
10



SOUL REAVER

Crystal Dynamics befindet sich in Höchstform! Dies wird nicht nur von Akuji The Heartless und Gex 3 bewiesen, sondern auch von der Legacy Of Kain-Fortsetzung Soul Reaver, die optisch der versammelten Action-Adventure-Konkurrenz schon jetzt die Schau stiehlt. Wie es sich spielt, was es bietet, wie gut es ist verraten wir ab

SEITE
26

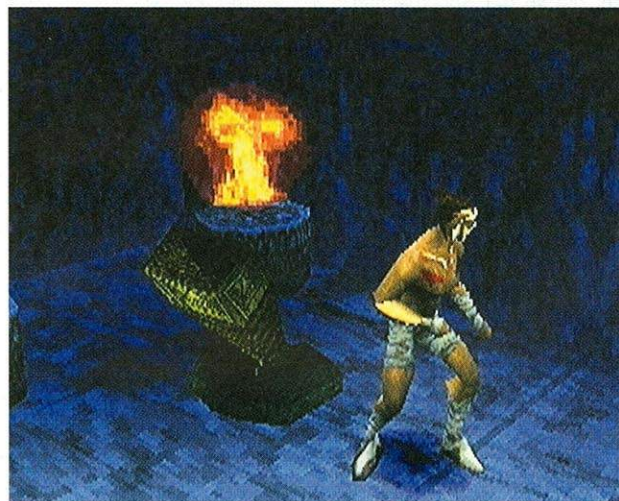
RACING SIMULATION 2

Obgleich der Formel 1-Zirkus gerade die Winterpause absolviert, tobt der Kampf auf den PlayStation-Pisten weiter. Ubi Soft will die Chance nutzen und das heftig kritisierte Formel 1 '98 mit der Umsetzung des PC-Hits auf die hinteren Startreihen verdrängen. Wieso dieses Vorhaben gelingen könnte, zeigen wir deutlich auf.

SEITE
40



AKUJI THE HEARTLESS



Überraschung! Nachdem die Demoversion sowohl grafisch als auch spielerisch noch einige Wünsche offenließ, legten die Crystal Dynamics-Programmierer deutlich zu und zauberten ein 3D-Action-Adventure aus dem Voodoo-Hut, das es sogar mit Tomb Raider III aufnehmen

SEITE
54 kann. Wir haben den ersten Test!

RIDGE RACER TYPE 4

Angestachelt vom Gran Turismo-Erfolg beendet Namco seine Rennspielpause und verhilft der legendären Ridge Racer-Reihe zu einem vielversprechenden Comeback auf der PlayStation. Wir haben die fertige Japan-Version durchgespielt und sie nach Stärken und Schwächen durchsucht.

SEITE
20



KOMPLETTLÖSUNGEN

Apocalypse	110
Bruce Willis-Survival-Guide	
Crash Bandicoot 3	104
Geheime Levels & Karten	
Oddworld: Abe's Exoddus	114
Letzter Teil der Lösung	
Tomb Raider III	94
Tolle Karten für Lara	

ANGESPIELT

Asterix	34
Infogrames' neuester Hit	
Blood Lines	36
Ungewöhnlicher Schlagabtausch	
Gex 3: Deep Cover Gecko	24
Der Gecko ist zurück!	
Kingsley	35
Auf den Spuren von Spyro	
Metal Gear Solid	16
Die deutsche Version im Vorabtest	
No Fear Mountain Biking	32
Der Trendsport auf der PlayStation	
Prince Naseem Boxing	28
Codemasters knockt EA aus!	
Pro 18 World Tour Golf	37
Psygnosis auf dem Grün	
Racing Simulation 2	40
Besser als Formel 1 '98!	
Ridge Racer Type 4	20
Durchgespielt: Der Kult geht weiter	
Rollcage	30
Psygnosis im Speed-Rausch	
Running Wild	31
Kurioses Rennspiel von SCE	
Soul Reaver	26
Laras Thron wackelt schon!	
Tiny Tank	38
Spielzeugpanzer rollen an	
Warzone 2100	41
Die neue Strategie-Referenz	

TESTS

A Bug's Life	58
Das große Krabbeln im Test	
Akuji The Heartless	54
Super: Der neue Hit von Eidos	
Big Race USA	80
Teil 3 von Pro Pinball	
Box Champions	73
Ali kämpft endlich wieder!	
Brunswick Bowling	80
Alle Neune für THQ?	
Bust-a-Move 4	81
Spaßiges Denkspiel	
Dodgem Arena	82
3D-Action ohne Tiefgang	
Granstream Saga	76
RPG mit Polygon-Optik	
Mr. Domino	80
Steinchen-Knochelei	
Pocket Fighter	82
Unterhaltsames von Capcom	
Rival Schools	83
Prügeln nach Capcom-Art	
Street Fighter Collection	82
Capcom schlägt wieder zu	
Test Drive 4 x 4	74
Offroad-Spaß von Accolade	
Tiger Woods 99	75
Die Fortsetzung der PGA-Reihe	
Wild Arms	60
Endlich: Das RPG ist da!	
WCW/nWo Thunder	72
Besser als WWF Warzone?	
X-Men vs. Street Fighter	83
Duell der Superstars	

PLAYSTATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

TOPS:

- 1. REKORDUMSATZ**
280.000 Konsolen in einem Monat verkauft
- 2. HOLLYWOOD IN MAINHATTAN**
Konami lokalisiert Metal Gear Solid in Perfektion
- 3. LICHTGESCHWINDIGKEIT**
Gran Turismo durchbricht 300.000-Schallmauer
- 4. KRIEG DER KONSOLEN-STERNE**
LucasArts macht Star Wars-Spiele auch für PS
- 5. WIR HABEN IHN!**
Bruce Willis tobt sich auf der PSZ-CD aus!

FLOPS:

- 1. KOPIERER-REVOLTE**
SCED und Konami im Kreuzfeuer
- 2. ENTBLOSST**
Lara dank XPloder-Cheat nackt!
- 3. AS TIME GOES BY**
Das Warten auf die Weihnachtshits beginnt
- 4. WO IST DIE PEITSCH?**
Indiana Jones kommt erst im Juni '99!
- 5. WINTER WONDERLAND?**
Der Schnee machte Weihnachtsferien

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

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS



Mit dem Jordan-GP-V2-Lenker werden Sie bei jeder Bodenwelle ordentlich durchgeschüttelt.

Je mehr Rennspiele, desto mehr Lenkräder. Joytech hat das Jordan-GP-Lenkrad überarbeitet und mit dem Kürzel V2 versehen. Neu sind zwei integrierte Elektromotoren, die jetzt ein Spielen im Dual-Shock Analog- und Dual-Shock Digital-Modus ermöglichen. Wie schon der Vorgänger bietet auch diese Variante rutschfeste Pedale, ein griffiges

Lenkrad mit sehr gutem Widerstand und einen soliden Schalthebel, der bei jedem Gangwechsel ein sattes Klicken hören läßt. Die hinzugekommene Rumble-Funktion überprüfen wir auf den steinigten Pisten von C3 Racing. Schon nach wenigen Runden beschloß der Tester, das Gerät von seinem Schoß auf den Konsolentisch zu stellen und dort mit den Saugnäpfen zu befestigen. Damit wäre über die Wucht der Erschütterungen auch schon alles gesagt. Das solide verarbeitete Gerät verfügt zudem über eine übersichtliche Tastenanordnung und unterstützt sowohl den Negcon-analog- wie auch den Sony-digital-Standard. Im Handel ist das Jordan-GP-Lenkrad V2 für DM 150,- erhältlich. Sollte es dort nicht zu finden sein, wenden Sie sich an den Distributor Dynatex. (fb)

DISCWORLD NOIR

TERRY PRATCHETT IN CASABLANCA

Unter Hochdruck arbeitet Perfect Entertainment derzeit an Discworld Noir, das für März auf der Release-Liste von GT Interactive steht. Das Grafik-Abenteuer spielt zwar in der Scheibenwelt, doch orientieren sich Handlung und Locations stark an den klassischen Noir-Filmen. Da die Story mit Ihrer Ermordung beginnt, setzt sich das Gameplay aus Rückblenden zusammen. Im Verlauf Ihrer Ermittlungen stoßen Sie auf finstere Zauberer, Killer-Zwerge und Trolle, die in einem Nachtclub singen. So interessant es auch sein mag, für den Tod persönlich Rätsel zu lösen, so skeptisch sind die Neuerungen zu bewerten, die an der Spielmechanik vorgenommen wurden. Die Objekt-Rätsel der Vorgänger wurden zugunsten eines „Detektivsystems“ stark in den Hintergrund gedrängt. Dieses basiert nur darauf, für ein Gespräch zuvor die passende Information aufgeschnappt zu haben. Ob die Spielbarkeit und der Pratchett-typische Humor die Verquirlung mit düsterer Grafik und der neuen Benutzerführung wohlbehalten überstanden haben, berichten wir in einer der kommenden Ausgaben. (fb)



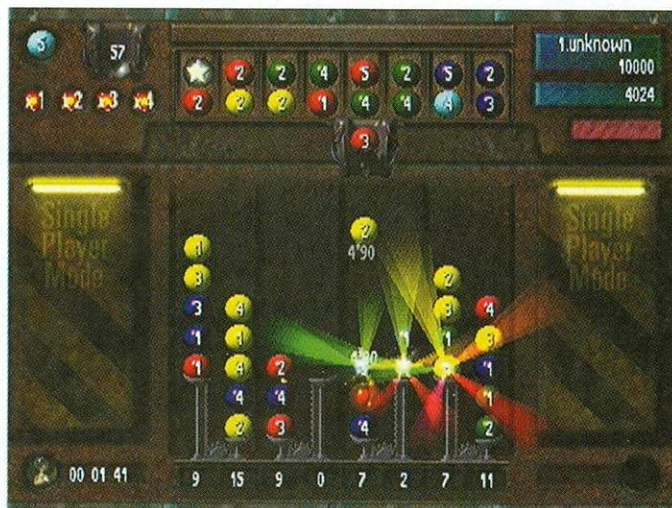
Hoffentlich schläft in der düsteren Atmosphäre nicht der Spielspaß ein.



Das Notizbuch spielt in dem Detektiv-Abenteuer eine zentrale Rolle.



Orte der Handlung: Bibliothek, Villa und Bar sind in Discworld Noir eine Selbstverständlichkeit.

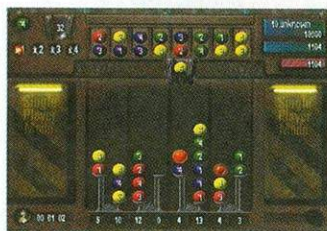


Wenn eine horizontale Reihe komplettiert ist, verschwinden die Kugeln in einem Lichtblitz.

SWING

SCHWUNGVOLLER SPASS

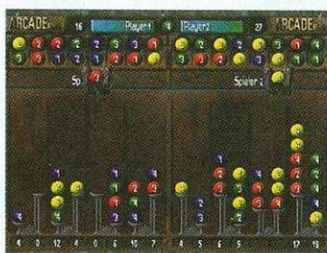
Mit der Konvertierung der PC-Tüftelei Swing debütiert Software 2000 demnächst auf der PlayStation. Das Denkspiel aus deutschen Landen basiert darauf, möglichst fünf gleichfarbige Kugeln in der Vertikalen oder Horizontalen anzuordnen und so zum Zerplatzen zu bringen. Erschwert wird diese Aufgabe dadurch, daß die Kugeln nummeriert sind und auf Waagen am Boden fallen. Damit es Ihnen nicht den Kugel-Greifer zerfetzt, müssen Sie mehrere Züge vorausdenken, ein Gleichgewicht herstellen und plötzliche Verschiebungen einkalkulieren. Herzchen, Sterne und zahlreiche weitere Jokersymbole sorgen dafür, daß das Punktesammeln im Arcade- oder Missionsmodus dauerhaft motiviert. Ein Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus und die zuschaltbare Dual-Shock-Unterstützung sind weitere Argumente, über eine Anschaffung nachzudenken. Den Test zu Swing reichen wir in der nächsten PlayStation Zone-Ausgabe nach.



Herzchen, Farbwandler und Zap-Steine sind nur einige der Extras, die den Spielablauf bereichern.



So soll Ihr Held aussehen - im Spiel sehen Sie nur eine simple Kippmulde.



In der Zwei-Spieler-Variante setzen gelungene Kombinationen das Pad des Mitspielers in Schwingung.



Die Menüleiste ist Ihr Eintritt in den Arcade-, Missions- und Mehrspieler-Modus.

THRUSTMASTER SHOCK HAMMER

KEIN BLAUES WUNDER



Edles Design, unpräzises Steuerkreuz - ein neuer Joypad-Trend?

Von den PC-Flightstick-Profis von Thrustmaster kommt das futuristisch designte Shock Hammer-Joypad in schickem metallic-blau. Neben der ungewöhnlichen Form des Gehäuses fallen vor allem die bequemen geriffelten Griffe auf. Diese bestehen im Gegensatz zum ersten Eindruck leider nicht aus Hartgummi, wohl um den Dual Shock-Effekt nicht abzdämpfen. Im subjektiven Praxistest mit C3 Racing mußte dieser sich der Rumble-Funktion des Sony-Originals knapp geschlagen geben, die analoge Steuerung war aber makellos. Ebenso ungewohnt ist die Wahl zwischen Analog- und Di-

gital-Modus via Schalter statt Knopfdruck, direkt daneben finden die Buttons für Slow-Motion und Turbo-Fire Platz. Die L1/R1-Tasten sind unpraktischerweise nur halb so groß wie die hinteren Knöpfe und die L3/R3-Tasten wirkten ungewohnt schwergängig. Als wahrer Knackpunkt erwies sich jedoch das digitale Steuerkreuz: Bei Tekken 3 oder Pocket Fighter machte die mangelnde Präzision gezielte Aktionen sehr schwierig, ungewollte Diagonal-Eingaben waren eher die Regel als die Ausnahme. Zu haben ist der Shock Hammer im Fachhandel für ca. 60 DM. (fb)

CYBER SHOCK ANALOG CONTROLLER

STATUS-SYMBOL IN SILBER



Prächtig! Aber das Steuerkreuz bereitet Kopfzerbrechen.

Seit Januar ist der Cyber Shock Analog Controller von Blaze (Vertrieb: Fire) für DM 60,- im Handel erhältlich. Das publikumswirksame Pad im Bat-Bum-rang-Design kann in Schwarz oder Silber erworben werden.

Das edle Gerät schmiegt sich gut in europäische Pranken, rumpelt heftig und erlaubt sensible Analog-Spielereien, da der Weg zu den Sticks etwas länger ist als bei der Sony-Variante. Die Lage der L/R-Tasten ist leicht gewöhnungsbedürftig. Als problematisch erwies sich das Steuerkreuz, dessen Genauigkeit der optischen Gestaltung geopfert wurde. Prügel-Experte Michael brachte es nach mehreren Street- und Pocket-Fighter-Runden auf den Punkt: „Oben / Unten taugt; mit Links / Rechts kann man sich nicht einmal präzise durch die Menüs schalten.“ Somit hängt die Brauchbarkeit von Ihrer Spiele-Bibliothek und der Größe des Freundeskreises, den Sie in Erstaunen versetzen wollen, ab. (fb)

PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Beco Mulderij

Beco Mulderij (30) ist Marketing-Director von Eidos Deutschland.



PSZ: Nach diversen Fake-Bildern im Internet wird es ernst mit der nackten Lara: Ein neuer Cheat für das Xploder-Modul läßt Lara tatsächlich im Eva-Kostüm herumlaufen! Wie steht Eidos dazu?

Beco Mulderij: Es ist doch offensichtlich, daß es sich hierbei nicht um Lara handeln kann. Die hier dargestellte Dame ist erstens blond und zum zweiten hat Lara natürlich auch nicht so große Füße wie „Ms. Xploder“. Auch Laras Bauchnabelpiercing ist nirgends zu entdecken...

PSZ: Die Erfolgsgeschichte von Lara nimmt kein Ende. Neue Rekordverkaufszahlen, eine Titelseite bei Bild, Berichte in zahllosen TV-Sendungen und branchenübergreifende Auftritte machten Lara zur bekanntesten Spielefigur der Welt. Wann dürfen wir mit dem Kinofilm rechnen, und, viel wichtiger, wer wird die Hauptrolle spielen?

BM: Wir sind selbst ein wenig überrascht, welche Wellen das Thema Lara schlägt. Immerhin, viele Menschen, die sonst nichts mit Videospielen zu tun haben, lernen erst durch Lara diese faszinierende Welt kennen, und auch bei denen, die vielleicht nie ein Spiel spielen werden, wird dennoch die ganze Branche durch ihre Präsenz in ein etwas seriöseres Licht gerückt, weg von den schmutzigen Spielhallen und sinnlosen Hardcore-Ballereien. Ich habe auf meinem Tisch die Magisterarbeit einer Studentin, die vom Thema virtuelle Stars am Beispiel von Lara Croft handelt - das Phänomen Lara ist somit auch akademisch abgesegnet! Über den Kinofilm gibt es momentan keine weiteren Neuigkeiten zu berichten. Ich schätze jedoch, daß wir uns gerade im Hinblick auf die Besetzung auf Überraschungen gefaßt machen können.

PSZ: Wie war die Resonanz der Kunden auf Tomb Raider III?

BM: Gigantisch - schon am ersten Tag haben Laras Fans die Läden gestürmt, so daß wir mit der Auslieferung kaum hinterherkommen. Allein am ersten Verkaufswochenende sind weit über 100.000 Spiele aus dem Händlerregal in heimische PlayStations gewechselt. Das ist meines Wissens nach einmalig in der Geschichte der Videospiele in Deutschland.

PSZ: Dürfen wir mit einem vierten Teil rechnen? Wird es sich dabei um ein Spiel zum Film handeln?



Unfaßbar: Ein neuer Cheat für das Xploder-Modul läßt in Tomb Raider III eine nackte Frau herumlaufen.

BM: Wir wollen uns doch erstmal auf Tomb Raider III konzentrieren - da ist für Lara vorläufig genug zu tun. Dann hat Lara Urlaub, und dann - wer weiß...

PSZ: Wird Lara auf der PlayStation ein Comeback feiern, oder müssen wir auf die nächste Konsolengeneration warten?

BM: Auch hier möchte ich noch nicht konkret darauf eingehen. Aber bisher scheint sich Lara auf der PlayStation doch recht wohl gefühlt zu haben, nicht wahr?

PSZ: Besten Dank für das Interview.

2MB UPDATE-KARTE FÜR XPLODER V1.XX

FAIRE MOGELPACKUNG

Ebenfalls seit Januar und ebenfalls von Blaze (Vertrieb: Fire) gibt es eine 2MB Update-Karte für das Xploder Schummelmodul (funktioniert nur mit der Version 1.xx). Im zweiten Anlauf konnten wir die Daten von der Karte auf den Xploder übertragen und das Menü der upgedateten Version bewundern. Jetzt stehen Ihnen insgesamt 1502 Cheats zu 201 Spielen zur Verfügung. So können Sie unter anderem Tekken 3, FIFA 98 oder



Cheats für Tekken 3 gibt es dank des Updates nun auch!

Wild 9 einer kleinen Spezialbehandlung unterziehen. Der Bildbetrachter wurde jetzt in eine Multimedia-Abteilung umgetauft, deren Memory-Card-Manager und Music-Player jedoch nur PlayStation Standard-Funktionen imitieren. Gleichwohl ist das Xploder-Upgrade zum Preis von DM 30,- eine faire Sache. Sobald Sie die Daten in das Xploder-Modul verschoben haben, können Sie die 2MB-Karte formatieren und in Gebrauch nehmen. (fb)

INDIANA JONES U. D. T. V. B.

MEHR ALS NUR EIN PEITSCHENKNALL!

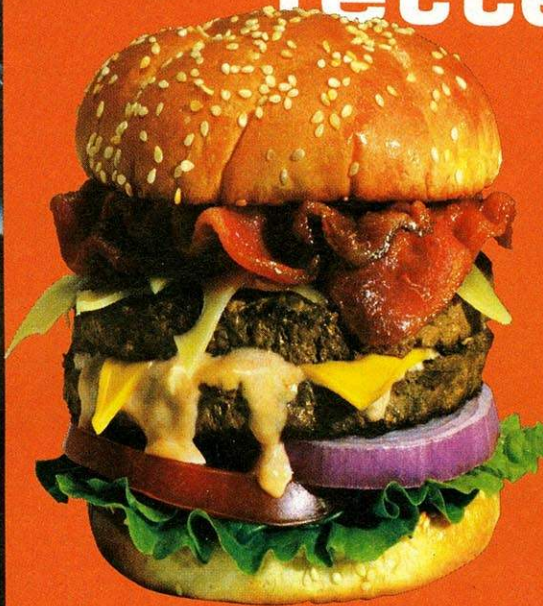
Damit Dr. Jones in seinem ersten PlayStation-Abenteuer - das treffenderweise Indiana Jones und der Turm von Babel heißen soll - auch richtig verstanden wird, hat Softgold im G&G Tonstudio Kaarst mit der Lokalisierung der deutschen Version begonnen. Indy wird von Wolfgang Pampel gesprochen, der den rauhen Mann mit dem markanten Hut in den Kinofilmen synchronisiert. Zudem werden russische Textstellen bearbeitet. Denn auch die Widersacher von Indiana Jones haben etwas zu sagen. Daß man ins Tonstudio gehen muß, zeigt, wie sorgsam LucasArts den Action-Adventure-Auftritt von Indiana Jones vorbereitet. Außerdem wurde unterdessen bekannt, daß sich der Release des Spiels auf Juni verschiebt. (fb)



Wolfgang Pampel - die deutsche Stimme des Helden - eingerahmt von dem Lokalisierungs-Team.

**Jeden Monat Game-Power
mit dem PlayStation Zone-Abo**

Wahnsinns fette Beute!



Hier war schon jemand vor Dir dran und hat sich die Abobestellkarte geschnappt. Du kannst Dein Abo aber auch direkt bestellen:

**COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung,
Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.
Die Prämie gibt's natürlich trotzdem.**

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.** Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adreßänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Das etwas fetttere 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 zusätz-
lichen Speicherplatz
bekommst mit der Play-
Station Memory Card.

Hinweis: Leider hat sich auf unserer
Postkarte der Fehlerteufel eingeschli-
chen: PlayStation Zone im Abo kostet
pro Monat nur DM 11,50!



JAPAN NEWS

Womit werden in Japan die Regale gefüllt? Sind darunter auch Titel, für die sich ein Europäer brav in die Warteschlange einreihen würde? In dieser Rubrik beleuchten wir das Geschehen in Fernost, in dem diesmal Square die Hauptrolle spielt.

Final Fantasy VIII bleibt das Flaggschiff, auf das alle warten: Nach jüngsten Verlautbarungen wird im nächsten Teil ein bis zur Flügelspitze hochgerüsteter Kampfgleiter namens Ragnarok zur Verfügung stehen. Außerdem kann eine magische Sirene, die mit ihren Harfenklängen den Gegnern die Stimme raubt, in die Party aufgenommen werden. Ebenfalls von Square stammt das Spiel *Is Internal Section*, hinter dem sich ein Verschnitt des 3D-Ballerklassikers *Tempest* verbirgt. Surrealistische Grafik und erstklassige Musik sollen ab Februar für eine ungewohnte Atmosphäre sorgen. Im Frühjahr wird dann der 3D-Shooter *Cyberborg* seine Waffen auf dreiste Außerirdische ausrichten. Hier darf man aus der Egoperspektive Action-Maps nach Monstern und einem verschollenen Diplomaten durchkämmen. Für denselben Zeitraum wird auch *Racing Lagoon* erwartet. Der Titel wird als Rennspiel-RPG umschrieben und sollte einige Überraschungen haben.

JAP KURZ & KNAPP

+ Die PocketStation wurde verschoben: Eigentlich hätte das Zubehör für die PlayStation, das sowohl als Memory Card als auch als Mini-Konsole dient, am 23. Dezember erscheinen sollen, überraschend wurde die Veröffentlichung auf den 23. Januar verschoben, da laut SCEI am geplanten Veröffentlichungstag nicht genügend Einheiten verfügbar gewesen wären.

+ Taito und Hori kollaborieren: Spielhallen-Veteran Taito und Hori bringen am 18. März ein neues *Densha de Go! 2*-Joypad für die PlayStation heraus. Die Besonderheit sind die Knöpfe im Zugsteuerungs-Look.

+ SNK macht PlayStation-Spiel: Die Beat 'em Up-Experten und Produzenten der Neo Geo-Konsole haben mit *Athena: Awakening from the Ordinary Live* ihre erste PlayStation-Original-Entwicklung in der Mache. Das Action-Adventure soll am 11. März in Japan erscheinen.

JAP VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|----------------------------------|-----------|
| 1. Ridge Racer Type 4 | Namco |
| 2. Sound Novel Ev. 2 | Chun Soft |
| 3. Gyokuken | Genki |
| 4. J-League Winning Eleven | Konami |
| 5. Poporogue | SCEI |
| 6. Libero Grande | Namco |
| 7. Dance! Dance! | Konami |
| 8. Beatmania | Konami |
| 9. Cool Boarders 3 | SCEI |
| 10. Legaia Densetsu | SCEI |

Quelle: Famitsu, Japan

ACE COMBAT 3

ACE COMBAT 3 IM ANFLUG

Auf unserem Info-Radar sind erste Informationen zu *Ace Combat 3: Electrosphere* aufgetaucht. Die

ACE COMBAT 3
electrosphere

エースコンバット3 エレクトロスフィア
© 1999 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

actionorientierte Luftkampfsimulation, die Namco in der ersten Hälfte dieses Jahres in Japan veröffentlichen will, soll dank aufgebohrter Grafik und verbesserter Gegnerintelligenz PlayStation-Kampfpiloten in ihren Bann ziehen. Sie werden unter anderem in das Cockpit von YF-22 oder YF-23 Jets klettern und nach ausführlichen Einsatzbesprechungen über den 3D-Gefechtsfeldern aufsteigen dürfen. Im Gegensatz zu den Vorgängern soll diesmal nicht jeder Schuß

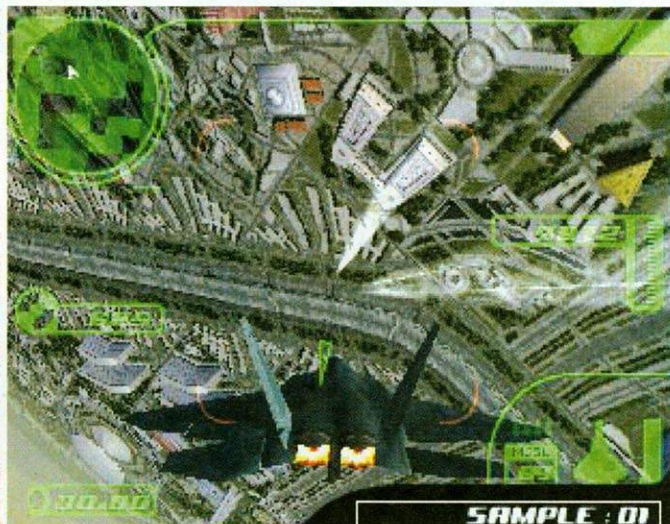
einen Treffer bedeuten. Die feindlichen Flugzeugführer beherrschen komplexe Ausweichmanöver und setzen sofort zum Gegenschlag an. Außerdem kann es durchaus passieren, daß Ihre High-Tech-Raketen vor dem Ziel einfach abschmieren. Man darf gespannt sein, wie sich diese realistischen Einflüsse auf das Spielgefühl auswirken. (fb)



Der Brückenanflug ist eine Herausforderung für jeden Jet-Piloten.



Vom Entwurf zum fertigen Spiel - es scheint nur wenige Verluste zu geben.

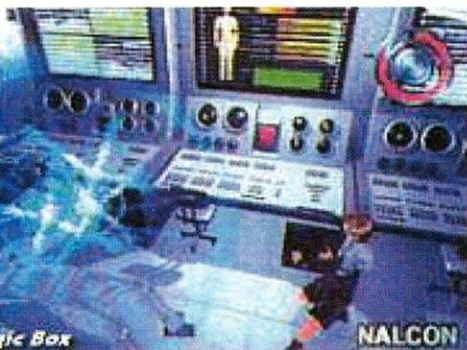


Bei den raffinierten Manövern steht die - sehr detaillierte - Welt Kopf.

GALERIANS

VOLLE DOSIS

Mit Galerians verspricht ASCII ein futuristisches 3D-Action-Adventure, das helfen soll, den unerschöpflichen Bedarf an derartigen Titeln in Japan zu decken. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Leon, der einen superintelligenten Zentralcomputer ausschalten muß. Für diesen Auftrag wird der Charakter nicht nur einer Gehirnwäsche unterzogen, sondern auch mit einem Medizin-Cocktail fitgespritzt. So erlangt er spezielle Psychokräfte, mit denen er Gegenstände analysieren und Feuerattacken ausführen kann. Im weiteren Verlauf trifft er auf Lilia, die via Telepathie kommunizieren kann. Eine erste Verbindung dürfen japanische Spieler im März 1999 aufnehmen. (fb)



Abwechslungsreich: Die Helden müssen in Kontrollstationen knifflige Rätsel lösen.



Verwinkelte Gänge und eine bedrohliche Ausleuchtung sorgen für Spannung.



Dramatische Wendungen werden durch Cut-Sequenzen verdeutlicht.

TRON NI KOBUN (NEW LEGENDS)

LEGENDENBILDUNG

Capcom soll einen Ableger der beliebten Mega-Man-Serie in Vorbereitung haben. Im Spiel, das derzeit den Arbeitstitel New Legends trägt, steht der aus vorangegangenen Folgen bekannte Nebencharakter Tron Bonne im Mittelpunkt. Für die diversen Abenteuer hat die Luftpiratin komplett neue Roboteranzüge im Schrank hängen, die diesmal voll kontrollierbar sein sollen. Betrachtet man die ersten Bilder und bedenkt, daß die Verwertung von Seitenlinien (siehe Final Fantasy Tactics etc.) durchaus üblich ist, wäre es verwunderlich, wenn dieser Titel nicht bald die Werkhallen von Capcom verläßt. (fb)



Im Robo-Suit ist das LKW-Stemmen eine leichte Übung.



Putzige Häuschen, knallige Autos und laufende Schrauben (?) garantieren echtes Anime-Flair.



Im Tunnel ist es dunkel. Daher nehmen Sie unterwegs rasch noch eine Laterne mit.

R-TYPE DELTA

DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Konnten wir im letzten Monat noch die klassische Shoot 'em Up-Kost der legendären R-Type-Serie testen, so sorgt in Japan bereits ein zeitgemäßes Update namens R-Type Delta für Furore. Dabei verließen die Designer von Irem erstmals die ausgetretenen Spritepfade und verlagerten den neuen Streich in die polygonale Grafik-Wunderwelt. Das geniale Design ist dabei glücklicherweise intakt geblieben und bietet dieselben Vorzüge wie eh und je - ausgeklügelte Gegnerformationen, imposante Waffensysteme und hammerharte Endgegner warten also auch anno 1998 auf Sie. Der Umstieg auf den neuen Grafikstil ist den Programmierern dabei hervorragend gelungen, denn der Titel sieht phasenweise spektakulär aus, verliert dabei aber dennoch nicht das typische R-Type-Flair. Da auch der treibende, dramatische Soundtrack ein Leckerbissen ist, können Genre-Freunde also nur hoffen, 1999 eine PAL-Umsetzung serviert zu bekommen. (mm)



Bereits in Level eins bekommt man es mit diesem riesigen Raumschiff zu tun.



Geniale Grafik und perfektes Design - seit eh und je die Tugenden der R-Type-Serie.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Crash Bandicoot 3	Jump&Run	17. Dez. '98
Fighting Eyes	Beat 'em Up	17. Dez. '98
Eve The Lost One	RPG	23. Dez. '98
Tales Of Phantasia	RPG	23. Dez. '98
Januar		
The Next Tetris	Denkspiel	7. Jan. '99
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Jan. '99
Februar		
Final Fantasy VIII	RPG	11. Feb. '99
Silent Hill	Action-Adventure	25. Feb. '99

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: 23.12.98

U.S.A. NEWS

Ungewöhnlich: Bislang war es in der Videospiele-Szene üblich, daß die erfolgreichsten Spiele für die Konsolen aus Japan stammen. Mit **Crash Bandicoot 3**, **Spyro The Dragon**, **Tomb Raider III**, **Formel 1 '98** oder **Apocalypse** änderte sich jedoch die Sachlage....

Tatsache ist, daß die überwiegende Mehrzahl der derzeit beliebtesten Spiele nämlich aus den USA und England kommt, während Namco und Square zuletzt nur in ihrem Heimatland die Charts eroberten. Die Erfolgssträhne der westlichen Softwareproduzenten könnte jedoch schon bald einen herben Dämpfer bekommen, wenn Metal Gear Solid, Ridge Race Type 4 oder Silent Hill weltweit erhältlich sind. Ob Crystal Dynamics hier mit Soul Reaver, Akuji The Heartless, Gex 3: Deep Cover Gecko Gegenwehr leisten kann? Uns Spielefans kann es egal sein, der beständige Wettstreit zwischen den Entwicklern garantiert nämlich bestmögliche Spielequalität. Wie wird wohl das Duell zwischen dem angekündigten Gran Turismo 2 und Need For Speed 4 ausgehen? Kann Indiana Jones mit einem Peitschenhieb den Megaerfolg von Final Fantasy VIII verhindern? Schade ist eigentlich nur, daß kein einziges deutsches Softwarehaus hier mithalten kann, abgesehen von YARG und Swing wird nämlich hierzulande nichts entwickelt.

USA KURZ & KNAPP

+ **Populous kommt früher:** Überraschung bei Bullfrog! Während **Dungeon Keeper II** wohl erst im Sommer auf der PlayStation erscheinen wird, soll **Populous: The Beginning** bereits im Februar in den USA und in Deutschland erscheinen. Ein Bericht folgt demnächst!

+ **WipEout 3-Gerücht:** Psygnosis hat neuesten Gerüchten zufolge den dritten Teil der legendären Rennspiel-Reihe in der Mache. Das Liverpooler Softwarehaus dementiert zwar noch, doch die Quellen, aus denen dieses Gerücht stammt, sind normalerweise sehr zuverlässig.

+ **Konkurrenz für Mario Kart 64:** SCEE höchstpersönlich möchte dem Fun-Racing-Klassiker ein ebenbürtiges Gegenstück auf der PlayStation präsentieren. Der augenblickliche Name ist **Super Deformed Racing**, frühe Screenshots machen einen vielversprechenden Eindruck.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. **Crash Bandicoot 3** SCEA
2. **Metal Gear Solid** Konami
3. **Tomb Raider III** Eidos
4. **NBA Live 99** Electronic Arts
5. **NASCAR 99** Electronic Arts
6. **Twisted Metal 3** SCEA
7. **Madden NFL 99** Electronic Arts
8. **WWF Warzone** Acclaim
9. **Cool Boarders 3** SCEA
10. **NFL Gameday 99** SCEA

Quelle: Famitsu, Japan

THOUSAND ARMS

KOMM IN MEINE ARME!

In der zweiten Hälfte dieses Jahres plant Atlus die Veröffentlichung von **Thousand Arms** in den USA. Das unter Beteiligung der Kartia-Programmierer Red Company entworfene Rollenspiel wird mit handgezeichneten Helden und Polygon-Hintergründen auftrumpfen. Die rundenbasierten

Kampfsequenzen dürfen Sie mit **Meis Triumph** – dem Sohn eines Schmiedes – oder dessen warmherziger Freundin **Sodina Donfried** bestreiten. Außergewöhnlich liest sich die Hintergrundgeschichte des Titels: Im Verlauf des Spiels müssen

weibliche Charaktere gedatet werden, damit die Zahl der Spirit-Punkte steigt! Auf die optische, akustische und künstlerische Umsetzung dieser Szenen darf man gespannt sein. (fb)



Termine in der Oberwelt: Wird hier gerade eine Verabredung getroffen?



Spektakuläre Magieeffekte unterbrechen den Kampfverlauf.



Wenn die üppige Heldin den Vorwärtsgang einlegt, staunen sogar die Monster.

RAMPAGE UNIVERSAL TOUR

UNSER DORF SOLL SCHÖNER WERDEN

Das erfolgreiche Rampage-Konzept geht in die dritte Runde. Midway öffnet erneut die Schleusen des Genlabors und lässt die Monster los. Neben den drei bekannten Charakteren – George, Ralph und Lizzie – begeben sich diesmal vier weitere „mißglückte Experimente“ auf die weltweite Verwüstungstour. Sie können die 125 Städte, die im gewohnten 2D-Stil auf dem Schirm erscheinen, nun auch mit einem Rhinoceros, einer Ratte, einem Hummer oder einem Außerirdischen zerklopfen. Bis zum Frühjahr wird jede der Bestien noch mit einer eigenen Move-Palette bedacht werden. Das dumpfe Schlag- und Trittpertoire wird nun um richtige Kombo-Manöver ergänzt. Via Multi-Tap können sich drei Spieler die Abbrucharbeit teilen. Drei Minuten FMV-Sequenzen, wechselnde Wetterbedingungen und die Dual-Shock-Unterstützung sollen das Gameplay aufregender machen. (fb)



Genußvoll beißt sich die Ratte Curtis an diesem Hochhaus fest.



Auch die bekannten Monster haben ein neues Aussehen erhalten.

RC STUNT COPTER

FERN-GESTEUERT

In den USA soll in diesem Sommer endlich RC Stunt Copter von Shiny Entertainment über Midway erscheinen. Die Idee zu diesem Spiel, in dem Sie einen ferngesteuerten Helikopter durch 3D-Landschaften brummen lassen dürfen, kam David Perry nach dessen Flugstunden in einem echten Hubschrauber. Der Titel soll es Ihnen erlauben, das „Software-Spielzeug“ frei durch die Gegend zu manövrieren, in der Luft stehen zu lassen oder damit Kunststücke zu vollführen. Im Missionsmodus werden Sie hingegen beauftragt, Plastiksoldaten vor einem Rasenmäher zu retten oder Wasser aus dem Nachbargarten auf das eigene Grundstück zu transportieren. Wenn man bei Shiny Entertainment neben der Absolvierung von Flugstunden und dem Erfinden hochtrabender Begrifflichkeiten irgendwann einmal auch dazu kommt, RC Stunt Copter fertigzustellen, wissen wir mehr. (fb)



Die Größenverhältnisse und die Steuerung dürften RC Stunt Copter interessant machen.



Wie sich diese Kugeln wohl auf das Flugverhalten des Helikopters auswirken?

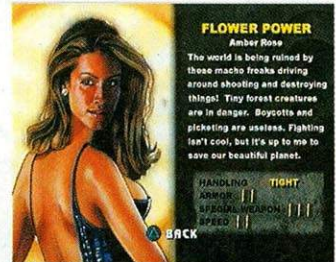


Für das Durchfliegen der Ringe werden Sie mit Punkten belohnt.

TWISTED METAL 3

SCHROTTPRESSE

Im Land der Geschwindigkeitsbegrenzungen ist Twisted Metal 3 von SCEA bereits hoch in die Verkaufscharts eingestiegen. Man darf aus sechzehn abgedrehten Fahrzeugen auswählen und muß in diversen Endzeit-Arenen – darunter natürlich auch der Hangar 18 und das Capitol – die Computergegner zerlegen. Für diese anspruchsvolle Aufgabe stehen Raketen, Flammenwerfer, Dynamitstangen und andere Waffen zur Verfügung. Jedes Fahrzeug verfügt über eine Spezialattacke; auch Kombos sind möglich. Saubere Technik, blitzende Licht- und Explosionseffekte sowie das pulsierende Gameplay machen den Titel für die rabiate Motorsport-Fraktion empfehlenswert. Das spaßige Konzept, das es erlaubt, mit einer Großmutter im Monster-Truck einen Sportwagenbesitzer einzufrieren und wegzusprennen, zieht trotz eingeschränktem Sichtfeld auch im Zwei-Spieler-Modus. (fb)



Schöne Köpfe, wirre Gedanken – die Twisted Metal-Fahrer werden ausführlich vorgestellt.



Mit dem Sirenen-Lasso wird der Gegner durch die Luft geschleudert.



Zwei Spieler, zwei Monster-Trucks und eine erheblich reduzierte Sichtweite.



Nach dem Phosphorregen in der Wüste sieht der Hummer ziemlich mitgenommen aus.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Tiny Tank	Action	MGM	8. Dez. '98
Bust-a-Move 4	Denkspiel	Natsume	9. Dez. '98
Nectaris: Military Madness	Jaleco	Atlus	16. Dez. '98
NBA ShootOut 99	Basketball	SCEA	16. Dez. '98
Januar '99			
T'ai Fu	Action-Adv.	Activision	5. Jan. '99
WCW/NWO Thunder	Wrestling	THQ	12. Jan. '99
Akuji The Heartless	Action-Adv.	Eidos	21. Jan. '99
Februar '99			
Blades Of Steels	Eishockey	Konami	2. Feb. '99
NBA In The Zone 99	Basketball	Konami	2. Feb. '99

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: 23.12.98

Action-Adventure, 1 Spieler, Konami

METAL GEAR SOLID



Der Hunger auf Metal Gear Solid wird immer größer, wie auch der erste Platz in den von unseren Lesern zusammengestellten Most

Wanted-Charts deutlich belegt. Und da besondere Spiele zumeist auch besondere Maßnahmen erfordern, besuchte uns Hans-Joachim Amann, Product Manager bei Konami, höchstpersönlich mit einer spielbaren – und komplett eingedeutschten – Version.



Laut Konami soll dies die einzige Stelle sein, an der man zwingend jemanden umbringen muß.

Auf der Insel Shadow Moses im tiefen Alaska wird ein Militärstützpunkt von Terroristen unter der Leitung der Fox Hound-Gruppe eingenommen, auf dem unter anderem auch Nuklearsprengköpfe entsorgt werden. Diese sind nun natürlich im Besitz der feindlichen Übermacht und stellen eine tödliche Bedrohung für die Menschheit dar. Noch dazu haben die schlimmen Finger zwei hochkarätige Offiziere als Geiseln genommen – den

Darpa-Chef Donald Anderson und den Präsidenten der ArmsTech Kenneth Baker. Der Anführer der Brut, Liquid Snake, fordert die Herausgabe des Leichnams ihres ehemaligen Anführers, ansonsten werden innerhalb der nächsten 24 Stunden Nuklearwaffen abgefeuert. Das mittlerweile bekehrte ehemalige Fox Hound-Mitglied Solid Snake wird damit beauftragt, die Katastrophe zu verhindern – und zwar allein.

Variable Aufgabensstellungen

Im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln, wo der Held praktisch einen modernen Rambo darstellt, der alles niedermetzeln muß, was sich ihm in den Weg stellt, ist bei Metal Gear Solid eine subtile, unauffällige Vorgehensweise



Eine mißliche Lage für unseren Helden - kann er sich daraus befreien?

gefordert. Denn der Held ist kein typischer Pistolero, der mit seinen Waffen und nicht dem Gehirn denkt, sondern ein ausgebuffter Kerl, der mit Eleganz und taktischem Geschick seine Aufgabe lösen will. Wird er dann doch mal von einer Wache oder einer der zahlreichen Überwachungskameras entdeckt, hat man bei Konami im Sinne der besseren Spielbarkeit ein spezielles System ausgetüftelt: Nach der Entdeckung zählt ein Counter von 99 auf

BEI METAL GEAR SOLID GIBT ES MEHR INTRIGEN ALS BEI DALLAS, DENVER UND CALIFORNIA CLAN ZUSAMMEN.

Hans-Joachim Amann, Product Manager von Konami

0 herunter – kann man in dieser Zeit den Auslöser des Alarms besiegen oder besser noch sich verstecken, kehrt zunächst wieder Ruhe ein. Dieses Konzept tut dem Spiel gut, denn machen wir uns nichts vor, in einem Areal mit über 200 schwerbewaffneten Wachposten und permanentem Alarm wäre jeder noch so tolle Held ansonsten nach fünf Minuten tot. Zahlreiche Tips über die weitere Vorgehensweise bekommt Solid Snake dabei des öfteren über das Codec-Videosystem geliefert, über das seine Vorgesetzten mit ihm Kontakt aufnehmen können. Diese Hilfe kann er auch

INFO KOMPLEXE CHARAKTERE MIT EIGENDYNAMIK



Ninja

Einschließlich der gegnerischen Wachen gibt es 21 grundverschiedene Charaktere bei Metal Gear Solid, die zum einen eh schon unterschiedlicher nicht sein könnten, zum anderen eine Art Eigenleben führen und absolut nicht durchschaubar sind. So etwa die bezaubernde Mei Ling, die das Codec-System (mit diesem können Sie unter anderem kommunizieren) von Solid Snake entwickelt hat und auch einem Flirt mit unserem Helden nicht abgeneigt ist. Auch der böse Liquid Snake ist überaus facettenreich, verstecken sich hinter seiner harten, gefährlichen Hülle doch sogar latent verborgene Minderwertigkeitskomplexe. Die Nuklearwaffenexpertin Natasha Romanenko hingegen ist zwar eine meisterhafte Hackerin, aber durch ihre schreckliche Jugend tief gebrandmarkt – mit zarten zehn Jahren verlor sie durch die Katastrophe von Tschernobyl ihre Eltern und betreibt seitdem intensive Forschung in diesem Bereich. Ihr primäres Ziel ist es, diese Plage der Menschheit endgültig abzuschaffen. Über den Background des ominösen Ninjas ist leider nicht viel bekannt, aber er ist ein extrem harter Gegner und kann mit seinem mächtigen Katanaschwert sogar Kugeln abwehren. Bei den anderen Personen verhält es sich ähnlich, denn keine von ihnen ist wirklich eindimensional und alle haben irgendwo eine bewegte Vergangenheit oder schwarze Flecken auf ihrer Weste. Für ein Konsolenspiel ist diese Vielschichtigkeit überaus bemerkenswert und in dieser Form ein absolutes Novum.



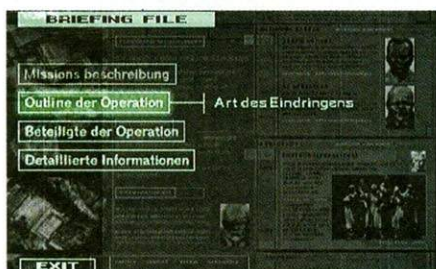
Natasha Romanenko



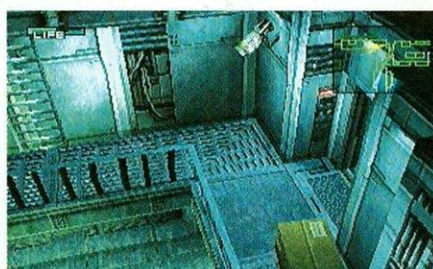
Mei Ling



Liquid Snake



Umfangreiche Informationen zur Vergangenheit von Solid Snake lassen sich abrufen.



Sie können sich auch in Kisten verstecken, um so unentdeckt weiterzukommen.



Der Fight gegen den wuseligen Revolver Ozelot ist eine schwierige Angelegenheit.



Solid Snake im Dialog mit dem mächtigen Ninja und danach im Kampf gegen ihn, der mit bloßer Waffengewalt nicht zu gewinnen ist. Hier ist Handarbeit angesagt.



Hier wurde Snake von einem Wachposten entdeckt – eine Situation, die man vermeiden sollte.

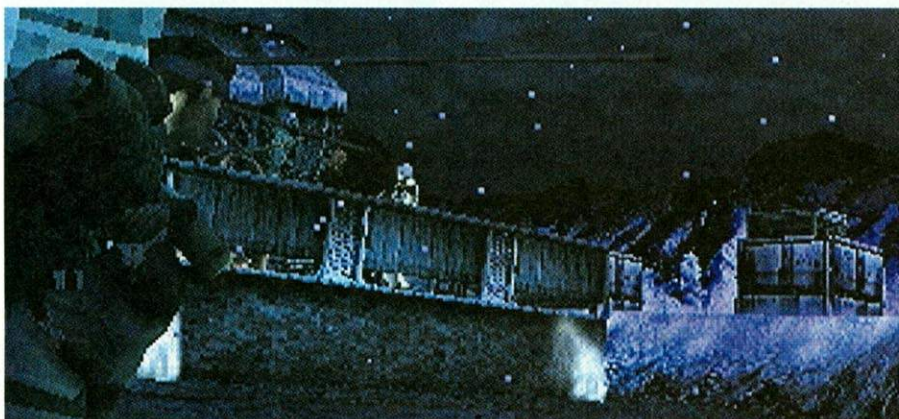


Taktisch kluges Verhalten ist notwendig, um die gegnerischen Wachen auszutricksen.

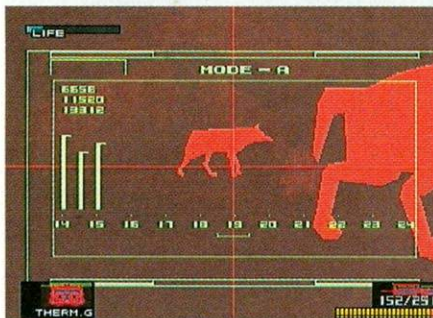


Wie es sich für einen modernen Agenten gehört, hat Solid Snake diverse Waffen und technisches Equipment in seinem Besitz.

gut gebrauchen, denn er hat zahlreiche, überaus diffizile Probleme zu lösen: So muß er tückische Infrarotbarrieren überwinden, durch Minenfelder laufen, Räume voller Gas passieren (Tip: Eine entsprechende Maske suchen) oder gegen Gegner antreten, die ihn aus dem sicheren Schutz eines Panzers attackieren. Besonders interessant könnte der Sniper-Modus werden, der ins Spiel kommt, sobald man ein Scharfschützengewehr gefunden hat



Der Titel versteht es perfekt, eine cineastische Atmosphäre zu erzeugen, unter anderem auch durch oftmaligen Wechsel der Perspektive und den genialen Soundtrack.

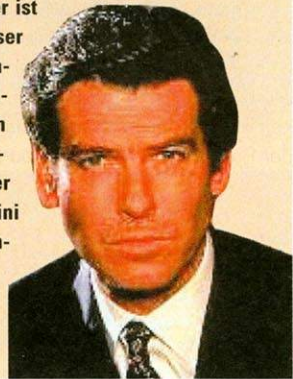


Diese Wölfe kann unser Held nicht nur durch seine Infrarotbrille sehen, sondern auch ihr Geheul akustisch wahrnehmen.



SOLID SNAKE, DER JAMES BOND DER PLAYSTATION?

Obwohl er nicht ganz so adrett und Schönling-like rüberkommt wie James Bond, ist ihm Solid Snake in vielen Punkten durchaus ähnlich: Beim weiblichen Geschlecht kommt er im gleichen Maße gut an, er ist ebenfalls überaus gewitzt und auch ein gewisser Hang zur Selbstironie zeichnet den Konami-Charakter aus. Das wichtigste gemeinsame Kriterium ist aber zweifellos der Tatbestand, daß sich die beiden Agenten gegen - für den Otto Normalo nahezu unbezwingbare - Feindeshorden locker vom Hocker durchsetzen. Ob Snake seinen Martini ebenfalls „geschüttelt, nicht gerührt“ trinkt, ist hingegen nicht bekannt. Hans-Joachim Amann räumt in jedem Fall ein, daß man diesen Vergleich durchaus schüren kann, auch wenn er seinen „Helden“ für wesentlich cleverer hält.



- diese Phase ähnelt zwar dem Klassiker MDK, ist aber ungleich realistischer. Generell kennt der Realismus aber keine Grenzen - so bekommt unser Held in Zeiten größter Anspannung durchaus mal einen

METAL GEAR SOLID ERZEUGT EINE GRÖßERE KINOATMOSPHERE ALS DIVERSE RENDER-SCHINKEN UND IST DABEI UNGLEICH INTERAKTIVER.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

erhöhten Puls - den man über die perfekte Dual Shock-Unterstützung auch merklich spürt - und eine zittrige Schußhand. Nimmt er nun ein zuvor entdecktes Beruhigungsmittel

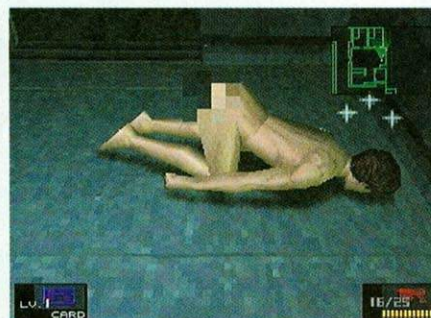
ein, ist er wieder die Ruhe selbst. Zahlreiche kleine Feinheiten erhöhen diesen Realitätsanspruch: So folgen eifrige Wachen den Spuren, die der Protagonist im Schnee hinterlassen hat, andere wiederum sind schon aus einiger Entfernung an ihrem Husten auszumachen oder träumen auf dem Lokus von attraktiven, weiblichen Gefangenen.

Grafische Meisterleistung?

Die verwendete Engine trägt ihren Teil dazu bei, um Sie ganz tief in die Welt von Metal Gear Solid zu ziehen: Die 3D-Szenarien sind überaus detailliert ausgearbeitet, dabei betont düster gehalten und bieten auch beeindruckendes Lightsourcing. Der realistische Schattenwurf, Transparenz- und Spiegeleffekte, der Atem, den man in eisigen Gebieten sieht und viele weitere Details dieser Art sorgen für eine fulminante Optik, die durch die zum Teil grob dargestellten Personen und einige doch recht grobpixelige Abschnitte eine kleinere Abwertung erfährt. Dazu gibt es filmreife Kameraschwenks, die das Geschehen zumeist gut einfangen, und eine optionale Ego-perspektive, in die man bei Bedarf wechseln kann. Ähnlich gut schneidet der Sound ab, denn die verschiedenen Geräusche klingen frappierend real und der Soundtrack ist absolut treibend und packend. Ein Sonderlob verdient sich ferner die Sprachausgabe, auf die wir in einer speziellen Infobox näher eingehen.

Ausblick

Nach einer längeren Session Metal Gear Solid drängt sich unweigerlich folgende Frage



Diese Wache wurde ihrer Kleidung entledigt und fröstelt jetzt vor sich hin - die Darstellung bleibt dabei natürlich jugendfrei.



Werner Kastor
Nichola Thomasoni

Ich muß mich um eine lästige Aufgabe kümmern.

Die deutsche Sprachausgabe ist als vorbildlich einzustufen, die extreme Redelastigkeit ist mitunter aber auch nervig.



Passend zum Namen kann Solid Snake auch durch die Gegend schlängeln.



Auch diesen nobel eingerichteten Abschnitt muß unser Protagonist unbemerkt passieren.

INFO DIE SYNCHRONISATION

Aufgrund der starken Redelastigkeit des Titels hat Konami bekannterweise einen großen Aufwand für die Lokalisierung betrieben – aber es hat sich gelohnt. Die insgesamt 16 Sprecher, die in den traditionellen Abbey Road Studios in London die Aufnahmen durchgeführt haben, kommen im Spiel absolut glaubwürdig und überzeugend rüber. So klingt die zarte Mei Ling irgendwo verletzlich, aber auf eine gewisse Art und Weise auch erotisch, die bösen Buben hingegen je nach Gemütslage und Geisteszustand dezent manisch, bedrohlich oder verwirrt. Daß man die Sache ernst genommen und akribisch durchgeführt hat, belegt ein weiteres Indiz sehr deutlich, denn man hat bei der Übersetzung auch logische Schnitzer des Originals glattgebügelt. So wurde ein zentrales Rätsel durch eine falsche Koordination von Text und Sprachausgabe in der japanischen Fassung schon viel zu früh aufgelöst, was pfiffigen Spielern einen Großteil der Spannung nahm. In der deutschen Version kommt dieser Lapsus nicht vor.

Hier sieht man sehr schön, mit welcher Inbrunst die verschiedenen deutschen Sprecher ihre Aufgabe angegangen sind.



auf: Ist es Spiel, Film oder gar ein interaktiver Spielfilm. Prinzipiell ist dies gar nicht mal so leicht zu beantworten, denn trotz der satten 700 Seiten Text, welche die Handlung weiterführen, und den zahlreichen Zwischensequenzen – die in der Spielgrafik erstellt wurden – wäre ein Vergleich mit den Render- und Videoadventures vergangener Tage, deren spielerischer Inhalt in ungefähr so dürrig war wie mein Kontostand zum Ende des Monats, schlicht und ergreifend unfair, denn die spielerische Klasse des Titel ist unbestritten. Trotz der zahlreichen Möglichkeiten, die sich Solid Snake bieten, trotz der vier Schwierigkeitsstufen und der zwei grundverschiedenen Endsequenzen muß man sich aber dennoch eins vor Augen halten: Klickt man sich flink durch die verschiedenen Dialoge und weiß, was man wann zu tun hat, hat man das Agentenspektakel nach circa fünf Stunden durch. Ob die Motivation dann wirklich so groß ist, die ganze Sache wieder und wieder durchzuspielen, ist mehr als fraglich. Ein beeindruckendes, intelligentes und frisches Spektakel stellt Metal Gear Solid zwar dar, aber für meinen Geschmack hätte man sich noch ein wenig mehr auf das reine Spiel selbst und nicht primär auf die ausufernden Dialoge konzentrieren sollen – diese nerven nämlich trotz der brillanten Synchronisation schon nach kurzer Zeit. Ferner kann man nur hoffen, daß die BPS diesen Titel wohlwollend betrachtet, denn trotz der frappierenden Realität steht das Töten nicht im Vordergrund – ganz im Gegenteil: Bis auf ein, zwei Stellen, wo wirklich zwingend jemand umgenietet werden muß, ist eher friedliche, taktisch geschickte Vorgehensweise vonnöten und wird auch durch besonders gute Statistiken belohnt.

Marco Marzinkowski

ANGESPIELT

Metal Gear Solid streicht die ausgetretenen Genrepfade mit frischer Farbe an und bläst die PlayStation durch viel frischen Wind in luftige Höhen. Ob sie dabei auf Wolke sieben landen wird, wird sich im Februar zeigen, denn der Anteil an weiterführenden Sequenzen und reinen spielerischen Elementen schien uns nicht ganz im richtigen Verhältnis zu stehen. Ein Hit steht aber in jedem Fall an, auch wenn es vielleicht nicht der absolute und erhoffte Oberknaller wird.

Titel	Metal Gear Solid
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25 +
Preis	ca. DM 109, 95
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	tba.
Release	26.2.1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Grafische Höhepunkte sind die Fahrten bei Nacht und der Hafen, den man auf einer Strecke passiert – und das ohne Pop-Ups und Blitzer.

Was zeichnet gute Spiele aus? Richtig, sie halten sich eine gewisse Zeit in den Charts. Was zeichnet sehr gute Spiele aus? Wieder richtig, sie bleiben für noch längere Zeit in den Charts. Bei absoluten Spitzentiteln hingegen scheint es gar schier unmöglich, sie aus den Hitlisten zu verdrängen – siehe Gran Turismo. Der Erfolg dieses Titels ist Namco, den Machern des ersten PlayStation-Rennspiels überhaupt, natürlich ein Dorn im Auge, und daher werkelt man schon seit geraumer Zeit – seit

zwei Jahren, um genau zu sein – an Ridge Racer Type 4, das am großen Rivalen in den wesentlichen Punkten Grafik, Steuerung und Dauer motivation vorbeiziehen möchte. Kann das kühne Überholmanöver gelingen?

Willkommen im Pac Racing Club

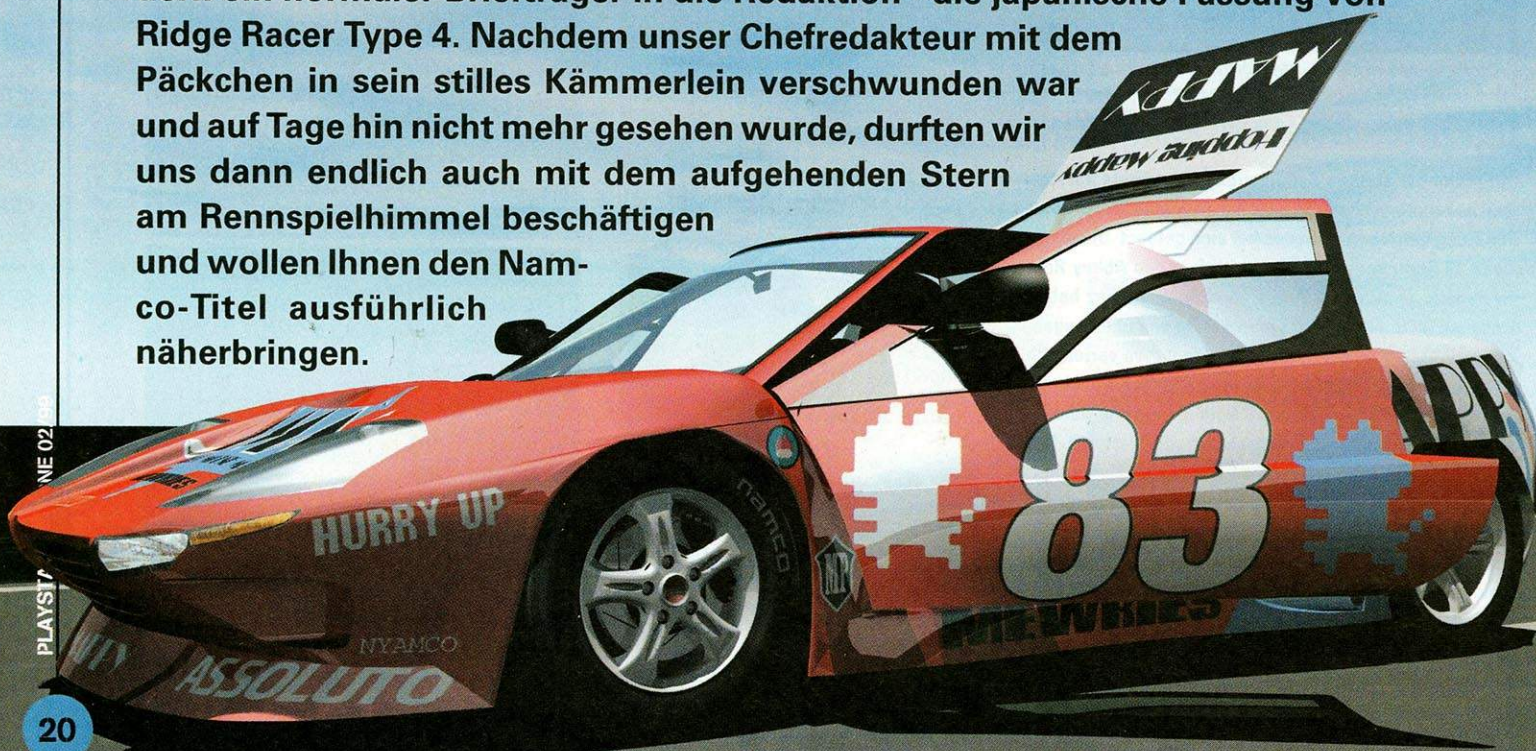
Dieser ist nämlich eins von vier Teams, die zur Auswahl für das Herzstück des Spiels, den Grand Prix-Modus, stehen, auf den wir gleich

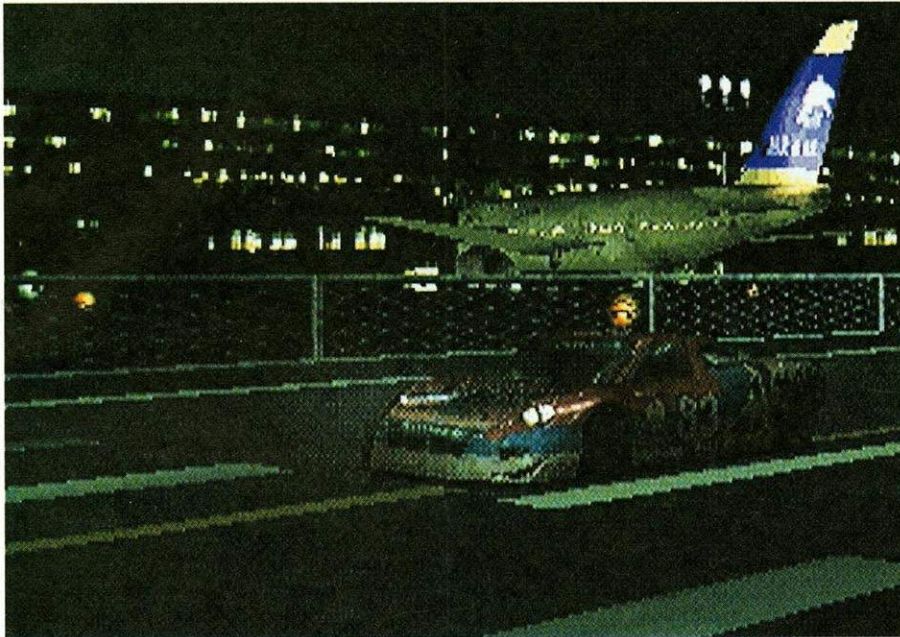
noch näher eingehen. Die anderen drei Mannschaften sind der Racing Club Micro Mouse Mappy sowie die Racing Teams Solvalou und Dig. Obwohl diese Rennställe eine große Gemeinsamkeit haben, nämlich die Tatsache, daß sie allesamt Elemente der glorreichen Namco-Vergangenheit repräsentieren, könnten sie dennoch unterschiedlicher nicht sein, denn sie bieten gänzlich andere Voraussetzungen bezüglich der Schwierigkeit und des Fahrverhaltens. Ist das Team Ihres Vertrauens gewählt, steht eine

Rennspiel, 1-2 Spieler, Namco

RIDGE RACER TYPE 4

Das schönste Geschenk brachte uns dieses Jahr nicht der Weihnachtsmann, sondern ein normaler Briefträger in die Redaktion – die japanische Fassung von Ridge Racer Type 4. Nachdem unser Chefredakteur mit dem Päckchen in sein stilles Kämmerlein verschwunden war und auf Tage hin nicht mehr gesehen wurde, durften wir uns dann endlich auch mit dem aufgehenden Stern am Rennspielhimmel beschäftigen und wollen Ihnen den Namco-Titel ausführlich näherbringen.





Die Kurse bieten eine große optische Abwechslung, hier geht es beispielsweise an einem Flughafen vorbei. Die Lichteffekte und die zahlreichen Details sind dabei eine Klasse für sich.

weitere Wahl an - die des Wagenherstellers nämlich. Auch hier gibt es vier mögliche Varianten mit erneut beträchtlichen Unterschieden. Allein schon dieses Zusammenspiel aus Team und Wagen sorgt für enorme spielerische Abwechslung. So sind mit einigen Kombinationen die berühmten Drifteinlagen definitiv im Mittelpunkt, in anderen Zusammenstellungen hingegen liegen die Wagen auf der Straße wie ein Brett - und überfordern somit auch Einsteiger nicht.

Real Racing Roots '99

In den Real Racing Roots '99, so der Name der Meisterschaft, gilt es, stetig schwieriger werdende Rennserien zu absolvieren. Stehen in der ersten Runde noch zwei Rennen auf dem Programm, bei denen man nur Dritter werden muß, um weiterzukommen, ist bei den zwei Rennen der zweiten Runde schon Platz zwei für den Einzug in die nächste Etappe, das Finale, erforderlich. Dort wird dann nur noch die absolute Siegermentalität belohnt, will heißen, ohne den Platz ganz oben auf dem Podest kommt man nicht in den Genuß des nächsten Races - insgesamt vier müssen im Finale bestritten werden. Erreicht man das gesteckte Ziel dabei nicht, kann man in dieser und den vorherigen Rennserien bis zu dreimal einen neuen Anlauf starten, bevor man die komplette Rennrunde erneut angehen muß. Weitere

DER KLASSIKER WURDE GRAFISCH AUF HOCHGLANZ POLIERT, BIETET ABER WEITERHIN DAS TYPISCHE RIDGE RACER-FAHRGEFÜHL.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Spielmodi sind das zum Rennspiel-Standard gehörende Zeitfahren und - erstaunlich, aber dennoch wahr - erstmalig in der Geschichte der Ridge Racer-Reihe eine Möglichkeit für zwei Spieler gleichzeitig per Splitscreen. Diese ist im übrigen hervorragend spielbar und kommt ohne Qualitäts- und Geschwindigkeitsverlust aus. Weiterhin kann man in einer Garage eigene Lo-



Mit dem neu entwickelten Controller von Namco, dem JoGcon, entsteht ein völlig neues Fahrgefühl.

gos erstellen oder die Karren nach Herzenslust umlackieren. Der Fuhrpark besteht dabei effektiv aus 45 Grundmodellen, die aber in der Farbe und anderen Parametern variiert wurden und somit die 300er-Grenze locker sprengen.

Der Rausch der Geschwindigkeit....

....will sich zunächst gar nicht mal unbedingt einstellen, was aber daran liegt, daß man zu Beginn der Meisterschaft nur Wagen zur Verfügung hat, die etwas schwach auf der Brust sind. Für ein erfolgreiches Weiterkommen wird man aber von seinem jeweiligen Rennstall mit deut-

lich PS-stärkeren Gefährten belohnt, die das Tempo somit in ganz andere Dimensionen erhöhen. Je nach-

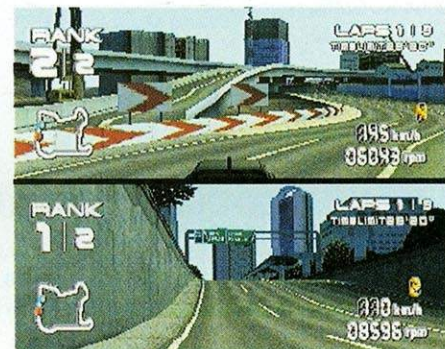
dem, mit welchem Team Sie die Meisterschaft gewinnen, warten dann noch extrem heiße Flitzer auf Sie. Bei einem Sieg wird zudem der Extra Trial-Modus freigeschaltet, bei dem man gegen die besten Fahrer des Spiels antreten muß. Sollte man selbst gegen diese absoluten Cracks erfolgreich sein, warten zahlreiche weitere Goodies auf Siegertypen. Analog können die



Der Rennverlauf wird von 14 abwechslungsreichen Musikstücken untermauert.



Die spektakulären Rennen können natürlich in einem Replay-Modus nachbetrachtet werden.

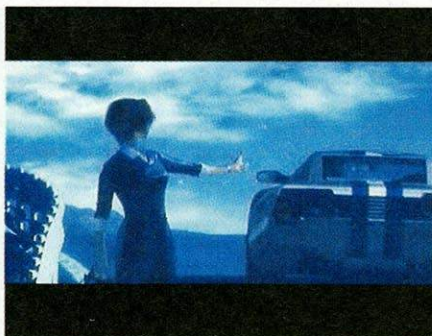


Ein Novum für die Ridge Racer-Serie ist der Modus für zwei Spieler per Splitscreen.



Wahrhaft erstaunlich, im Vergleich zu den Vorgängern lassen sich die Wagen sogar aus der Außenansicht gut steuern.

Rennen leider nicht bestritten werden, außer man ist im Besitz des brandneuen JoGcon-Controllers von Namco. Das Gerät besitzt in der Mitte eine kleine Drehscheibe, über die man die Gefährte - entsprechende Übung vorausgesetzt - absolut präzise und feinfühlig über die verschiedenen Pisten geleiten kann. Ist dieses Feature noch etwas gewöhnungsbedürftig, so



Impressionen aus dem Intro: Diese junge Dame hat arge Probleme mit ihrem Schuhwerk und versucht, per Anhalter weiterzukommen. Ein höflicher Ridge Racer hält natürlich an, was die Lady mit ihrem strahlendsten Lächeln belohnt. Gerade für Anime-Fans ein netter Einstieg.

kann die Force Feedback-Unterstützung des praktischen Zubehörs nur als genial bezeichnet werden – einen derart heftigen Rückschlag bekam man bislang noch von keinem Controller geboten.

Der Gran Turismo-Killer?

Grafisch gesehen kann man diesen Ausspruch auf jeden Fall gelten lassen, die acht Kurse sind mindestens ebenso schön gestaltet wie beim großen Rivalen und kommen auch nahezu gänzlich ohne Pop-Up und unschöne Grafikblitzer aus. Die Frame-Rate ist dabei überaus konstant und – leistungsstarke Boliden vorausgesetzt – ist der neue Ridge Racer ultrasasant. Die optische Ab-

wechslung kommt dabei nicht zu kurz, denn man flitzt etwa bei Nacht an einem Flughafen vorbei, passiert einen extrem detaillierten Hafen, rauscht an malerischen Bergkuppen vorbei oder durchquert eine imposante Metropole. Auch die Lichteffekte und die Spiegelungen auf den Wagen sind absolut brilliant geworden, besonderer Höhepunkt sind dabei die realistisch anmutenden Effekte, die von den Rücklichtern der Wagen ausgehen. Beim Sound hat

man sich bei Namco bemüht, alle Geschmäcker zu befriedigen, denn die insgesamt 14 verschiedenen Stücke bieten eine bunte

Mischung aus nahezu klassisch anmutenden Klängen bis hin zu einigen Technobeats. Wertungstechnisch wird sich der Namco-Titel also

**DURCH DEN INTERESSANTEN
GRAND PRIX-MODUS IST DIE
LANGZEITMOTIVATION IN JEDEM
FALL GEWÄHRLEISTET.**

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone



Man beachte die große Liebe zum Detail, hier kann man am Straßenrand die Charaktere aus Dig Dug und Pac Man erspähen.

in jedem Fall in einer hohen Kategorie wiederfinden – an Gran Turismo wird man sich dennoch weiterhin die Zähne ausbeißen, da dort noch mehr Substanz und Streckenvielfalt geboten werden.

Marco Marzinkowski

INFO DIE GOODIES DER JAPAN-VERSION

Um den Japan-Launch von Ridge Racer Type 4 auch ausreichend zu zelebrieren, hat Namco zahlreiche Goodies spendiert, die sich auf einer zweiten CD befinden. So bekommt man etwa spielbare Demos von Libero Grande, Tekken 3 und anderen Spielen sowie einen Katalog, in dem zahlreiche Informationen zum bisherigen Line-Up abzurufen sind, geboten. Der besondere Höhepunkt nicht nur für Rennspiel-Historiker sind jedoch die gleich zwei Versionen von Ridge Racer, die auf den Silberling gebrannt wurden. Eine „normale“ und eine Variante, die mit erhöhter Auflösung und Frame-Rate protzt. Auch der Detailreichtum wurde dort aufgeböhrt, so ist der berühmte Wasserfall nach dem ersten Tunnel ungleich schöner animiert. Wer muts droppen bei der ganzen Sache: Nahezu alle Spielmodi wurden wegrationalisiert und man kann gegen nur einen Gegner antreten.



Darf natürlich nicht fehlen: Die Ladezeit beim ersten Ridge Racer wird durch den Klassiker Galaga überbrückt.



Ob es den Ur-Ridge Racer und den Produktkatalog auch in der deutschen Version geben wird, bleibt abzuwarten.

ANGESPIELT

Obwohl der neue Ridge Racer in vielen Punkten ganz der alte ist, kann dies keinesfalls als Nachteil angesehen werden, denn spielerisch gehörte die Serie ja schon seit eh und je zur allerersten Garde. Da die Technik jetzt aber absolut zeitgemäß ist und zudem langfristig motivierende Spielvarianten (zwei Spieler per Splitscreen, Grand Prix-Modus) hinzuaddiert wurden, wird die Neuauflage des Klassikers auch 1999 zu den besten Rennspielen zählen. Zwei Dinge fallen aber bei aller Begeisterung negativ auf: Die Kursvielfalt ist trotz aller Abwechslung wie gehabt nicht sonderlich üppig und – was viel schwerer wiegt – es gibt nach wie vor keine Analogunterstützung für Standardpads, sondern nur die Alternative JoGcon.

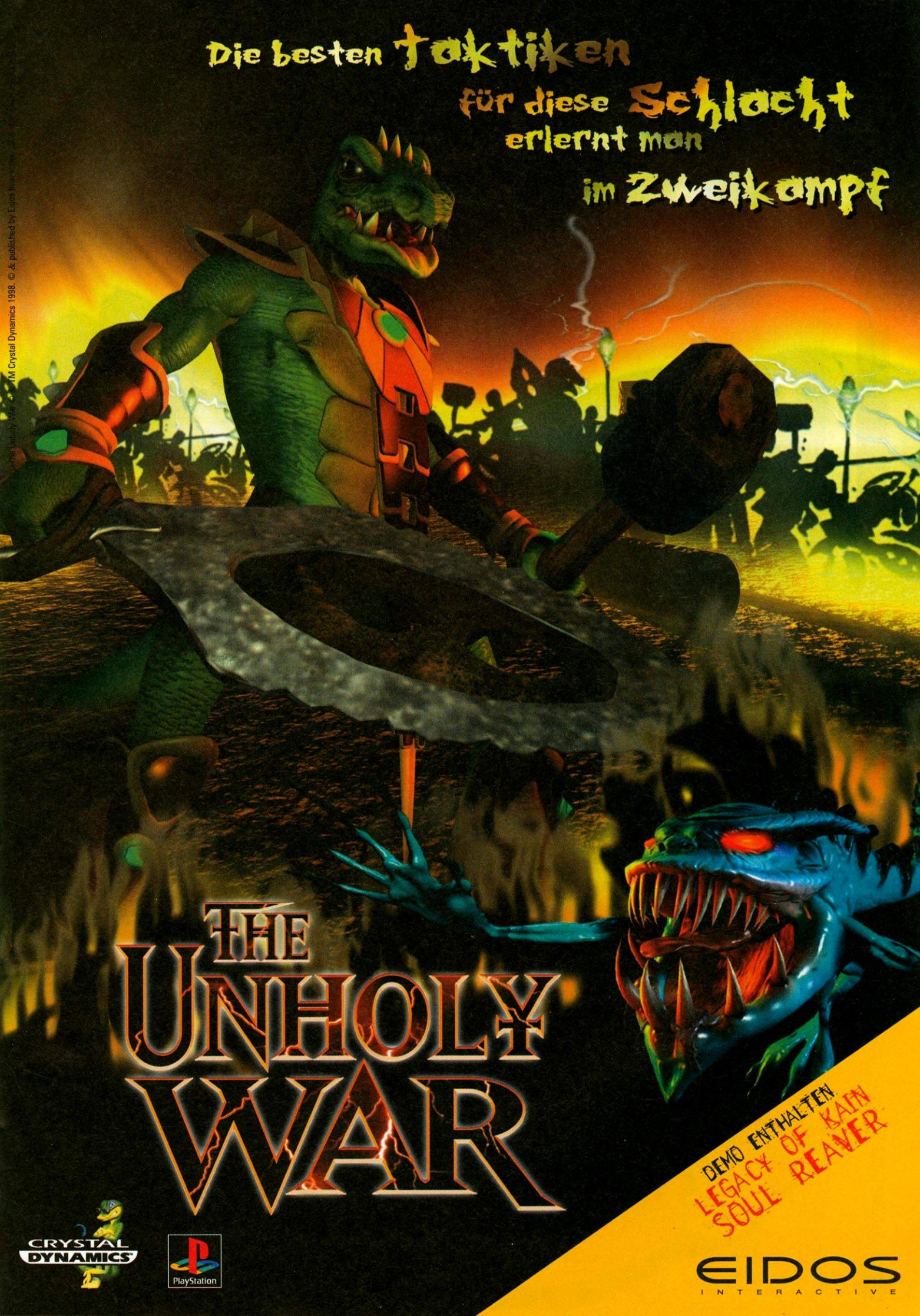
Titel	Ridge Racer Type 4
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	8 Kurse
Preis	tba.
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	tba.
Release	2. Quartal 1999

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

Die besten **Taktiken**

für diese **Schlacht**
erlernt man

im **Zweikampf**



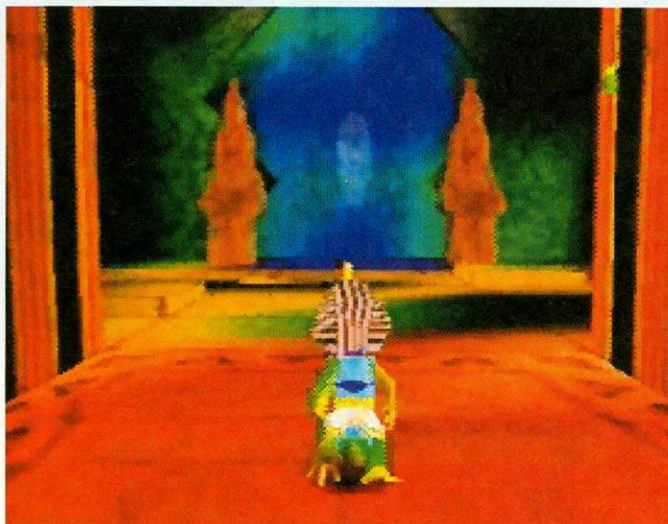
THE UNHOLY WAR



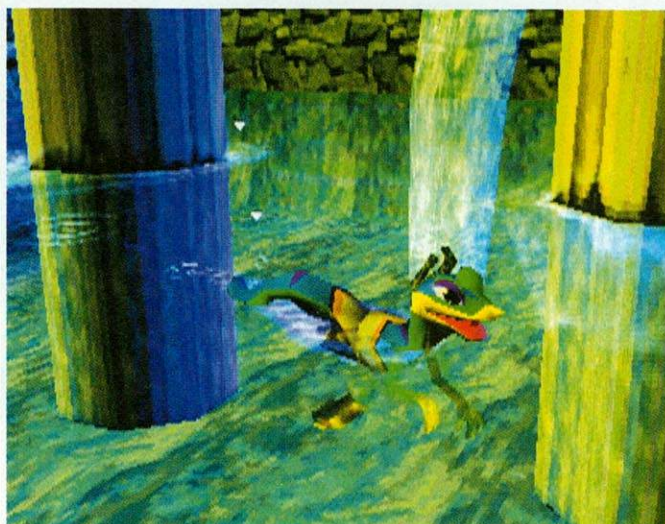
DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER

EIDOS
INTERACTIVE

© 1998 Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. Eidos and the Eidos logo are registered trademarks of Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc.



Auch das alte Ägypten wird von dem kleinen Gecko unsicher gemacht. Wird Gex dort gar das Geheimnis der Sphinx lösen können?



Natürlich bietet die überarbeitete Engine auch feine Transparenz- und andere Spezialeffekte und kann daher voll überzeugen.

Jump&Run, 1 Spieler, Crystal Dynamics

GEX 3 DEEP COVER GECKO

Bis zum letzten Monat stellte das muntere Jump&Run Gex 3D: Enter the Gecko noch die Genrereferenz dar, bis der Titel von Crash Bandicoot 3 zu Recht von der Spitze verdrängt wurde. Mit verbesserter Technik, noch mehr Witz und einer Baywatch-Beauty als Unterstützung will der grüne Gecko sich den Spitzenplatz zurückerobern.

Mit vielen witzigen Anleihen und Parodien auf die Welt des Fernsehens war der Vorgänger ein gelungenes Spektakel und überzeugte durch seine Steuerung und die unheimlich abwechslungsreichen Levels. Ein minimaler Schönheitsfehler war einzig und allein die nicht immer optimale Kameraführung – aber nicht nur in diesem Punkt gelobte man Besserung. Im für April anvisierten Gex 3 Deep Cover Gecko will man den Spielspaß in noch größere Höhen treiben, und auch optisch kann man sich auf einen Leckerbissen einstellen, denn für eine zentrale Rolle im Spiel wurde die Schauspielerinnen Marleece Andrada verpflichtet – mehr hierzu in der Infobox.

Rez is back

Nicht nur Gex feiert bald sein Comeback, nein, auch sein ewiger Kontrahent, der böse Rez, ist wieder im Lande. Diesmal hat der Bösewicht die schöne Agentin Xtra gekidnappt und unser aller Lieblingsgecko in seiner Funktion als Geheimagent hat sie aus seinen Klauen zu befreien. Er folgt dabei Spuren, die auf der ganzen



Ein wilder Ritt auf einem Kamel steht auch auf dem Agentenprogramm.



Die grafische Steigerung im Vergleich zum Vorgänger ist jetzt schon gut auszumachen.

Welt verteilt sind – unter anderem führt sein Weg zum Nordpol, nach Ägypten, Mexiko und in den wilden Westen – und mischt dabei die bösen Schergen von Rez mit seinem gewohnten Schlagrepertoire gehörig auf. Mit seinem langen Waschlappen kann Gex dabei weiterhin genüßlich Fliegen

DER GRÜNE GECKO KÖNNTE ZUM JUMP&RUN-SUPERSTAR 1999 WERDEN.

Marco Marzinkowski, Redakteur PlayStation Zone

aufnehmen und anschließend verspeisen. Zahlreiche Power-Ups verleihen ihm zudem mehr Macht als je zuvor – durch Aufspüren der entsprechenden Goodies kann er z.B. Feuer und Eis als Spuckattacke gegen die Gegner einsetzen. Apropos Gegner: Das Repertoire der zahlreichen Feinde ist abgefahrener denn je, so wird man etwa mit einem bösen Weihnachtsmann konfrontiert und hat auch das wandelnde Ei Humpty Dumpty und den bösen Wolf zu besiegen. Für einige Lacher dürfte dabei wieder – zumindest im englischen Original – die Vertonung des Komikers Dana Gould sorgen, der insgesamt 1000 Sprüche zum Besten gibt.

Ein kleiner Ausritt gefällig?

Ähnlich wie bei Crash wird Abwechslung auch durch die verschiedenen Fortbewegungsmittel erzeugt, die unserem ungewöhnlichen Agenten zur Verfügung stehen: Gex wird mit

einem Snowboard durch die Gegend flitzen können, mit einem U-Boot in tiefe Gewässer abtauchen und sich sogar kurzzeitig einen Panzer krallen können. Auch verschiedene

Tiere (Kamele, Krokodile etc.) warten auf einen Ausritt mit ihm. Die verschiedenen Outfits, die Gex während seines Jump&Run-Trips wie gewohnt anlegt, werden diesmal nicht nur optische Dienste erfüllen. Im Piraten-Kostüm kann z.B. der dazugehörige Haken als Waffe benutzt werden.

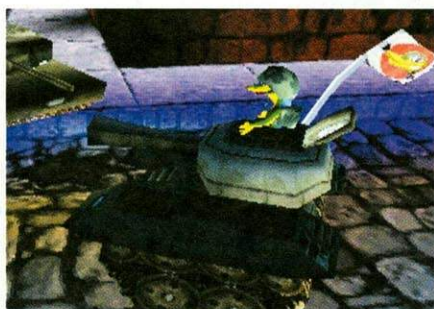
Verbesserte Technik

Wie eingangs bereits erwähnt, soll das Kamerasystem verfeinert werden. Dabei wird diesmal nur ein einziger Modus geboten, der aber deutlich übersichtlichere Schwenks gewährleisten soll als das bisherige System. Ein möglicher Blick nach hinten, so wie bei zahlreichen Rennspielen, soll ferner für eine perfekte Orientierung sorgen. Auch im Bereich Grafik wurde einiges getan, denn alles wirkt wesentlich bunter, detaillierter und schöner als beim alten Gex. Dazu sollen dann noch zahlreiche Videosequenzen von bestechender Qualität kommen, auf die wir leider noch keinen Blick werfen durften.

Marco Marzinkowski



Der berühmte Tritt aus dem Lauf heraus ist auch wieder dabei.



Ganz und gar nicht pazifistisch – Gex als Panzerkommandant.

INFO NACKTE TATSACHEN

In der Hinsicht müssen wie Sie leider enttäuschen, aber immerhin wird die schöne Agentin Xtra von der bezaubernden Marlice Andrada verkörpert. Im Spiel kommuniziert sie des öfteren per Videoeinblendung mit Gex. Die 26-jährige mit den Traummaßen 93-69-89 hat schon bei Baywatch mitgespielt und war in einigen Ländern Playmate des Monats März 1998. Da sie privat eh das Mysteriöse liebt, paßt sie ja wunderbar zum Agentenflair, das im neuen Gex verströmt wird. Ihr Name im Game ist sozusagen Programm – denn ein gelungenes Extra stellt Marlice in jedem Fall dar.



Die Beauty Marlice Andrada ist auch bei Baywatch zu bewundern.



Viva Mexiko. Auch mit einem feschen Sombrero ausgestattet macht die grüne Gefahr die Gegend unsicher.

ANGESPIELT

Noch witziger, noch schöner und noch besser. Gex zeigt sich rundum verbessert und wird bei seinem Comeback im April in jedem Fall für Bewegung in den Charts sorgen. Eventuell kann er sogar Crash Bandicoot vom Sockel stoßen, schau mer mal.

Titel	Gex 3 Deep Cover Gecko
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	ca. 25
Preis	ca. DM 99, 95
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	tba.
Release	April

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

SOUL REAVER

Crystal Dynamics, Herausforderer auf Lara Crofts Action-Adventure-Thron, macht Fortschritte: Wir berichten über die neueste Version des potentiellen Mega-Hits, der im März erscheinen wird!

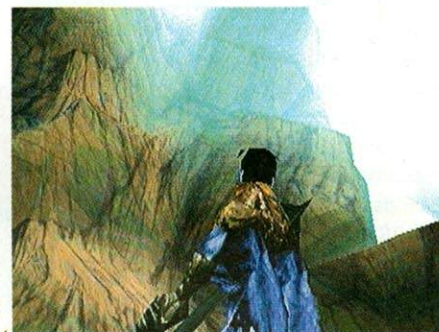
Im Vergleich zur kurzen Demo wurde die Steuerung des Vampirjägers Raziel ein wenig verändert, in der Offensive wird nun zwischen normalen Angriffen und stärkeren Attacken (darunter fällt auch das berühmte Aufspießen der Gegner mit einem der im Spiel häufig vorkommenden Speere) unterschieden. Eine neue Bewegungsmöglichkeit offenbarte bereits der erste Abschnitt des Spiels: An einigen Wänden kann Raziel ohne Mühe in bester Spiderman-Manier hochklettern – die Animation wirkt dabei übrigens extrem überzeugend. Wie sich herausstellte, kann Raziel auch in Tomb Raider-Tradition Steinblöcke schieben oder ziehen. Durch seine übermenschlichen Kräfte hat er gegenüber Ms. Croft dabei natürlich leichte Vorteile, so ist es ihm bspw. ohne weiteres möglich, einen Felsquader auch seitlich zu verschieben.

Raziels Bewegungsfreiheit unter Wasser ist auch bemerkenswert. So gibt es bspw. eine „Auf-tauch-Funktion“, die ihn schnellstmöglich wieder an die Wasseroberfläche befördert. An einigen Stellen ist es nötig, aus dem Wasser heraus höhere Abschnitte zu erreichen. Hierbei kann man genauso wie bei den hohen Sprüngen auf normalem Untergrund verfahren.

Durch Druck auf die Duck-Taste schwimmt Raziel ein Stück tiefer, ein Druck auf den Sprung-Knopf lässt ihn mehrere Meter nach



Beklemmende Atmosphäre: Ein Nachtausflug auf diesem einsamen Boot steht an.



Trotz Nebel auf einige Entfernung wirkt dieses hervorragend texturierte Gebirge grafisch ziemlich beeindruckend.

oben schnellen. In unserer Version stellten Gittertore für den Soul Reaver übrigens kein größeres Problem dar, Raziel drückte sich einfach mit einer schwungvollen Animation hindurch. Ob dies ein Bug oder ein Feature ist, war nicht eindeutig auszumachen. Per Druck auf die Select-Taste kann man eine Art Talentmenü aufrufen, das zum großen Teil offenbar noch keine Funktion hatte. Als nützlich erwies sich allerdings Raziels Fähigkeit, in eine Art Parallelwelt zu wechseln. Dabei verschwinden sämtliche Gegner aus der normalen Welt und je nach Ort tauchen neue Geisterwesen auf. Zwar ist es Raziel hierbei nicht möglich, Gegenstände aus der normalen Welt aufzuheben,

doch hat dieses Feature offenbare einen anderen Sinn: In der Geisterwelt ändert sich der jeweilige Abschnitt ein wenig, Plattformen morphen in eine

DURCH DIE ZAHLREICHEN BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN UND DEN COOLEN HAUPTAKTEUR KANN SOUL REAVER JETZT SCHON BEGEISTERN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

ne andere Form und neue Levelabschnitte werden erreichbar. Es scheint, als wäre ein häufiger Wechsel zwischen der normalen und der Geisterwelt im Spiel für ein Vorankommen unerlässlich.



Unsere Vorab-Version ließ leider noch einige Fragen offen: Was hat es wohl mit dieser seltsamen Uhr auf sich?



Interessant: Hier sehen Sie Raziel durch einen transparenten Geist hindurch.



Kopfüber an der Wand hängen? Für den Soul Reaver stellt dies kein Problem dar!

Die Technik

Die Tatsache, weshalb wir bei Soul Reaver derzeit noch etwas im Dunkeln tappen, was die spielerischen Details angeht, rührt zu einem großen Teil auch daher, daß bisher keinerlei Zwischensequenzen oder sonstige Handlungs- oder Gameplay-erklärende Elemente enthalten sind. Dafür kann man über die Grafik schon wesentlich mehr sagen: Die Levels sind grafisch sehr schön ausgearbeitet und durch die ge-

INFO GEISTERWELT

Eine der besonderen Fähigkeiten ist es, in die Geisterwelt zu wechseln. Dabei verdunkelt sich nicht nur die Stage und neue Objekte und Gegner werden sichtbar, der gesamte Level verändert dabei ein wenig seine Struktur. Dadurch kann man oft Stellen erreichen, die in der normalen Welt noch nicht zugänglich waren.



Links die normale Stage, rechts derselbe Ort in der Geisterwelt – der Steg oben im Bild kann nun bspw. erreicht werden.



Nicht alle Abschnitte in Soul Reaver sind düster gehalten, wie diese leuchtende Höhle beweist.



Auge in Auge mit dem Feind: Ohne den Speer wäre Raziel jetzt ziemlich aufgeschmissen.

schickte Farbgebung ungemein stimmungsvoll. Zwar wird die Detailfülle durch Nebel in einiger Entfernung erkaufte, die meiste Zeit merkt man davon aber zum Glück nicht viel. Die Gegner sind ebenso aufwendig modelliert und gut animiert wie der coole Protagonist. Grafikfehler sind (zumindest in den weitgehend fertiggestellten Abschnitten des Spiels) kaum auszumachen und die Texturen wirken merklich hochauflösender als beim oft ziemlich grobpixeligen Konkurrenten Tomb Raider. Auch der Sound konnte mit atmosphärischer Hintergrundmusik schon ziemlich überzeugen. So sehr Soul Reaver auch begeistern konnte, über einen Schwachpunkt der bisherigen Version können wir leider nicht hinwegsehen: Die Steuerung ist zwar auch über den Analog-Stick möglich, doch wirklich stufenlose Kontrolle wird bei Soul Reaver bis dato nicht geboten. Zwar kann man mit der R1-Taste einen Walk-Modus aktivieren, aber eine richtige Analog-Unterstützung wäre heutzutage eigentlich zu erwarten.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Klasse Grafik, tolle Atmosphäre, interessantes Leveldesign – Soul Reaver macht einen hervorragenden Eindruck. Sollte Eidos bis zum Release die Steuerung noch verfeinern, ist ihnen ein Hit fast schon sicher!

Titel	Soul Reaver
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	tba.
Release	31. März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Boxen, 1-8 Spieler, Codemasters

PRINCE NASEEM BOXING

Wer geglaubt hat, die Boxspiele auf der PlayStation hätten schon das Handtuch geworfen, soll demnächst von Prince Naseem Boxing eines Besseren belehrt werden, denn Codemasters hat mehr zu bieten als einen Champion im Tigerfell.

Bei Codemasters hat man lange darüber gebrütet, wie ein Boxspiel aussehen muß, bei dem das Gameplay nicht zwischen schwerfälligen

dem WBO-Weltmeister im Federgewicht, der dem Spiel seinen Namen gibt, werden Sie unter insgesamt 15 Boxern

DIE ENTWICKLER SCHEINEN DIE RICHTIGE MISCHUNG ZWISCHEN KLASNISCHEM FAUSTKAMPF UND BEAT 'EM UP-ELEMENTEN GEFUNDEN ZU HABEN.

Florian Brich, Redaktion Playstation Zone

ligen Schlagvarianten und behäbigen Bewegungen zu Boden geht. Schon der Arcade-Modus, der gleichberechtigt neben der Weltmeisterschaft und der Management-Variante im Hauptmenü steht, zeigt, daß die Entwickler einen frischen Ansatz gewählt haben. Neben

haken den typischen Schläger, während Bruce „The Shadow“ Chan seine Opponenten durch elegante Martial-Arts-Bewegungen zu überwinden sucht.

Leben in der Arena

In und um den Ring wird deutlich, mit welcher Präzision an Gameplay und Atmosphäre gearbeitet wurde. Die Duelle werden an unterschiedlichen Schauplätzen ausgetragen. Die Liste reicht vom Hinterhof über Stadien in Japan und Rußland bis zu der weltbekannten Arena in Las Vegas. Der Fight selbst hält die Balance zwischen Boxen und Beat 'em Up-Komponenten. Sie können Ihren Gegner in die Ecke drängen, mit Körperschlägen bearbeiten oder durch die lange Gerade auf Distanz halten. Durch geschickte Täuschungen und Ausweichmanöver bleiben Sie auf den Beinen. Gleichzeitig suchen Sie nach den Schwächen in der Deckung Ihres Widersachers und bringen kräftezehrende Kombinationen an. Damit der Spielspaß nicht zu kurz kommt, findet sich in dem Repertoire der Kämpfer alles, was Faust und Arme hergeben. Satte Schwinger, flinke Haken und Spezialattacken können durch einen simplen



Bunte Outfits und Details wie bspw. Tattoos verleihen dem Titel einen derben Charme.



Wenn der Boxer im Laserlicht steht, geht ein Raunen durch das Publikum.



INFO INTERVIEW MIT DAVE VOUT

War auch ohne Boxkampf zu einem Interview bereit: Producer Dave Vout im Gespräch mit PSZ-Redakteur Florian Brich

PSZ: Was war die größte Herausforderung bei der Entwicklung von Prince Naseem Boxing?

Dave Vout (Producer): Es war sehr schwierig, die richtige Balance zwischen traditionellem Boxen und einer vergnüglichen Schlägerei zu finden. Wir wollten keine trockene Simulation entwickeln, sondern einen Schlagabtausch, mit dem jeder Spaß haben kann. Außerdem wollen wir die Spieler dahin bringen, daß sie nicht wild aufeinander losprügeln, sondern eine Strategie ersinnen. Daher haben wir lange an der Steuerung gefeilt.

PSZ: Wie intelligent werden sich die Gegner verhalten?

Dave Vout: Zur Zeit kann man noch Konstellationen anwählen, in denen sich der Computer leicht umhauen läßt. In den nächsten Monaten werden wir die künstliche Intelligenz der Opponenten aber genau abstimmen. Jeder Boxer hat spezielle Stärken

und verfolgt eine bestimmte Taktik. So haut ein angeschlagener Computerboxer beispielsweise nicht blindlings weiter, sondern er tänzelt den Angreifer aus oder zieht sich zurück.

PSZ: Obwohl das Spiel mit vielen Effekten auftrumpft, läuft es erstaunlich flüssig. Wie haben Sie das bewerkstelligt?

Dave Vout: Wir haben die Zahl der Polygone strikt reduziert und auf Motion Capturing verzichtet. Es sind nicht mehr als zweieinhalbtausend Polygone im Einsatz, alle Boxer sind von Hand animiert. So verhindern wir Slowdowns.

PSZ: Wie macht sich das Publikum bemerkbar?

Dave Vout: Das Spiel analysiert ständig den Kampflauf und streut die passende Publikumsreaktion ein. Wir haben auf der CD sehr viele Effekte abgelegt, die sich auch nach der Größe der Kampfarena

richten. Von Buhrufen bis zu Begeisterungstürmen wird alles enthalten sein.

PSZ: In welcher Form hat Prince Naseem an der Entstehung des Spieles mitgewirkt?

Dave Vout: Prince Naseem macht Videos von seinen Trainingseinheiten. Auf diese konnten wir zurückgreifen. Außerdem haben wir seine Bewegungsabläufe und bestimmte Schlagvarianten zusätzlich gefilmt. Prince Naseem trifft sich mehrfach mit dem Produktionsteam und schaut den Grafikern und Animatoren über die Schulter.

PSZ: Sind Team-Mitglieder in den Ring gestiegen?

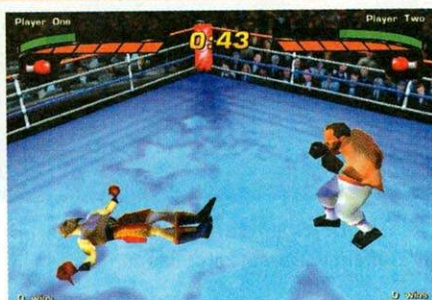
Dave Vout: Nein. Geboxt wird bei uns nur, wenn irgendetwas schief läuft.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

Tastendruck ausgelöst werden. Die Boxer lassen sich flott durch den Ring dirigieren, verfügen über dynamische Bewegungsabläufe und schlagen vor dem Gong manchmal sogar einen Salto in ihrer Ecke.

Athletische Technik

Grafik und Sound machen über die volle Distanz eine gute Figur. Codemasters hat karge Hallen, langweilige Teppichböden und verknipte Boxermodelle einfach ausgespart. Stattdessen könnten das überlegte Animationssystem, detaillierte Texturen und verblüffende Lichteffekte dafür sorgen, daß selbst diejenigen, die Boxspielen gegenüber abgeneigt sind, eine Eintrittskarte lösen. Laserstrahlen, Scheinwerferleuchten und Disco-Effekte rücken das Geschehen in das richtige Licht. Aus der Ferne betrachtet sehen die Fighter zwar recht kantig aus, doch dadurch, daß man sich bei den Polygonen beschränkt hat, kann das Spiel ei-



Der ausgeknockte Boxer ist den Sternen auf dem Teppich näher als ihm lieb sein kann.

ne konstant hohe Framerate halten. Außerdem sind die tollen Texturen hervorzuheben, die gespannte Bauchmuskeln, dicke Oberarme und entschlossene Gesichter erkennen lassen. Die Charaktere wurden in originelle Trikots gesteckt, tragen auffällige Tätowierungen und auf der Hose von Prince Naseem kann man sogar den Schriftzug lesen. Abge-



Wer sich in die Ecke drängen läßt wird vom Kontrahenten mit Hieben eingedeckt.

sehen von den dürrtigen Treffersounds ist kein Kritikpunkt erkennbar, der dem interessanten Gameplay noch einen Tiefschlag verpassen könnte.

Florian Brich



Beim Ausholen werden die markanten Gesichtszüge der Boxer besonders deutlich.

ANGESPIELT

Das actionbetonte Prince Naseem Boxing tänzelt die Boxsport-typischen Spielspaßkiller aus, indem es das Simulationselement nicht überbewertet. Da Codemasters auch bei der Grafik die Deckung oben hält, hat der Titel das Zeug zum Championat und könnte auch bei Spielern einschlagen, die selbst die Pausendame bisher nicht in den Ring locken konnte.

Titel	Prince Naseem Boxing
Genre	Boxen
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Codemasters
Entwickler	Codemasters
USK-Freigabe	tba.
Release	März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

ROLLCAGE

Neue Strecken und ein vorgezogenes Erscheinungsdatum zeigen, wie weit Rollcage mittlerweile gediehen ist.

Ein aufwendiges Render-Intro vermittelt eine Vorstellung davon, wie der Rennsport in rauher Zukunft aussehen wird: Aggressive Fahrer düsen in flinken Buggies über die Rundkurse. Zu Spielbeginn dürfen Sie zwischen der Liga-Teilnahme, dem Zeitrennen oder einer Trainings-Einheit wählen. Die Fahrzeuge unterscheiden sich in vier Kategorien: Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Robustheit und Grip. Die Rennen finden in vier unterschiedlichen Umgebungen statt. Neben der Harpoon-Insel, dem nächtlichen Neoto-Stadtcomplex und der Sapphire-Eisstation schlägt es Sie auch auf den staubigen Outworld-Planetenkurs. In rasender Fahrt geht es durch Tunnel, über Rampen und durch weite Kurven. Da die blauen Beschleunigungspfeile nicht nur auf der Piste, sondern auch in den Betonbegrenzungen oder an der Höhlendecke angebracht sind, müssen Sie die besondere Eigenschaft der Rollcage-Buggies nutzen. Dank der monströsen Reifen können Sie extreme Steigungen meistern, auf dem Kopf fahren und sich in Röhren bis zur Decke aufschaukeln. Damit Sie nach Kollisionen oder mißglückten Sprüngen nicht orientierungslos herumholpern,



reicht ein Druck auf die Auto-Correct-Taste, um Ihr Gefährt wieder in Fahrtrichtung zu drehen.

Grafik-Wucht

ATD ist es gelungen, ein wahnwitziges Geschwindigkeitsgefühl zu erzeugen. Das Spiel läuft noch flüssiger als es der Film auf der CD unserer letzten Ausgabe vermuten läßt und hat auch im Zwei-Spieler-Modus keine Aussetzer. Die teils spärliche Randbebauung wird dadurch wettgemacht, daß Sie alles niederwalzen dürfen. Dank der immensen Effektpalette brennt die Luft bei jedem Rennen: Abgefeuerte Raketen steuern mit einem grünen Triebstrahl ihrem Ziel entgegen, Gebäude brechen realistisch zusammen, und wenn Sie sich im Wirkbereich der Bremswaffe befinden, wa-

1 Im flüssigen Zwei-Spieler-Modus sind alle Rauch- und Explosionseffekte enthalten.

2 Auf dem Outworld-Kurs markieren grüne Phosphorlampen den Tunnelleingang.

bert die komplette Umgebung in einem rot-blauen Schleier. Wenn Sie Laternenmaste umsenken oder ein einstürzendes Hochhaus passieren, werden Sie von den Explosionseffekten regelrecht geblendet.

Florian Brich

ANGESPIELT

Edle Grafik, stimmungsvolle Musik und eine Engine, die nicht von Slowdowns oder Pop-Ups geplagt wird, verbinden sich bei Rollcage zu einem explosiven Treibsatz. Dank interaktiver Streckendetails, der ungewöhnlichen Fahrzeugphysik und dem durchdachten Waffensystem dürfen Sie ein zündendes Gameplay erwarten.

Titel	Rollcage
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	13 Strecken
Preis	tba.
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	ATD
USK-Freigabe	tba.
Release	5. März 1999

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

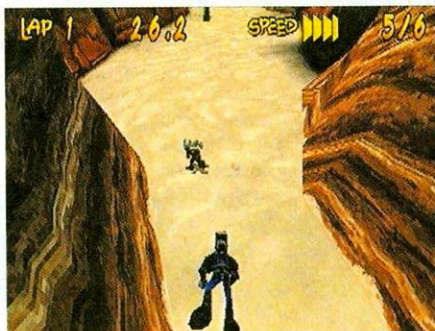
Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

RUNNING WILD

Sie finden nichts an Rennspielen, die mit hyperrealistischer Fahrzeugphysik und anspruchsvoller Steuerung protzen? Dann könnte Running Wild genau das richtige Spiel für Sie sein!



Strecken wie die Eiswelt wirken grafisch ein wenig fade und abwechslungsarm.



Da nur sechs Läufer an den Start gehen, kommt es andauernd zu Positionskämpfen.



Nicht gerade das umfangreichste Rennspiel: Sechs Rennstrecken werden geboten.

O bwohl die Popularität „normaler“ Rennspiele ungebrochen ist, geht man bei Radical Entertainment neue Wege: Bei Running Wild gehen statt gewaltiger PS-Monster witzige Cartoon-Tiere an den Start. Auch sonst gibt sich der Titel wenig konventionell, wo sonst kann man schon eine „Auto-Beschleunigung“ aktivieren? Durch die Tatsache, daß die Hauptdarsteller die Rennen durchgehend zu Fuß bestreiten, gibt es natürlich auch keine anspruchsvollen Drifts zu meistern. Stattdessen hängt der Sieg vor allem von zwei Punkten ab: Auf der Strecke verteilt finden sich Speed-Up-Pfeile, die die maximale Geschwindigkeit erhöhen. Ebenfalls eher ungewöhnlich in einem Rennspiel ist die Möglichkeit zu springen – viele Speed-Ups und sonstige Extras sind nur mit guter Streckenkenntnis und gezielten Sprüngen zu erreichen. Natürlich sollte man auch die häufig vorkommenden Hindernisse wie Lavagruben oder stachelige Pflanzen möglichst mit einem Sprung umgehen. Die insgesamt sechs Strecken sind

optisch sehr unterschiedlich gestaltet und müssen teilweise erst freigespielt werden, so daß für gewisse Motivation auf jeden Fall gesorgt ist. Technisch macht Running Wild dabei einen sehr guten Eindruck, die farbenprächtige Grafik läuft extrem flüssig und ist weitgehend frei von Grafikfehlern jeglicher Art. Auch im Splitscreen-Modus konnte Running Wild überzeugen, die Endversion wird bis zu vier Spieler gleichzeitig unterstützen. Racing-Puristen werden hier auf jeden Fall kaum zufriedengestellt werden, durch das Cartoon-Design und insgesamt doch ziemlich simple Gameplay dürfte das Spiel vorwiegend jüngere Spieler ansprechen. Und die dürften an Running Wild durchaus einigen Spaß haben!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Running Wild erweist sich als technisch ansprechendes Rennspiel mit Jump&Run-Anleihen und dürfte durch das Design und das einfache Gameplay vor allem jüngere Spieler ansprechen.

Titel	Running Wild
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	6 Strecken
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Blue Shift Inc.
USK-Freigabe	tba.
Release	März

EINSCHÄTZUNG **GUT**

ANGESPIELT RUNNING WILD

Menschen zum
totlachen...



PLAYSTATION ZONE 02/99



Beim Sprung über den Hügel läßt sich der detaillierte Schattenwurf gut erkennen. Ob er auch im laufenden Spiel so gut aussieht?



No Fear Mountain Biking soll Höchstgeschwindigkeit an Originalschauplätzen ermöglichen.

Sport, 1-2 Spieler, Codemasters

NO FEAR MOUNTAIN BIKING

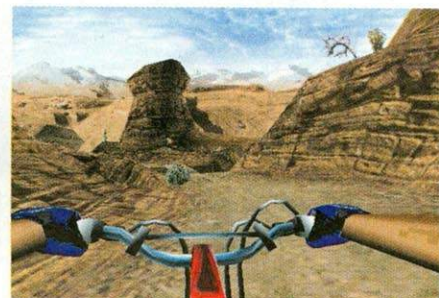
Mit No Fear Mountain Biking dürfen sich PlayStation-Extremsportler bald auf einem Zweirad in die Tiefe stürzen. Wir haben einen ersten Probelauf absolviert und berichten, ob das innovative Codemasters-Spiel wirklich das Blut in die Adern pumpt.

Sie können für das Einzelrennen, die Meisterschaft oder den Kampf gegen die Uhr aufsatteln. Zudem werden ein Übungsfeld, eine Zwei-Spieler-Split-Screen-Variante und eine Trickpiste in den Optionen aufgelistet. Sobald Sie sich für einen der zunächst sechs anwählbaren Biker entschieden haben, wird in die Pedale getreten. Das Spiel erlaubt Ihnen, diverse Pfade – nicht: Strecken – auf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zu befahren. Die linearen Pisten sind beispielsweise in einer zerklüfteten Vulkanlandschaft, einem mallorquinischen Höhlensystem oder einem dichten Wald abgesteckt worden. Ein Power-Meter zeigt Ihnen, wieviel Kraft verlorengeht. Während der rasanten Abfahrt erholt sich Ihr Charakter wieder. Wer jedoch mit dem Computergegner kollidiert, in den Absperrungen hängenbleibt oder zu

spät an einem Hindernis vorbei lenkt, startet wieder im ersten Gang. Und wenn das vor einer Steigung passiert, wächst der Vorsprung Ihres Herausforderers beträchtlich! Sobald Sie ohne ungewolltes Absteigen über Feldwege, Serpentinstraßen und durch enge Schluchten zwischen, können Sie diverse Tricks ausprobieren.

Gameplay mit Schwung

Die Screenshots zu diesem Bericht sollten nicht verschleiern, daß No Fear noch mit einigen technischen Problemen zu kämpfen hat. Polygonblitze und deutli-



Aus dieser Perspektive sind Sie der Action am nächsten.



Bei der Schußfahrt ins Tal müssen Sie Ihren Kontrahenten immer im Auge behalten.



INFO INTERVIEW MIT PETER ZETTERBERG

PSZ: Wie sind Sie auf die Idee zu diesem Spiel gekommen?

Peter Zetterberg: Wir haben eine Herausforderung gesucht und wollten ein schwer umzusetzendes Rennerlebnis schaffen.

PSZ: Was war am schwierigsten zu programmieren?

Peter: Wir haben allein acht Monate benötigt, um das Fahrverhalten und die Dynamik eines Mountain-Bikes zu programmieren. Im Vergleich zu einem Motorrad ist ein Fahrrad viel komplizierter, da Geschwindigkeit und Balance davon abhängen, wie stark der Spieler in die Pedale tritt.

PSZ: Haben Sie Motion-Capturing eingesetzt?

Peter: Wir haben Motion-Capturing nur für das Menü eingesetzt. Für die Bewegungen im Spiel ist es nicht exakt genug. Hier haben wir mit mathematischen Formeln gearbeitet, die das Zusammenspiel von Fahrer und Rad realistisch wiedergeben.

PSZ: Bei dieser Version ist viel Pop-Up zu sehen. Bekommen Sie das noch in den Griff?

Peter: Derzeit läuft No Fear mit 25 Frames pro Sekunde. Wir werden den Bildaufbau und die Kollisionsabfrage in der verbleibenden Zeit aber noch deutlich verbessern.

PSZ: Welche Recherchen haben Sie betrieben?

Peter: Man kann nichts simulieren, ohne es selbst erlebt zu haben. Wir haben unsere Programmierer auf Mountain-Bikes gesetzt und eine Strecke hin-



Bei der Präsentation des ehrgeizigen PlayStation-Projekts stellte sich Peter Zetterberg, Managing Director von UDS, furchtlos den Fragen der PSZ.

untergejagt. Es hat sogar kleinere Verletzungen gegeben! Alle Abfahrten im Spiel gibt es tatsächlich. Um den Spielspaß zu erhöhen, haben wir jedoch die Möglichkeit eingebaut, auch auf den Mountain-Strecken Tricks auszuführen.

PSZ: Wie haben Sie die Soundeffekte hinbekommen?

Peter: Wir haben uns extra ein Mountain-Bike besorgt, um das Sliden, den Gangwechsel und Ähnliches direkt sampeln zu können. Außerdem haben wir viele Umgebungsgeräusche aufgenommen, damit die richtige Atmosphäre aufkommt.

PSZ: Welche Rennspiele sind Ihre Favoriten?

Peter: Ich bevorzuge Colin McRae und Sega Rally. Beide wegen der hervorragenden Steuerung.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

ches Pop-Up verhindern, daß das Gameplay schon jetzt im höchsten Gang läuft. In engen Passagen oder am Rande einer Felswand kommt zwar ein prächtiges Geschwindigkeitsgefühl auf, bei dem der Tester sich am virtuellen Lenker festhalten mußte. Öffnet sich der Pfad jedoch, schaltet der Spielspaß oft in den Leerlauf. Es gab zwar schon gute Witterungseffekte und eine realistische Bodenphysik zu bestaunen; doch war die Kollisionsabfrage mit bestimmten Situationen noch überfordert. Die

BEI DER SCHUSSFAHRT DURCH ENGE FELS-SCHLUCHTEN STEIGT DER ADRENALINSPIEGEL.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Während der Schnee rieselt preschen Sie Ihrem Vorderrad ins Hinterrad.

ausgereifte Animation des Bikers, eine spürbare Bodenphysik und kernige Musikuntermauerung lassen darauf hoffen, daß Codemasters bis zum Release noch alle Bremsen entfernt.

Florian Brich

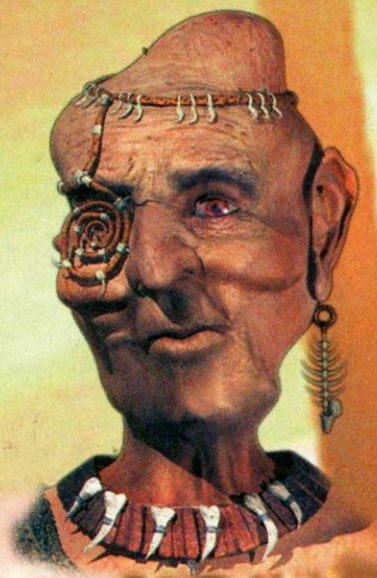
ANGESPIELT

Derzeit wird die halsbrecherische Geschwindigkeit von No Fear Mountain Biking phasenweise durch Polygonblitze und auffälliges Pop-Up ins Stolpern gebracht. Wenn UDS noch einmal den Programmier-Schraubenschlüssel bei Kollisionsabfrage und Technik ansetzt, könnte das Codemasters Line-Up aber um einen ungewöhnlichen Extremsport-Titel bereichert werden.

Titel	No Fear Mountain Biking
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog-Steuerung	tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Codemasters
Entwickler	UDS
USK-Freigabe	tba.
Release	April

EINSCHÄTZUNG **GUT**

ANGESPIELT NO FEAR MOUNTAIN BIKING



Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...



PLAYSTATION ZONE 02/99

Miraculix möchte mal wieder einen schmackhaften Zaubertrank anrühren, dabei stellt er aber fest, daß ihm einige Zutaten fehlen. Daher entsendet er Asterix und Obelix in die Tiefen von Gallien, um die benötigten Bestandteile zu besorgen. Auf einer übersichtlichen Landkarte sieht man das Ausgangsdorf, zahlreiche besetzte Gebiete und relevante Orte, die man tunlichst erreichen sollte. Hier kann man nun rundenweise seine Aktionen planen, so etwa anliegende Gebiete betreten oder die verschiedenen Sektoren mit Galliern besetzen. Ist man mit seiner Planung fertig, sind die vom Computer gesteuerten Römer an der Reihe. Treffen beide Parteien in einem Gebiet zusammen, kommt es zum Kampf, dessen Ausgang unter anderem von der Truppenstärke der Kontrahenten beeinflusst wird. Erreicht man nach einiger Zeit eine spezielle Örtlichkeit, darf man sich an einem von zahlreichen Minispielen beteiligen. So hat man etwa aus ei-

Action-Adventure, 1 Spieler, Infogrames

ASTERIX

Infogrames und Comic-Lizenzen, das hat Tradition. Wurde diese Kombination bislang immer in extrem schwierige Jump&Runs eingebettet, hat man sich dort diesmal für einen anderen Weg entschieden, denn bei den Abenteuern des flotten Galliers wurden dezent strategische Elemente mit kleinen Minispielen vermischt.



Der Höhepunkt ist eindeutig das witzige Römer-Werfen.

nem Labyrinth zu entkommen, sich auf einem Piratenschiff mit den – klaro – Piraten zu prügeln oder Jump&Run-like eine Stadt zu durchqueren. Besonders spaßig ist dabei ein Abschnitt, bei dem man sich sportlich betätigen und – passend zur Thematik – Römer durch die Gegend werfen muß. Grafisch kann man sich dabei an einer recht plastischen Darstellung erfreuen, die den Witz der Vorlage sehr gut eingefangen hat und besonders durch die detaillierten

Die Zwischensequenzen wurden speziell für dieses Spiel erstellt.



Auch ein Piratenschiff wird von Asterix und Konsorten unsicher gemacht.

Charaktere Pluspunkte sammelt. Für Asterix und Obelix wurden dabei laut Infogrames satte 600 Polygone verwendet, für deren Feinde zwar etwas weniger, aber auch diese kommen optisch gut rüber. Auch die eigens für das Spiel erstellten Zwischensequenzen und die Musikuntermalung sind als gelungen zu bezeichnen.

Marco Marzinkowski

ANGESPIELT

Für die primäre Zielgruppe, die laut Infogrames im Bereich zwischen zehn und vierzehn Jahren liegen soll, dürfte Asterix mit Sicherheit interessant sein, denn die ansprechende Optik und die intuitive Steuerung sorgen für ein locker-flockiges Comic-Spektakel.

Titel	Asterix
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	tba.
Release	Februar

EINSCHÄTZUNG

GUT



Auf dem Screenshot leider nicht zu sehen: Die Bäume sind sogar animiert.



Angetreten zum Training: Dieser Soldat bringt einem den Umgang mit Waffen bei.

Action-Adventure, 1 Spieler, Psygnosis

KINGSLEY

Die meisten Action-Adventures für die PlayStation richten sich eher an eine ältere Zielgruppe – Psygnosis' Kingsley geht einen anderen Weg und verzichtet gänzlich auf Zombies und Busenwunder.

Die Hauptfigur Kingsley ist ein junger Fuchs, der im Karottenkastell aufgewachsen ist und vom Lehrmeister seines Vaters trainiert wurde, dem berühmten Alten Schruppel. Kingsley entschließt sich nun, auszuziehen und ein echter Ritter zu werden, um letztendlich dem Bösewicht Übler Pudding das Handwerk zu legen – alleine diese Hintergrundgeschichte macht mehr als deutlich, an welche Zielgruppe Kingsley sich richtet. Da unsere Vorabversion noch etwas absturzgefährdet war, lässt sich zum Storyverlauf noch nicht viel sagen, dafür aber zum Gameplay und der Technik: Kingsley kann

laufen, springen, mit insgesamt vier verschiedenen Waffen angreifen und sich mit seinem Schild verteidigen. Manche Objekte können verschoben oder gezogen werden. In der Endversion sollen ihm zudem noch diverse Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Das Spiel ist ebenso einfach gehalten wie kunterbunt: selten sah man derart farbenprächtige Abschnitte. Leider wird dies durch eine deutliche Einschränkung der Sichtweite, sprich starkes Pop-Up, erkauft. Die endgültige Version wird komplett deutsche Texte bieten und verspricht ein großer Spaß für die jüngeren Spieler zu werden. Bleibt nur die Frage, ob Kingsley durch das einfache Gameplay nicht eher ein Jump 'n' Run mit leichten Action-Adventure-Anleihen wird.

Michael Pruchnicki



Die Texte werden in der Endversion natürlich komplett in Deutsch sein.



An diesem niedlichen Brunnen kann der Spielstand gesichert werden.

ANGESPIELT

Mit Kingsley hat Psygnosis ein sehr interessantes Action-Adventure in der Mache, das sich vor allem an jüngere Spieler richtet.

Titel	Kingsley
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	26. März

EINSCHÄTZUNG

GUT

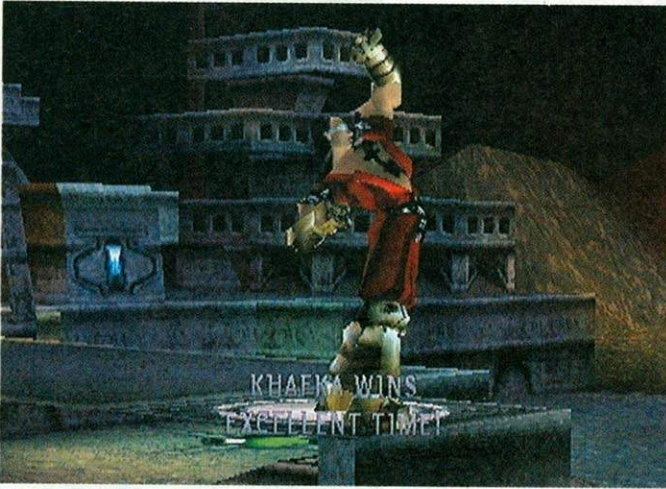
ANGESPIELT KINGSLEY

PLAYSTATION ZONE 02/99



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...





You Win! Die Charaktermodelle von Blood Lines sind zwar einfach gehalten, wirken aber trotzdem recht ansprechend.



Spaßiges Chaos: Der actionreiche und dezent hektische Vier-Spieler-Modus ist vielleicht der Höhepunkt des Spiels.

Action, 1-4 Spieler, SCEE

BLOOD LINES

Auf den ersten Blick könnte man Blood Lines für ein weiteres Beat 'em Up aus der Retorte halten – doch bei genauerer Betrachtung entpuppt sich Sonys Titel als interessanter Genre-Mix mit Multiplayer-Spaß-Potential.

Bei Blood Lines treten normalerweise zwei Kontrahenten in einer dreidimensionalen Arena gegeneinander an. Ziel der Duelle ist es, innerhalb kürzester Zeit bestimmte Felder zu erreichen, die dann die eigene Farbe annehmen. Diese können erst aktiviert werden, wenn man einen sogenannten Marker gesammelt hat. Sobald einer der Spieler diesen in seinen Besitz gebracht hat, geht die Jagd los: Spieler 1 versucht so schnell wie möglich, alle Felder einzufärben, während Spieler 2 diesen jagt und versucht, ihm den Marker abzu-

jagen. Dazu stehen neben normalen Projektile noch diverse Extras und Special Moves zur Verfügung. Kann er ihn mit diesen Mitteln ausreichend aufhalten, um in seine direkte Nähe zu kommen, kommt es zum Nahkampf. Meistens kann sich der Jäger nach einer Beat 'em Up-artigen Einlage den Marker sichern, doch auch Konter sind möglich. Die Arenen sind durch zahlreiche Polygonobjekte ansprechend designt und bereichern das ansonsten recht simple Gameplay – um die zu markierenden Punkte zu erreichen, dienen neben normalen

Sprüngen auch etwaige Trampolin-Felder innerhalb der Stages. Das recht einfache Gameplay dürfte seinen Reiz besonders im dezent chaotischen 4-Spieler-Modus entfalten – hier können zwei Spieler die Rolle des Gejagten übernehmen. Grafisch ist Blood Lines zwar bei weitem kein Meilenstein, doch einige nette Effekte bei Angriffen können durchaus gefallen.

Michael Pruchnicki



Um die nötige Übersicht zu bieten, zoomt die Kamera oft sehr weit raus.



Treffen die beiden Kontrahenten aufeinander, kommt es zu Nahkampfeinlagen.



Ein cooles Render-Intro stimmt PlayStation-üblich auf das Spiel ein.

ANGESPIELT

Blood Lines verspricht ein unkompliziertes und actionreiches Vergnügen mit ansprechender Technik zu werden.

Titel	Blood Lines
Genre	Action
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Kämpfer
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Radical Entertainment
USK-Freigabe	tba.
Release	April

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Sportspiel, 1-8 Spieler, Psygnosis

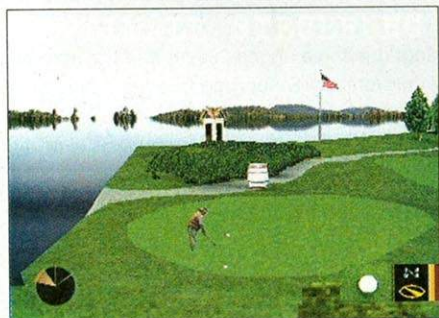
PRO 18 - WORLD TOUR GOLF

Nach der etwas kläglichen Golfsimulation von Grem-lin und dem brandneuen Tiger Woods beschäftigt man sich nun auch bei Psygnosis mit dieser Sportart. Wir haben bereits ein paar Pro-bebälle schlagen dürfen...

Bei diesem Spiel wurde wieder sehr viel Wert auf eine exzellente grafische Darstellung gelegt. Namhafte Charaktere wie beispielsweise Colin Montgomerie oder Mark O'Meara haben ihren Auftritt, wobei hierfür alle typischen Bewegungen live gefilmt und anschließend digitalisiert wurden. Was in der Ausführung der Schläge sehr realistisch anmutet, wirkt insgesamt gesehen doch recht abgehackt, da die Spieler zwischen kurzen film-

reifen Animationen in absoluter Bewegungslosigkeit verharren. Als Golfplätze stehen der Cover D'Alene in den USA, der Royal Country Down in Nordirland, sowie The Lost City bei Johannesburg zur Auswahl. Anstelle von echten dreidimensionalen Räumen werden die Landschaften aber nur in perspektivischen Ansichten dargestellt, in denen die Flugbahnen des Balles berechnet werden. Dementsprechend werden auch nur einzelne Standbilder umgeschaltet, irgendwelche Backgroundanimationen findet man derzeit noch nicht. Bogenförmig holt man zum Schlag aus, zieht durch und stoppt den Farbbalken möglichst genau an der markierten Stelle. Neben der Wahl des richtigen Schlägers ist danach aber ein zusätzlicher Farbbalken von Bedeutung, mit dem man reaktionsschnell den Ball anschneidet oder aber versuchen muß, in die gewünschte Richtung zu schlagen. Angesichts des neuen Highlights von Electronic Arts wird es für Pro 18 jedoch hart werden, in puncto Realismus und Gameplay mithalten zu können.

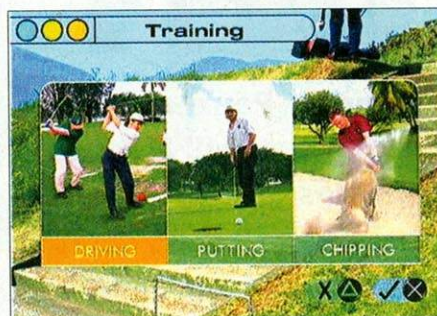
Oliver Preißner



Der Perspektivenwechsel ermöglicht den Blick auf weitere Landschaftsmerkmale.



Die schönen Landschaftsdetails sind leider nicht in echtem 3D realisiert worden.



Dreierlei Trainingsmöglichkeiten sollen den Umgang mit dem Ball in Fleisch und Blut übergehen lassen.

ANGESPIELT

Pro 18 ist zwar optisch ansprechend, im jetzigen Stadium aber nicht als besonders realitätsnah einzustufen. Vielleicht könnte es aber gerade deshalb bei der Masse als kurzweilige Unterhaltung gut ankommen.

Titel	Pro 18 - World Tour Golf
Genre	Sportspiel
Spieler	1-8 (nacheinander)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	3 Locations
Preis	tba.
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	IGL
USK-Freigabe	tba.
Release	16. März 1999

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Designed for Action

...krass halt

PSX Speedster mit Fußpedalen und Alu-Schaltknüppel empf. VK 199,95

PSX Rallye mit Handpedalen empf. VK 149,95

Händler Anfragen:

Deutschland: NBG Tel: +49 (09471) 7017-0

Österreich: Gamebusters Tel: +43 (662) 440 144

Versandhandel: 0810-5-FANATEC (0180 5 3262832)

FANATEC®

www.FANATEC.com

Action, 1-2 Spieler, Electronic Arts

TINY TANK

Mit einem Panzer im Spielzeugformat will Electronic Arts das Genre beleben. Ob Tiny Tank eine Chance hat, auf dem Action-Schlachtfeld zu bestehen, verraten wir hier.

Laut Hintergrundgeschichte wurde Tiny als PR-Gag für die Rüstungsindustrie ersonnen. Doch ein Fehler bei einer Vorführung hat dazu geführt, daß die charmante Tötungsmaschine plötzlich die Menschheit vor der Vernichtung durch eine außer Kontrolle geratene Roboterarmee bewahren muß. Sie steuern den Panzer mit dem Comic-Touch durch Wüstenlandschaften, Fabrikhallen und über Eisseen, um bis zu dem fiesen Mutank vorzudringen. Zunächst erklärt Ihnen der Satellit OBE Ihre Einsatzziele, dann fahren, springen und hüpfen Sie durch die Spielstufen.

Um die feindlichen Blechdosen, Geschütze und Raketenstellungen zu vernichten, drehen Sie den Turm, halten die Feuertaste gedrückt und sammeln die Überreste besiegtter Gegner ein. So erhalten Sie Maschinengewehre, Extraenergie oder Raketen. Außerdem kann Tiny die Ladeluke aufklappen und Mini-Panzer losschicken. Diese erweisen sich beispielsweise dann als nützlich, wenn Sie den großen Kollegen heil



Wenn der erste Zwischengegner besiegt ist, schmückt sich Tiny mit dessen Cowboyhut.

durch ein Minenfeld manövrieren müssen. Wenn Sie nicht gerade eine mechanische Bohrkopfraupe oder andere Boßgegner in deren Einzelteile zerlegen, erkunden Sie die dreidimensionalen Areale. Andere Abschnitte sind linear aufgezogen. Dort beschießen Sie die Gegner, während Sie einen Schienenstrang, ein Förderband oder eine Techno-Achterbahn entlangdüsen.

Tiny-Grafik?

Durch heitere Musik, lustigen Funkverkehr und die frechen Kommentare des gelben Sympathieträgers wird der Spaßfaktor deutlich erhöht. Das ideenreiche Gameplay setzt auf flippige Robotervariationen, Dauerfeuer und das Erkunden der geräumigen Levels. Zwar wird mit Licht- und Explosionseffekten nicht geizt, doch hat die Grafik-Engine deutliche Schwächen. Überdies kann es vorkommen, daß man sich in Hallen oder Tunnels be-



Neben zahlreichen Lichteffekten setzt es häufig einen Trümmerregen.

dingt durch die ungeschickte Kamera und die wenig präzise Steuerung in einer Wand verankert. Da aber das Gameplay von Tiny Tank durch dessen Ausspruch „I shot the sheriff“ am besten umschrieben wird, dürften sich Ballerfans an solchen Unbequemlichkeiten kaum stoßen.

Florian Brich

ANGESPIELT

Wegen der teils irritierenden Kamera und einem schlechten Grafikaufbau, der auch durch den Effekt-Overkill nicht vertuscht werden kann, hat Tiny Tank noch einigen Sand im Getriebe. Die witzige Hauptfigur, explosive Action und ein abwechslungsreiches Level-Design sollten dazu beitragen, daß zum Release dennoch ein attraktives Spiel aus dem Electronic Arts-Unterstand rollt.

Titel	Tiny Tank
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	And Now / Appaloosa
USK-Freigabe	tba.
Release	12.02.1999



Der Schienenstrang ist einer der Levels, in denen die Strecke vorgegeben ist.



Beim Überwinden der Plattformen offenbart die Steuerung ihre Schwächen.

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission



Rennspiel, 1-4 Spieler, Ubi Soft

RACING SIMULATION 2

Nachdem Formel 1 '98 beim zahlenden Kunden trotz vieler guter Ansätze eher für Enttäuschung sorgte, hofft Ubi Soft die Racing-Fans mit einer akribischen Umsetzung auf seine Seite zu ziehen. Auf die offizielle Lizenz und somit die echten Fahrer und Teams wird man dabei aller Voraussicht nach verzichten müssen, aber die inneren Werte stimmen bereits jetzt.

Effektiv ist die Zahl zwei im Titel der Racing Simulation trügerisch, aber keine Sorge, bei Ubi Soft kann man zählen. Der erste Teil erschien nur für den PC und sorgte dort für begeistertes Feedback von Kunden und der Fachpresse. Geboten werden, wie vom Genre gewohnt, die üblichen Modi wie Einzelrennen, Zeitfahren, Arcade und Meister-



Dank des intuitiven Editors ist das Fehlen der offiziellen Lizenz leicht zu verschmerzen, da man die Namen selbst eintragen kann.



Die Wagen selbst sind detailliert, die Randbebauung könnte noch ein paar weitere Objekte vertragen.



Kleine Details abseits der Piste sorgen für optische Abwechslung – wie hier der imposante Ubi Soft-Lastwagen, der hinter der Boxenmauer wartet.

schaft, wobei die Differenzierung zwischen den Varianten wirklich vorhanden ist – spricht in der Arcade-Variante kann man locker und leger seine Runden drehen und sich sogar kleinere Fahrfehler leisten, in der reinrassigen Meisterschaft hingegen hat man sich um einen echten Simulationsanspruch bemüht und volle Konzentration und fahrerische Höchstleistungen sind für eine gute Platzierung unerlässlich – die Steuerung macht einem dabei keinen Strich durch die Rechnung, denn sie ist überaus präzise und feinfühlig. Wie es sich gehört, dürfen Bildschirm-Mechaniker ihre Bolide vor dem Start natürlich auch umfangreich tunen. Grafisch und technisch zieht der Ubi Soft-Bolide bereits jetzt deutlich an Formel 1 '98 vorbei, denn die Wagen sind detaillierter und das Tempo höher. Erstaunlicherweise wurde dies aber nicht durch vermehrtes Pop-Up

erkauf, ganz im Gegenteil – der Bildschirm-aufbau läuft wesentlich sauberer ab als beim Psygnosis-Flitzer. Soundtechnisch hat man bei Ubi Soft ebenfalls eine vernünftige Entscheidung getroffen und bietet neben den Formel 1-typischen Geräuschen nur Kommentare aus der Box – die bei vielen Spielen schnell nervenden Kommentare erschallen bei Racing Simulation 2 nicht.

Marco Marzinkowski

ANGESPIELT

Ubi Soft beweist mit der Racing Simulation 2 eindrucksvoll, daß man auch ohne teure Lizenz ein fantastisches Formel 1-Spektakel auf die Beine stellen kann, denn ihr Titel überzeugt durch eine ausgereifte Steuerung, eine saubere Technik und ein rasantes Tempo.

Titel	Racing Simulation 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
USK-Freigabe	tba.
Release	15. Februar



Das Spieltempo ist erfreulich hoch und das Pop-Up-Syndrom zwar präsent, aber glücklicherweise in einem erträglichen Ausmaß.

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Strategie, 1 Spieler, Eidos

WARZONE 2100

Seit Command & Conquer hat sich im Echtzeit-Strategie-Bereich nicht viel getan. Eidos' Warzone 2100 ist zum Glück mehr als ein uninspirierter Clone und verlagert das Spielgeschehen nun in die dritte Dimension.

Prinzipiell orientiert sich Warzone 2100 deutlich am großen Konkurrenten Command & Conquer: Hüben wie drüben übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine Handvoll Truppen und muß erstmal ein Hauptquartier aufbauen und Rohstoffe abbauen, um über kurz oder lang die gegnerischen Truppen mit einer Übermacht an Ein-



Wer will, kann seine Ziele auch aus der Vogelperspektive auswählen.

heiten zu überrollen. Eidos' Spiel unterscheidet sich am deutlichsten in der Darstellung des Spiels: die gesamte Landschaft und alle Einheiten sind aus Polygonen erstellt, die Perspektive ändert sich je nach Situation. Doch nicht nur durch die andere Darstellung wird der Spieler hier wesentlich stärker ins Spiel einbezogen: die gerade aktive Einheit kann zudem direkt gesteuert werden, bei Warzone 2100 wird gar nicht erst versucht, die Genre-typische Maussteuerung auf das PlayStation-Joypad zu übertragen. Mit der R2-Taste kann man komfortabel sämtliche in der Nähe befindlichen Einheiten des gleichen Typs auf einmal anwählen, mit den anderen Tasten wechselt man schnell zwischen den unterschiedlichen Einheiten hin und her. Der Ausbau der Basis oder etwaige Fertigungsaufträge für neue Einheiten erfolgen über ebenso komfortable Menüs. Apropos Einheiten: im entsprechenden Untermenü kann man aus den bekannten Technologien neue Einheitentypen zusammenstellen, wer also seine Panzer schon immer



Erstaunliche Detailfülle: Hier liegt ein umgekippter Tanklastwagen auf der Straße.



Aller Anfang ist schwer - das Hauptquartier wird über die komfortablen Menüs aufgebaut.

mit einer Laderampe ausrüsten wollte, bekommt hier die Gelegenheit dazu. Die grafische Darstellung ist dabei für ein Strategiespiel überaus gut gelungen, die Einheiten und Gebäude sind ausreichend detailliert und die Kampfsequenzen wirken durch feine Explosionen und das sichtbare Feuer der diversen Einheiten sehr überzeugend. Die PlayStation-Version soll für Multiplayer-Schlachten erfreulicherweise sogar das Link-Kabel unterstützen. Insgesamt macht Warzone 2100 einen hervorragenden Eindruck und dürfte zu einem der absoluten Genre-Highlights auf der PlayStation werden.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Warzone 2100 bläst viel frischen Wind in das angestaubte Echtzeit-Strategie-Genre – hier steht voraussichtlich ein absoluter Hit an!

Titel	Warzone 2100
Genre	Strategie
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/tba.
Levels	3 Kampagnen + 24 Fast Play-Level
Preis	tba.
Hersteller	Eidos
Entwickler	Pumpkin Studios
USK-Freigabe	tba.
Release	15. März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



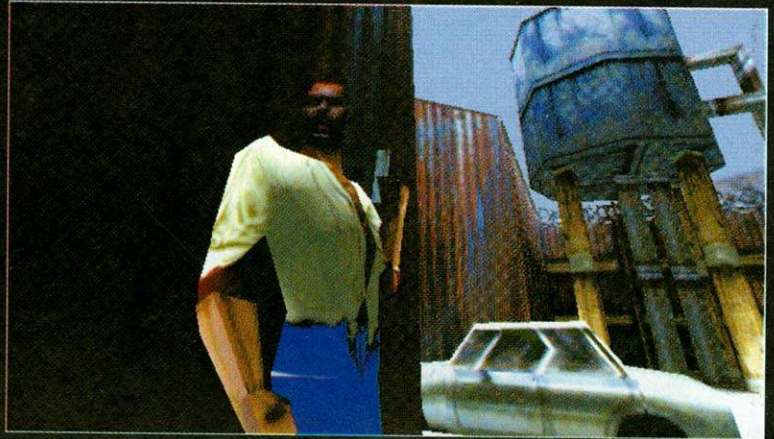
Die Kämpfe wirken durch das sichtbare Feuer der Einheiten und die flüssige Grafik sehr viel ansprechender als in herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen.

PLAY STATION GALERIE

SHADOWMAN

Der Horror-Zug erhält weitere Verstärkung: Neben Konamis vielversprechendem Silent Hill schicken Acclaim und Iguana (die Turok-Programmierer) ein kaum minder interessantes 3D-Action-Adventure namens Shadowman auf die Gleise. Im Gegensatz zu Capcoms indiziertem Gruselklassiker kann Shadowman eine in Echtzeit berechnete 3D-Grafik aufweisen, die mit zahlreichen Details wie umherfliegenden Vögeln und unterschiedlichen Sonnenständen zu überzeugen weiß. Einen ausführlichen Bericht zu diesem Titel liefern wir in einer der nächsten Ausgaben.

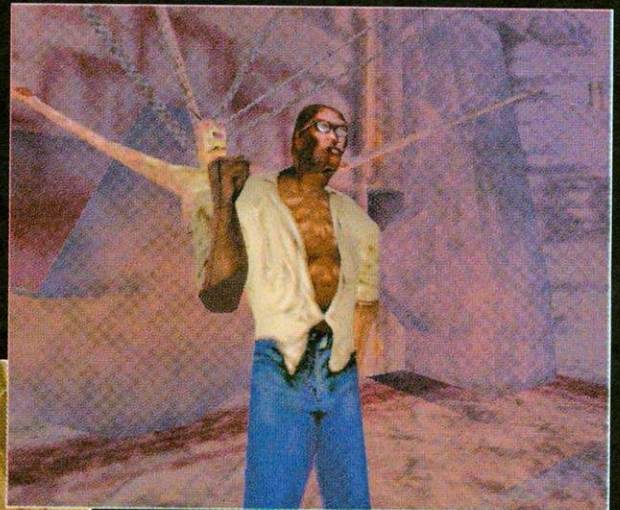
ACTION-ADVENTURE, ACCLAIM, JUNI '99



Eine realistische grafische Gestaltung steht bei der Entwicklung von Shadowman im Vordergrund.



Lara Croft könnte dieses Krokodil kaum besser außer Gefecht setzen als der mysteriöse Shadowman.



Stetig wechselnde Perspektiven werden dank der Echtzeit-Grafik möglich.



Angst macht sich breit! Shadowman zielt voll auf die Horrorzielgruppe ab.



Am Boden tummeln sich einige Roboter, die unaufhörlich gen Himmel schießen.



Vorzügliche Schattierungen und feine Texturen lassen Retroforce ziemlich elegant aussehen.



An schönen Licht- und 3D-Effekten wird in Retroforce nicht gespart.



Psygnosis achtete beim Leveldesign auf unterschiedliche Stilrichtungen.

RETROFORCE

Shoot 'em Up-Games spielen zwar nicht mehr die wichtige Rolle, die sie in den 80ern einmal hatten, allerdings beweist der jüngste Erfolg von R-Types, daß sich noch immer eine nicht zu unterschätzende Zielgruppe für diese Spieleattung interessiert. Das Interesse dieser Ballerfans dürfte Psygnosis bei Retroforce gewiß sein, denn dieses technisch ansprechende Projekt läßt sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig mit einem aufrüstbaren Raumschiff durch dreidimensional dargestellte Szenarien düsen, die in unterschiedliche Richtungen gescrollt werden. Erscheinen soll das Game am 12. März, ein Test folgt in einer der nächsten Ausgaben.

SHOOT 'EM UP, PSYGNOSIS, 12. MÄRZ '99

GUARDIAN'S CRUSADE

Unter dem Namen Knight & Baby führte dieses Action-Rollenspiel kürzlich erst die japanischen Verkaufscharts an, als Guardian's Crusade soll es in einer komplett lokalisierten (sprich eingedeutschten) Version im kommenden Frühjahr hierzulande für frischen Wind im beliebten RPG-Genre sorgen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, einen noch nicht ganz den Kinderschuhen entwachsenen Ritter zusammen mit einem kuriosen Monster zu einem mysteriösen Gottesturm auf der anderen Seite der Welt zu führen. Neben der leichten Erlernbarkeit sind besonders die vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten des Babymonsters (insgesamt gibt es 14 Varianten) und die über 70 Zaubersprüche erwähnenswert. Ein ausführlicher Bericht folgt in der kommenden PlayStation Zone.

ACTION-ROLLENSPIEL, ACTIVISION, FRÜHJAHR '99



Der Held in voller Pracht, die rosa Ohren gehören zu dem kleinen Monster.

Praktisch: Das Monster kann je nach Spielverlauf 14 verschiedene Entwicklungen erleben.



Ein wunderschönes Intro erzählt die Geschichte von dem jungen Ritter und dem Babymonster.



Sämtliche On-Screen-Texte werden für die PAL-Version ins Deutsche übersetzt.



Wassertümpel sind kein Problem für Off Road-Experten.

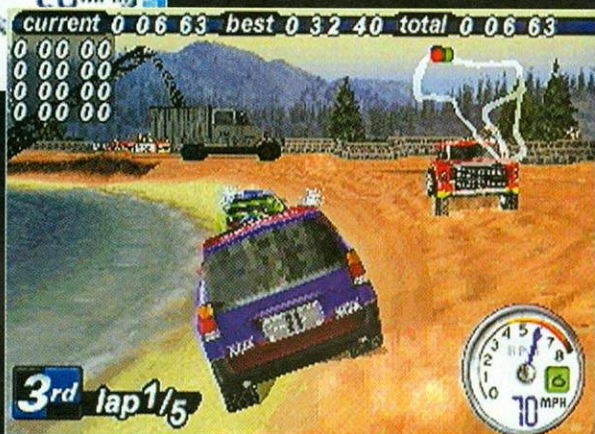
RALLY CROSS 2

Sony Computer Entertainment läßt im Frühjahr die Motoren wieder richtig aufheulen. Es steht nämlich nicht nur das vielumschwärmte Ridge Racer Type 4 an, sondern man nimmt mit Rally Cross 2 auch die staubigen Rallye-Pisten wieder in Angriff und versucht, Colin McRae Rally und V-Rally von der Pole Position zu verdrängen. 24 Rennen, 20 anwählbare Trucks und Autos, ein neuartiges Suicide-Race sowie ein interessanter Head On-Modus sollen zusätzlich zu den gewohnten Spielmodi die Rennspielfans in ihren Bann ziehen.

RENNSPIEL, SCEE, MÄRZ '99



Nur Fliegen ist schöner! In Rally Cross 2 kann man auch abheben.



Realistisch: Man beachte die Stellung des rechten Hinterrads, dessen Stoßdämpfer offensichtlich stark nachgibt.



Hübsche Details wie etwa diese Burg zieren die Optik von Rally Cross 2.



Es stehen nicht nur Autos, sondern auch Trucks zur Auswahl.



Kein Rennspiel ohne Tunnel! Dieses Gesetz ist auch bei Eutechnyx rechtskräftig.



Die lizenzierten Wagen werden originalgetreu in Szene gesetzt.

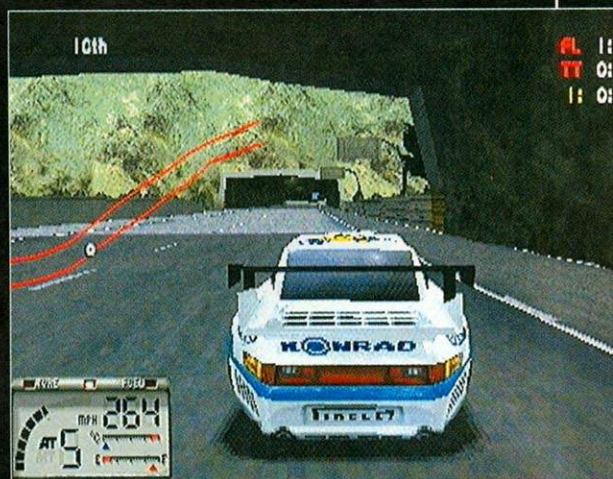
LE MANS 24

Den Vorwurf der Untätigkeit kann man den Eutechnyx-Entwicklern sicherlich nicht machen, denn kaum ist mit C3 Racing ihr neuestes Produkt erschienen, wird die Fachpresse mit der ersten Version von Le Mans 24 versorgt, das sogar mit der offiziellen Lizenz des weltberühmten, gleichnamigen 24 Stunden-Rennens ausgestattet ist. Ebenfalls originalgetreu sind die PS-starken Fahrzeuge wie beispielsweise Porsche 911 GT 1, Mercedes GTR CLK oder McLaren F1, die sogar mit kleinen Videoclips vorgestellt werden. Im Vergleich zu C3 Racing fällt schon jetzt die dank höherer Auflösung wesentlich bessere Texturenqualität auf, die insbesondere die Autos besonders schick aussehen lässt. Der Höhepunkt des Spiels ist ein echter 24 Stunden-Modus, der aber sinnvollerweise durch Spielstandspeicherung auf mehrere Etappen aufgeteilt werden kann.

RENNSPIEL, INFOGRADES, MAI '99



Da zeigt sich die Detailversessenheit der Programmierer: Die Wagen können nicht nur leicht abheben, sondern sich auch spektakulär überschlagen.



Dank der höheren Auflösung sieht die Optik schon jetzt einen Tick besser aus als die vom Rennstallkollegen C3 Racing.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
2. TOCA 2	Codemasters	11/98	89%
3. Rage Racer	Namco	6/97	89%
4. WipEout 2097	Psygnosis	11/97	89%
5. Formel 1 '98	Psygnosis	11/98	88%

3D-BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tekken 3	Namco	9/98	90%
2. Dead Or Alive	Tecmo	7/98	87%
3. Soul Blade	Namco	3/97	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	4/96	85%
3. Marvel Super Heroes	Capcom	3/98	83%
4. Darkstalkers	Capcom	6/96	78%
5. Fatal Fury Real Bout	SNK	4/97	77%

ACTION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Forsaken	Acclaim	5/98	90%
2. Colony Wars 2	Psygnosis	11/98	89%
3. Apocalypse	Activision	11/98	88%
4. Colony Wars	Psygnosis	12/97	88%
5. G-Police	Psygnosis	11/97	87%

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!

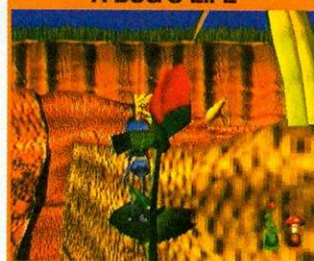
◀BEREITS ERHÄLTLICH

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 der Spiele jeweils zu Preisen zwischen DM 80,- und DM 100,- zu haben sein sollte. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der PSZ 3/99 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 Monat aktualisiert werden. Die Auswahl der verschiedenen Titel erfolgt auf Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

A BUG'S LIFE



Schon getestet: Auf den Seiten 58 und 59 erfahren Sie, wie gut A Bug's Life wirklich ist.

Hersteller Disney

Release 19. Februar '99

GENRE: Action-Adventure

AKUJI THE HEARTLESS



Grandios: Nach Tomb Raider III der zweite Megahit in Folge für Eidos!

Hersteller Crystal Dynamics

Release 19. Februar '99

GENRE: Action-Adventure

ASTERIX



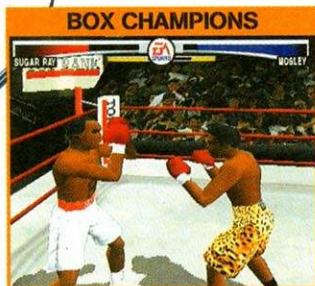
Putzig: Die französischen Entwickler stellten uns das Abenteuer höchstpersönlich vor.

Hersteller Infogrames

Release 15. Februar '99

GENRE: Action-Adventure

Rote Kennzeichnung: neu oder geändert, graue Kennzeichnung: Platinum-Titel, Abkürzungen: tba. = noch nicht bekannt



BOX CHAMPIONS
Endlich im Test: Auf der Seite 73 findet der klassische Schlagabtausch statt.

Hersteller EA
Release Erhältlich
GENRE: Boxen



BUGS BUNNY
Bunt: Kann die erste spielbare Version halten, was die Screenshots versprechen?

Hersteller Infogrames
Release Mai '99
GENRE: Action-Adventure



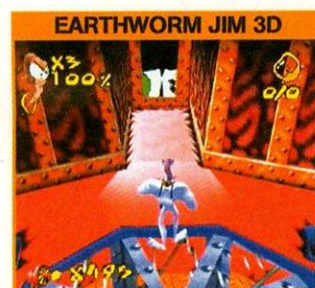
DIE SCHLÜMPFE
Geheim: Noch schlumpfte Infogrames keine Bilder zum Spiel heraus.

Hersteller Infogrames
Release Mai '99
GENRE: Action-Adventure



DUNGEON KEEPER II
Dungeon Keeper II kommt sowohl auf dem PC als auch auf der PlayStation erst im Herbst 1999.

Hersteller Bullfrog/EA
Release 1999
GENRE: Rollenspiel



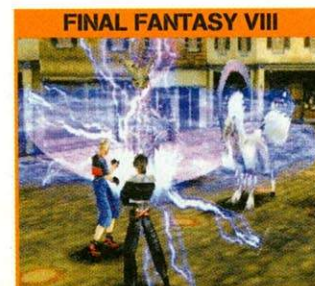
EARTHWORM JIM 3D
Winterpause: Regenwurm Jim wird uns wohl erst im Sommer beglücken.

Hersteller Interplay
Release Sommer '99
GENRE: Jump&Run



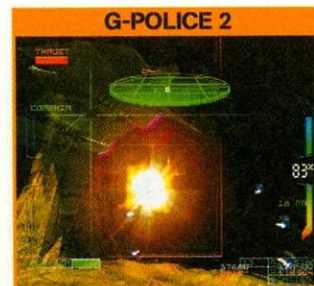
ELIMINATOR
Definitiv: Einen Test zu diesem Spiel gibt es in der kommenden PS2-Ausgabe!

Hersteller Psygnosis
Release 5. Februar '99
GENRE: Action



FINAL FANTASY VIII
Lobenswert: In Japan bekommen die Vorbesteller sogar ein kleines Präsent!

Hersteller Squaresoft
Release Herbst '99
GENRE: Rollenspiel



G-POLICE 2
Wartestellung: G-Police 2 wird leider erst im zweiten Quartal erscheinen.

Hersteller Psygnosis
Release 21. Mai '99
GENRE: Shoot'em Up

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider III	Eidos	11/98	91%
2. Tomb Raider II	Eidos	11/97	91%
3. Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	11/98	89%
4. Oddworld Abe's Oddysee	GT Interactive	9/97	88%
5. Tomb Raider	Eidos	12/96	88%

ADVENTURE

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

BASKETBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NBA Live 99	EA	11/98	85%
2. NBA Pro 98	Konami	5/98	85%
3. NBA Fastbreak	GT Interactive	4/98	85%
4. NBA Live 98	EA	1/98	83%
5. Total NBA 98	SCEE	6/98	82%

EISHOCKEY

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. NHL 99	EA	11/98	87%
2. NHL 98	EA	11/97	87%
3. NHL Breakaway 98	Acclaim	11/97	85%
4. NHL Powerplay 98	Virgin	4/98	83%
5. NHL Face Off 98	SCEE	2/98	74%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. FIFA 99	EA	12/98	90%
2. FIFA 98	EA	1/98	87%
3. Frankreich 98	EA	6/98	87%
4. Int. Superstar Soccer Pro 98	Konami	11/98	86%
5. Libero Grande	Namco	12/98	86%

SNOWBOARDING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Cool Boarders 3	SCEE	11/98	78%
2. X-Games Pro Boarder	SCEE	3/99	75%
3. Snow Racer 98	Infogrames	5/98	76%
4. Cool Boarders 2	SCEE	2/98	71%
5. Extreme Snowbreak	Microids	4/98	71%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WWF Warzone	Acclaim	9/98	85%
2. WCW vs. the World	THQ	2/98	78%
3. Power Move Pro Wrestling	Capcom	3/97	77%
4. WCW Nitro	THQ	7/98	73%
5. WWF In Your House	Acclaim	1/97	72%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Madden 98	EA	12/97	89%
2. Everybody's Golf	SCEE	7/98	87%
3. Sampras Extreme Tennis	Codemasters	8/96	84%
4. NFL Blitz	GT Interactive	11/98	85%
5. Int. Track & Field	Konami	7/96	83%

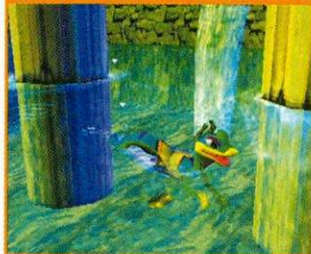
FLIPPER

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Pro Pinball: Timeshock!	Empire	3/98	77%
2. Pro Pinball: The Web	Empire	8/96	76%
3. Tilt	Virgin	3/97	74%
4. True Pinball	Digital Illusions	5/96	70%
5. Extreme Pinball	EA	6/96	63%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Bust-a-Move 3	Acclaim	12/97	86%
2. Lemmings	Psygnosis	1/99	85%
3. Bust-a-Move 2	Acclaim	6/96	85%
4. Kula World	SCEE	6/98	85%
5. The Lost Vikings 2	Interplay	4/97	84%

GEX 3: DEEP COVER GECKO



Fleißig: Neben Soul Reaver und Akuj The Heartless schon die dritte Hithoffnung von Crystal Dynamics.

Hersteller	Eidos
Release	April '99
GENRE:	Jump&Run

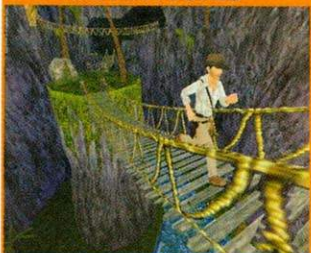
GUARDIAN'S CRUSADE



Das könnte was werden: Ein witziges Rollenspiel, das in Japan als Knight&Baby die Charts eroberte.

Hersteller	Activision
Release	Frühjahr '99
GENRE:	Rollenspiel

INDIANA JONES



Trauer in der Redaktion: Indiana Jones wird erst im Juni '99 in Deutschland erscheinen.

Hersteller	LucasArts
Release	Juni '99
GENRE:	Action-Adventure

KENSEI - SACRED FIST



Grafisch ist es gelungen, doch wie sieht es mit der Spielbarkeit aus?

Hersteller	Konami
Release	Ende Februar '99
GENRE:	Beat 'em Up

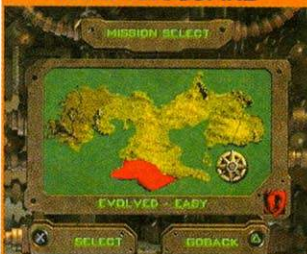
KINGSLEY



Kinderfreundlich: Wer Spyro The Dragon mag, darf auch Kingsley einmal antesten.

Hersteller	Psygnosis
Release	26. März
GENRE:	Jump&Run

KKND KROSSFIRE



Versprochen: Der Test zu diesem Strategie-Spiel folgt in der nächsten Ausgabe!

Hersteller	Melbourne House
Release	März '99
GENRE:	Strategie

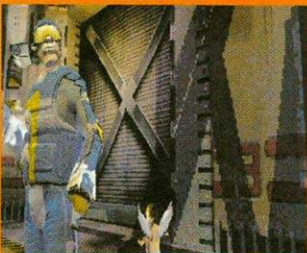
LE MANS 24



Aufgepaßt: Weitere gelungene Bilder gibt es in der aktuellen Galerie zu sehen!

Hersteller	Infogrames
Release	Mai '99
GENRE:	Rennspiel

MESSIAH



Kurios: Interplay macht Riesenverlust, da Shiny mit seinen Spielen nicht pünktlich fertig wird.

Hersteller	Shiny Entertainment
Release	1999
GENRE:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID

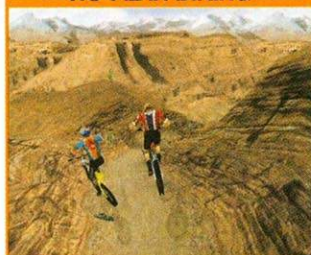
Marco stellt euch den Kracher auf vier Seiten vor, nächste Ausgabe folgt der Riesentest.

Hersteller Konami
Release 26. Februar '99
GENRE: Action-Adventure

NBA PRO 99

Versoben: NBA Pro 99 wird nun erst im März '99 erscheinen.

Hersteller Konami
Release März '99
GENRE: Basketball

NO FEAR BIKING

Der komplette Titel der aktuellen Codemasters-Entwicklung lautet No Fear Mountain Biking.

Hersteller Codemasters
Release April
GENRE: Rennspiel

POY POY 2

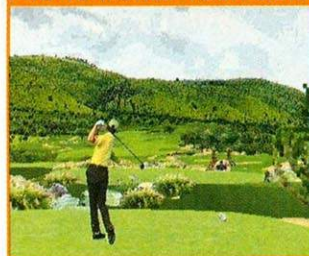
Überraschung: Auf der aktuellen Release-Liste tauchte Poy Poy 2 plötzlich im Februar auf!

Hersteller Konami
Release Februar '99
GENRE: Denkspiel

PRINCE NASEEM BOXING

Zu früh gefreut: Der letzte Ausgabe angesprochene Film ist natürlich auf der aktuellen CD!

Hersteller Codemasters
Release März '99
GENRE: Boxen

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Und noch ein Golfspiel, doch diesmal überraschenderweise sogar von Psygnosis.

Hersteller Psygnosis
Release 12. März '99
GENRE: Golfspiel

RACING SIMULATION 2

Wahnsinn: Schon die erste Version übertrifft das neue Formel 1 '98 in allen Bereichen!

Hersteller Ubi Soft
Release 15. Februar '99
GENRE: Rennspiel

RALLY CROSS 2

SCEE greift an: Mit Rally Cross 2 wollen sie Colin McRae Rally Konkurrenz machen.

Hersteller SCEE
Release März '99
GENRE: Rennspiel

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	5/98	88%
3. Spyro The Dragon	SCEE	10/98	86%
4. Crash Bandicoot 2	SCEE	12/97	85%
5. Heart Of Darkness	Infogrames	7/98	85%

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Final Fantasy VII	Squaresoft	12/97	94%
2. Breath Of Fire III	Capcom	12/98	88%
3. Diablo	Blizzard/EA	5/98	88%
4. Suikoden	Konami	2/97	87%
5. Blaze&Blade	THQ	12/98	83%

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	9/95	83%
4. Future Cop L.A.P.D.	EA	10/98	80%
5. R-Types	Virgin	12/98	80%

SIMULATION

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Theme Park	EA	1/96	86%
2. SimCity 2000	Maxis	9/96	84%
3. Theme Hospital	EA	4/98	78%
4. A-Train	Maxis	5/96	76%
5. Transport Tycoon	Ocean	10/97	74%

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. WarCraft 2	Blizzard	9/97	92%
2. Command & Conquer 2	Virgin	12/97	90%
3. Command & Conquer	Virgin	1/97	88%
4. Worms	Ocean	2/96	88%
5. X-COM Enemy	Unknown	5/96	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: 30.12.98

DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Asteroids 3D	Shoot'em Up	Activision	Dezember
Box Champions	Sport	EA Sports	11. Dezember
Breath of Fire 3	RPG	Capcom	18. Dezember
Breath of Fire 3 - Special Edition	RPG	Capcom	18. Dezember
Brunswick Bowling	Sport	THQ	Dezember
C3 Racing	Rennspiel	Infogrames	7. Dezember
Crash Bandicoot 3	3D-Plattform-Adventure	SCED/Universal	11. Dezember
Libero Grande	Sport	Namco	11. Dezember
NBA Live 99	Sport	EA Sports	3. Dezember
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empire	15. Dezember
Test Drive 4x4	Rennspiel	EA/Accolade	3. Dezember

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bust-a-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	Januar
Devil Dice	Puzzle	SCED/Shift	15. Januar
Jurassic Park 2 Platinum	Action	EA	14. Januar
Monster Seed	Action-Adventure	Infogrames/Sunsoft	Januar
NFL Extreme	Football	SISA	22. Januar
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Infogrames/Sunsoft	Januar
Premier Manager 99	Sport	Gremlin	Januar
Shanghai True Valour	Geschicklichkeit	Sunsoft	Januar
Soul Blade	Beat'em Up	Namco	Januar
Tiger Woods 99	Golf	EA Sports	27. Januar
Wild Arms	RPG	SCED/SISA	22. Januar

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life	Action-Adventure	SCED/Disney	19. Februar
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Februar
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	19. Februar
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	15. Februar
Big Air	Sport	EA/Accolade	25. Februar
Carmageddon II	Rennspiel	Funsoft/SCI	Februar
Eliminator	Action/Shoot'em Up	Psygnosis	5. Februar
Global Domination	Strategie	Psygnosis	26. Februar
Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	Februar
Kensei: Sacred Fist	Beat'em Up	Konami	Ende Februar
Master of Monsters	RPG	Konami/ASCII	Februar
Mega Man Legends	Action-Adventure	Virgin/Capcom	Februar
Mega Man X4	Action/Jump&Run	Virgin/Capcom	Februar
Metal Gear Solid	3D-Adventure	Konami	26. Februar
Monkey Hero	3D-Action	Take 2	15. Februar
Populous - The Beginning	Strategie	EA/Bullfrog	Februar
Poy Poy 2	Skill/Strategie	Konami	Februar
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	25. Februar
Rebus (vorl. Titel)	RPG	Konami	Februar
Rugrats	Action	Konami/THQ	Februar
San Francisco Rush 2	Rennspiel	GT/Midway	1. Februar
Sports Car GT	Rennsimulation	EA	Februar
Street Skater	Sportsimulation	EA	26. Februar
Swing	Denkspiel	Software 2000	Februar
The Granstream Saga	RPG	SCEI	26. Februar
Trap Gunner	Action	Konami	Februar
Tunguska	3D-Action-Adventure	Acclaim/Project 2	Februar
Uprising 2	Action	Ubi Soft	Februar
WCW/nWo Thunder	Wrestling	Konami/THQ	Februar

RAYMAN 2



Wann kommt es denn nun? Im Augenblick verspricht Ubi Soft einen Release im 1. Quartal.

Hersteller Ubi Soft

Release 1. Quartal '99

GENRE: 3D-Jump&Run

RC STUNT COPTER



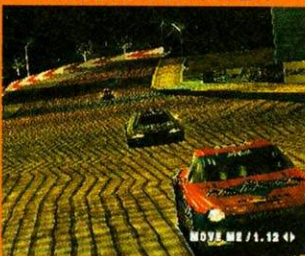
Einen ausführlichen Bericht bereiten wir für eine der kommenden Ausgaben vor.

Hersteller Shiny Entertainment

Release März '99

GENRE: Simulation

RIDGE RACER TYPE 4



Grandios, aber nicht besser als Gran Turismo! So lautet das derzeitige Vorabfazit.

Hersteller Namco

Release Mitte April '99

GENRE: Rennspiel

ROLLCAGE



Einen Test zum neuesten Hit aus der WipEout-Werkstatt gibt es wahrscheinlich nächste Ausgabe.

Hersteller Psygnosis

Release 5. März '99

GENRE: Fun-Racing

RUNNING WILD



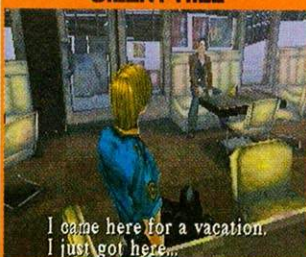
Endlich einmal ein Rennspiel, das der Genre-Bezeichnung gerecht wird! Hier rennt man wirklich!

Hersteller SCEE

Release März '99

GENRE: Rennspiel

SILENT HILL



Die Masse ist fasziniert: Das Horror-Game von Konami schaffte den Sprung auf den zweiten Platz!

Hersteller Konami

Release April '99

GENRE: Horror

SOUL REAVER



Wunderschön: Auf den Seiten 26 und 27 stellt Ihnen Michael Pruchnicki den Hit genauer vor.

Hersteller Crystal Dynamics

Release 31. März '99

GENRE: Action-Adventure

SWING



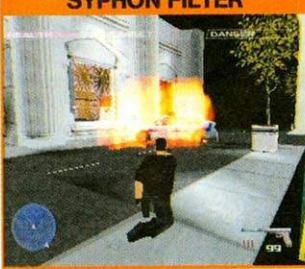
Knifflig: Software 2000 aus Eutin wagt mit einem Denkspiel den Einstieg in den PlayStation-Markt.

Hersteller Software 2000

Release Februar '99

GENRE: Denkspiel

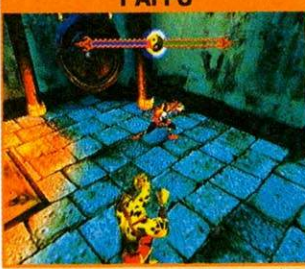
SYPHON FILTER



Wir warten auf eine erste spielbare Version des 3D-Action-Knallers von Sony Computer Entertainment.

Hersteller: SCEE
Release: April '99
GENRE: 3D-Action

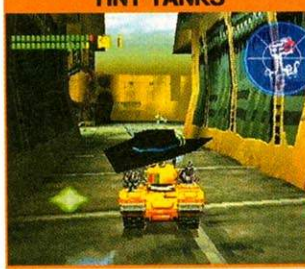
T'AI FU



Steven Spielberg hat gesprochen: So kommt das Spiel nicht raus, zurück an die Arbeit!

Hersteller: Activision
Release: März '99
GENRE: Action-Adventure

TINY TANKS



PSZ-Kollege Florian mag's: Hier darf man mit Panzern Jagd auf böse Buben machen!

Hersteller: EA
Release: 1999
GENRE: 3D-Action

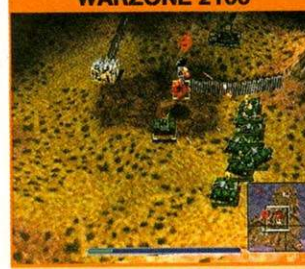
V-RALLY 2



Wenn alles klappt haben wir nächste Ausgabe die ersten Bilder zur hoffnungsvollen Fortsetzung.

Hersteller: Infogrames
Release: Juni '99
GENRE: Rennspiel

WARZONE 2100



Für PlayStation-Verhältnisse einzigartig: Ein grafisch überragendes 3D-Echtzeitstrategiespiel!

Hersteller: Eidos
Release: 31. März '99
GENRE: Echtzeit-Strategie

WCW/NWO THUNDER



Schade: Im Test auf der Seite 72 kann WCW/NWO Thunder nicht ganz überzeugen.

Hersteller: THQ
Release: Januar '99
GENRE: Wrestling

WILD ARMS



Na endlich: Nach monatelanger Wartezeit wird das Spiel nun im Januar erscheinen.

Hersteller: SISA
Release: 15. Januar '99
GENRE: RPG

X-GAMES PRO BOARDER



Der Test war ausnahmsweise zu rechtzeitig, das Spiel wurde nämlich auf März verschoben!

Hersteller: SCEE
Release: März '99
GENRE: Snowboarding

MÄRZ			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Centipede	Action	Hasbro	März
Discworld Noir	Adventure	GT/Perfect	März
Diver's Dream (ehemals Deep Blue)	Action-Adventure	Konami	März
Jackie Chan's Stuntmaster	Action-Adventure	SCEE	März
KKND: Krossfire	Echtzeit-Strategie	Infogrames/Melbourne House	März
Kingsley	3D-Jump&Run	Psygnosis	26. März
NBA Pro 99	Basketball	Konami	März
NHL Face Off '99	Eishockey	SCEE/989 Studios	März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	März
Prince Naseem Boxing	Sportspiel	Codemasters	März
PRO 18: World Tour Golf	Golf	Psygnosis	12. März
Puma Street Soccer	Fußball	Infogrames/Sunsoft	März
Rally Cross 2	Rennspiel	SCEE	März
Rat Attack	Action	Mindscape	März
RC Stunt Copter	Geschicklichkeit	Interplay	März
Retro Force	Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
Rollcage	Rennspiel/Action	Psygnosis	5. März
Running Wild	Rennspiel	SCED/Universal	März
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	31. März
T'ai Fu	Action	Activision	März
The Golf Pro	Golf	Empire	Ende März
Warzone 2100	Strategie	Eidos	15. März
X-Game Pro Boarders	Sport-Simulation	SCEE	März

APRIL			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Sport	Gremlin	1. April
Blood Lines (vormals Tribal)	Action	SCED/Radical	April
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	April
Cowpokes	3D-Jump&Run	Konami/Telstar	April
Gex 3 Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	April
Glover	Geschicklichkeit	Hasbro	April
GTA London	Rennspiel	Take 2	April
Joe Blow	3D-Jump&Run	Konami/Telstar	April
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	April
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	April
Ridge Racer Type 4	Rennspiel	Namco	April
Soccer 99	Wirtschaftssimulation	Infogrames	April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Syphon Filter	Action	SCEE	April

MAI			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Attack of the Saucerman	3D-Jump&Run	Psygnosis	7. Mai
Bugs Bunny Lost in Time	Action-Adventure	Infogrames	Mai
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Mai
G-Police 2	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	21. Mai
Jumpjet	Action-Adventure	Ocean	Mai
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	Mai
Silent Hill	Horror	Konami	Mai

JUNI			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Indiana Jones u.d.T.v.B.	Action-Adventure	LucasArts	Juni
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Juni
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	Juni
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	Juni
V-Rally 2	Action-Adventure	Infogrames	Juni
Worms 2	Strategie	Hasbro	Juni

1999			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Assault	Action	Telstar	September
Dead Unity	Action	THQ	2. Quartal
Dungeon Keeper II	Action	EA/Bullfrog	1999
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	Sommer
Final Fantasy 8	RPG	Square	Herbst
Guardian's Crusade	RPG	Activision	Frühjahr
Jack Nicklaus Golf	Golf	Activision	Frühjahr
Messiah	Action	Interplay/Shiny	1999
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	1. Quartal
Shao Lin	Beat 'em Up	Konami/THQ	2. Quartal
Techno Mage	RPG	Infogrames/Sunflowers	2. Quartal
The X-Files	Adventure	Fox Int./SCED	1999
Tiny Tank	Shoot 'em Up	EA/MGM	1999
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	1999
Wing Over 2	Simulation	Virgin/JVC	1. Quartal
X-Men	Arcade	Activision	Frühjahr
YARG	Rennspiel	VCC Games	1999

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Tomb Raider III	91%	1
2.	(Neu)	FIFA 99	90%	1
3.	(Neu)	Crash Bandicoot 3	90%	1
4.	(Neu)	TOCA 2	89%	1
5.	(Neu)	NBA Live 99	85%	1
6.	(Neu)	Blaze&Blade	83%	1
7.	(Neu)	Music	78%	1
8.	(4)	Formel 1 '98	88%	2
9.	(Neu)	Abe's Exoddus	89%	1
10.	(2)	Mickey's Wild Av. Platinum	70%	2
11.	(1)	Hercules Platinum	74%	2
12.	(3)	Apocalypse	88%	2
13.	(Neu)	Abe's Oddyssee Platinum	88%	1
14.	(7)	Spyro The Dragon	86%	2
15.	(Neu)	Rival Schools	77%	1

Quelle: Theo Kranz-Versand
Daß Tomb Raider III schnurstracks an die Spitze der Verkaufscharts von Theo Kranz marschieren wird, war vorherzusehen. Dahinter zeigt sich ein erstaunlich vielfältiges Sortiment, das den guten Geschmack der Leser unterstreicht. FIFA 99 führt die restlichen Charts vor Crash Bandicoot 3, TOCA 2 und NBA Live 99 an. Erfreulich ist die verdient gute Platzierung von Blaze&Blade und Music, zwei hervorragend eingedeutschten Produkten.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Gran Turismo	94%	3
2.	(Neu)	Tomb Raider III	91%	1
3.	(3)	Tekken 3	90%	3
4.	(6)	MediEvil	85%	2
5.	(Neu)	Crash Bandicoot 3	90%	1
6.	(4)	Indiziert	—	3
7.	(9)	Final Fantasy VII	94%	2
8.	(Neu)	Tenchu	76%	1
9.	(5)	Formel 1 '98	88%	3
10.	(13)	Apocalypse	88%	3
11.	(Neu)	FIFA 99	90%	1
12.	(12)	Spyro The Dragon	86%	2
13.	(Neu)	Abe's Exoddus	89%	1
14.	(Neu)	Colony Wars - Vengeance	89%	1
15.	(Neu)	TOCA 2	89%	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung
Erstaunlich: Gran Turismo kann weiterhin seine Spitzenposition verteidigen und verdrängt das neu eingestiegene Tomb Raider III auf den für Lara Croft ungewohnten zweiten Platz, auf dem im Vormonat noch Tomb Raider II rangierte. Tekken 3 bleibt ebenfalls auf der gleichen Position, allerdings dicht bedrängt von dem erstaunlich beliebten MediEvil, das Crash Bandicoot 3 zumindest vorläufig noch hinter sich lassen kann.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Metal Gear Solid	Konami	3
2.	(4)	Silent Hill	Konami	2
3.	(8)	Indiana Jones	LucasArts	2
4.	(5)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	3
5.	(9)	Soul Reaver	Eidos	2
6.	(6)	Ridge Racer Type 4	Namco	3
7.	(Neu)	KKND Krossfire	Infogrames	1
8.	(Neu)	LeMans 24	Infogrames	1
9.	(Neu)	Akuji The Heartless	Eidos	1
10.	(Neu)	A Bug's Life	SCEE/ Disney	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung
Metal Gear Solid führt weiterhin mit überragendem Vorsprung, einigermmaßen mithalten kann eigentlich nur Silent Hill, das ebenfalls von Konami stammt. Daß Indiana Jones einen Sprung nach vorne machen würde, war nach der letzten PlayStation Zone mit dem schmunke Titel eigentlich zu erwarten. Interessant sind eigentlich nur die Neueinsteiger, in denen sich die Strategievorliebe der Deutschen mit KKND Krossfire bemerkbar macht.

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

MUSIC



Music ist sicherlich eines der kuriosesten Spiele, die es auf der PlayStation gibt, soweit man es überhaupt Spiel nennen kann. Jeder Musikaner kann sich hier seine eigenen Audiotracks nach persönlichen Vorlieben zusammenbauen.

Thomas Klein, PSZ-Leser

GRAFIK 70% SOUND 93% SPASS 87% LESER-WERTUNG **89%**

TOMB RAIDER III



Der Gesamtwertung nach zu schließen sind in diesem Genre keine Gegner für Lara Croft in Sicht. Der Dauerspaß wurde nochmals durch mehr Secrets angehoben, allerdings leidet der wiederum etwas durch den nicht verbesserten Sound.

Pascal Häring, PSZ-Leser

GRAFIK 91% SOUND 82% SPASS 93% LESER-WERTUNG **92%**

MEDIEVIL



Sie wollten schon immer mal ein Skelett mit einer Made im Auge sein? Dann ist MediEvil genau das Richtige für Sie! Schaurig-schöne Grafik, abwechslungsreiches Gameplay und jede Menge schwarzer Humor garantieren wochenlangen Gruselspaß.

Steffen Krätzsch, PSZ-Leser

GRAFIK 90% SOUND 87% SPASS 92% LESER-WERTUNG **92%**

IHRE CHANCE

In der Regel sind die Spiele, die wir in der PlayStation Zone testen, noch nicht offiziell im Handel erhältlich. Wir wollen unsere Meinung jedoch nicht als die allein gültige Wertungsinstanz ansehen, sondern sind daran interessiert, Ihre Meinung zu erfahren. Schicken Sie uns einfach Ihre Meinung (zwei bis drei möglichst flott formulierte Sätze inklusive Grafik-, Sound-, Dauerspaß- und Gesamtwertung) zu einem kürzlich erschienenen Spiel. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Auswahl erfolgt nach redaktionellen Gesichtspunkten.

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:
Ridge Racer Type 4

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:
Pocket Fighter

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



FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rival Schools

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



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
A Bug's Life

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



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Akuji The Heartless

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



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Tiger Woods 99

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

DER AUFTRAG

Der PlayStation-Markt boomt, die Spieleflut nimmt kein 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 Anfänger 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 Software-Haus 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 eine 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 probierspielen, die sich für dieses Genre sonst eigentlich nicht begeistern können. Eine Wertung von über 80% signalisiert, daß es sich bei 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.

Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

AKUJI THE HEARTLESS



Neben den neuen Abenteuern der Lara Croft hat Eidos noch einen zweiten heißen Action-Adventure-Pfeil im Köcher – bei Akuji the Heartless war man aber um einen wesentlich düstereren Tenor bemüht und hat dabei einen Hauptcharakter gewählt, der auf wahrhaft ungewöhnliche Art und Weise herzlos ist.

„Gib mir mein Herz zurück, du verdienst ihre Liebe nicht“. Dieser Ausspruch stammt nicht, wie man jetzt meinen könnte, von Oli P., sondern vom Titelcharakter Akuji und ist sogar im doppelten Sinne zutreffend. Aber der Reihe nach: Im Fantasyland Mamora herrschen schon seit ewigen Zeiten Mißgunst und Krieg. Der mächtige Voodoo-Priester vom Stamme der Selyvias will Frieden schaffen und führt zu diesem Zweck eine Reihe von strategischen Hochzeiten zwischen den verfeindeten Stämmen durch. Ein großer und endgültiger Schritt zur friedlichen Vereinigung soll die Hochzeit zwischen seinem ältesten Sohn, Akuji, und Kesho, der ältesten Toch-

ter des Tanko-Stamms, werden. Orad, der ebenfalls mit den Kräften von Voodoo bestens vertraut ist, will keinen Frieden und hat zudem ein Auge auf die schöne Kesho geworfen. Daher läßt er Akuji, der zu allem Überfluß noch sein eigener Bruder ist, von seinen unheilvollen Schergen töten. Diese Freveltat erfolgte auf eine extrem bestialische Weise – Akuji wurde das Herz aus dem Leib gerissen. Dieser wurde daraufhin in die Hölle ver-

bannt, wo er die Seelen seiner Vorfahren finden muß, um von dort wieder nach Mamora zurückkehren zu können, wo er in der finalen Konfrontation seinen Bruder stoppen muß.

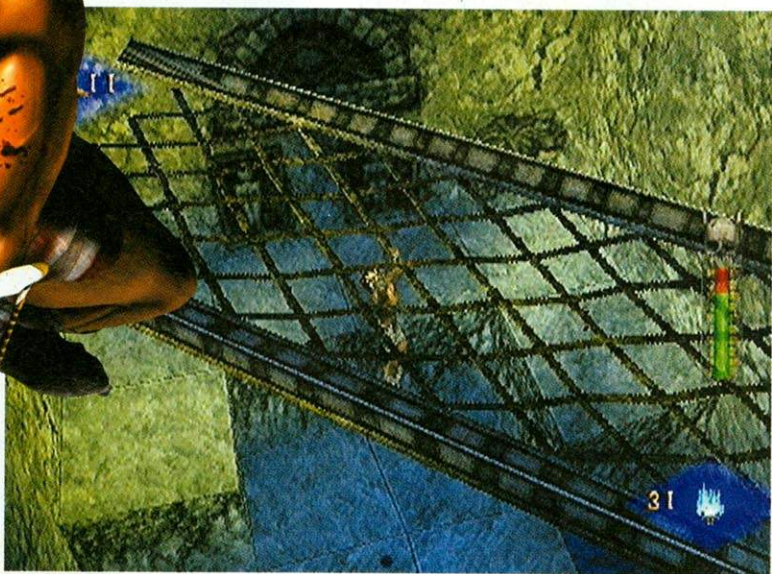
Akuji, der Hell Raider

Bei seinem Trip durch die 14 abwechslungsreichen Levels hat unser

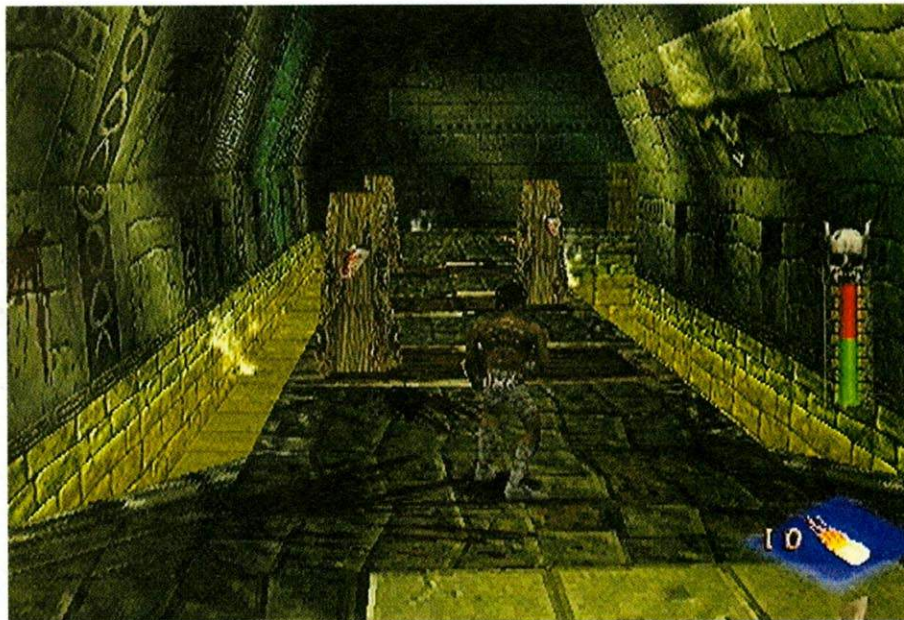


Zwei Impressionen aus dem kurzen Intro, welches technisch blitzsauber geraten ist.

Protagonist dabei gegen zahlreiche Gegner anzutreten, die zum Teil recht abgefahren sind. Neben Libellen, riesigen Schlangen und verschiedenen Sennenmännern stellen sich ihm dabei etwa auch Wesen ohne Unterleib und Bäume, die wild ihre Messer schwingen, in den Weg. Neben dem Angriff mit seinen Klingen Händen stehen ihm dabei auch die eingangs erwähnten Voodoo-Kräfte zur Verfügung, die er natürlich zunächst einmal entdecken muß. Hat er diese in seinen Besitz gebracht, kann er unter anderem mit Schock-



Auch als Klettermaxe müssen Sie sich im Laufe des Spiels betätigen.



Obskure Feinde und Hindernisse sind ein Markenzeichen von Akuji, wie hier diese Baumstämme mit Klingen, die der ungewöhnliche Held Jump&Run-like zu überwinden hat.



Auch Gegner ohne Arme und/oder Unterleib sowie Riesenschlangen stellen sich Ihnen in den Weg, sind aber kein größeres Problem.

wellen und dem Feuer der Hölle auf seine Gegner losgehen oder aber sich für kurze Zeit mit einem Schutzwall umgeben. Im späteren Verlauf verwandelt sich Akuji gar in einen mächtigen Panther oder andere Gestalten und kann in den verschiedensten Formen sei-

Blöcke zu verschieben, wonach meistens der Zugang zu zuvor verschlossenen Toren gewährt wird. Wo man konkret etwas ausgelöst hat, wird in Form von kleinen Sequenzen, die in der Spielgrafik erstellt wurden, angezeigt. Erleichtert wird ihm die Aufgabe während des

gesamten Spiels durch kleine Tafeln mit Hilfestellungen, die in den einzelnen Abschnitten verstreut sind. Sammelt unser herzloser Held hundert Voodoo-Puppen auf, winkt ihm ein zusätzliches, untotes Leben. Hat er das Ende einer Stufe erreicht, wird er mit einem

DER UNTOTE AKUJI HAT ZWAR NICHT DEN SEX-APPEAL EINER LARA CROFT, SEINE ABENTEUER SIND ABER SPIELERISCH NICHT MINDER ERGIEBIG.

Marco Marzinkowski, Redakteur PlayStation Zone

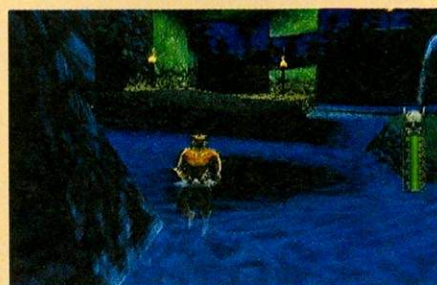
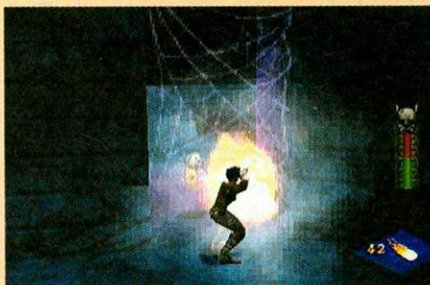
ne Kontrahenten gehörig aufmischen. Neben den zahlreichen kleineren Feinden hat Akuji dabei auch gegen vier mächtige Endgegner anzutreten. Waghalsige Sprungeinlagen stehen Akuji ebenfalls bevor, sollte er dabei mal sein Ziel nur knapp verfehlen, krallt er sich an irgendwelchen Vorsprüngen fest. Plattformen, die sich nach kurzer Zeit auflösen, und Lavaströme wollen überwunden werden, und auch an Netzen muß sich Akuji oftmals über den Screen hangeln. Wie auch beim Hitgarant von Eidos, der Tomb Raider-Serie, sind diverse kleine Rätsel zu lösen. So sind etwa die verschiedensten Schalter zu betätigen und



Die Freundin von Akuji meldet sich in einer Zwischensequenz zu Wort.

INFO DIE GRAFISCHEN FINESSEN VON AKUJI

Nicht nur spielerisch ist Eidos ein Meisterwerk gelungen, auch grafisch hat man sich bei Eidos mächtig ins Zeug gelegt, wie die folgenden Bilder eindrucksvoll belegen: Genießen Sie die fulminanten Explosionen, die eindrucksvollen Spiegeffekte, die markanten Konstruktionen, die diffusen Lichteffekte, die animierten Wasserfälle und die feinen Transparenzeffekte.





MEIN FAZIT: SEHR GUT

MARCO Ich bin Akuji, aber keine Sorge – ich habe noch ein Herz und keinen größeren Liebeskummer. Aber ich fühlte mich bereits nach kurzer Zeit verwachsen mit dem ungewöhnlichen Helden und wollte tiefer und tiefer in die verschiedenen Abschnitte der Hölle vordringen. Die gute Steuerung erlaubte mir dabei schnelle Fortschritte und auch die logischen Rätsel sorgten für keine allzu großen Probleme – was man von der Kameraführung nicht unbedingt behaupten kann. Daß die Gex-Engine auch ein derart atmosphärisches Spektakel erzeugen kann, hätte ich zwar nicht gedacht, aber die in diesem Titel präsenten perspektivischen Mängel sind leider auch bei Akuji vorhanden. Dennoch kann ich Ihnen den Titel wärmstens ans hoffentlich noch vorhandene Herz legen, denn selbst die Grand Dame des Genres, unser aller Liebling Lara Croft, leidet ja an einer ähnlichen Problematik.

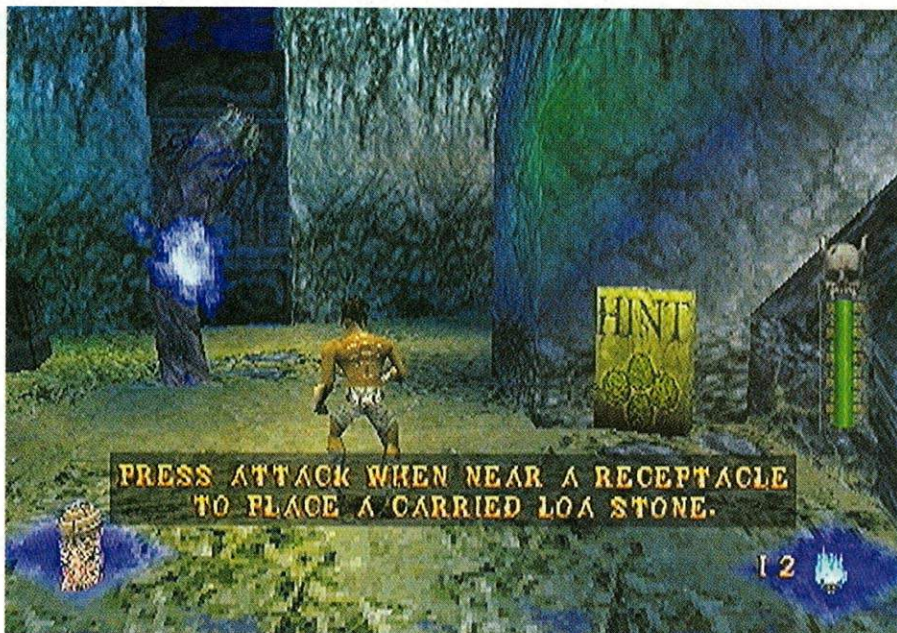
Teleporter in eine Art Vorhof der Hölle befördert, wo ein obskures Wesen ihm den Zugang zu weiteren Abschnitten gewährt. Fast allen Levels gemein ist die Ausleuchtung in einem diffusen, unheimlichen Licht, welches für eine Atmosphäre sorgt, die mir durchaus die eine oder andere Gänsehaut eingejagt hat.

Steuerung und Technik

Bei der Vielzahl an präzisen Sprüngen und den diversen Aufgaben, die Akuji zu bewältigen hat, ist eine genaue Steuerung absolut erforderlich und wird auch geboten. Wahlweise digital oder analog leiten Sie den Protagonisten durch die zahlreichen Levels – die analoge Variante ist dabei eindeutig zu bevorzugen. Mit der X-Taste können Sie springen, wobei ein längerer Druck der Taste einen höheren Sprung bewirkt, mit dem Kreis können Sie angreifen oder einen Gegenstand benutzen, das Rechteck läßt einen Voodoospruch los und mit dem Dreieck können Sie einen anderen Spruch auswählen. Mit R1 und L1 wird die Kamera gedreht, mit L2 geht Akuji in die Hocke und durch Betäti-



An diesem zentralen Punkt kann man abspeichern und bekommt von einer obskuren Gestalt Zugang zu den anderen Spielstufen, falls man zuvor die nötigen Aufgaben erfüllt hat.



In den Abschnitten verstreut sind diese Tafeln, die wertvolle Hilfestellungen leisten.

gung von R2 können Sie sich in der Gegend umschauen. Ist die letztere Funktion aktiviert worden, können Sie mit einem kleinen Fadenkreuz die Gegner anvisieren und gezielt magisch abfertigen. Zur Kameraführung hingegen läßt sich sagen, daß diese zwar zu meist als akzeptabel einzustufen ist, sporadisch aber „Handarbeit“ in Form von manueller Justierung vonnöten ist. Mit der Grafik hingegen kann man mehr

als zufrieden sein, denn sie vermittelt perfekt die nötige düstere Atmosphäre und wartet auch mit zahlreichen grafischen Highlights auf – besonders hervorzuheben sind hier die Licht- und Transparenzeffekte, die fulminanten Explosionen und der detaillierte, überzeugend animierte Akuji. Beim Sound hat man sich ebenfalls keine Blöße gegeben und bietet eine gute, deutsche Sprachausgabe, stimmungsvolle Effekte und eine Musik, die zum

INFO VERGLEICH

1. Tomb Raider III	Eidos	91%
2. Tomb Raider II	Eidos	91%
3. Akuji the Heartless	Eidos	89%
4. Indiziert	Capcom	89%
5. Oddworld Abe's Exoddus	GT Interactive	88%

Die Top 3 im Bereich Action-Adventures sind fest in Eidos' Hand. Haben die Spiele mit dem Kult-Babe Lara eindeutig den höheren Appeal-Faktor, so kann Akuji durch seine düstere Atmosphäre und den frischeren Plot punkten. Ebenfalls eine Empfehlung wert ist Abe's Exoddus, auch wenn dieser Titel spielerisch natürlich ganz andere Schwerpunkte setzt.

Flair des Spiels perfekt paßt und einem sporadisch das Gefühl vermittelt, der Voodoo-Meister persönlich würde im Hintergrund auf seine Trommeln hauen.

Marco Marzinkowski

VOODOO-MAGIE UND ABWECHSLUNGSREICHES LEVELDESIGN SORGEN FÜR EIN ACTION-ADVENTURE DER GÜTEKLASSE A.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

TEST ERGEBNIS

Packend, unheimlich und düster – Akuji the Heartless ist ein fantastisches Action-Adventure mit guter Steuerung, logischen Rätseln und einer perfekten Lernkurve. Der ungewöhnliche Plot im Reich der Toten ist ebenfalls noch nicht ausgelutscht, so daß Fans des Genres trotz der nicht ganz perfekten Kameraführung bedenkenlos zugreifen können.

Titel	Akuji the Heartless
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	14
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Mitte Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	85%	91%	89%

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



WWW.UBISOFT.DE

“Bestzeit in Echtzeit.”

RACING SIMULATION2, DAS IST GRAND-PRIX-ZIRKUS PUR. ERST STELLEN SIE IHR TEAM ZUSAMMEN, WÄHLEN FAHRER AUS ODER FAHREN Sogar SELBST MIT. DANN ENTSCHEIDEN SIE NOCH SCHNELL ÜBER DAS RICHTIGE SETUP, DIE RICHTIGE TANK-TAKTIK UND DIE PERFEKTE REIFENWAHL. SCHON IST ZEIT FÜRS ERSTE QUALIFYING, BEI DEM IHNEN NICHT NUR DER EIGENE TEAMKOLLEGE, SONDERN AUCH DAS WETTER ÜBEL MITSPIELT. JETZT NUR NICHT DIE NERVEN VERLIEREN, DENN SONST WIRD ES NIE WAS MIT DEN PUNKTEN IM KARRIERE-MODUS!

IN KOOPERATION MIT:





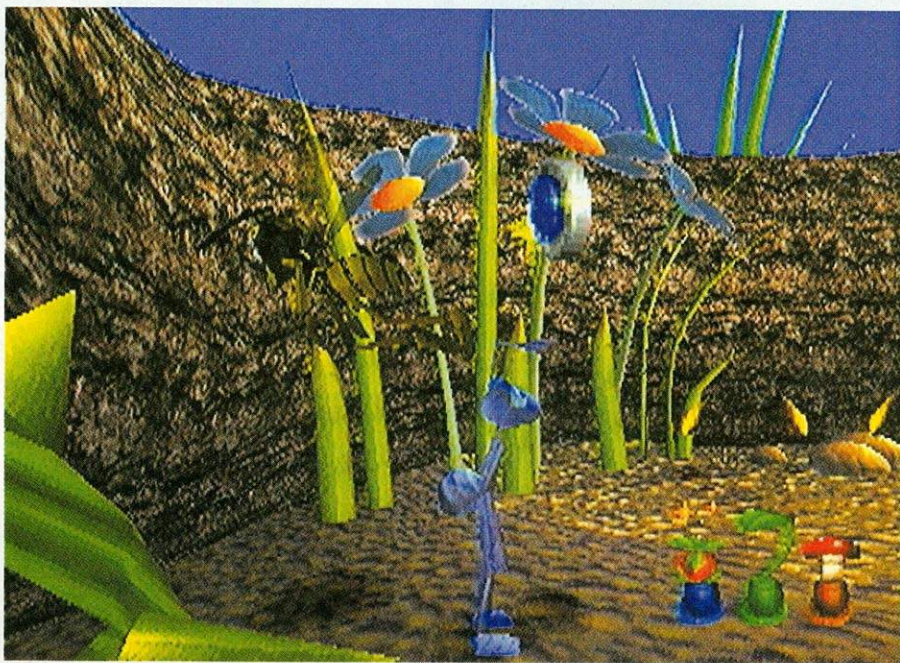
Mit den blauen Beeren läßt sich der erste Zwischengegner leicht erledigen.

Erst rutscht der Nahrungsvorrat in einen Abgrund, dann wird die Kolonie von einer fiesen Grashüpfer-Gang tyrannisiert. In dem Action-Abenteuer A Bug's Life helfen Sie der Ameise Flik, diese überwältigenden Aufgaben zu meistern.

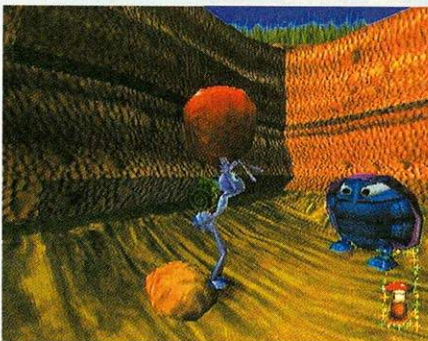
Ihre Reise beginnt vor dem heimischen Ameisenhügel und führt Sie dann durch ein Tunnelsystem, ein Flußbett-Labyrinth und eine Insektenstadt. In jeder Spielstufe können Sie Körner einsammeln, aus Buchstaben das Wort für ein Bonusleben zusammensetzen und geheime Abzweigungen entdecken. Flik beherrscht eine Stampfattacke, kann über ebene Flächen rutschen oder Gegenstände herumtragen. Auf dem Weg zum jeweiligen Level-Ausgang müssen Sie Moskitos, Käfer und Spinnen mit Beerenwürfen beiseiteräumen. Die Zwischengegner – darunter ein mächtiger Grashüpfer und ein hungriger Vogel – erwarten Sie in abgegrenzten Arenen zum Duell. Im weiteren Spielverlauf zerlegen Sie Weberknechte, Fliegen oder Grashüpfer mit Power- oder Homing-Beeren in deren Bestandteile. Der Bezug zur Filmvorlage wird durch einen Pusteb Blumenflug, die Suche nach verlorengegangenen Freunden oder das Herumrollen in einer Blechbüchse hergestellt.

Action-Adventure, 1 Spieler, SCEE

A BUG'S LIFE



Während Sie zwischen Butterblumen ein Power-Up aufspüren, werden Sie von der wirklich bedrohlich aussehenden Hornisse verfolgt.



Wenn Sie Saatgut mit sich herumschleppen, können Sie das Ungeziefer nicht bekämpfen.



Im kniffligen Kastanienregen ist der hier zu sehende Feuerquellen-Rücksetzpunkt eine willkommene Hilfe.

Lustige Gärtnerei

In das Gameplay von A Bug's Life wurden viele nette Ideen eingepflanzt: Wenn Sie gegen ein Muschelfernglas hüpfen, verrät ein Kameraflug die Lage des Labyrinth-Ausgangs. Um Felsmauern zu überwinden, müssen Sie mit

dem in der Landschaft verstreuten Saatgut experimentieren. An den Stellen, an denen der Sprung auf einen Trampolin-Fliegenpilz nicht weiterhilft, können Sie Blumen setzen und deren Blätter als Stiege benutzen. Durch das Auf sammeln grüner Extrasymbole steigern Sie



Diese Bremse knabbert eifrig an Ihrer Lebensenergie, wie rechts oben durch das Blatt verdeutlicht wird.

INFO VERGLEICH

1. Tomb Raider III	Eidos	91%
2. Tomb Raider II	Eidos	91%
16. A Bug's Life	SCED	76%
20. The 5th Element	Kalisto	74%
21. Herc's Adventure	Lucas Arts	70%

Der zukünftigen Filmdiva Lara Croft kann Flik zwar nicht das Wasser abgraben, dank der ordentlichen Umsetzung der Leinwandvorlage krabbelt A Bug's Life aber an Science Fiction-Helden und einem vergleichbaren Comic-Charakter vorbei.



MEIN FAZIT: GUT

FLORIAN Der teils ruckartige Grafikaufbau, die hektische Steuerung und das umständliche Load-Save-Management gingen mir auf die Nerven. Da Joypad-Geübte trotz des Wiederauftauchens der Gegner und kleinerer Kombinationsrätsel schon nach dem erstmaligen Verlassen des Ameisenhügels locker durch die Spielstufen spazieren, erlahmt die Motivation schnell. Mit gefühlvollen Begleitmelodien und eingestreuten Filmschnipseln erzeugt A Bug's Life jedoch genügend Atmosphäre, um kleine Insekten-Liebhaber zu erfreuen.



Die grüne Pflanze lässt sich in vier Stufen züchten und dient dazu, Anhöhen zu erklimmen.

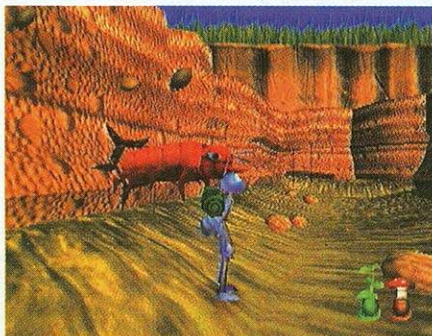
A BUG'S LIFE IST EIN ABWECHSLUNGSREICHES ACTION-ADVENTURE, DAS VERBLÜFFEND NAH AN DER FILMVORLAGE BLEIBT.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

das Wachstum der Pflanzen. Andere Varianten der interaktiven Flora frischen die Lebensenergie auf oder fungieren als Geschützturm. Obwohl Sie in bestimmten Stufen an Pustebäumen schweben oder Grashalme als Lianen verwenden können, liegt der spielerische Schwerpunkt aber auf Laufen, Ausweichen und Schießen.

Eingeschränkter Genuß

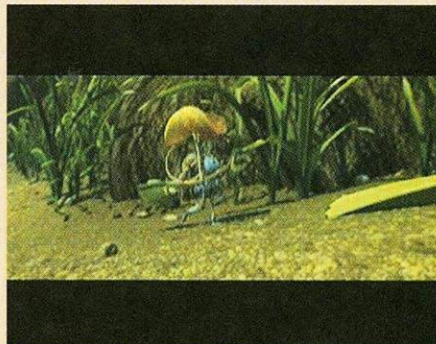
Travellers Tales hat A Bug's Life zwar mit detaillierten Animationsphasen, hübschen Tex-



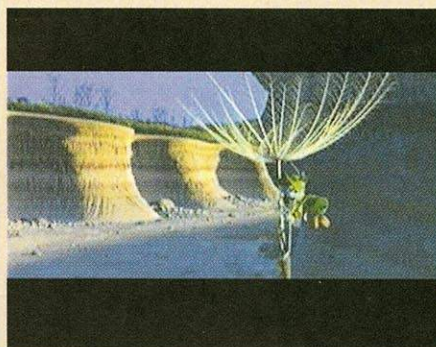
Im Flußbett-Labyrinth lauern hübsche rote Würmer, die überraschend aus den Wänden hervorstoßen.

INFO VOM FILM INS SPIEL

Für ein Aha-Erlebnis sorgen Spielabschnitte, die dem Leinwandvorbild genau entsprechen. Was Sie zunächst in den die Level einleitenden Filmausschnitten gesehen haben, dürfen Sie dann selbst steuern. An dieser Stelle zeigen wir zwei Beispiele.



In den Höhlen finden Sie die zuvor gezeigte Erntemaschine und können mit dieser Würmer und Spinnen einfangen.



Der Pustebäumenflug über das ausgetrocknete Flußbett: Links die Pixar-Vorlage, rechts die spielbare Umsetzung.



turen und einer stimmungsvollen Musik bedacht, doch Grafik-Engine und Kameraführung leiden unter unübersehbaren Schwächen: So poppt der Vogel im zweiten Zwischengefecht plötzlich ins Bild, kann aber auch dann getroffen werden, wenn Sie ihn gar nicht sehen. Beim Flug mit der Pustebäume ist der Grafikaufbau so schleppend, daß Sie den nächsten Luftstrom meist zu spät erkennen. Wenn Sie Flik in einen Graben oder über einen Felspfad steuern, wird die Kamera vor arge Schwierigkeiten gestellt, und Sie müssen die Perspektive per Hand justieren. Daß die Gegner immer wieder neu gesetzt werden, „belebt“ zwar die Spielstufen, stört aber insofern, als Sie sich beim Objekt-

transport nicht wehren können. Immerhin macht Ihr Charakter eine gute Figur: Flik verfügt über viele Bewegungsmöglichkeiten, winkt Sie in Spielpausen ans Pad heran und kommentiert das Geschehen mit witzigen Bemerkungen.

Florian Brich

TEST ERGEBNIS

Liebevolle Animation, farbenfrohes Design und geschickt gewählte Texturen lassen die technischen Unebenheiten in den Hintergrund treten. Wegen des milden Schwierigkeitsgrades ist der Titel primär für junge Spieler geeignet.



Titel	A Bug's Life
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Travellers Tales/Disney Interactive
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	19. 2. 1999

GRAFIK 72% SOUND 80% SPASS 77% GESAMT-WERTUNG 76%

Rollenspiel, 1 Spieler, SCEE

WILD ARMS

**PLAYSTATION
ZONE HIT**

Nach Final Fantasy VII haben PlayStation-Spieler RPG-Blut geleckt, und das ist

Sony natürlich nicht verborgen geblieben – das in Japan schon etwas ältere Eigenprodukt Wild Arms hat die Lokalisierung nun endlich hinter sich und liegt endlich in komplett deutscher Form vor. Kann es mit Squares Epos mithalten?

Die Hintergrundgeschichte von Wild Arms erzählt von der Welt Filgaia, die unter dem Schutz der Wächter blühte und gedehte. Nach einer Invasion durch die Metall-dämonen verloren die Wächter jedoch ihre Macht und die Welt verkam zum Ödland. Wild Arms spielt 1000 Jahre nach diesen Ereignissen: Die Menschen haben gerade halbwegs wieder eine intakte Welt auf die Beine gestellt, als sich erneut ein „freundlicher Besuch“ von Seiten der Metaldämonen ankündigt – bleibt den drei möglichen Weltenrettern, die noch nicht einmal voneinander oder ihrer Aufgabe wissen, noch genug Zeit, ehe die Fremdlinge wieder zuschlagen können?

Die Hauptfiguren

Zu Beginn hat man die Wahl, mit welchem der Protagonisten man das Spiel beginnen möchte. Nach dem Lösen eines kleinen Spielabschnitts kommen dann nacheinander auch die beiden anderen dran, bis sich die Truppe schließlich in der Hauptstadt Adlehyde endlich vereint, so daß man auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere gleichzeitig



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
- Achsentauch-Schalter

unverbindl. Preisemph.

DM 69,99

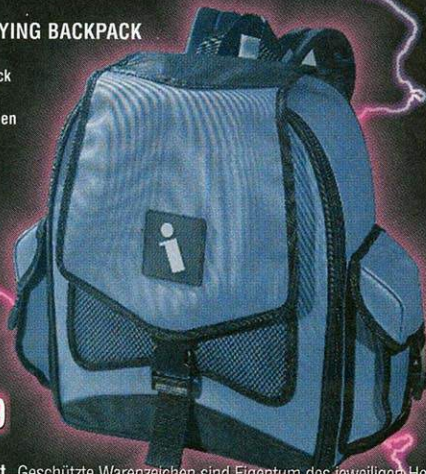


SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen
- Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
- Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisemph.

DM 69,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

zugreifen kann. Der Schatzsucher Jack Van Burace ist zu Beginn der „absoluten Superkraft“. Er hat immer seine Windmaus Hanpan dabei, die ihm schon in den ersten Räumen wertvolle Dienste leistet. Im Verlauf des Spiels stellt sich Jack, der Meister des „schnellen Zugs“, als der beste Kämpfer des Teams heraus. Eher das genaue Gegenteil stellt Cecilia Adlehyde dar, ihres Zeichens Prinzessin von Adlehyde, ihr Spezialgebiet sind Zauber aller Art. Sie beherrscht die vererbte Fähigkeit, mit den Wächtern zu kommunizieren. Der Tränen-Kristall in ihrem Besitz reagiert auf Objekte, die mit den Wächtern in Verbindung stehen, und ist bei vielen Rätseln von enormer Wichtigkeit. Der Dritte im Bunde ist schließlich Rudy Roughnight, ein gerade mal 15-jähriger Abenteurer, dessen Spezialität kleine Bomben und alte Feuerwaffen wie bspw. der von Anfang an vorhandene Granatenwerfer darstellen.

Das Spielsystem

Für spielerische Abwechslung ist auf jeden Fall gesorgt: Wild Arms vermischte sehr gekonnt die Rollenspiel-typischen Kämpfe mit Action-Adventure-typischen Rätselelementen wie ein-facheren Ki-sten-Ver-schiebe- oder Schal-ter-Rätseln.

Während die Kämpfe wie beim großen Rivalen rundenbasiert ablaufen (eine praktische Auto-Battle-Funktion erspart einem bei leichteren Gegnern viel Klickarbeit), erinnert der sonstige Spielablauf am ehesten an das klas-

WILD ARMS ÜBERZEUGT SOWOHL ALTE ROLLENSPIELHASEN ALS AUCH NEUEINSTEIGER IN DAS GENRE.

Michael Pruchnicki, PlayStation Zone



Vorbildlich: Die Hilfefunktion erläutert jeden Menüpunkt oder Gegenstand.

INFO TEAMWORK IST DER SCHLUSSEL ZUM SIEG



Bei Wild Arms ist der häufige Wechsel zwischen den Charakteren unerlässlich. Der Einsatz der jeweiligen Spezialfähigkeiten ist zum Lösen der unzähligen Action-Adventure-artigen Puzzles fast immer notwendig, und mit nur einer Spielfigur ist kein Blumentopf zu gewinnen. Im Party-Modus ist jederzeit ein Wechsel der aktiven Figur möglich (Bild links); fungieren die Charaktere getrennt halten Sie zwei kleine Extrabildschirme bei kurzen Pausen über die Position der anderen Partymitglieder im Klaren (rechts).

sische Legend Of Zelda für das Super Nintendo: Neben einem Sprint und den bekannten Aktionen wie Objekte hochheben/tragen/werfen stehen den Hauptfiguren jeweils noch eigenständige Bewegungsmöglichkeiten zur Wahl, so kann Rudy bspw. mit kleinen Bomben blockierte Wege freilegen, Jacks putzige Windmaus Hanpan erreicht dagegen auch weiter entfernte Gegenstände oder

Schalter. Im Laufe des Spiels lernt die Truppe noch weitere solcher Fähigkeiten, so daß sich das Gameplay nicht allzu schnell abnutzt. Durch Cecilias magische Taschenuhr, die sich schon sehr früh im Spiel findet, kann bspw. kurzfristig die Zeit zurückgedreht werden, was sich bei kleineren Ver-

schiebe-/Schalter-Rätseln nach einem falschen Zug als praktisch erweist.

Die technische Seite

Grafisch vereint Wild Arms zwei unterschiedliche Darstellungsweisen: Während die Dungeons, Städte und Oberwelt-Abschnitte in farbenprächtiger, traditioneller 2D-Optik mit hübsch animierten, scheinbar gerenderten Sprites präsentiert werden, erinnern die Kampfszenen grundsätzlich stark an Final Fantasy VII: Die Party und die Monster sind komplett aus Polygonen erstellt und treten in einer meist relativ detailarmen 3D-Umgebung gegeneinander an. Obwohl der Kampfscreen von Wild Arms auf den ersten Blick etwas ab-



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Alle RPG-Fans können nach der langen Wartezeit nur hoffen, daß Wild Arms nun wirklich endgültig den Weg in die Verkaufsregale findet - denn was hier geboten wird, stellt mühelos sowohl Anfänger als auch fortgeschrittene Rollenspieler zufrieden. Gerade die geschickte Auflockerung der zahlreichen Kämpfe durch Action-Adventure-Elemente macht den Reiz des Spiels aus. Die Grafik kommt zwar nicht im geringsten an Final Fantasy VII heran, die Musik konnte mich dagegen absolut überzeugen. Ein besonderes Lob verdient dabei die geradezu perfekte Handhabung, von der sich andere Rollenspiele ruhig mal eine Scheibe abschneiden dürften!



Die Effekte bei vielen Angriffen erinnern frappierend an die in Final Fantasy VII.

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- 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 Aufsatzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



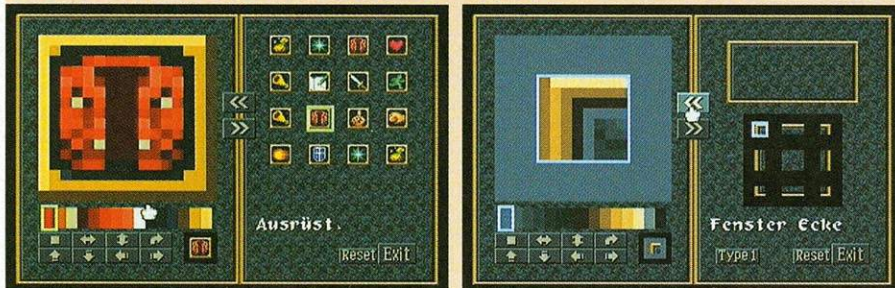
Vertrieb nur über den Fachhandel

Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen

Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11

www.interact-europe.de

INFO SPIELWIESE FÜR PICASSOS



Wild Arms bietet ungewöhnlicherweise die Option, das Spiel weitgehend seinen persönlichen Wünschen anzupassen. So lassen sich neben den Charakter- auch die Zauber-Namen editieren. Besonders interessant erscheint die Möglichkeit, Icons und Fenster neu zu designen – wer mit den Standard-Symbolen nicht zufrieden ist, kann hier ohne größere Anstrengung selbst neue basteln. Zwar ist der praktische Nutzen dieses Gimmicks sicherlich eher gering, als netter Gag am Rande aber taugen selbst designte Menüs auf jeden Fall.

schreckend wirkt (nicht wenige Spieler dürfen sich an den hier stark deformierten Charakteren stören, die im Gegensatz zu den Sprites extrem stark dem japanischen Kuller- augen-Kopffüßer-Klischee entsprechen), werden einige ansprechende Grafik-Effekte geboten, die man oft anfangs gar nicht so deutlich bemerkt. Es sei alleine die Tatsache genannt, daß bestimmte Zauber die Schatten der in der „Arena“ befindlichen Figuren bedrohlich flackern oder perspektivisch korrekt wachsen/schrumpfen lassen. Im Gegensatz zu Final Fantasy VII sind fast sämtliche Figuren texturiert und die Kampfszenen laufen auch eine Spur flüssiger ab – die Polygon-

modelle und die Animationen können da leider nicht mithalten, die Spezialeffekte natürlich angesichts deren Qualität in FFVII erst recht nicht. Der Sound macht einen ordentlichen Eindruck und die Begleitmusik schwankt zwischen „ordentlich“ und „hervorragend“ und hat so manchen Ohrwurm parat. Besonders erwähnenswert an Wild Arms ist auf jeden Fall die einwandfreie Handhabung – selbst ohne Handbuchlektüre hat man die übersichtlichen Menüs im Nu im Griff, und im Zweifelsfall hilft die Kurzerklärung zu jedem einzelnen Menüpunkt eigentlich immer weiter. Die deutschen Texte machen dabei einen guten Eindruck, wenn

auch einige Teile wohl aus programmtechnischen Gründen nach wie vor in Englisch geblieben sind. Auch die zahlreichen Abkürzungen innerhalb der Menüs waren wohl ohne größere Umstellung des Programmcodes nicht zu vermeiden.

Michael Pruchnicki

INFO VERGLEICH

1. Final Fantasy VII	Square / SCED	94%
2. Diablo	Electronic Arts	88%
3. Wild Arms	SCEI / SCED	87%
4. Suikoden	Konami	87%
5. Blaze & Blade	T&E-Soft / Funsoft	83%

Wild Arms ist hinter Final Fantasy VII momentan das zweitbeste traditionelle PlayStation-Rollenspiel, das in Deutschland erschienen ist. Wer es etwas weniger traditionell japanisch bevorzugt, greift zum actionreicheren Diablo, Multiplayer-Anhänger sind mit Blaze & Blade gut bedient.



Die Endgegner machen optisch deutlich mehr her als die normalen Standard-Monster.



In Dungeons darf nur an solchen Siegeln gespeichert werden, auf der Oberwelt dienen dazu Papageien (!).



Boom! Rudy sprengt mit seinen Bomben einen verschütteten Durchgang frei.



Auf solche einfacheren Verschiebe-Rätsel trifft man in Wild Arms sehr häufig.

TEST ERGEBNIS

Dank abwechslungsreichem Gameplay und solider Präsentation gewürzt mit perfekter Bedienung überzeugt Wild Arms sowohl alte Rollenspielhasen als auch Neueinsteiger, die erst seit Final Fantasy VII Interesse am Genre finden.

Titel	Wild Arms
Genre	Rollenspiel
Spieler	1 Spieler
Schwierigkeitsgrad	Einfach bis mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,95
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCE Inc.
USK-Freigabe	tba.
Release	15. Januar

GRAFIK 73% SOUND 75% SPASS 89% GESAMT-WERTUNG 87%

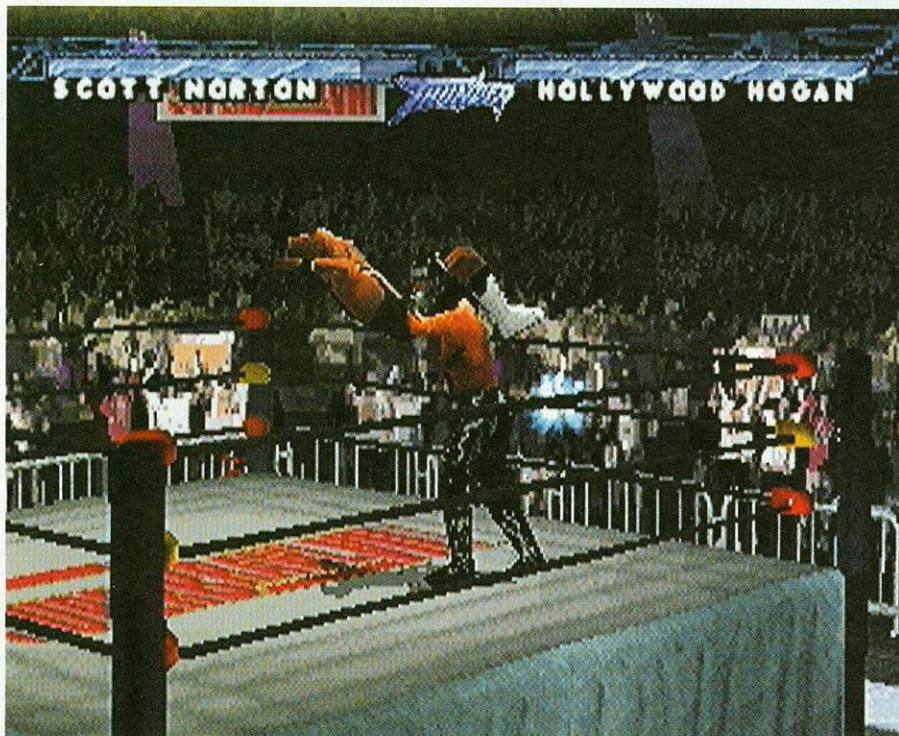
SEI SCHNELLER **AM ZIEL** UND **BESSER** ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games 02/99

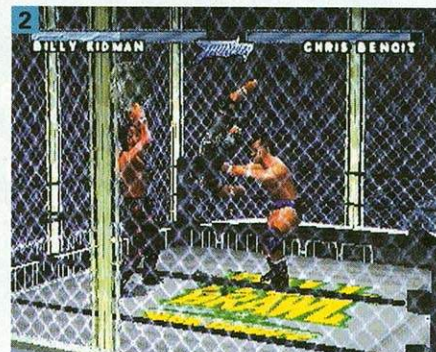
ab dem 20. Jan. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.





Nein, dies ist keine Powerbomb, wie echte Wrestlingkenner vielleicht vermuten können - bei Thunder beherrscht selbst Scott Norton den Frankensteiner!?



1 Die Battle Royal – leider dürfen maximal zwei menschliche Spieler teilnehmen.

2 Merkwürdig: Auch bei Cage Matches gibt es Eingriffe von außen.

Wrestling, 1-2 Spieler, THQ

WCW/NWO THUNDER

Lange Zeit war es auf der PlayStation ruhig im Wrestling-Bereich – dann kam WWF Warzone! Von Acclams Verkaufszahlen angeregt steigt nun der Nachfolger von WCW Nitro in den Ring!

Das neue Wrestlingsspiel von Inland Productions bietet mit anfangs 32 Wrestlern (leider kein Edit-Modus, immerhin kann man aber die Zugehörigkeit zu NWO, Raven's Flock usw. ändern) eine erfreulich große Auswahl. Spielerische Verbesserungen wurden viele versprochen, in der Praxis baut Thunder aber weitgehend auf dem mittelmäßigen Vorgänger Nitro auf. Das Gameplay wurde halberzig um ein äußerst simples Grapplingsystem erweitert – der Effekt ist lediglich der, daß einige der altbekannten Moves nun erst speziell angesetzt werden müssen, während andere nach wie vor (ausschließlich) aus der normalen Position aktiviert werden können. Der Hauptnachteil des Spielsystems von Nitro wurde daher nicht ausgemerzt, denn

den Duellen fehlt es absolut an Tiefgang: Wer als erster einen Move ansetzt hat den Erfolg schon sicher, Kontermoves gibt es nicht. Da etliche Standardmoves nach der Körpergröße vergeben wurden, beherrschen einige Wrestler im Spiel Aktionen, die sie im TV niemals zeigen. An interessanten neuen Spielmodi ist der Battle Royal-Modus mit vier Mann im Ring (darunter leider nur zwei menschliche Spieler) und der Cage Match-Modus. Im Tag Team-Modus können leider nach wie vor nicht zwei menschliche Spieler in einem Team gemeinsam antreten. Die zahlreichen illegalen Gegenstände werden automatisch aufgehoben und verkürzt, gekonnt einge-

setzt, die Matchzeit erheblich. Bis auf das pixelige Publikum ist die Grafik dabei gar nicht schlecht, der Kommentar wiederholt sich dagegen andauernd und nervt recht schnell.

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT: OK

Mit WCW/nWo Thunder setzt sich THQ voll zwischen die Stühle: Außenstehende werden sich aufgrund der umständlichen und trägen Steuerung absolut nicht für diese Umsetzung des Showsports begeistern können, echte Fans solcher Spiele (wie ich) ärgern sich über das planlose Spielsystem und die teilweise merkwürdigen Movepaletten (ein Frankensteiner von Hulk Hogan?). Nach WWF Warzone erscheint auch die gegenüber dem Vorgänger kaum verbesserte technische Seite mäßig.

TEST ERGEBNIS

WCW/nWo Thunder kann leider in Sachen Gameplay nicht überzeugen. Zudem fehlen viele eigentlich selbstverständliche Spielmodi, die in anderen Genrerevertoren einen großen Teil des Spielspaßes ausmachen.

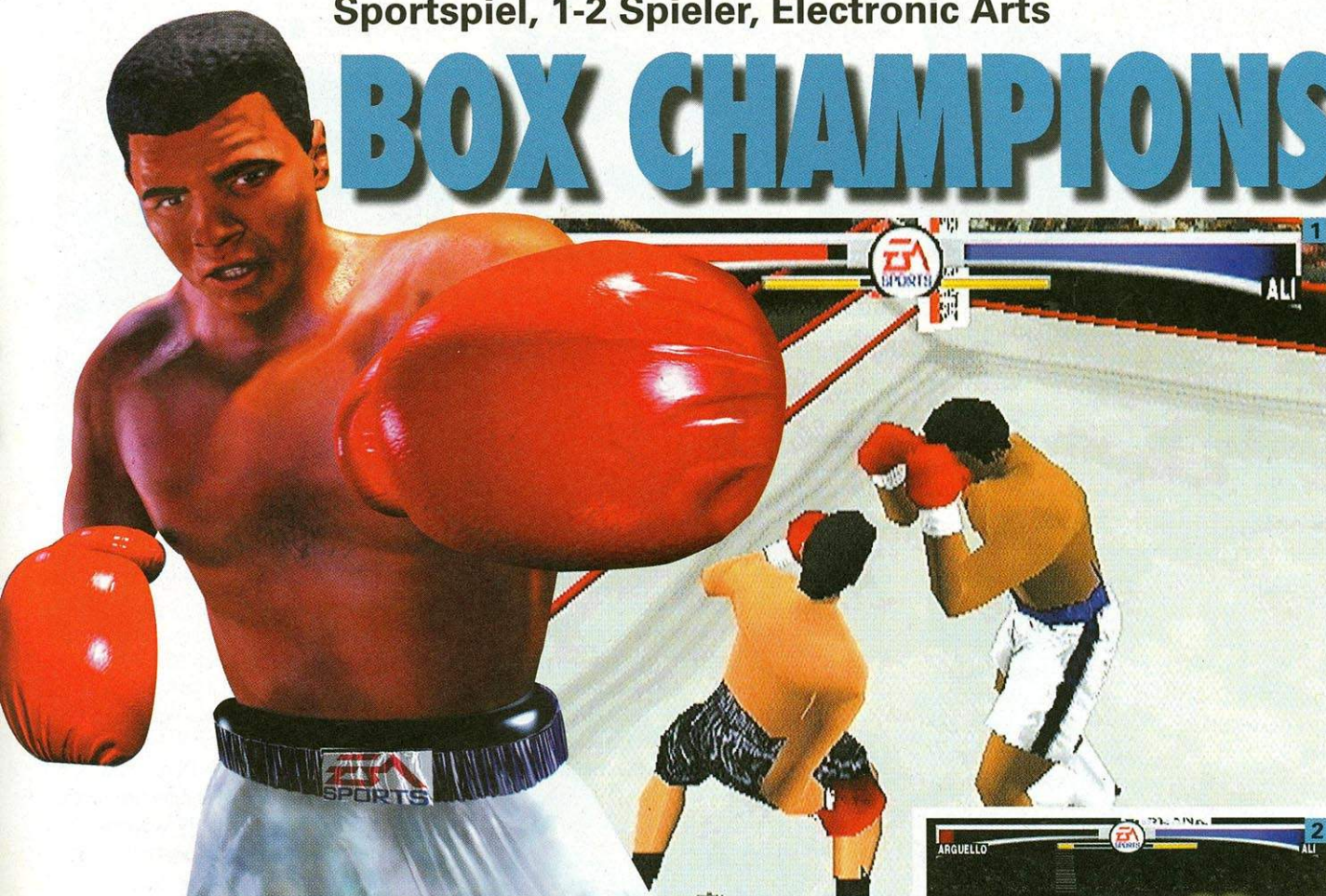


Titel	WCW/nWo Thunder
Genre	Wrestling
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	32 Wrestler (+versteckte)
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Konami/THQ
Entwickler	Inland Productions
USK-Freigabe	tba.
Release	Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	60%
74%	62%	56%		

Sportspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

BOX CHAMPIONS



Nach vielen eher seichten Prügeleien im Ring liefert Electronic Arts eine der ersten ernstzunehmenden Boxsimulationen ab. Wir sagen Ihnen, wo sich die Stärken und Schwächen des Gameplays verstecken.

Im Hauptmenü findet man lediglich die Möglichkeiten, zwischen dem Arcade-Modus und einem Freundschaftsspiel zu wählen oder eine Karriere als Profiboxer anzustreben. Der Einstieg in jede Boxerkarriere beginnt mit der Erschaffung eines entsprechenden Kandidaten im Rahmen eines kleinen Charaktereditors. Je nach Kampfgewicht tänzeln die Kontrahenten mehr oder weniger leichtfüßig durch den Ring. Auch wenn die beiden Kämpfer oft derbe Schläge einstecken müssen, halten sich die Dual Shock-Vibrationen stark in Grenzen. Als Ausgleich dafür verfügt man über ein beachtliches Schlagreertoire, mit dem man seine Opponenten eindecken kann. Besonders harte Treffer landet man mit den beiden rechten Steuertasten, mit welchen sich übrigens auch eine Reihe von verbotenen Schlägen in die Nieren oder Weichteile des Gegners durchführen lassen. Zwei Energiebalken steuern die Leistungsfähigkeit eines jeden Boxers. Der breitere von beiden bestimmt den Zeitpunkt, wann man selbst zu Boden geht,

Mit einem sogenannten Uppercut (Faustschlag von unten gegen das Kinn) kann man seinen Gegner empfindlich treffen.

der andere steht für die Stamina und wird bei wilden und planlosen Schlägen schnell verbraucht. Die Berichterstattung ist lobenswerterweise zwar in deutscher Sprache und durchaus auch vielseitig und abwechslungsreich, doch fehlt es ihr irgendwie an der nötigen Dynamik. Ebenso wie sich die Sportstadien nur durch den Bezug der Bodenmatte voneinander unterscheiden, so erscheinen die vorderen Zuschauerränge gerade einmal so, als ob sie mit einer flachen Folie beklebt wären, auf die ein paar Personen aufgemalt wurden. Bis dato kann keine bekannte Boxsimulation den Box Champions das Wasser reichen. Schade nur, daß man die Meßlatte in diesem Genre nur stückchenweise nach oben verschiebt, obwohl es doch bereits viel ausgereifere programmiertechnische Möglichkeiten gibt, wie die Verwirklichung in anderen Bereichen uns zeigt.

Oliver Preißner



MEIN FAZIT: GUT

Die angewandte Boxtechnik ist in Verbindung mit einer überlegten Einteilung der eigenen Kraftreserven durchaus ansprechend inszeniert. Leider hat man die Umgebungsdetails schmählich vernachlässigt, und so ebbt der euphorische Kampfgeist und die Stimmung mit der Anzahl der siegreichen Fights schnell ab.



Authentisch: Erst geht der Zahnschutz, dann der Mann zu Boden.

TEST ERGEBNIS

Bei Box Champions handelt es sich um die bisher wohl beste Boxsimulation für die PlayStation. Das vorhandene Gameplay läßt jedoch noch vielerlei Wünsche offen, Features, die künftige Versionen hoffentlich noch wesentlich stimmungsvoller werden lassen.

Titel	Box Champions
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	3 Gewichtsklassen
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 72% SOUND 70% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **76%**



Nur kurze Streckenabschnitte führen durch bewohntes Gebiet. 1



Hier werden Sie von zwei Rovern in die Zange genommen. 2 Mit besonderem Stolz präsentiert Accolade erstmalig den amerikanischen „Hummer“ in Aktion. 3



Wie in vielen anderen Rennsimulationen muß man sich auch hier seine Sporen erst redlich verdienen. So stehen von den 21 verschiedenen Fahrzeugen anfänglich nur acht, im Rahmen der World Championship gar nur zwei Typen zur Auswahl. Die eingefahrenen Punkte für Siege und Zweitplatzierungen werden dabei wie harte Dollars zum Ankauf neuer Wagen eingesetzt, wobei der Verkauf eines Bo-

liden selbstredend natürlich weniger einbringt als er neu kostet. Ob man nun hinter dem Lenkrad eines leichten Buggys, eines Jeeps oder eines bulligen Trucks (sogar ein Dreiecksler ist darunter) sitzt, das Fahrgefühl bleibt nahezu dasselbe. Kollisionen verursachen lediglich geringfügige Geschwindigkeitseinbußen und selbst nach einem Überschlag steht Ihr Fahrzeug frisch poliert und wie aus dem Ei gepellt da. Wer Colin McRae Rally kennt und liebt, wird also auf ähnlich realitätsnahe Features wie schlammverschmierte Rücklichter oder geborstene Wagenscheiben leider verzichten müssen. Entgegen rasanten High Speed-Kursen

führen uns die sechs Strecken durch meist steinig und holpriges Terrain, wobei coole Sprünge über kleinere und größere Hügel an der Tagesordnung sind. Nach einem siegreichen Abstecher nach Marokko, Hawaii und durch die Mojave-Wüste darf man durch Santa Cruz, die schneebedeckten Berge der Schweiz und das schottische Wales brettern. Die einzelnen Etappen sind sehr vielseitig und abwechslungsreich gestaltet. Das grobe Driftverhalten läßt sich nicht für einen individuellen Fahrstil nutzen, und das Verlassen der Hauptpiste (= wechselnder Untergrund) führt nur zu einer Verlangsamung



MEIN FAZIT: GUT

Test Drive 4 X 4 ist ein unterhaltsames Racing-Game mit interessanten Pisten.

Das Gameplay selbst bietet im Vergleich zu anderen Top-Titeln aber nur mäßigen Fahrspaß, verursacht durch eine unausgereifte Fahrzeugsteuerung.

Rennspiel, 1 Spieler, Electronic Arts

TEST DRIVE 4 X 4

In Test Drive 5 durfte man mit Luxuskarossen über rasanten Pisten brettern, nun sind gnadenlose Offroadkurse angesagt. Bietet Accolades Test Drive 4 x 4 eine echte Zerreißprobe für Mensch und Maschine oder nur anspruchslose Schlitterpartien durch seichte Pfützen?

des Tempos. Alles in allem besticht Test Drive 4 X 4 vornehmlich durch seine gelungene Optik, an vielen Stellen mangelt es jedoch an spielerischem Tiefgang.

Oliver Preißner

TEST ERGEBNIS

TEST DRIVE 4X4

Die optisch ansprechenden und abwechslungsreich gestalteten Strecken können nicht über das unausgereifte Lenk- und Driftverhalten der Fahrzeuge hinwegtäuschen. Für ein reines Bleifuß-Game fehlt dagegen ein spaßfördernder 2-Spieler-Modus.

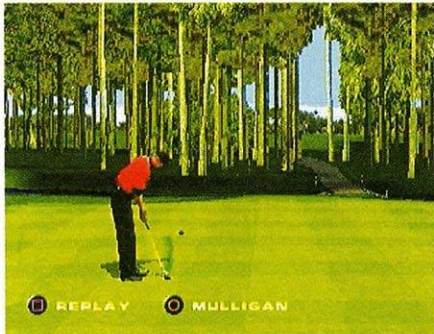
Titel	Test Drive 4 X 4
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Strecken (+Gegenrichtung)
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Accolade
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 74% SOUND 68% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG 76%

Sportspiel, 1-4 Spieler, Electronic Arts

TIGER WOODS 99

Nach verschiedenen mehr oder weniger ausdruckslosen Golfsimulationen, die bestenfalls Liebhaber des Genres begeistern konnten, verbindet Electronic Arts nun ein gelungenes Gameplay mit einer ansprechenden Optik...



Anstelle von gewohnten Gitternetzlinien zeigt nur eine kleine gekrümmte Farbmarkierung den Verlauf des Gefälles an.

Inhaltlich bietet EA neben der Grundform des Stroke Play, also des Spieles auf 18 Löcher, bei welchem der gewinnt, der die wenigsten Gesamtschläge dafür benötigt, verschiedene interessante Variationen. Neben Tournaments findet man beispielsweise Teammodes, in denen nur die niedrigsten Schlagwertungen in das Gesamtergebnis eingehen, oder es werden Preisgelder auf die einzelnen Holes ausgesetzt. Die fünf Golfplätze in Summerlin, Las Colinas, Southwind, Sawgras und Scottsdale sind nicht nur landschaftlich schön gestaltet, sondern enthalten auch vielseitige Herausforderungen. So gilt es bisweilen auch zwischen Bäumen hindurchzuschlagen, Gewässer zu überwinden und dergleichen mehr. Die grundlegenden Schläge können auf der Driving Range geübt werden, ebenso wie das Putting und das Chipping, mit dem sich der Ball mitunter auch aus unwegsamem Gelände herauschlagen lässt. Bis hin zu Freudensprüngen oder dem entnervten Herunterreißen des Kappis und Wegwerfen des Schlägers hat man auf viele Details geachtet, um möglichst viel Atmosphäre in den Spielverlauf zu bringen. Ein farbiger Pfeilbogen markiert die optimale Flugbahn in Abhängigkeit vom jeweils gewählten Schlägertyp, und erhöhte, stufenweise zoom-



Ein Pfeilbogen markiert die Flugbahn, wobei zwei weiße Striche die dazugehörigen Stoppunkte auf dem Abschlagdiagramm kennzeichnen. 1. Aus erhöhter Sicht lassen sich zahlreiche Roughs und Hindernisse oft besser einschätzen. 2.

bare Perspektiven ermöglichen einen guten Überblick über den gesamten Kurs. Der Ball selbst zieht einen kleinen Kondensstreifen hinter sich her, wodurch nicht nur die Geschwindigkeit verdeutlicht wird, sondern auch angeschnittene und windbedingte Kurvenflugbahnen eindrucksvoll zur Geltung kommen. Ebenso wirkungsvoll erweist sich eine Art Verfolgerkamera, die den Ball in einem bestimmten Abstand fixiert und quasi mit diesem über den Platz fliegt. Von einer umfassenden, geschweige denn deutschen Berichterstattung kann leider auch in EAs Golfsimulation nicht die Rede sein, was jedoch insgesamt gesehen keinen davon abhalten sollte, sich Tiger Woods 99 zu kaufen.

Oliver Preißner



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Sowohl die Optik als auch das Gameplay sind in Tiger Woods hervorragend gelungen. Die im Vorbericht erwähnten grobpixeligen Nahansichten lassen sich getrost verschmerzen und auch Putting hat man nach einer Weile sicher im Griff.

TEST ERGEBNIS

Tiger Woods 99 fängt nicht nur die zugrundeliegenden Techniken des Golfsports gekonnt ein, sondern vermittelt auch Spannung und Atmosphäre; eine rundherum ansprechende Simulation, die in manchen Details noch verbesserungsfähig wäre.



Titel	Tiger Woods 99
Genre	Sportspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	5 Kurse
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	27. Januar 1999

GRAFIK 78% SOUND 70% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG 82%

Rollenspiel, 1 Spieler, SCEE

GRANSTREAM SAGA

Granstream Saga erzählt von fliegenden Inseln, Luftpiraten und einer entführten Schönheit. Ob es sich lohnt, dieser Rollenspiel-Erzählung von Sony zu lauschen?



Im Kampf genügt es, den Kombos auszuweichen und im richtigen Moment zuzustoßen. 1 Ausdrucksstarkes Gesicht! Manchmal werden aber auch feine Porträts eingeblendet. 2



Das Kombinationsrätsel mit den Kisten läßt sich im ersten Anlauf bewältigen.

Polygongrafik arbeitet, werden Raumschiffe, Städte und andere Areale ansprechend dargestellt. Auch die Charaktermodelle sind sehr aufwendig programmiert. Leider werden deren Gesichtszüge erst während der Dialoge kenntlich, wenn detaillierte Zeichnungen im Anime-Stil eingeblendet werden. An Gesprächsszenen wiederum ist kein Mangel: Man hat auch nach einer Stunde noch das Gefühl, sich durch die Gesprächsbalken des Intros zu klicken. Interaktion und Spielfluß werden ständig von – immerhin hochwertigen – Zwischensequenzen unterbrochen. Wenn Sie auch einmal zum Zug kommen, suchen Sie nach einem Schlüssel, wählen im Inventory oder bestreiten eines der seltenen Echtzeit-

Gefechte. Sobald Sie in einen Roboterkrieger oder Soldaten hineingelaufen sind, findet ein Schwertkampf statt. Da Sie außer Decken oder Schlagen aber nur wenige Möglichkeiten haben, können auch die hübschen Lichteffekte nicht für nervenzerfetzende Spannung sorgen. Das fernöstliche Gameplay, bei dem selbst das Öffnen einer Kiste zu einer Prozession aufgeblasen wird, dürfte europäische Rollenspieler kaum begeistern. Immerhin hat Sony den Witz der Urfassung durch eine anständige Übersetzung bewahrt, so daß Fans japanischer RPGs mit Freude zwischen den Zeilen lesen werden.

Florian Brich

TEST ERGEBNIS

Schleppendes Rollenspiel für Vielleser. Die experimentelle Grafik drückt die Spielgeschwindigkeit, der Spaß geht zwischen den vielen Textzeilen verloren. Wenig abwechslungsreiche Musik, aber gute Lokalisierung.

Titel	Granstream Saga
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 90,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Arc Entertainment
USK-Freigabe	tba.
Release	26. 02. 1999

Sie starten mit dem Helden Eon auf der Luftinsel Schilf und werden im Spielverlauf in ein großes Abenteuer verwickelt, das Phantasie- und Science-Fiction-Elemente vermischt. Zunächst gilt es nur, einen Tee zuzubereiten. Später müssen Sie sich an Bord eines Piratenschiffes schleichen, das Mädchen Arcia aus den Klauen des miesen Imperiums befreien und vier mystische Edelsteine auffinden. Bei Ihrem ersten Ausflug in einen Tempel-Dungeon finden Sie ein magisches Zepter. Dessen „Glühen“ ist in vielen Spielsituationen von Bedeutung und begleitet Sie auf Ihrer Reise zu den schwebenden Eilanden Aqua, Volcos und Zephir. Da Granstream-Saga durchgehend mit



MEIN FAZIT: SEHR GUT

So richtungsweisend die Polygon-Grafik für ein Rollenspiel auch sein mag, so sehr dämpft sie den Spielfluß ein. Das träge Gameplay, das Sie kaum in die Handlung eingreifen läßt, wird selbst durch die unausgereiften Echtzeit-Kämpfe nur wenig aufgelockert. Granstream Saga kommt kaum über den Unterhaltungswert eines Märchenbuchs hinaus. Für Freunde japanischer RPGs dürfte es wegen properer Anime-Sequenzen und doppeldeutiger Dialoge aber durchaus interessant sein.

GRAFIK 68% SOUND 58% SPASS 62% GESAMT-WERTUNG 65%

JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

All Star Tennis '99	89,99
Alundra	89,99
Apocalypse	99,99
Asterix *	99,99
Asteroids 3D	79,99
Atlantis	89,99
Blaze 'n' Blade	99,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	99,99
Bust-A-Move 4 *	69,99
C3 Racing	89,99
Centipede *	99,99
Colin McRae Rally	89,99
Colony Wars 2: Vengeance	89,99
Command & Conquer 2: Gegenschlag	89,99
Constructor	89,99
Cool Boarders 3	89,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dreams *	89,99
Fifa Soccer '99	89,99
Formel 1 '98	99,99
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
Medieval	89,99
Moto Racer 2	89,99
NBA Live '99	89,99
Need for Speed 3	89,99
NHL Hockey '99	89,99
Ninja	99,99
Oddworld: Abe's Exoddus	89,99
Populous – Die Schöpfung *	89,99
Road Rash 3D	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
Tiger Woods '99 Golf *	89,99
TOCA Touring Car Championship 2	89,99
Tomb Raider 3	99,99
Wild 9's	89,99
Wild Arms *	79,99
WWF: Warzone	89,99

Preishits (solange der Vorrat reicht!)

Command & Conquer 1 (Platinum Edition)	49,99
Crash Bandicoot 1 (Platinum Edition)	49,99
Croc (Platinum Edition)	49,99
Formel 1 (Platinum Edition)	49,99
Forsaken	AKTION! 49,99
Grand Theft Auto (Platinum Edition)	49,99
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)	49,99
Lemmings (Platinum Edition)	49,99
Mickey's Wild Adventure (Platinum Edition)	49,99
Oddworld: Abe's Odyssey (Platinum Ed.)	49,99
Pandemonium 1 (Platinum Edition)	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
Dominator-Joystick	59,99
Infrarot-Joypads (1 Paar)	79,99
Top Drive-Lenkrad incl. Pedale	139,99
Predator 2 Lightgun incl. Fußpedal	69,99
PSX Glove (Handschuh als Control Pad)	109,99
RGB-Scart-Kabel	29,99
Scorpion Lightgun	69,99
Sony Control Pad (div. Farben)	je 29,99
Sony Dual Shock Control Pad	59,99
Sony Memory Card (div. Farben)	je 29,99
X-Ploder Schummelmodul	79,99

Die Highlights:

Rayman 2

Sony Playstation *

88,–

Premier Manager 99

Sony Playstation *

88,–

Unser Tip des Monats:

Pro Pinball: Big Race USA

3D-Flipper-Fans aufgepaßt! Hier kommt der neueste Hammer aus dem Hause Empire!

Sony Playstation *

88,–

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Caper

Sony Playstation

44,–

Pandemonium 2

Sony Playstation

44,–

Hercules (Disney)

Sony Playstation

44,–

Lost World: Jurassic Park

Sony Playstation *

44,–

Devil's Dice

Sony Playstation *

88,–

Akuji The Heartless

Sony Playstation *

99,–

Shanghai

Sony Playstation *

99,–

Thrustmaster-Zubehör
jetzt auch für die Playstation!

Shock Hammer Pad

Sony Playstation

59,–

Race Pro Lenkrad

Sony Playstation *

159,–

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 Frankf. Tor Tram 20,21 Bersarinpl.	Bernau im "Forum Bernau" Zepernicker Chaussee Tel.: (03338) 76 61 51 S-Bahn Friedenstal	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 inklusive 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, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



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



81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

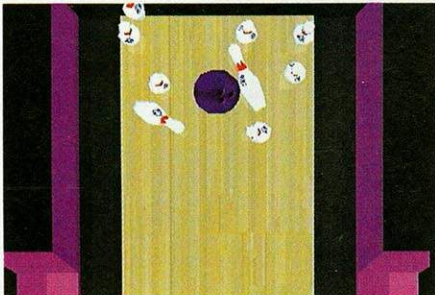
ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

ABC Spielspaß GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

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

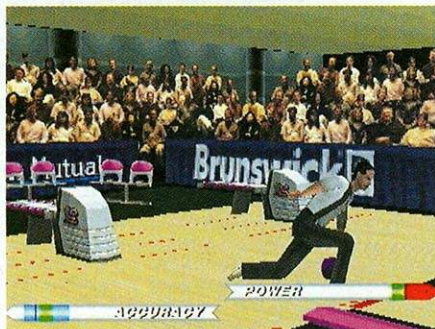
B. BOWLING



Eine grafisch hübsche Bowling-Umsetzung für's Wohnzimmer.

Es gibt Sportarten, die eignen sich einfach nicht für eine Umsetzung auf die PlayStation. Dazu zählt auch Bowling, welches nur in den entsprechenden Hallen und mit zahlreichen Freunden Spaß macht. Wer dennoch unbedingt eine Simulation auf dem Fernseher haben möchte, liegt mit diesem Titel dennoch richtig, denn die Steuerung ist gut gelungen und absolut intuitiv und verfügt über zwei Schwungbalken, mit denen man die Wucht und den Spin der Würfe sehr gut beeinflussen kann. Fans dürften sich auch über die zahlreichen Spielmodi (Training, Schaukampf, Turnier, Karriere etc.) und die brauchbare Optik freuen, uns war der Titel aber schlicht und ergreifend zu langweilig und wenig motivierend.

Marco Marzinkowski



Die Steuerung ist zwar sehr präzise, aber auch einen Tick zu simpel ausgefallen.

TEST ERGEBNIS

Titel	Brunswick Circuit Pro Bowling
Genre	Sport
Spieler	1-6 (Multi Tap)
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	5 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami/THQ
Entwickler	Adrenalin Entertainment
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 65% SOUND 59% SPASS 69% GESAMT-WERTUNG 65%

MR. DOMINO



Leidlich originelles Geschicklichkeitsspiel mit zu großen Defiziten.

Mit einem von fünf Charakteren plazieren Sie auf einem Rundkurs vor den richtigen Objekten die Dominos und müssen diese dann in der nächsten Runde umstoßen. Dabei stellen sich Ihnen in den sechs Levels natürlich zahlreiche Hindernisse in den Weg, so etwa Felder, die Sie abbremsen oder – ganz fies – die bisher geschafften Aufgaben wieder rückgängig machen – wobei die bis dahin verlorengegangene Zeit natürlich nicht ersetzt wird. Womit wir schon bei einem Hauptkritikpunkt wären, dem zu knappen und noch nicht einmal angezeigten Zeitlimit für die einzelnen Abschnitte. Berücksichtigt man nun noch die etwas unpräzise Steuerung und die schlechte Kameraführung, dann wird das originelle Spiel in den Wertungskeller gerissen.

Marco Marzinkowski



Kleine Zwischensequenzen lockern das hektische Geschehen etwas auf.

TEST ERGEBNIS

Titel	Mr. Domino
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	6
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	JVC
Entwickler	Artdink
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 52% SOUND 45% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 55%

BIG RACE USA



Gelungene Flippersimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene.

Bereits zum dritten Mal versorgt Empire uns mit einem Tisch aus der Pro Pinball-Reihe, wobei ein Tisch leider wieder wörtlich zu nehmen ist. Dieser bietet als Thematik die Abenteuer eines Taxifahrers in den Staaten und bietet neben den gängigen Features wie Multiball und Video-Mode zahlreiche Details, die anderen Produkten abgehen – so etwa Menüs, in denen man bis hin zum Zustand des Tisches alles variabel einstellen kann. Grafisch macht der Titel im Vergleich zum Vorgänger Timeshock leider nicht so viel her, wie auch der Schwierigkeitsgrad diesmal einen Tick zu leicht ausgefallen ist – sprich, nach kurzer Zeit hat man schon alle Elemente des Tables gesehen. Wem dies nichts ausmacht, der erhält in jedem Fall eine gelungene Simulation.

Marco Marzinkowski



Zwar steht nur ein Tisch zur Verfügung, aber dieser ist mit Features nur so bestückt.

TEST ERGEBNIS

Titel	Pro Pinball: Big Race USA
Genre	Flipper
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	1 Tisch
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Empire
Entwickler	Another Cunnning Dev.
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 77% SOUND 69% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 76%

BUST-A-MOVE 4



Das klassische Geschicklichkeitsspiel geht in eine neue Runde.

Mit einem von zunächst zehn auswählbaren Charakteren bedient man ein Geschütz am unteren Rand des Screens, mit dem man bunte Blasen in die Luft jagen kann, wo sich weitere Bubbles befinden. Gelingt es nun, mindestens drei davon zusammenzubringen, verschwinden diese. Ziel ist es, in jeder Stufe den kompletten Screen zu „säubern“. Das simple, aber stimmige Konzept wird dabei in zahlreichen Varianten angeboten, so etwa in einem Story-Modus, wo für erfolgreiches Spiel Tarot-Karten mit kleinen Weisheiten winken. Auch Duelle gegen den Computer oder – leider nur – einen menschlichen Gegenspieler sind möglich. Und wer mal alle Levels durch hat, kann sich mit einem komfortablen Editor leicht selbst welche stricken. Für Fans des Genres eine runde Sache.

Marco Marzinkowski



Die Grafik ist zwar absolut unspektakulär, für das Genre aber mehr als ausreichend.

TEST ERGEBNIS

Titel	Bust-a-Move 4
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Über 300 Puzzles
Preis	ca. DM 69,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Taito
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 50% SOUND 59% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG 86%

TEST DIVERSE

PLAYSTATION ZONE 02/99

Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB	16,99 DM
Memorycard 2MB	24,99 DM
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
TwinShock Pad	35,99 DM
Sony DualShock	55,99 DM
LightGun (G-Con komp.)	45,99 DM
LightGun + Pointer	79,99 DM
Scorpion Gun	65,99 DM
Lenkrad	139,99 DM
PSX-Maus	29,99 DM
PalBooster	49,99 DM
X-Ploder	75,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

<http://www.baucontec.de>
FAX 05331-995928
Händleranfragen erwünscht!

DODGEM ARENA



Dodge Arena ist ein futuristisches Sportspiel mit zu wenig Abwechslung.

Auch in der entfernten Zukunft wird Sport betrieben, allerdings nicht direkt Mann gegen Mann, nein, im Jahr 2049 setzt man sich dazu in schicke Gleiter, Dodgems genannt, und verliert sich an einer Art Eishockey. In einer von insgesamt zehn Arenen werden unterschiedlich viele Pucks ins Spiel befördert, die man mit dem Spielgefährten ins Tor zu befördern hat. Aber nicht nur hierfür winken Punkte, auch wenn man den drei Kontrahenten mit verschiedenen Waffensystemen Schaden zufügt winkt eine Erhöhung des Scores. Für kurze Zeit macht der Titel, nicht zuletzt wegen der schicken Optik und der brauchbaren Steuerung, durchaus Spaß, langfristig wird aber zu wenig geboten, um den Spieler bei Laune zu halten.

Marco Marzinkowski



Grafisch durchaus ansprechend – doch auf Dauer fehlt die spielerische Abwechslung.

TEST ERGEBNIS

Titel	Dodge Arena
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Areale
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Project Two Interactive
Entwickler	Formula
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 75% SOUND 68% SPASS 72% GESAMT-WERTUNG 70%

S.F. COLLECTION



Spiele-Recycling in reiner Form bietet Capcoms Street Fighter Collection.

Diese Collection beinhaltet die beiden klassischen Versionen „Super SF2“ und „Super SF2 Turbo“, man höre und staune, trotz des hohen Alters erstmals (!) in einer perfekten Heimversion. Grafisch und spielerisch hinken diese der heutigen Konkurrenz zwar hinterher, sind für Nostalgiker aber ein Muß. Ebenfalls enthalten ist die im Heimbereich derzeit aktuellste Fassung „SF Alpha 2 Dash“, die sich vom direkten Vorgänger „SF Alpha 2“ neben winzigen Details vor allem durch die zusätzliche geheime Kämpferin Cammy abhebt. Das Spiel überzeugt trotz langer Ladezeiten durch seine perfekte Spielbarkeit, Interessierte sollten aber vielleicht auf das kommende SF Alpha 3 (in Japan bereits erschienen) warten, das die Kämpferfelder beider SF-Serien vereint.

Michael Pruchnicki



Im Bild das klassische Super SF 2 Turbo, erstmals in der Serie mit Supercombos.

TEST ERGEBNIS

Titel	Street Fighter Collection
Genre	2D-Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	16+1 / 18 + 1 Kämpfer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 55% SOUND 61% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG 80%

POCKET FIGHTER



Angenehme Überraschung: Dieser Capcom-Fighter ist wirklich „neu“.

Bei Pocket Fighter treten knuddelige Deform-Versionen bekannter Capcom-Figuren aus Street Fighter II (mit Ibuki sogar eine Kämpferin aus Street Fighter III) und der Darkstalkers-Serie gegeneinander an. „Dank“ der kleinen Sprites ist die Animation dabei erfreulich gut und die Spielbarkeit famos. Viele der gnadenlos überdrehten Moves ziehen beim Spieler unweigerlich ein Schmunzeln nach sich – wenn Felicia bei einer Combo in etliche Darkstalkers-Charaktere mutiert, bleibt kein Auge trocken. Capcom-Fans erkennen im Hintergrund tonnenweise Anspielungen auf andere Titel der Arcade-Altmeister und dürften mit dem einfachen, aber spaßigen Gameplay durchaus auf ihre Kosten kommen. Aber Vorsicht: Pocket Fighter ist äußerst „japanisch“.

Michael Pruchnicki



Typisch Pocket Fighter: Kens mißlungener ShinRyuKen blieb hier nicht ohne Folgen.

TEST ERGEBNIS

Titel	Pocket Fighter
Genre	2D-Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	12 Kämpfer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 73% SOUND 71% SPASS 83% GESAMT-WERTUNG 81%

X-MEN VS S.F.



Die Arcade-Version war ein Highlight, doch die PlayStation-Fassung...?

Auf der PlayStation ist vom innovativen Tag-Battle-Feature des hervorragenden Automaten nicht mehr viel übriggeblieben: Der Partner greift zwar bei Countern und kombinierten Supermoves ins Match ein, ein Wechseln wie in der Spielhalle ist aber nicht möglich – das neue Supercancel-Feature kann da nicht viel retten. Auch grafisch mußte der im Original opulente Capcom-Prügler merklich Federn lassen, viele Animationen wirken sehr ruckelig (gerade bei Riesensprites wie Juggernaut) und auch Soundeffekte und Sprachausgabe klingen schwach. Trotz des ansonsten soliden Gameplays kann diese Umsetzung nicht als gelungen bezeichnet werden, und ohne die „echten“ Team-Kämpfe ist das Spiel halt nur ein (unschönes) weiteres unter vielen.

Michael Pruchnicki



Immerhin etwas Teamwork: Ken unterstützt Ryu beim kombinierten Supermove.

TEST ERGEBNIS

Titel	X-Men vs. Street Fighter
Genre	2D-Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	16+1 Kämpfer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 69% SOUND 49% SPASS 75% GESAMT-WERTUNG **74%**

RIVAL SCHOOLS



Nach Star Gladiator und SF EX Plus Alpha der dritte 3D-Fighter von Capcom.

Rival Schools ist ein 3D-Beat 'em Up mit hervorragendem Manga-Design. Die eckigen und grob texturierten Polygonfiguren werden den gezeichneten Vorlagen zwar kaum gerecht, sind aber immerhin ordentlich animiert. Das Gameplay dagegen kann durchaus überzeugen: Jeder Spieler kann zwei Fighter auswählen, wobei der zweite bei Team-Up-Techniken ins Match eingreifen kann. Erst nach einer Runde kann der aktive Kämpfer gewechselt werden. 3D-Sidestepping, einfache Boden- und Air-Combos, Supermoves und ein simples Counter-System machen Rival Schools zu einem soliden Funprügler für zwischendurch. Gerade durch das unkomplizierte, aber dabei nicht plumpe Gameplay dürfte Rival Schools hierzulande einige Fans finden.

Michael Pruchnicki



Fair geht vor? Je nach Kämpfer ergeben sich unterschiedliche Team-Up-Moves.

TEST ERGEBNIS

Titel	Rival Schools United By Fate
Genre	3D-Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	20+ Kämpfer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 69% SOUND 72% SPASS 79% GESAMT-WERTUNG **77%**

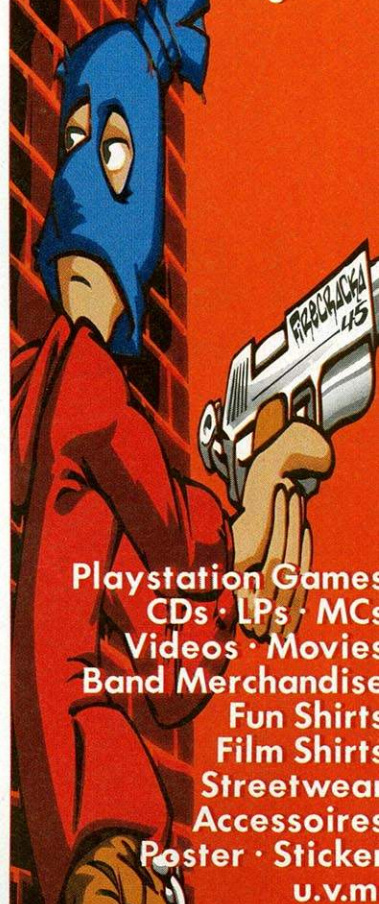
TEST DIVERSE

PLAYSTATION ZONE 02/99

• **Gratis**

EMP

... more than games



Playstation Games
CDs · LPs · MCs
Videos · Movies
Band Merchandise
Fun Shirts
Film Shirts
Streetwear
Accessories
Poster · Sticker
u.v.m.

Jetzt Katalog anfordern:

(05 91) 9143 11

Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de

mailbox@emp.de

ABSCHNEIDEN & ABSCHICKEN!
Ich möchte kostenlos das EMP Magazin!
Ja! EMP - Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort: "playStation Zone"



Immer

Alle **14** Tage neu und aktuell!



Schneller

Neu



nur
3,90

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

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
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-MAIL: pszone@computec.de

WÜNSCHE

Als erstes will ich Euch mal richtig loben. Die erste Ausgabe ist wirklich fast perfekt geworden! Als ich Euer Magazin das erste Mal am Kiosk sah, konnte ich nicht glauben, was auf so einer Demo-CD für nützliche Sachen sein können. Da kann sich ein anderes PlayStation-Magazin eine dicke Scheibe von Euch abschneiden! Vor allem die Demos und das Tips & Tricks-Lexikon haben mir sehr gut gefallen. Nur die Filme könnten etwas besser gemacht werden. Die Themen, die Ihr im Heft behandelt, sind auch topaktuell und die Kritikpunkte und die Testbenotungen entsprechen fast immer meiner Meinung. Ein paar Verbesserungen für Euer Mag schweben mir aber dennoch in meinen Hintergedanken herum:

1. Ihr könntet in dem Angespielt-Teil schon etwas über die Hintergrundgeschichte der Spiele schreiben.

PLAYSTATION ZONE: Zu diesem Zeitpunkt ist von vielen Spielen lediglich eine grobe Story bekannt, daher konzentrieren wir uns meistens auf das eigentliche Gameplay.

2. Der Cheats & Codes-Teil im Heft kann meiner Meinung nach etwas größer sein.

PLAYSTATION ZONE: Er ist bereits gewachsen, in dieser Ausgabe hat er vier Seiten. Ob das auch in Zukunft so bleibt, hängt von der Menge an verfügbaren Tips ab.

3. Schreibt bitte in Euren Berichten nicht ganz so trocken, sondern bringt mehr Schwung in die ganze Sache!

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich wollen wir erst einmal sachlich und kompetent informieren, lockeres Geplauder ohne Informationsgehalt liegt nicht in unserem Interesse. Dennoch: Wir wollen versuchen, auch etwas mehr Witz in die Artikel zu bringen.

4. Wie wär's mit einer neuen Rubrik? Hardware- bzw. Zubehörtest?

PLAYSTATION ZONE: Seit der zweiten Ausgabe stellen wir jeden Monat die neueste Peripherie vor, umfassende Berichte sind im Sommer geplant.

5. Weiß man schon Näheres über das Gerücht „Gran Turismo 2“?

PLAYSTATION ZONE: Fest steht eigentlich nur, daß es kommt.

6. Wird es irgendwann in meinem Leben noch ein Tekken 4 oder ein Resident Evil 3 auf der PlayStation geben?

PLAYSTATION ZONE: Tekken 4 wird wohl kommen (zumindest auf der PlayStation 2), der dritte Teil von Resident Evil ist derzeit nur für den Sega Dreamcast geplant.

7. Sind C3 Racing und Max Power Racing ein und dasselbe Spiel?

PLAYSTATION ZONE: Korrekt, es handelt sich um dasselbe Spiel.

8. Die Gerüchteküche brodelt ja bekanntlich auch über das Thema „PlayStation 2“. Hat Sony schon eine Pressekonferenz über den Nachfolger meiner Lieblingskonsole angekündigt?

PLAYSTATION ZONE: Die geplante Pressekonferenz im November wurde abgesagt, nun soll Sony angeblich im Februar die Katze aus dem Sack lassen.

9. Könnt Ihr nicht in jeder Ausgabe ein oder zwei Megatests von Spielen machen, die von der Redaktion schon lange erwartet wurden?

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich räumen wir den guten Titeln ohnehin mehr Seiten ein, 10-Seiten-Tests werdet Ihr bei uns aber wohl nicht finden. Es ist ganz einfach so, daß kaum ein Leser Lust hat, derart umfassende Berichte zu lesen. Wir wollen die Leser unterhalten und nicht mit elend langen Artikeln quälen.

10. Wird in jedem Heft so eine umfangreiche Demo-CD wie in dem vom Dezember sein?

PLAYSTATION ZONE: Die PlayStation Zone wird grundsätzlich immer eine CD mit diesem Konzept bieten.

Alwin Klenkhart, klenkhart@yahoo.de

KREATIVE KRITIK

Ich spare mir die üblichen Vorreden (Ihr seid absolut super!) und komme gleich zum wichtigsten:

Eure CD (man kann kaum noch Demo-CD sagen) ist endlich mal eine Abwechslung im Dschungel der sogenannten Demo-CDs. Interaktive Menüführung ist etwas, das ich mir bei der Playstation eigentlich immer gewünscht hätte, aber niemand ist auf die Idee gekommen, die Fähigkeiten der Playstation dahingehend auch mal nur ansatzweise auszuloten, bis heute. Doch jetzt seid „Ihr“ da! Die Heftgestaltung ist erstklassig (wohlgeordnet, viele Magazine haben eine gute bis sehr gute Aufmachung) und die Demo-CD fast perfekt.

Ich muß aber auch etwas kreative Kritik üben:

1. Wieso habt Ihr eine Deathtrap Dungeon-Demo mit draufgepackt?

PLAYSTATION ZONE: In diesem Monat standen relativ wenige Demos zur Verfügung, wir wollten jedoch die Kapazität bestmöglich nutzen und haben sozusagen als Bonus das Deathtrap Dungeon-Demo auf die CD gebrannt.

2. Was macht der Tomb Raider III-Film in der Rubrik Demos (statt in Filme)?

PLAYSTATION ZONE: In der Demo-Rubrik finden sich Dinge, die wir exakt so von den Herstellern bekommen, während die Filme ausschließlich von unserer Redaktion gemacht werden. Aus konzeptionellen und optischen Gründen hätte der Tomb Raider III-Film nicht in die Movies-Rubrik gepaßt.

3. Das O.D.T. Demo ist wirklich, sagen wir mal, nicht gut! Ebenfalls ist das doch recht kleine Fenster der Filme zu tadeln.

PLAYSTATION ZONE:

So unterschiedlich können die Geschmäcker sein, rund 20% der Leser haben sich laut PSZ-Zeugnis aufgrund des Demos dazu entschlossen, O.D.T. zu kaufen. Was die Größe der Filme angeht, muß man einen Kompromiß zwischen Bildqualität, Fenstergröße und Platzbedarf auf der CD eingehen. Unsere Filme belegen rund 80% des Screens, bieten zusätzlich alle wichtigen Infos, haben eine vergleichbar hervorragende Bildqualität und können bis zu 5 Minuten lang sein. Bei voller Bildschirmgröße müßte man nach dem derzeitigen Stand der Technik mit schlechterer Bildqualität und wesentlich kürzeren Laufzeiten vorliebnehmen. Eines sollte man nie vergessen: Die PlayStation hat nur ein Double Speed-CD-ROM, weswegen viele Renderfilme nur im kleinen Format mit großen schwarzen Balken ablaufen. Auf die Filmgröße innerhalb eines Demos können wir keinen Einfluß nehmen.

4. Bleiben die Speicherstände immer auf der CD und werden erweitert, oder werden irgendwann nur noch bestimmte (neue) Spielstände zu finden sein?

PLAYSTATION ZONE: Geplant ist vorläufig eine ständige Erweiterung, wobei in einigen Monaten aus Platzgründen ältere Spielstände wegfallen können.

5. Das Tips & Tricks-Lexikon ist gut, aber wäre es möglich, es gegebenenfalls zusätzlich genauso wie bei dem Spielelexikon in Untermenüpunkte aufzuteilen?

PLAYSTATION ZONE: Möglich wäre es schon, unserer Erfah-



LESER BRIEFE

rung nach nutzt man aber diese Rubrik dann, wenn man Tips zu einem ganz bestimmten Spiel sucht, während man sich im Spielelexikon allgemein über bestimmte Genres informiert. Da wir die Suche nach einem bestimmten Tip nicht verkomplizieren wollen, haben wir die Tips alphabetisch aufgereiht.

6. Ist es möglich, Demos von guten älteren Spielen mit auf die CD zu packen, ich denke da z. B. an WipEout bzw. WipEout 2097, V-Rally, Colony Wars 1, etc.. Verzichtet aber auf Demos von Deathtrap Dungeon (siehe CD 12/98) oder Time Commando, falls dies möglich ist!

PLAYSTATION ZONE: Komisch, Deathtrap Dungeon ist doch zweifellos auch ein ordentliches Spiel, wieso sollte das nicht auf eine CD, Colony Wars aber schon? Grundsätzlich: Wir müssen uns bei der CD-Zusammenstellung an bestimmte Regeln halten, wobei wir immer versuchen, das Bestmögliche rauszuholen.

So, jetzt aber genug gemeckert. Euer Mag ist auf dem Playstation-Sektor endlich mal eine gelungene frische Brise, die so manch' andere Magazine zum Nachdenken über deren jeweiliges Konzept bewegen könnte. Ich finde es nämlich eine Frechheit, ein Magazin für DM 12,80 anzubieten und lediglich ein Top-Demo und etliche Mittelmaß-Demos auf einer CD anzubieten. Ich habe mich hinterher immer irgendwie veräppelt gefühlt, DM 12,80 für ein einziges Demo gezahlt zu haben. Mir ist nie in den Sinn gekommen, daß das läppische Magazin dazu als Einzelstück z. B. DM 6,50 (wie bei Euch) wert wäre. Mit Speck fängt man Mäuse! Übrigens, was ist das für ein Sony-Approval, das verbietet, Tips & Tricks in einem Format auf der CD niederzubrennen, das der PC lesen kann?

PLAYSTATION ZONE: Jede PlayStation-CD muß bei der QA-Abteilung von SCEE eingereicht werden. Dort werden die Programme auf Fehler und die Einhaltung der technischen Guidelines überprüft. Erst wenn diese Abteilung die CD als „Approved“ freigibt, darf sie von Sony DADC in Österreich produziert werden. Auf dem PC ist das Ganze wesentlich einfacher, hier kann jeder machen, was er will, was aber häufig bugverseuchte und qualitativ schwache Programme nach sich zieht. Im übrigen kosten PC-CDs nur einen Bruchteil der PlayStation-CDs, da Sony dafür berechtigterweise Lizenzgebühren verlangt, schließlich hat es die PlayStation mit großem finanziellen Aufwand weltweit etabliert. Karl-Heinz Lippmann, Karl-Heinz.Lippmann@T-online.de

LARA-MUFFEL

Zuerst mal ein dickes, fettes Lob an Euch für das derzeit beste PlayStation-Magazin auf dem Markt. Weiterhin muß ich Euch ein Lob für die Demo-CD aussprechen. Jetzt zu meinen Verbesserungsvorschlägen:

1. Bringt weniger über Lara Croft oder Tomb Raider! Bitte! Ich hasse das Spiel.

PLAYSTATION ZONE: Der Sinn eines Magazins besteht darin, so vielen Leuten wie möglich interessanten Lesestoff zu bieten. Da sich rund 95% der Leser für Lara Croft interessieren (so viel wie bei keinem anderen Spiel) kommt man als ernstzunehmendes Magazin nicht daran vorbei, über dieses Spiel zu berichten. Es wäre, wie Du zugeben müßt, sicherlich unsinning, auf Tomb Raider III zu verzichten, denn darüber würden sich nur 5 Prozent freuen, während 95% sauer wären. Titel wie Metal Gear Solid, Soul Reaver, Ridge Racer Type 4 oder Silent Hill kommen allerdings ebenfalls in den Genuß besonders umfangreicher Berichterstattung.

2. Gebt doch zu jedem Spiel die Internet-Seite des Herstellers oder Entwicklers an.

PLAYSTATION ZONE: Da gerade einmal sieben Prozent unserer Leser einen Internetanschluß haben, ist eine derartige Angabe derzeit nicht sehr sinnvoll. Davon abgesehen: Per Suchmaschine kann man die gewünschten Websites leicht finden.

3. Räumt den Leserbriefen mehr Platz ein.

PLAYSTATION ZONE: Wenn möglich werden wir den Umfang der Leserbrief-Rubrik demnächst erhöhen, sofern die Anzahl der monatlich zu behandelnden Spiele abnimmt.

4. Schreibt doch zu jedem Spiel dessen grafische Auflösung.

PLAYSTATION ZONE: So viel gibt es da nicht zu schreiben, es gibt genau zwei Varianten. Wird eine höhere Auflösung genutzt, dann geben wir das im Bericht sicherlich an.

5. Testet mehr Hardware.

PLAYSTATION ZONE: Wir stellen seit der zweiten Ausgabe jedes Zubehör vor, das die Redaktion erreicht.

6. Ist ein Nachfolger zu O.D.T. geplant?

PLAYSTATION ZONE: Derzeit ist davon nichts bekannt!

Denny Birndt, denny-birndt@online.de

CHEATS & CODES



Der Softwarefluß kommt auch nach Weihnachten nicht zum Erliegen, die Zahl der Ratsuchenden steigt. Diesmal geben die Prügelspiele in unserer Hilfsliste den Ton an. Unterstützt von Kampfexperte Michael habe ich mich bei der Überprüfung der Cheats durchgeboxt. Zum Ausgleich sind auch Tips zu einem Rätsel-, Abenteuer- und Rennspiel in meine Rubrik gewandert. Gamebuster-Besitzer dürften sich über die nützlichen Zeichenfolgen zu Tomb Raider III freuen. Ab dieser Ausgabe werden die Lesertips übrigens auf einer eigenen Seite gewürdigt.

Ihr Florian Brich

DEMOS VON CRASH BANDICOOT: WARPED UND SPYRO THE DRAGON

Für das Spyro-Demo drücken Sie im Titelbild von Crash Bandicoot: Warped oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, ■

Für das Crash 3-Demo drücken Sie bei Spyro in dem Bild, in dem „Press Start“ erscheint, die L1- und die ▲ Taste gleichzeitig.



BUST-A-MOVE 4

Um das Puzzlen noch vergnüglicher zu machen, geben Sie im Titelbild folgende Kombinationen ein:

Sechs versteckte Charaktere freischalten:
rechts, rechts, ▲, links, links

Sonderspiel anwählbar:

oben, ▲, unten, ▲, oben

Kernspielstufen anwählbar:

▲, rechts, links, rechts, ▲

Damit im Optionsmenü das Talk-Demo erscheint, geben Sie während des Titelbildes:
■, unten, links, oben, rechts, ■, unten, links, hoch, rechts, unten, ■ ein. Ein kurzer Applaus bestätigt die richtige Eingabe.

R-TYPES

Für die wiederbelebten Ballerspiel-Klassiker mit dem herben Schwierigkeitsgrad gibt es folgende Hilfen:

Alle Waffen:

Um auf alle Waffen zugreifen zu können, drücken Sie während des Spiels Start, um zu pausieren. Halten Sie dann L2 gedrückt und geben Sie rechts, oben, links, rechts, unten, links, oben, rechts ein. Drücken Sie dann eine der folgenden Tasten für die unterschiedlichen Waffensysteme: ▲, ■, X, ●, R1



Mit der Stage-Select können Sie den Schauplatz der Weltraumschlachten wechseln.

Spielgeschwindigkeit verändern:

Um die Spielgeschwindigkeit zu steigern oder zu verlangsamen, pausieren Sie das Spiel. Halten Sie L2 gedrückt und geben Sie rechts, oben, rechts, oben, unten, links, unten, links ein. Drücken Sie ● zum Beschleunigen, X zum Verlangsamen.

Level-Anwahl:

Drücken Sie während des Titelbildes zehnmal L2 und zehnmal R2. Das müssen Sie sehr schnell machen. Wenn der Cheat erfolgreich eingegeben wurde, hören Sie ein Bestätigungssignal. Wenn Sie jetzt im Spiel mit Start anhalten, erscheint Stage-Select als Unterpunkt im Menü.

STREET FIGHTER COLLECTION

Für die beliebten Keilereien sind folgende Tricks zu empfehlen:

Mit Akuma in SSF2X spielen:

Der schnelle Weg, in SSF2X mit Akuma zu spielen, ist folgender:

Wählen Sie Ryu, halten Sie L1 und drücken Sie dann L2.

Mit Cammy in SFZero 2 spielen:

Gewinnen Sie das Spiel mit Bison und werden Sie die Nummer 1. Geben Sie dann CAM als Name ein. Im VS-Modus läßt sich Cammy anwählen, indem Sie bei der Wahl von Bison zweimal Start drücken.

Mit Shin-Akuma und Evil-Sakura spielen:

Wählen Sie Akuma und drücken Sie fünfmal Start, um Shin Akuma zu erhalten. Wählen Sie Sakura und drücken Sie fünfmal Start, um sein böses Pendant zu erhalten.

RIVAL SCHOOLS

Dem Titel, der in Japan übrigens Private Justice Schools heißt, können Sie folgende Geheimnisse entlocken:

Mit den vier versteckten Charakteren spielen: Wenn Sie den Evolution- oder Arcade-Modus im Einzelspieler-Modus mit Tiffany, Hinata, Natsu und Kyoko je einmal gewinnen, erhalten Sie zwei Versionen dieser Charaktere. Kyoko im Pyjama, Tiffany in ihrer Schuluniform und Hinata im Sportdress. Außerdem haben diese Charaktere dann neue Platon-Attacken. Haben Sie diese Charaktere in den beiden oben genannten Spielmodi freigeschaltet, können Sie sie in jeder Spielvariante einsetzen.

Mit den vier versteckten Charakteren im Easy-Mode spielen:

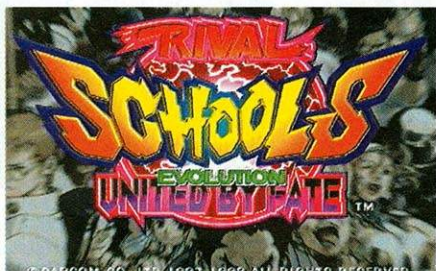
Gewinnen Sie das Spiel einmal und starten Sie dann neu. Halten Sie L2 gedrückt, um Tiffany, Hinata, Natsu oder Kyoko in ihren neuen Kostümen auflaufen zu lassen.

Das Geheimnis im VS-Screen:

Wenn Sie unter dem Arcade-Modus – die Shortcut-Möglichkeit muß deaktiviert sein – im VS-Bild die Richtungsknöpfe rotieren lassen, dreht sich das Bild. Wenn Sie in dem Bild, das nach dem Sieg gezeigt wird, Start gedrückt halten, können Sie diesen Effekt mit derselben Technik erzielen.

Acht Farben für die Kämpfer:

Im Evolution-Modus hat jeder Charakter acht Farben, die Sie mit ●, ▲, ●, X, R1, R2, L1 und L2 auswählen können.



Beachten Sie, daß bestimmte Cheats nur mit der Evolution-CD funktionieren.



Unterschiedliche Kostüme machen das farbenintensive Beat 'em Up noch attraktiver.

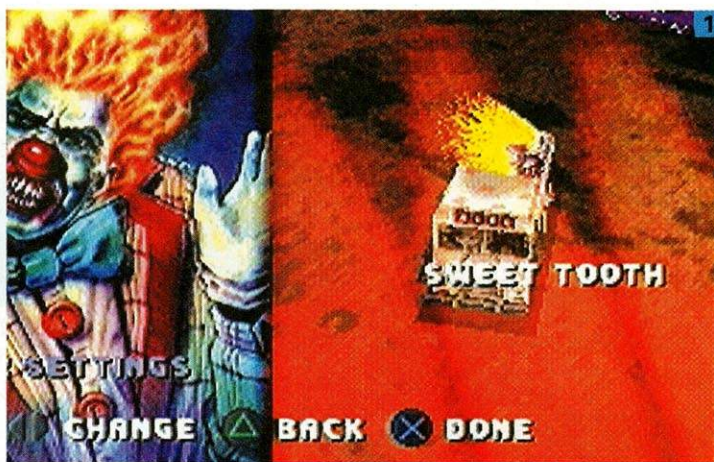
X-MEN VS. STREET FIGHTER

Um unsere Tips zu aktuellen Schlägereien zu komplettieren, hier noch ein paar Hilfen für diejenigen, die mit den X-Men oder der Street

Fighter-Belegschaft in den Ring steigen.

Mit Apocalypse im VS-Modus spielen:

Gewinnen Sie den Battle-Modus ohne Continue. Wählen Sie dann im VS-Modus Akuma und drücken Sie Select, um mit Apocalypse spielen zu können.



Hier eine knappe Liste mit Akumas Moves:

Nach vorne stürmen: ...links + 3 Schläge

Nach hinten stürmen: ...rechts + 3 Schläge

Eiserne Kugel: ...links, unten,

...links-unten + Schlag

Kraftwelle: ...links, links-unten,

...unten + Schlag

Feuerball: ...unten, unten-links,

...links + mittlerer Tritt

Drill: ...unten, unten-links,

...links + hoher Schlag

Die EX-Option freischalten:

Geben Sie im Modus-Bildschirm schnell ■, ■, rechts, X, L1 ein und Sie gelangen in das EX-Optionsmenü. In diesem dürfen Sie den Spielmodus und die Hyper-Combo-Leiste wählen.

Im Original-Modus den Charakterwechsel im VS-Gefecht ermöglichen:

Wählen Sie unter der EX-Option den Original-Modus als Spielmodus. Der Charakterwechsel geht dann wie folgt: Spieler 1 wählt die Charaktere A und B, Spieler 2 die Charaktere B und A. Drücken Sie während des Spieles HP (hoher Schlag) und HK (hoher Kick), um die Figuren zu wechseln. Drücken Sie links, links-unten, unten und HK und HP für den variablen Counter. Drücken Sie unten, unten-rechts, rechts und HK und HP, um die variable Kombination zu aktivieren.

O.D.T.

Damit sich der Titel nicht bewahrheitet und es Sie jedesmal beim Versuch dahinrafft, hier die Hintertüren der Entwickler.

Pausieren Sie das Spiel mit Start und geben Sie folgende Kombinationen ein:

Links, rechts, links, rechts,
Energie wieder bei 100 Prozent

Links, rechts, links, rechts, ●
Mana wieder bei 100 Prozent

Links, rechts, oben, unten, ●, ■
Munition wieder bei 100 Prozent

R1, L1, R2, L2, links, rechts, oben, unten
Waffen-Power-Up



Grinsen wie Sweet Tooth – wir sagen Ihnen, welches Paßwort Sie dazu benötigen. 1 Mit Minions Panzer erzielen Sie in den Kampfarenen durchschlagende Erfolge. 2

■, ●, ▲, Select, links

Fähigkeiten um 10 Prozent erhöht

●, ▲, L1, L2, R1, Select

Erfahrungsmeter wird aufgefüllt

▲, ■, ●, ▲, ●

Energieleisten der Monster werden angezeigt

▲, hoch, ●, rechts, Select, ■

50 Leben

unten, ▲, Select, L1, R1, Select

Jeder Zauberspruch um eine Stufe angehoben

R1, L2, R2, L1, ▲, unten

Alle Zaubersprüche gelernt

Geben Sie im Hauptmenü nachstehende Kombinationen ein:

L1, L2, R2, R1

versteckter Charakter: Sophia

R1, R2, L2, L1

versteckter Charakter: Karma

Level-Anwahl:

Über das Hauptmenü läßt sich auch der Level-Select freischalten: Geben Sie L2, L1, R2, rechts, oben, unten, links ein und drücken Sie R1, wenn Sie den Charakter auswählen.

TWISTED METAL 3 (US)

Wenn Sie diese Paßwörter eingeben, vergeht sogar dem Clown das diabolische Grinsen.

Unbegrenzte Specials:

Geben Sie L1, L1, R1, R1, R1 als Paßwort ein. Gehen Sie zurück ins Hauptmenü. Beginnen

INFO GAMEBUSTER ECKE

Der Gamebuster ist ein externes Modul, das über den Expansionport der PlayStation angeschlossen wird. Nur wer das Gerät, das im Fachhandel erhältlich ist, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

TOMB RAIDER III

Wer Lara Croft mit dem Schummelmodul zu Leibe rücken will, findet hier die richtigen Codes.

Den Gamebuster vor dem ersten Laden ausschalten

Laras Anwesen801B9076 03E7
Unendlich Luft80098E4E 0708

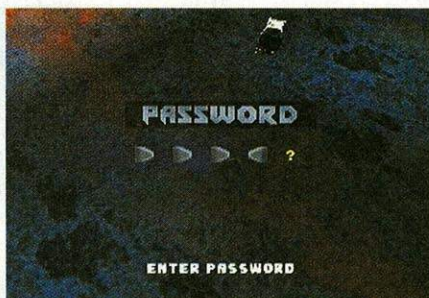
Achtung, jeweils nur einen der nachfolgenden Codes aktivieren:

Unendlich Leben (level 1)801D2FC2 03E8
Unendlich Leben (level 2)801DB47E 03E8
Alle Waffen unendlich Munition800A62D2 0001
Harpune80098F14 1388
Granatenwerfer80098F1C 1388
Raketenwerfer80098F18 1388
MP580098F20 1388
Uzi80098F0C 1388
Desert Eagle80098F08 1388
Gewehr80098F10 0A90
Immer rennen können80098F28 0078
Alle Wände hochklettern842C759D 2310
Unendlich Speicherkristalle8009720A 0063
Unendlich kleine Medipacks80097208 0063
Unendlich große Medipacks80097206 0063
Fackel brennt, bis sie fallengelassen wird
.....80098E5E 000F
Unendlich Magnesiumfackeln80097204 0063
Indra Schlüssel8009728C 000A
Indien80096478 03E7
.....801D2FC2 03E7
.....801DB47E 03E7
.....801D3C32 03E7
.....8017B756 03E7
Südseeinseln801D6E86 03E7
.....801DC786 03E7
.....801DABA203E7
.....8018E0FA 03E7
Nevada801D659E 03E7
.....801DF93E 03E7
.....801DF66A 03E7
London801E1F8A 03E7
.....801D69BA 03E7
.....801E2662 03E7
.....8019276A 03E7
Antarktis801D980E 03E7
.....801DCB4A03E7
.....801D89DA 03E7
.....801A5B32 03E7
Betrunkene Spinne801A5C92 FFD8

TIGER WOODS 99

Es wird für jedes Loch jeweils nur ein Schlag auf der Rundenkarte verzeichnet:

- 8007A0BC 0000
- 8007A238 0000
- 800A83FC 0000
- 800A97BC 0000



So sieht das Eingabefeld aus, über das Sie Twisted Metal 3 noch irrer machen können.

Sie ein Spiel und brechen Sie ab. Wenn Sie erneut ein Spiel beginnen, kann Ihr Charakter seine Spezialwaffe unbegrenzt einsetzen.

Verbesserte Waffen:

Geben Sie als Passwort R1, R1, L1, L1, L1 ein. Kehren Sie ins Hauptmenü zurück. Wenn Sie nun ein Spiel starten, stehen alle Waffen in verbesserter Version zur Verfügung.

Zielsuchende Regenraketen:

Geben Sie als Passwort oben, unten, oben, unten, oben ein. Kehren Sie in das Hauptmenü zurück. Nach Spielbeginn können Sie jetzt diese ganz speziellen Raketen auf Ihre Gegner niederregnen lassen.

Versteckte Charaktere:

Geben Sie im Passwort-Bildschirm folgende Passwörter ein, um mit Sweet Tooth und Minion loszupreschen:

Für Sweet Tooth:

links, links, links, rechts, rechts

Für Minion:

rechts, rechts, rechts, links, links

Diese sind dann über die Fahrzeugwahl verfügbar und können auch in den Multiplayer-Stufen eingesetzt werden.

Die rockigen Audio-Tracks lassen sich über jeden CD-Player wiedergeben. Überspringen Sie den ersten Track und schon bruzzeln die Rob Zombies und Konsorten los.

Special Moves

Drücken Sie im Gefecht folgende Kombinationen, um den Gegnern eine unangenehme Überraschung zu bereiten:

Kälte-Rakete:links, rechts, oben

Hoher Sprung:oben, oben, links

Feuer rückwärts:links, rechts, unten

Unsichtbarkeit:oben, unten, links, rechts

MADDEN NFL '99

Um einen Touchdown mit den Bonus-Teams zu erzielen, geben Sie einen der folgenden Cheats im Passwortbildschirm ein. Achtung: Die Eingabe ist derart umständlich, daß es extra ein Hilfe-Menü gibt. Sie müssen die Cheats in die Liste einfügen und dort nochmals highlighten, bevor die Teams bei der Mannschaftswahl auftauchen.

CodeTeam

BESTNFCNFC Pro Bowl

AFCBESTAFC Pro Bowl

BOOMAll-Madden

IMTHEMANAll-Time-Statistik-Führer

PEACELOVE60's Greats

BELLBOTTOMS70's Greats

SPRBWLSHUFL80's Greats

HEREANDNOW90's Greats

TURKEYLEGAll-Time-Greats

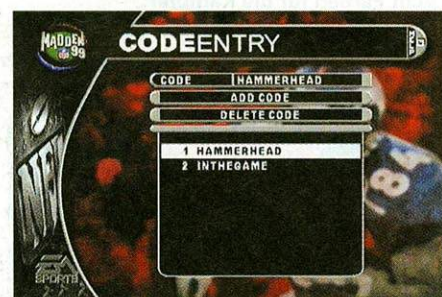
THROWBACKTeam zur 75. Jahrfestfeier

GEARGUYSNFL Ausrüster

WELCOMEBACK1999 Cleveland Browns

INTHEGAMEEA Sports

HAMMERHEADTiburon-Team



Hier müssen Sie die Cheats eingeben, einlisten und aktivieren.



So wird ein Spiel zwischen den Entwicklern von Tiburon und EA Sports möglich.

CHEATS & CODES

PLATINUM

Die Spiele aus der Platinum-Schatztruhe sind vor allem für Neueinsteiger interessant. Wer sich preisgünstig aus diesem Arsenal hochkarätiger Titel bedient, darf in meinem silbernen Erste-Hilfe-Kasten wühlen.

MICRO MACHINES V3

Cheat Codes:

Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die nachstehenden Codes ein. Ein Piepen bestätigt die erfolgreiche Eingabe. Um den Cheat wieder abzustellen, geben Sie ihn nochmals ein.

Jeder Gegenstand: unten, unten,

..... oben, oben, rechts,

..... rechts, links, links

Kamera hinter dem Auto: .links, rechts, ■, ●,

..... .links, rechts, ■, oben

Hohe Sprünge: ■, rechts, rechts,

..... unten, oben, unten,

..... links, unten, unten

Doppelte Geschwindigkeit: ■, X, ●, ■,

..... ▲, X, X, X, X

Schwebende Objekte: ■, %, ■, ■,

..... ▲, ■, ■, ▲, X

CPU Autos langsamer: ●, ▲, ■, X, ●, ▲, ■, X

Geben Sie diese Codes bei der Namenseingabe ein. Sie hören ein Piepen, wenn die Eingabe erfolgreich war.

CATLIVES Neun Leben im

..... Einspieler-Modus

GIMMEALL Im Multiplayer-Modus

..... sind alle Strecken verfügbar

NOTANKS Die Panzer können

..... nicht schießen

TANKS4ME Die Panzer lassen sich auf

..... allen Strecken mit Ausnahme

..... der Wasserkurse einsetzen

WINTERY Rutschige Straßen

LOST VIKINGS 2

Unverwundbarkeit:

Geben Sie das Passwort „CH3T“ ein, um unverwundbar zu werden.



Sprünge in hohe Spielstufen sind mit unseren Cheats keine nordische Legende mehr.



Sie müssen „Load Game“ anwählen, um die Paßwörter eingeben zu können.

Level-Paßwörter:

(Bitte beachten Sie, daß der Buchstabe O häufig durch die Ziffer 0 ersetzt wird)

Level	Paßwort
2	.1STS
3	.2NDS
4	.TRSH
5	.SW1M
6	.WOLF
7	.BR4T
8	.K4RN
9	.B0MB
10	.WZRD
11	.BLKS
12	.TLPT
13	.GYSR
14	.B3SV
15	.R3T0
16	.DRNK
17	.Y0VR
18	.0V4L
19	.T1N3
20	.D4RK
21	.H4RD
22	.HRDR
23	.L0ST
24	.0B0Y
25	.H0M3
26	.SHCK
27	.TNNL
28	.H3LL
29	.4RGH
30	.B4RD
31	.D4DY

WORMS

Boxring:

Führen Sie während des Spiels einen Feuerschlag oder Drachenball aus. Halten Sie dann schnell ■ gedrückt und drücken Sie R1,

L1, ●. Haben Sie die Kombination korrekt eingegeben, wird ein Wurm von jedem Team in einen Boxring teleportiert, in dem Sie nur Schläge und Drachenbälle ausführen können. Stirbt einer der Würmer, werden Sie in die Landschaft zurückteleportiert.

Neue Waffen:

Drücken Sie im Waffenauswahl-Bild die X- und die ■-Taste zehnmal.

TOMB RAIDER

Alle Waffen:

Um alle Waffen und maximale Munition zu erhalten, rufen Sie den Inventar-Bildschirm auf und geben Sie die nachstehende Tastenfolge ein: L1, ▲, R2, L2, L2, R2, ■, L1

Level Skip:

Um durch die Levels zu schalten, geben Sie im Inventar-Bildschirm folgendes ein:

L2, R2, L1, ●, ▲, L1, R2, L2

Achtung!

Diese Kombinationen gelten für die Standard-Controller-Einstellungen.

Unbegrenzte Munition:

Wenn Sie das Spiel gewonnen haben und einen beliebigen Level laden, verfügt Lara über alle Waffen und unbegrenzte Munition. Dafür tummeln sich dann auch mehr Gegner in den Spielstufen.



LESERTIPS

VON LESERN FÜR LESER

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

Herzlichen Dank Henke, Torsten – Weinreich, Marcus – De Sousa, Ricardo – Kühnel, Steffen – Felber, Sven – Boettcher, Christian – Kluger, Dennis – Minkel, Marco – Duyrenbode, Marcetvan – Gerloff, Sascha – Kühn, Herwig – Knabe, Thomas – Giesler, Irene – Tilgner, Philip – Ruge, Tim – Ceffinato, Martin – Röhrs, Stephan – Polanski, Jens – Macksiol, Michael – Stalter, Thorsten – Schramm, Sven – Obst, Marina – Tilgner, Philip – Keller, Andreas – Crome, Sebastian – Briegmann, Adam – Schäfer, Norman – Horstkotte, Daniel – Unger, Sandor-Kim – Wellmer, Markus – Hartmann, Christoph – Megerle, Simon

TOMB RAIDER III

Während wir die einzelnen Spielstufen von Tomb Raider III mit unserer ausführlichen Komplettlösung abdecken, blieb der Trainingslevel bisher unberücksichtigt. Daß Sie in diesem nicht nur Laras Beweglichkeit testen, sondern auch ein paar Geheimnisse lüften dürfen, wissen Stephan Röhrs und Philip Tilgner.

Stephan Röhrs berichtet, wie Sie in Laras Trophäenraum gelangen: Gehen Sie hinter das

Sprungbrett im Schwimmbad und drücken Sie den Schalter. Jetzt öffnet sich in der Empfangshalle zur Rechten eine Tür. Betätigen Sie dort den Hebel, machen Sie eine Rolle und sprinten Sie auf die gegenüberliegende Seite. Sie müssen noch einen Sprung ausführen, um rechtzeitig durch den nur kurz geöffneten Eingang zu gelangen. Dann können Sie die Exponate aus vergangenen Tomb Raider-Abenteuern bestaunen.



Wenn Sie diesen Schalter drücken, können Sie bald Laras Memorabilia begutachten.

Um den Schlüssel für die Quad-Bike-Teststrecke zu erhalten, folgen Sie der Wegbeschreibung von Philip Tilgner: Im zweiten Stock von Laras Anwesen gehen Sie in den Raum mit dem Klavier. Über die Stufen auf der linken Seite gelangen Sie in ein Nebenzimmer. Schieben Sie hier das Buch im zweiten Regal auf der rechten Seite ein. Daraufhin erlischt das Feuer im Kamin. An dessen linker Innenwand können Sie nach oben klettern. Folgen Sie dem Gang in einen Raum. Ziehen Sie dort die Kiste auf der linken Seite zurück und sammeln Sie dann die Flares ein. Klettern Sie die Stufe hinaus und schieben Sie die zweite Kiste einmal nach hinten. Gehen Sie in den nächsten Raum und öffnen Sie dort mit dem Schalter die Tür zum Dachboden. Kehren Sie in den vorhergehenden Raum zurück und ziehen Sie den Hebel auf der rechten Seite. Jetzt steht die Kellertür für 30 Sekunden offen. Mit etwas Übung sollten Sie es durch diese schaffen. Folgen Sie dann dem Gang und verschieben Sie dann die Kiste zweimal. Bewegen Sie Lara weiter nach oben in einen Gang, der zum Aquarium führt. Dort befindet sich der begehrte Schlüssel, mit dem sich das Tor zur Quad-Bike-Fahrt aufsperrt.

COLIN MCRAE RALLY

Für einen tempogeladenen Ausgleich zu dem dominanten Action-Adventure von Eidos sorgt

Adam Briegmann, dessen Cheats zu Colin McRae Rally die Rennen noch interessanter machen. Er hat herausgefunden, mit welchem Fahrernamen Sie sich eintragen müssen, um die folgenden Effekte zu aktivieren. Bitte beachten Sie, daß die meisten Tricks nur im Zeitrennen oder im Rallymodus funktionieren.

Fahrername:	Effekt:
Blancmange	Wobbly car
Hovercraft	Hovercraft-Modus
Tinfoiled	Metallic-Modus
Moonwalk	Weniger Erdanziehung
Whitebunny	Englisches Cockpit
Diddycars	Miniatur-Modus
Openroads	Alle Strecken
Shooboxes	Alle Fahrzeuge
Silkysmooth	Schnellere Framerate
Nightrider	Nachtfahrt

ASTEROIDS 3D

Von Simon Megerle bekamen wir die folgenden Tips zu Asteroids 3D zugesandt. Bei dem beinhalten Schwierigkeitsgrad der interstellaren Zerstörungorgie können Sie diese sicher gut gebrauchen. Drücken Sie im Startbildschirm die Select-Taste und geben Sie dann nacheinander folgende Tastenkombinationen ein. Ein Geräusch wird die korrekte Eingabe bestätigen.

Viertes Raumschiff: .▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■
Level-Anwahl:■, ▲, ●, ▲, ■, ●
Klassisches Asteroids: ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ●

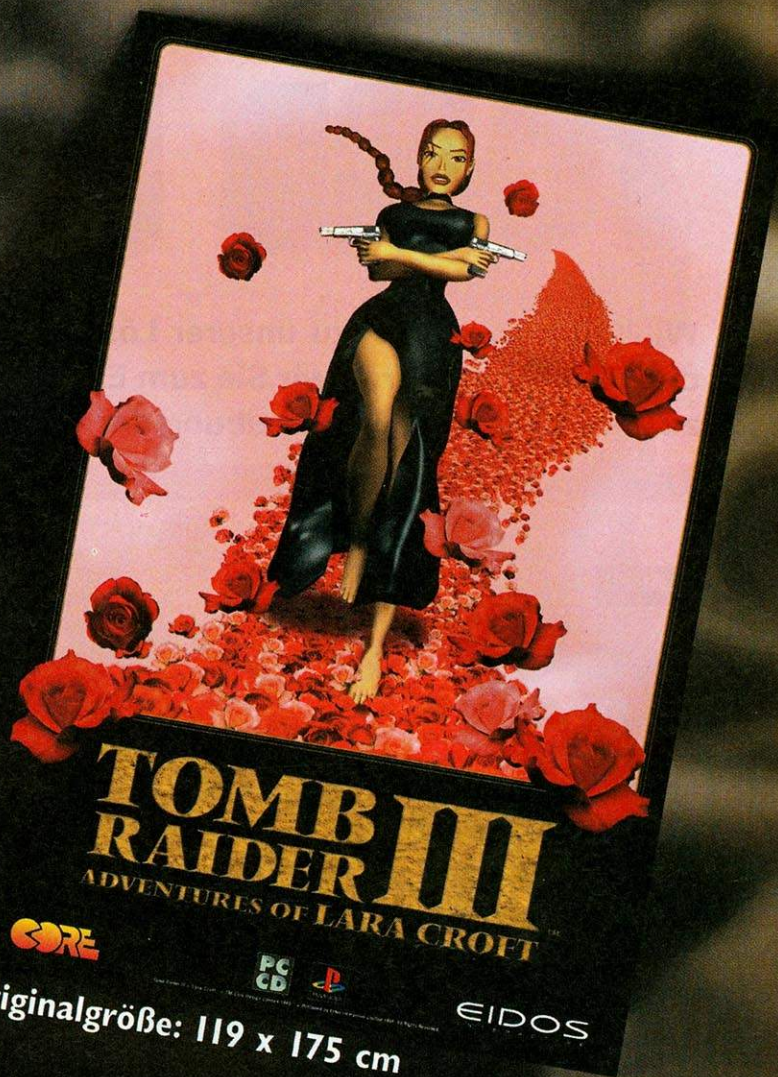
Cheats für das klassische Asteroids:

Ein Extraleben:oben, unten, links,rechts, ●, ■, X, ▲
99 Extraleben:oben, X, unten, ▲,links, ■, rechts, ●
Unverwundbarkeit:unten, unten, oben,oben, ●, ■, ▲, ▲



Das Excalibur-Shuttle erhöht Ihre Chancen im Überlebenskampf.

Rosen pflastern ihren Weg...



Das Probe-Abo PlayStation Zone: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte PlayStation Zone eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr. 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

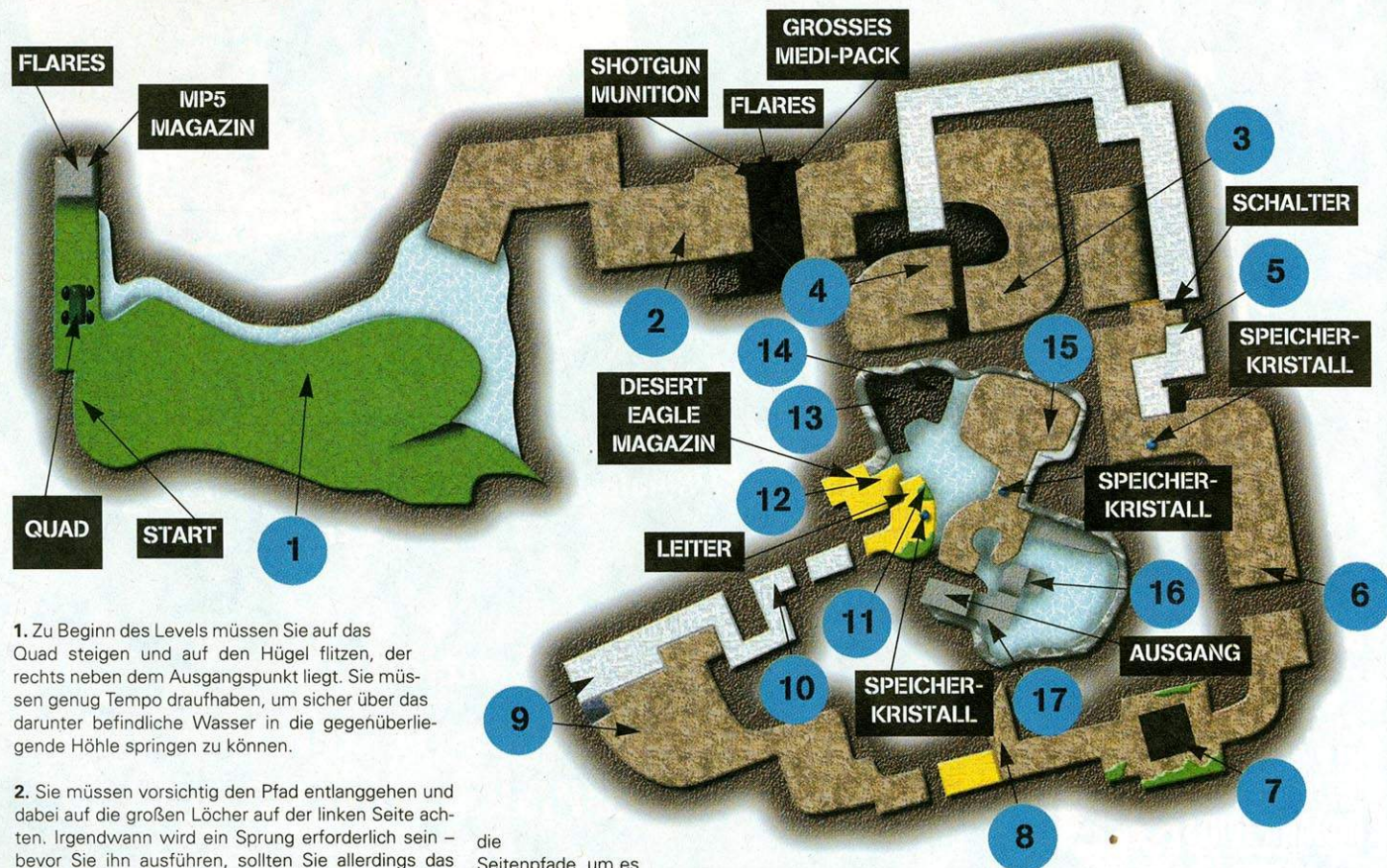
Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Wer jetzt PlayStation Zone im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

TOMB RAIDER III

Willkommen zurück zu unserer Lösung des dritten Abenteuers von Lara Croft. In diesem Monat führen wir Sie zum Ende des dritten Kontinents und bieten noch dazu eine komplette Beschreibung der vier folgenden Abschnitte in London.

LEVEL 3: DER GANGES



1. Zu Beginn des Levels müssen Sie auf das Quad steigen und auf den Hügel flitzen, der rechts neben dem Ausgangspunkt liegt. Sie müssen genug Tempo draufhaben, um sicher über das darunter befindliche Wasser in die gegenüberliegende Höhle springen zu können.

2. Sie müssen vorsichtig den Pfad entlanggehen und dabei auf die großen Löcher auf der linken Seite achten. Irgendwann wird ein Sprung erforderlich sein – bevor Sie ihn ausführen, sollten Sie allerdings das Quad verlassen und in das Loch klettern, um ein Geheimgebiet zu finden. Nachdem Sie alle Gegenstände einkassiert haben, klettern Sie wieder hoch und benutzen dann das Quad, um über das Loch zu springen.

3. Sie betreten danach einen Raum mit zwei Schlammrampen. Benutzen Sie die erste, um auf die nächste Plattform zu kommen, und steigen Sie dann vom Quad ab.

4. Sie müssen einen großen Sprung zur linken Passage ansetzen. Achten Sie auf die Schlange, die hinter der ersten Ecke hervorspringt, und folgen Sie dem Verlauf des Pfades.

5. Springen Sie über das Loch im Boden der Passage und schießen Sie auf die Schlange, die an der nächsten Ecke erscheint. Betätigen Sie den Schalter, um das Tor zu öffnen, und sammeln Sie den Speicherkristall ein. Gehen Sie durch das Tor, um an das Quad zu kommen. Springen Sie darüber, um es durch das Tor zu bringen.

6. Fahren Sie mit Tempo auf den Hügel im neuen Gebiet. Bleiben Sie dabei auf der rechten Seite, denn auf der anderen Seite des Sprungs befindet sich ein großes Loch.

7. Stoppen Sie nach der Landung ab und bringen Sie das Quad unter Kontrolle. Im nächsten Raum befindet sich in der Mitte ein großes Loch – nehmen Sie daher

die Seitenpfade, um es zu vermeiden.

8. Es folgt ein steiler Satz Treppen, die Sie langsam herunterfahren müssen. Halten Sie dabei die Augen auf, denn der Sprung am Ende ist schwer zu sehen.

9. Wenn Sie den Raum mit den zwei Gabelungen erreichen, fahren Sie entlang einer davon, denn sie führen beide zum selben Ort. Fahren Sie danach den grauen Abhang im nächsten Gebiet hoch. Oben angekommen, müssen Sie den Rest des Pfades vorsichtig mit dem Quad befahren.

10. Wenn Sie das kleine Loch im Pfad erreichen, müssen Sie beschleunigen und dann darüberspringen. Fahren Sie weiter geradeaus und springen Sie rüber zum gelben, mit Steinen abgegrenzten Gebiet. Der Sprung sieht zwar unmöglich aus, aber er ist zu schaffen. Rollen Sie dabei nicht zurück, da Sie sonst von der Klippe fallen. Wenn Sie das Quad sicher angehalten haben, verlassen Sie es und nehmen Sie den Speicherkristall auf.

11. Gehen Sie zum Ende des Gebiets mit den Felsen und Sie werden einige abgenutzte Leitern an der Wand entdecken. Kammern Sie sich an die kürzere und klettern Sie dann seitlich auf die zweite.

12. Klettern Sie die Leiter runter, um in einer kleinen Höhle unterhalb des gelben Felsgebiets zu landen.

Achten Sie auf die Schlange und nehmen Sie die Gun-Magazine auf, nachdem Sie sie erledigt haben. Gehen Sie danach zurück und klettern Sie die Leiter hoch.

13. Steigen Sie auf das Quad und springen Sie rüber zum nächsten Gebiet. Bringen Sie sich mit der Wand in eine Linie und drücken Sie sich so weit wie möglich gegen sie. Beschleunigen Sie dann und springen Sie rüber.

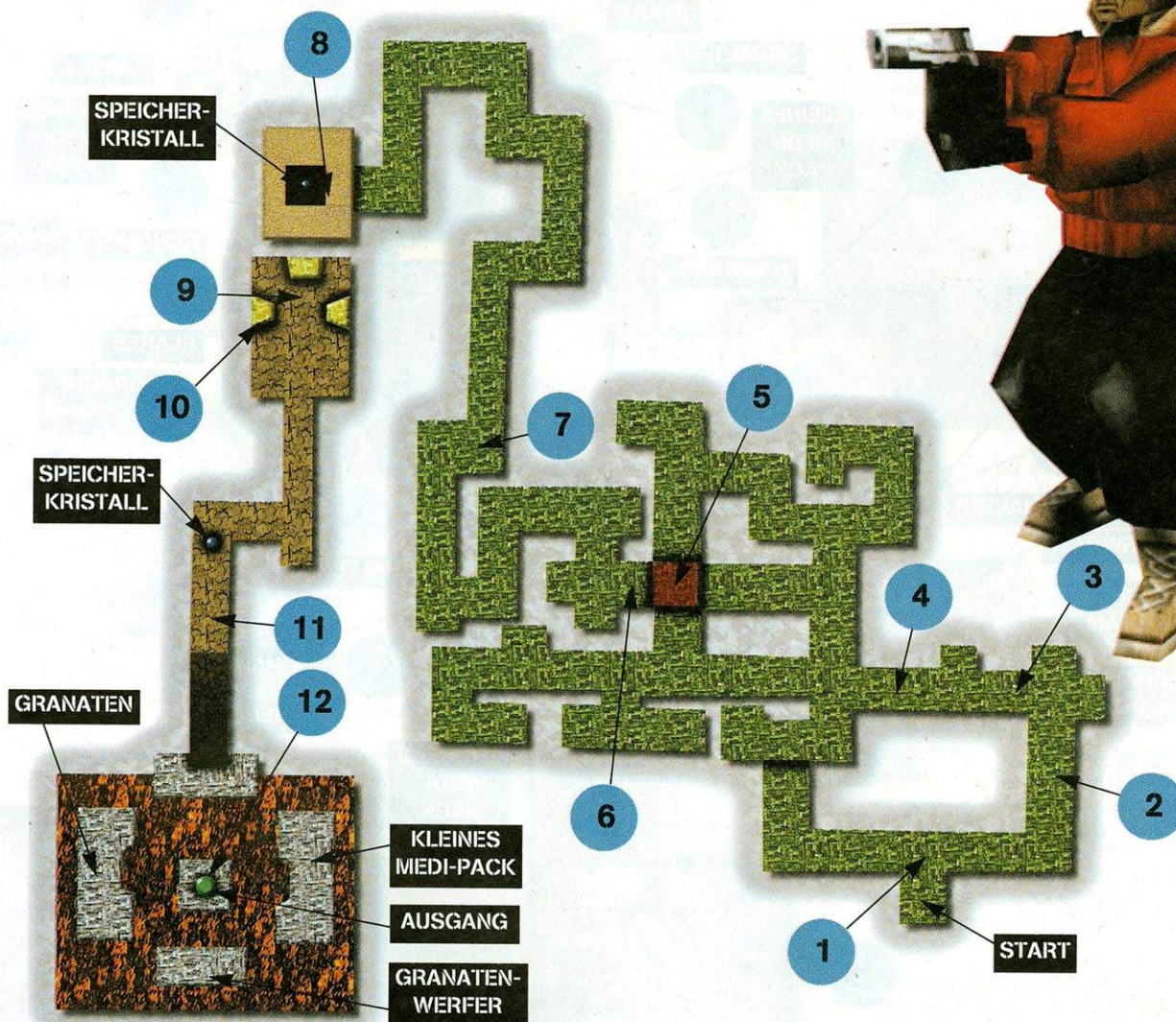
14. Bereiten Sie sich nun auf den nächsten Sprung vor. Drücken Sie sich an die linke Wand und rauschen Sie nach vorne. Sie fallen nun in ein neues Gebiet, aber keine Sorge, das Quad wird nicht explodieren.

15. Nehmen Sie sich vor den Geiern, die über Ihnen kreisen, in acht und fahren Sie in das Höhlengebiet. Innen befindet sich ein Speicherkristall. Nehmen Sie ihn und gehen Sie dann raus zum Wassergebiet auf der linken Seite.

16. Schießen Sie die zwei Geier ab, bevor Sie sich ins Wasser fallen lassen. Schwimmen Sie dann zu der Treppe vor dem Wasserfall. Klettern Sie hoch und auf den Vorsprung.

17. Klettern Sie zum nächsten Vorsprung. Gehen Sie dann nach vorne und lassen Sie sich fallen. Rennen Sie erneut nach vorne und verlassen Sie den Level.

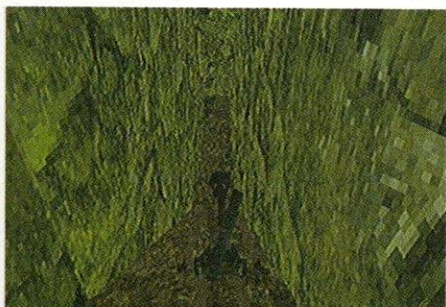
LEVEL 4: KALIYA HÖHLEN



1. Direkt am Start bieten sich 2 mögliche Pfade. Der linke ist ein komplexes Labyrinth voll mit Passagen. Dort gibt es zwar keine Gegner oder Geheimnisse, aber man kann sich dort leicht verlaufen. Der leichteste Weg ist der rechte, also gehen Sie dort entlang.

2. Nachdem Sie durch den ersten niedrigen Tunnel gekrochen sind, kommt ein Abhang. Wenn Sie runterlaufen, werden Sie von einem Felsbrocken verfolgt – gleiten Sie daher zum Boden und sprinten Sie dann in die rechte Nische am gegenüberliegenden Ende der Passage.

3. Wenn der Fels zum Stop gekommen ist, müssen Sie sich vorsichtig nach vorne und zur nächsten Nische begeben. Sobald Sie diese passiert haben, müssen Sie stoppen und eine schnelle Rolle aus der Drehung vollführen. Ein Felsbrocken rollt dann los, begeben Sie sich also schnell in die linke Nische. Wenn der Felsbrocken nicht erscheint, bewegen Sie sich ein kleines Stück nach vorne und führen eine weitere Rolle aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie das bedrohliche Geräusch hören.



4. Bewegen Sie sich weiter nach vorne und klettern Sie dann nach oben. Kriechen Sie dann zum nächsten Levelabschnitt und folgen Sie dem Pfad nach rechts, um die Munition für die Shotgun zu bekommen.

5. Gehen Sie raus und auf den Pfad direkt vor Ihnen, bis Sie zu einer erhöhten, grauen Treppe kommen. Am Ende des linken Korridors ist ein mobiler Block, an dem Sie zweimal ziehen müssen.

6. Kehren Sie zu der Stelle zurück, an der Sie den Level betreten haben. Nehmen Sie den Pfad, der direkt vor Ihnen liegt, und folgen Sie dem Verlauf. Nun kommen Sie zu der Passage, die ehemals von dem Block versperrt war.

7. Folgen Sie dem Pfad bis hin zu dem Loch im Boden. Klettern Sie hinein, um wieder im grünen Labyrinth zu landen. Folgen Sie wieder dem Verlauf des Pfads. Ignorieren Sie nach dem ersten Tunnel die rechte Abbiegung und gehen Sie weiter.

8. Irgendwann kommt eine Senkung. Steigen Sie herab und gehen Sie weiter. Sie erreichen einen Raum mit einem Speicherkristall in der Mitte. Springen Sie über das Loch in der Mitte, um ihn zu bekommen.

9. Sie werden in einen Raum voller Schlangen springen. Positionieren Sie sich an der linken Seite des Lochs und stellen Sie sich dem Loch gegenüber. Zünden Sie eine Flare und gehen Sie in das Loch. Gehen Sie in die Hocke, nachdem Sie gelandet sind. Wenn Sie kriechen, können die Schlangen Sie nicht erreichen. Ziehen Sie also Ihre Gun und erledigen Sie die ersten zwei. Stecken Sie die Gun in den Halfter und kriechen Sie an eine sichere Stelle, von wo aus Sie die

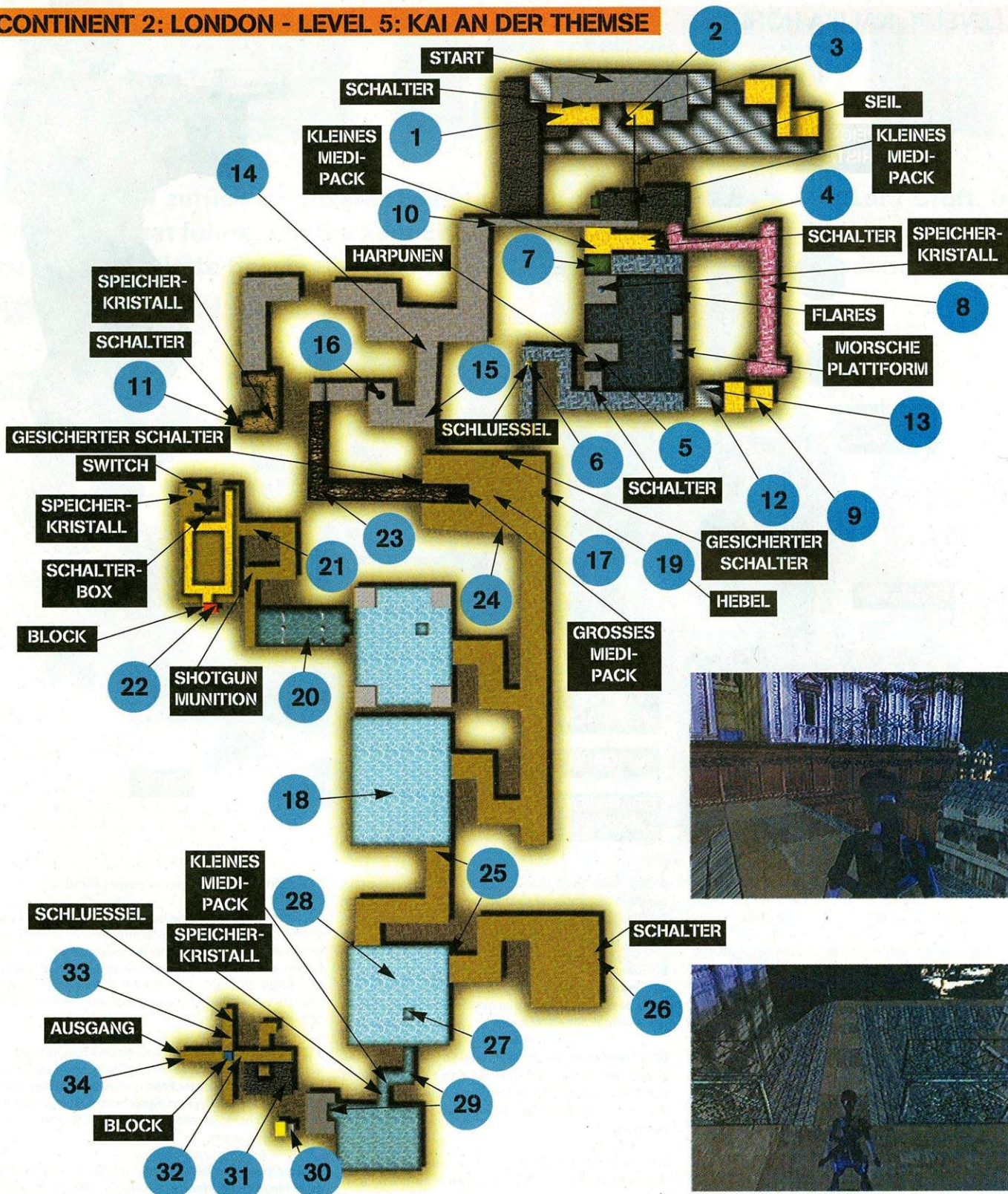
nächsten zwei Schlangen erledigen können.

10. Bevor Sie nach vorne laufen, müssen Sie sich vorsichtig der rechten Rampe nähern. Wenn Sie die Ecke erreichen, müssen Sie eine Rolle ausführen, um den Felsen auszulösen. Begeben Sie sich dann nach links, um sicher zu sein. Nun können Sie langsam in das nächste Gebiet laufen und die restlichen sechs Schlangen erledigen.

11. Bewegen Sie sich nach vorne und folgen Sie dem Verlauf des Korridors. Kriechen Sie durch den Tunnel in der Nähe des Felsbrockens und lassen Sie sich dann fallen, um den nächsten Speicherkristall zu bekommen. Speichern Sie dann ab, denn es folgt der Endgegner des Levels.

12. Es gibt einen kleinen Trick, um diesen Gegner mit dem Flammenwerfer zu besiegen. Wählen Sie die Shotgun und gleiten Sie den Abhang runter. Schießen Sie, sobald Sie in der Nähe der Tür am Boden sind. Feuern Sie dreimal von der ersten Plattform und rennen und springen Sie dann auf die Plattform Ihres Feindes. Gehen Sie in die Hocke und feuern Sie los. Wenn Sie Glück haben, ist er schon schnell erledigt. Wenn er permanent auf Sie feuern sollte, müssen Sie sich etwas anderes ausdenken. Nachdem Sie die ersten paar Treffer gelandet haben, stecken Sie die Wumme in den Halfter und springen zur nächsten Plattform. Drehen Sie sich dort und schießen Sie, bevor Sie zur nächsten Plattform springen. Wiederholen Sie diesen Vorgang vier- bis fünfmal, um ihn zu besiegen. Bevor Sie das Artefakt nehmen, krallen Sie sich den Granatenwerfer, die Granaten und das Medi-Kit von den äußeren Plattformen. Level geschafft.

CONTINENT 2: LONDON - LEVEL 5: KAI AN DER THEMSE



1. Bewegen Sie sich ausgehend von der Startposition zum gegenüberliegenden Ende der Plattform und begeben Sie sich nach unten zum tieferen Vorsprung. Springen Sie dann rückwärts auf das untere Dach, springen Sie dort sofort und greifen Sie nach dem rosafarbenen Vorsprung, der sich direkt vor Ihnen befindet. Begeben Sie sich dann oben und schießen Sie auf die Geier, die sich in einiger Entfernung befinden. Betätigen Sie den Schalter an der Wand, um auf der gegenüberliegenden Seite eine wichtige Plattform zu aktivieren.

2. Klettern Sie auf das kleine, untere Dach und gehen Sie dann runter zur Metallplattform mit den Dachfenstern. Nun runter zum unteren Hof, wo Sie auf den Wächter achten und die Flares, den Speicherkristall und das Uzi-Magazin aufnehmen sollten. Nun zurück auf die Metallplattform, von wo aus Sie auf die gegenüberliegende

Wand klettern müssen. Von dort aus klettern Sie auf die zweite und erreichen somit wieder die Ausgangsplattform. Springen Sie nun auf den kleinen Vorsprung, der sich direkt vor Ihnen befindet.

3. Springen Sie zur gegenüberliegenden Plattform, der Plattform zwischen den Dächern. Hierzu brauchen Sie einen langen Sprung. Dort können Sie sich auf das Dach fallen lassen, wo Sie ein kleines Medi-Pack entdecken. Springen Sie dann auf die rosafarbene Plattform mit dem Seil.

4. Wenn Sie sich über das Seil hangeln, sollten Sie den X-Knopf gedrückt halten, so daß Sie, wenn Sie vom Dach fallen, bei der Landung einen sicheren Halt haben. Dort sehen Sie dann die grüne Plattform, die der Schalter aktiviert hat. Lassen Sie nun den X-Knopf los und

drücken Sie ihn danach schnell wieder, um sich am Rand der unteren Plattform festhalten zu können. Klettern Sie hoch, erledigen Sie den Wächter und betätigen Sie den Schalter in der Ecke.

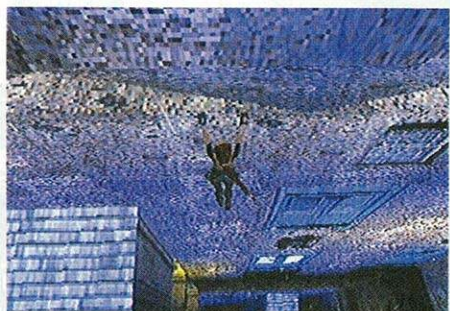
5. Betreten Sie den großen Raum vor Ihnen und springen Sie auf die rechte Plattform. Seien Sie bei der in sich zusammenfallenden Plattform vorsichtig und springen Sie zur diagonal darunter liegenden Plattform. Klettern Sie in die kleine Nische und nehmen Sie die Harpunen. Springen Sie dann zur linken Plattform und halten Sie sich dort fest. Lassen Sie sich fallen und nehmen Sie den Speicherkristall und die zwei Boxen mit Flares. Betätigen Sie dann den Schalter auf der gegenüberliegenden Wand.

6. Klettern Sie nun zum Grill neben dem Schalter und

folgen Sie dem Verlauf der Passage. Achten Sie auf den Wächter hinter der zweiten Ecke und nehmen Sie den Schlüssel, den er fallen lässt.

7. Gehen Sie nun zurück und verlassen Sie die Passage. Springen Sie runter und halten Sie sich am Rand der Plattform rechts neben dem Eingang fest. Sie befindet sich über der Plattform, auf der Sie die Harpunen gefunden haben. Lassen Sie sich fallen und halten Sie die X-Taste gedrückt. Sie sollten nun an einer kleinen Plattform hängen, auf der sich der Schalter befindet, welcher die Plattform in der Nähe der Stelle senkt, von der Sie ursprünglich in diesen Raum gekommen sind. Gehen Sie hoch zur oberen Plattform, wo Sie den Speicherkristall gefunden haben, und klettern Sie aus dem Raum.

8. Wieder draußen angelangt hat die grüne Plattform sich gesenkt, so daß Sie nun zum unteren Rand können. Dort bekommen Sie Zugang zu einem dünnen Tunnel.



Der kleine Eingang ist hoch in der Luft, aber Sie können das austretende, purpurne Licht sehen. Springen Sie hoch und kriechen Sie durch.

9. Wenn Sie aus dem Tunnel kommen, befinden Sie sich auf einem kleinen Vorsprung. Springen Sie zur unteren, purpurnen Plattform und drücken Sie den Knopf an der Seite des anschließenden Blocks. Dies öffnet den Sicherheitsschrank mit einem weiteren Schalter.

10. Kriechen Sie durch den Tunnel zurück und gehen Sie durch das gelb ausgeleuchtete Loch raus. Lassen Sie sich auf das untere Dach fallen und arbeiten Sie sich hoch zu der Plattform, mit der Sie den Vorsprung mit dem Seil erreicht haben. Sie können sich nun entlang der Wand in ein neues Gebiet begeben.

11. Sobald Sie den großen Vorsprung am Ende erreicht haben, müssen Sie raufklettern und sich dann zum violetten Tunnel vorarbeiten. Wenn Sie dessen Verlauf folgen, müssen Sie auf einen zweiten Satz Dachspitzen springen, wo sich ein weiterer Schalter befindet. Betätigen Sie ihn und gehen Sie den Weg zurück.

12. Wenn Sie den Abgrund nach der Ecke erreicht haben, müssen Sie darüberspringen und sich mit der unteren Plattform, an der vier Seile befestigt sind, in eine Linie bringen. Es ist übrigens das Gebiet, wo Sie den Schalter für den Sicherheitsschrank betätigt haben. Der Schalter hat die Plattform erhöht und Sie können nun draufspringen.

13. Sicher dort angelangt, können Sie zur gegenüberliegenden Tür springen, um die Flares zu bekommen. Benutzen Sie den Schlüssel am Schloß, um die Tür zu öffnen, und betätigen Sie den Schalter am Ende des Raums, zu dem sie führt.



14. Wenn Sie den Schalter betätigen, werden zwei Flammenwerfer aktiviert. Gehen Sie vorsichtig raus, um nicht verbrannt zu werden. Springen Sie zurück auf die mobile Plattform und arbeiten Sie sich runter zu dem dünnen Tunnel, den Sie zuvor benutzt haben. Nun müssen Sie nur noch hoch zum Vorsprung und sich dort vorsichtig zum Gebiet begeben, wo sich der Schalter im Sicherheitsschrank befand.

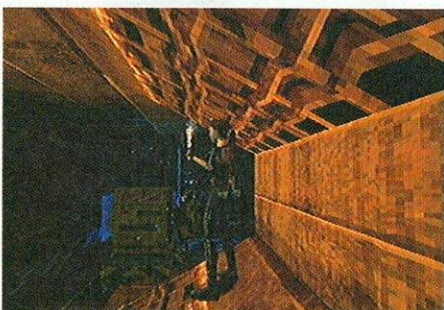
15. Wenn Sie zum Eingang des Tunnels gelangen, der Sie zum gesicherten Schalter führte, müssen Sie auf die nächste Ebene springen und dort dem Verlauf des Pfads folgen.

16. Bald erreichen Sie ein Loch im Boden. Der Schalter, den Sie betätigt haben, hat das Feuer gelöscht, das ursprünglich aus dem Grill kam. Gehen Sie herab und betreten Sie den Tunnel. Sie werden runterrutschen und auf einer Plattform landen, die sich im selben Gebiet befindet wie die mobile Plattform. Diesmal können Sie jedoch in den gegenüberliegenden Türbogen springen und den nächsten Abschnitt des Levels betreten.

17. Wenn Sie das Ende des Pfads erreichen, sollten Sie das große Medi-Pack aufnehmen. Lassen Sie sich dann in das Loch am Ende fallen – Sie befinden sich nun in einem großen Gebäude. Erledigen Sie die Wächter und betätigen Sie den Schalter an der linken Wand.

18. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und ignorieren Sie die erste Biegung auf der linken Seite. Springen Sie in den Pool am Ende und schwimmen Sie nach unten, um den Hebel an der großen Unterwassertür ziehen zu können. Nehmen Sie auch die Flares und das kleine Medi-Kit vom Grund des Pools auf.

19. Laufen Sie durch den Korridor zurück bis zum ursprünglichen Anfangsraum und betätigen Sie wieder den Schalter auf der Wand – dadurch werden die Klängen auf der Wand, denen Sie sich nun nähern, langsam.



mer. Gehen Sie nun die Biegung entlang, die Sie zuvor ignoriert haben. Nun kommen Sie in ein zweites Gebiet mit einem Pool. Schwimmen Sie runter und betreten Sie das Loch am Boden – dies ist die Tür, die der Schalter geöffnet hat.

20. Nun kommen einige schwierige Schwimmeinlagen. Im nächsten Tunnel befinden sich zwei große Turbinen, die Sie am besten passieren können, indem Sie so tief wie möglich schwimmen und dann so weit nach links wie nur möglich. Bald darauf können Sie hoch zu einem weiteren Gebiet schwimmen.

21. Achten Sie, wenn Sie aus dem Wasser kommen, auf den Wächter. Nehmen Sie die Munition für die Shotgun vom gegenüberliegenden Ende des Korridors. Sie müssen ihn suchen, aber es gibt einen kleinen Tunnel-eingang auf der linken Seite in der Nähe des Tunnels.

22. Kriechen Sie den Korridor runter und lassen Sie sich am Ende in das Loch fallen. Drehen Sie sich um und durchqueren Sie die Passage. Im Raum vor Ihnen befindet sich eine mobile Maschine mit losen Stromkabeln – verfolgen Sie ihre Bewegungen. Gehen Sie zur linken Ecke, um den Speicherkristall zu bekommen, und betätigen Sie den Lichtschalter, der sich dahinter befindet.

23. Danach ist es die Hauptaufgabe, die Maschine zur Verbindungsbox zu lenken. Blockieren Sie dazu das rechte Ende des Pfads, der sich neben der Verbindungsbox befindet, mit der Metallkiste. Lassen Sie sich

hiermit Zeit und bringen Sie sich nach jedem Anstoßen der Kiste in Sicherheit. Beachten Sie, daß die Kiste die Elektrizität weiterleitet.

24. Verlassen Sie die Passage und klettern Sie auf den Grill. Sie befinden sich nun wieder im Ausgangsraum. Die Maschine hat einen Kurzschluß bei der Schalterverkleidung ausgelöst und Sie können nun dagegen-



drücken. Achten Sie auf den Wächter, der sich anschleicht. Betätigen Sie den Wasserstandsschalter und gehen Sie dann zum gegenüberliegenden Poolraum.

25. Springen Sie in den Hauptpool und schwimmen Sie zum linken Türbogen, der zu einem dritten Poolgebiet führt. Dieser ist dank des Schalters mit Wasser gefüllt. Schwimmen Sie rüber zur linken Tür.

26. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und betätigen Sie den Schalter. Dies wird die Schutzhülle des anderen Schalters im Ausgangsraum aufheben.

27. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie zurück, nachdem Sie den Schalter betätigt haben. Der Raum ist jetzt vom Wasser befreit, gehen Sie daher über die Planken und springen Sie hoch, um sich am Gitter an der Decke festhalten zu können. Arbeiten Sie sich zur anderen Seite des Raums vor und nehmen Sie den Speicherkristall. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und lassen Sie sich in das Loch im zweiten Wasserraum fallen.

28. Gehen Sie zurück zum Ausgangsraum und betätigen Sie den neu erreichbaren Schalter. Gehen Sie dann zurück zum Wasserraum, der kürzlich entleert wurde.

29. Schwimmen Sie durch die Luke, um in einen dünnen, braunen Tunnel zu kommen. Schwimmen Sie hoch, um in einem neuen Poolgebiet zu landen. Schwimmen Sie zum kleinen Türbogen in der Ecke und schießen Sie auf den Wächter. Nehmen Sie den Speicherkristall und klettern Sie dann zum Grill vor Ihnen hoch. Sie müssen auf den Grill springen, da sich davor ein tückisches Loch befindet.

30. Im neuen Gebiet sind Sie von Stacheldraht umgeben – laufen Sie einfach hindurch. Achten Sie auf die dünne Plattform, die aus dem Kran kommt, und springen Sie, um sich daran festhalten zu können. Nun müssen Sie einen Sprung aus dem Lauf heraus ausführen, um sich am Vorsprung auf der rechten Seite festhalten zu können.

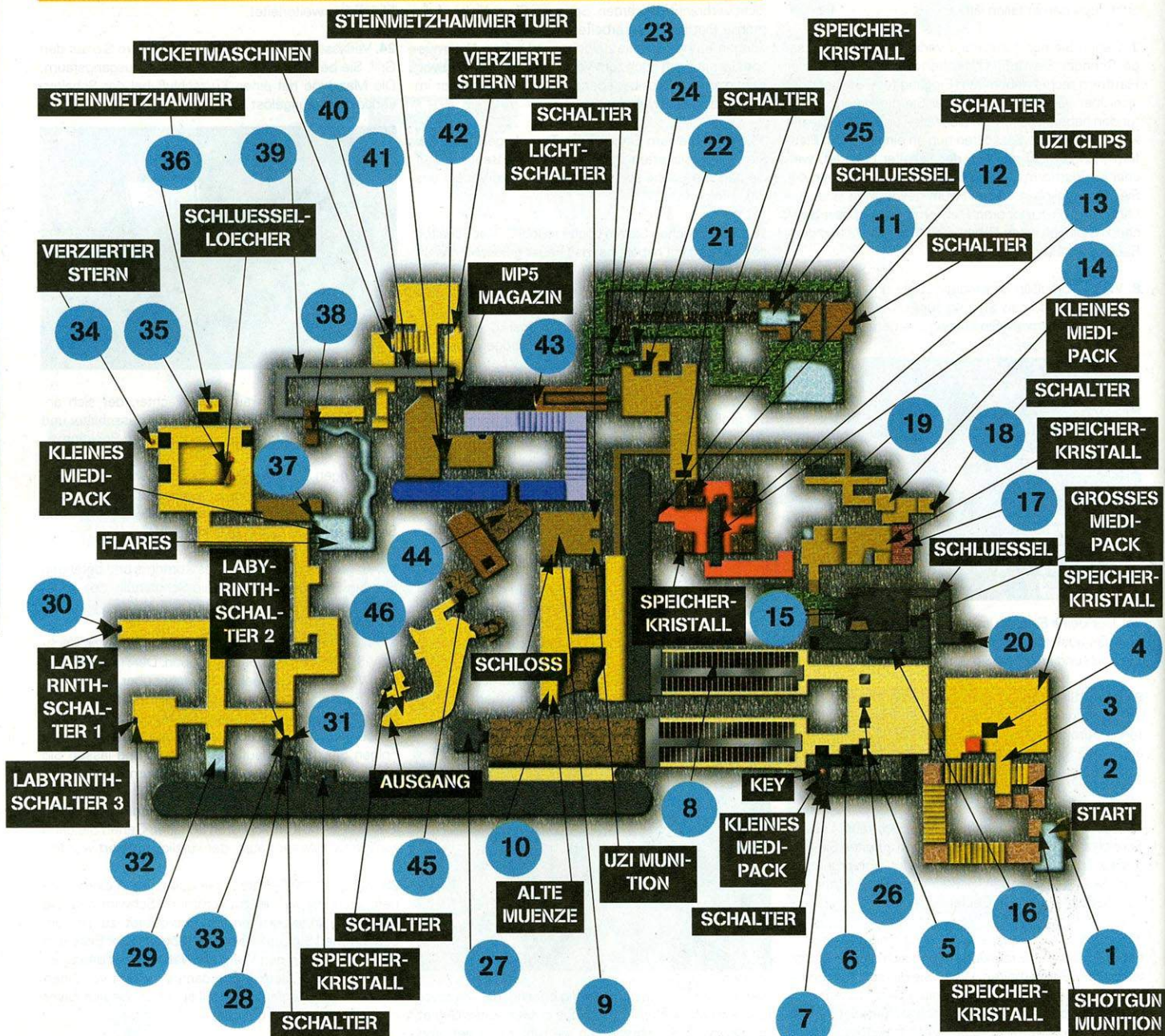
31. Laufen Sie durch den Stacheldraht und springen Sie auf das weniger verwinkelte Dach. Springen Sie nun vorsichtig die Dächer hoch bis hin zum Vorsprung an der Spitze.

32. Betreten Sie die Kathedrale und erledigen Sie die beiden Wächter. Ziehen Sie den blauen Block so weit wie möglich – es gibt dabei nur eine mögliche Richtung und zwar die einzige flache Passage. Klettern Sie auf das Dach (es gibt nur eins, von dem Sie nicht runtergleiten) und nehmen Sie das Medi-Pack aus dem kleinen Loch im Boden. Kehren Sie dann zur Dachspitze zurück.

33. Drehen Sie sich um und führen Sie einen Sprung aus dem Lauf über die gegenüberliegenden Dächer aus. Dort finden Sie einen Schlüssel.

34. Laufen Sie nun über den Pfad, der gegenüber der Richtung liegt, aus der Sie gekommen sind, um den Level abzuschließen.

LEVEL 6: ALDWYCH



1. Zum Start des Levels fallen Sie in ein großes Loch. Wenn Sie vom zweiten Dach gleiten, müssen Sie den X-Knopf gedrückt halten, damit Sie sich am ersten Vorsprung hochziehen können. Nehmen Sie dann die Munition für die Shotgun.

2. Lassen Sie sich in das untere Wasser fallen und ziehen Sie sich hoch in die erste Passage. Klettern Sie die Treppen hoch und nehmen Sie den Speicherkristall hinter dem Fenster an der Spitze des dritten Satzes Treppen – Sie werden das Fenster aufschließen müssen.

3. Klettern Sie in der kleinen Nische die Gitterwände hoch und folgen Sie dem Verlauf der Passage. Sie werden Munition für die Shotgun und die Uzi sowie einige Flares finden. Erledigen Sie den Dieb und kehren Sie dann zu der Stelle zurück, von der Sie ursprünglich in den Raum geklettert sind. Den grauen Block dort sollten Sie einmal kurz nach hinten ziehen.

4. Lassen Sie sich durch das Loch in der Decke fallen und erledigen Sie unten angelangt den Dieb. Dies ist der Raum an der Spitze der drei Treppen, die Sie zu Beginn hochgelaufen sind.

5. In diesem Raum sehen Sie vier Ticketschalter. Klettern Sie die Kabine hoch, die am weitesten vom Eingang des Raums entfernt ist. Dort können Sie hochspringen und sich an der Seite der Wand darüber festhalten – dies ist übrigens der Block, den Sie vorhin nach hinten gezogen haben.

6. Nach einer recht hohen Kletterpartie landen Sie in einem rosafarbenen Raum mit einem weiteren Loch im Boden. Lassen Sie sich fallen und gehen Sie die kleine Passage entlang.

7. Lassen Sie sich rückwärts in das Loch am Ende fallen, so daß Sie sich an den Grill klammern und runterklettern können. Sie landen in einem kleinen Raum, wo sich ein Schlüssel und ein Schalter befinden. Betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen, und laufen Sie durch die Passage. Nun sind Sie zurück im Raum mit den Ticketschaltern.

8. Gehen Sie hoch und folgen Sie dem Verlauf des Pfads – ignorieren Sie dabei den ersten Ausgang und nehmen Sie den zweiten, um zur rechten Reihe von Rolltreppen zu kommen. Unten angelangt, müssen Sie über den Weg zum gegenüberliegenden Matsch springen.

9. Sicher drüben angelangt, müssen Sie den Dieb und seinen Hund erledigen und dann nach rechts zur verschlossenen Tür gehen. Benutzen Sie den Schlüssel im Schloß an der Wand, um sie zu öffnen. Gehen Sie hindurch und zünden Sie innen angelangt eine Flare, um den Lichtschalter zu finden. Nehmen Sie nun die Items auf.

10. Gehen Sie raus und zum anderen Ende der Plattform. Sie sehen ein helles Licht und eine alte Münze auf dem Boden – nehmen Sie sie auf.

11. Gehen Sie zurück zu den Rolltreppen, mit denen Sie

untergekommen sind, und lassen Sie sich auf den unteren Weg fallen. Gehen Sie nach links und halten Sie sich rechts, damit Sie in die Nische kommen und so dem sich nähernden Zug ausweichen können.

12. Betreten Sie den roten Raum und erledigen Sie darin die beiden Diebe. Klettern Sie auf die beiden Blöcke direkt vor Ihnen und nehmen Sie den Speicherkristall über dem Eingang auf. Springen Sie von Ecke zu Ecke, bis Sie irgendwann auf die Blöcke kommen, die links neben dem Eingang liegen. Dazwischen befindet sich ein Schalter. Betätigen Sie ihn, damit einige Alarmsignale losgehen.

13. Klettern Sie wieder raus und halten Sie sich an der Gitterwand fest, die von der Decke baumelt. Sobald Sie in der Nähe der Spitze angelangt sind, müssen Sie rückwärts auf die nächste Plattform springen. Drehen Sie sich um und erschließen Sie den Dieb auf der erhöhten Plattform. Nehmen Sie das Medi-Pack, das er fallenläßt, und springen Sie dann zum Vorsprung, mit der verschlossenen Luke, welche sich in der rechten Seite der Decke befindet. Springen Sie von dort zur Plattform, die knapp darunter liegt, und dann rüber zur Plattform vor Ihnen, wo Sie etwas Munition finden – Sie können einen Teil davon sehen, der aus dem großen, hängenden Block herausragt.

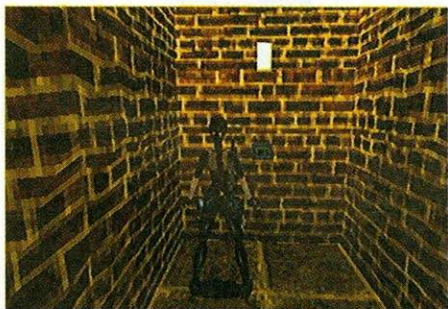
14. Gehen Sie zurück zur Plattform, auf die Sie mit einem Rückwärtssprung gekommen sind, und klettern Sie auf den erhöhten Vorsprung. Sehen Sie hier nach

oben, um eine Gitterwand zu entdecken. Springen Sie nach vorne und halten Sie sich daran fest – arbeiten Sie sich dann nach rechts. Lassen Sie sich am Ende fallen und Sie befinden sich nun auf der anderen Seite eines Tors.

15. Rutschen Sie den roten Abhang runter und begehen Sie sich auf den Vorsprung vor Ihnen. Vor Ihnen befindet sich ein grüner Abhang und darüber ein Fleischwolf. Springen Sie auf den rückwärtigen Abhang. Der Fleischwolf wird sich senken und Sie müssen die Greiftaste gedrückt halten. Lassen Sie sich vom Vorsprung fallen – Sie halten sich dann an der sich auflösenden Plattform fest. Springen Sie umgehend nach links auf den gelben Abhang. Sie werden anfangen zu rutschen, springen Sie daher nach vorne, um sich am dünnen gegenüberliegenden Vorsprung festhalten zu können. Lassen Sie sich auf die zusammenfallende Plattform fallen und halten Sie sich am Vorsprung darunter fest. Klettern Sie hoch und halten Sie dabei die Sprungtaste gedrückt. Sie kommen dann per Rückwärtssprung in ein sicheres Gebiet.

16. Unter Ihnen befindet sich ein Speicherkristall. Sie müssen rückwärts von der Plattform springen und dabei die Greiftaste gedrückt halten, um ihn zu bekommen.

17. Gehen Sie zurück zum ursprünglichen Speicherpunkt und springen Sie hoch und durch das Loch in der Decke. Klettern Sie die Gitterwand hoch, um zu den Flammenwerfern zu kommen. Huschen Sie vorsichtig am ersten vorbei, um zur Plattform in der Mitte zu kommen – wenn Sie an beiden vorbeiflitzen, kommen Sie zu einem Speicherkristall. Klettern Sie darauf und das



Feuer erlischt – nun können Sie auf die Wand vor Ihnen klettern. Nehmen Sie das kleine Medi-Kit und springen Sie vom abfallenden Block aus auf die Kletterwand in der Ecke.

18. Wenn Sie die Wand halb erklimmen haben, müssen Sie einen Rückwärtssprung ausführen. Sie sind in einem kleinen Gebiet mit einem Schalter an der Wand gelandet. Dies ist der Schalter für die Luke in der Decke des roten Raums, in dem Sie sich vorher befanden. Springen Sie zurück auf die Kletterwand und kriechen Sie unter den Flammen an der Spitze durch. Gehen Sie runter zur anderen Seite und arbeiten Sie sich zum Raum mit den Gitterplattformen vor.

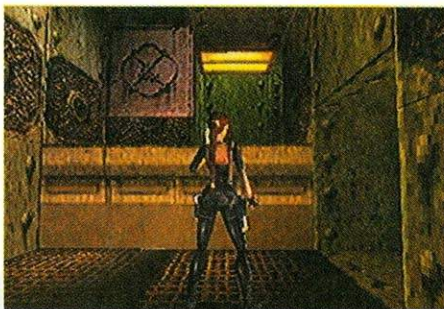
19. Lassen Sie sich durch die Lücke im Gitterboden fallen, um wieder zur Röhrenplattform zu kommen. Gehen Sie den Weg zurück und betreten Sie erneut den roten Raum. Gehen Sie rüber zum Raum mit dem Fleischwolf. Er hat sich gesenkt, Sie können sich jetzt also auf ihn stellen.

20. Sie werden einen Schlüssel auf einem kleinen Vorsprung in der linken Ecke finden. Nehmen Sie ihn, denn Sie werden ihn später brauchen.

21. Gehen Sie zurück in den roten Raum und arbeiten Sie sich hoch zur neu geöffneten Luke in der Decke.

22. Klettern Sie rein und erledigen Sie den Dieb und seinen Hund in dem neuen Raum. Lassen Sie sich durch den bröselnden Flur in das kleine Gebiet zwischen den Treppen fallen und ziehen Sie den Block am Ende der kleinen Passage. Nun fällt eine Plattform auf die andere Seite des Blocks. Klettern Sie wieder aus dem Loch und gehen Sie durch die nun offene Tür auf dem gegenüberliegenden Flur.

23. Folgen Sie dem Verlauf der Passage und kriechen Sie durch die letzte Sektion in das neue Gebiet. Nun hoch zur linken Seite, um dort die Tür zum zentralen blauen Raum zu öffnen. Gehen Sie aber noch nicht hindurch, sondern gehen Sie zur rechten Passage und



betätigen Sie dort den rechten Schalter. Sie müssen nun schnell zum Raum mit den drei Timern laufen. Rennen Sie am linken Rand des Pools vorbei, denn das Wasser wird Sie sonst abbremsen. Sie müssen zunächst die entfernteste Tür erreichen, bevor sie sich schließt. Betätigen Sie innen angelangt den Schalter und folgen Sie dem hinteren Tunnel bis hin zu den Türschaltern.

24. Betätigen Sie erneut den Schalter und sprinten Sie in den mittleren Raum. Der Schalter vom ersten Raum hat eine Luke im Dach geöffnet. Klettern Sie hoch und betätigen Sie den dortigen Schalter. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und Sie werden bald direkt vor den Türschaltern landen.

25. Der linke Schalter öffnet die letzte Tür, aber Sie müssen extrem schnell laufen, um hineinzukommen. Klettern Sie dort die linke Treppe hoch, springen Sie hoch und krallen Sie sich an die Grillplatte an der Decke. Schwingen Sie sich zum Ende rüber und lassen Sie sich fallen, um sich an der unteren Plattform festhalten zu können. Klettern Sie für einen Speicherkristall und einen Schlüssel hoch.

26. Lassen Sie sich ins Wasser fallen und finden Sie den kleinen Eingang zum Untertunneltunnel. Schwimmen Sie hindurch, um in einem kleinen Korridor zu landen. Folgen Sie dem Verlauf und schwimmen Sie durch die Tür am Ende, um bei den Treppen herauszukommen, die Sie zu Beginn erklimmen haben. Erledigen Sie den Dieb, der im Dunkeln lauert, und betreten Sie wieder den Ticketraum. Werfen Sie den Penny in die obere Ticketmaschine und ein Ticket fällt zum Boden. Nehmen Sie es auf und gehen Sie dann zu den linken Rolltreppen.

27. Wenn Sie etwas Munition für die Shotgun brauchen, sollten Sie auf das versperrte Fenster schießen, um ein Geheimgebiet zu erschließen. Klettern Sie danach wieder raus.

28. Springen Sie auf die Gleise und rennen Sie in Richtung des roten Glühens. Bleiben Sie auf der rechten Seite des Tunnels, erledigen Sie den Dieb und gehen Sie dann in die Nische. Betätigen Sie dort den Schalter und kehren Sie dann zum Tunnel zurück. Zwei Türen haben sich in der Zwischenzeit geöffnet, die linke davon enthält einen Speicherkristall.

29. Wenn Sie den Speicherkristall haben, müssen Sie zum Schalteraum und der dort neu geöffneten Tür laufen. Betätigen Sie den Schalter auf der anderen Seite des Wassers, um die anliegende graue Tür zu öffnen. Nun folgt ein komplexes Labyrinth.

30. Gehen Sie geradeaus und folgen Sie dem Korridor bis zum ersten Schalter.

31. Nun zurück zum Eingang und den zweiten linken Gang wählen, um den zweiten Schalter zu betätigen.

32. Drehen Sie sich um und laufen Sie zum gegenüberliegenden Raum. Betätigen Sie dort den Schalter.

33. Rennen Sie zurück und betätigen Sie den zweiten Labyrinthsschalter erneut.

34. Die Tür hinter Ihnen hat sich nun geöffnet, rennen Sie also nach vorne und drehen Sie sich nach rechts. Folgen Sie dem Korridor bis hin zum großen Raum. Gehen Sie zur linken Seite des Raums und achten Sie auf den sich auflösenden Boden. Zum Ende des Raums kommt eine dritte, sich auflösende Bodenplatte, direkt vor einem rosafarbenen Vorhang. Springen Sie hindurch, um einen verzierten Stern zu bekommen.

35. Gehen Sie zur anderen Seite des Raums. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Schlüssellocher. Benutzen Sie dort die beiden Schlüssel.

36. Die zwei Schlüssel öffnen die große graue Tür mit den Schwertern darüber. Gehen Sie hindurch und springen Sie über die Stachelgrube. Innen befindet sich der Steinmetzhammer, den Sie nehmen müssen. Vorsicht vor dem Hunde, wenn Sie rausgehen.

37. Gehen Sie zur Seite des Raums mit den Schlössern. Nehmen Sie die Items, zünden Sie eine Flare und springen Sie ins Wasser. In der linken Ecke befindet sich ein Tunnel, durch den Sie schwimmen müssen.

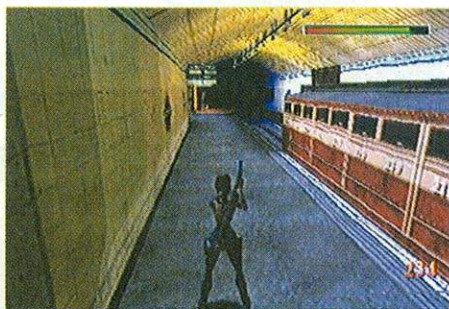
38. Im Gebiet mit dem zweiten Pool müssen Sie auf den ersten Vorsprung klettern und danach auf den großen Block, der sich dahinter befindet. Führen Sie einen Sprung aus dem Lauf aus und greifen Sie nach dem gegenüberliegenden Vorsprung. Ziehen Sie sich hoch und kriechen Sie zum Ende des Vorsprungs. Nun können Sie sich auf die andere Seite des Zauns fallen lassen.

39. Springen Sie zum nächsten Vorsprung und dann nach oben, wo Sie sich am Gitter festhalten müssen. Schwingen Sie sich rüber zum Loch in der Wand und kriechen Sie durch – erledigen Sie in jedem Fall zuvor die Ratten.

40. Sie kommen nun zu einem Ticketschalter. Benutzen Sie das Ticket, das Sie vorher bekommen haben, um vorbeizukommen. Gehen Sie die Treppen hoch und benutzen Sie den verzierten Stern an der Tür hinter den braunen Ticketschaltern. Betreten Sie den Raum und achten Sie dabei auf den Dieb, der angestürmt kommt.

41. Springen Sie hoch zum Loch im Dach, um ein Geheimgebiet zu entdecken. Kriechen Sie durch den braunen Tunnel und lassen Sie sich fallen, um an den Speicherkristall zu kommen. Drehen Sie sich dann nach links, um wieder in den Wasserraum zu kommen.

42. Gehen Sie zurück durch den Ticketschalter und betreten Sie das Ticketbüro. Dann nach rechts, wo Sie die



Rolltreppen benutzen und danach den Steinmetzhammer an der Tür. Betreten Sie den Raum und betätigen Sie den Schalter. Lassen Sie sich dann in das blaue Gebiet außerhalb des Raums fallen. Erledigen Sie den Hund und gehen Sie die Treppen runter.

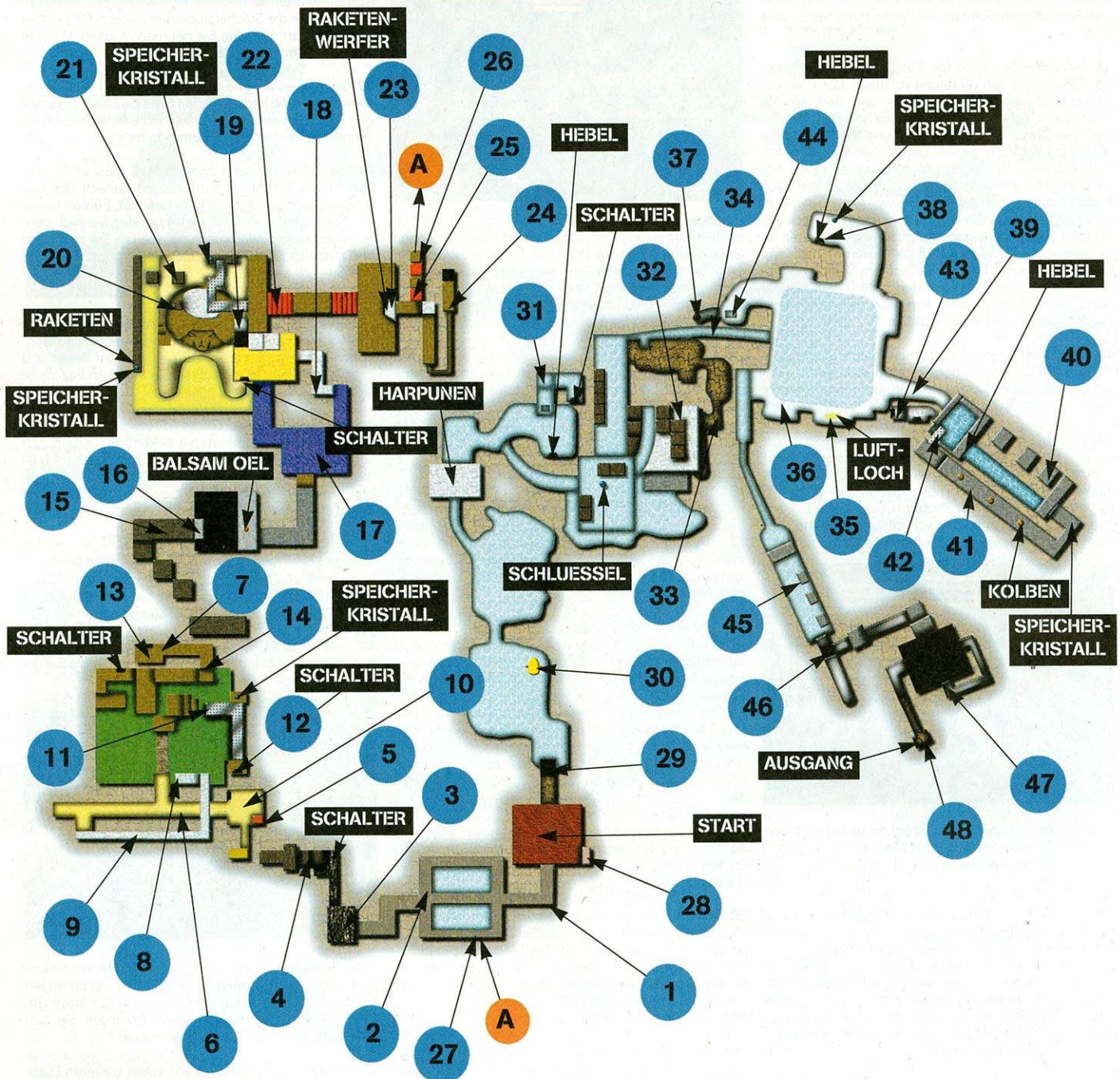
43. Sie erreichen einen Zug und einen weiteren Dieb. Nehmen Sie alle nützlichen Gegenstände auf und vergessen Sie dabei nicht den geheimen Tunnel in der Ecke am Ende der Gleise. Gehen Sie nun hoch und zurück zum Ticketbüro. Lassen Sie sich diesmal durch das Loch in die blaue Passage fallen.

44. Kriechen Sie durch den niedrigen Tunnel und springen Sie hoch, sobald Sie unter der Tür in der Decke angekommen sind. Klettern Sie hoch – Sie befinden sich nun im Zug.

45. Gehen Sie zum hinteren Ende und betätigen Sie den Schalter an der Wand, um die Tür im Boden zu öffnen. Lassen Sie sich fallen und kriechen Sie durch den Tunnel vor Ihnen.

46. Laufen Sie nach vorne, bis der Dieb erscheint. Schießen Sie nicht auf ihn, denn er wird davonlaufen und Sie müssen ihm folgen. Warten Sie, bis er die Tür geöffnet hat, und erledigen Sie ihn dann. Wenn Sie den Level beenden wollen, müssen Sie einfach nur den Abhang außerhalb des Raumes runterrutschen. Um das letzte Geheimnis zu bekommen, müssen Sie aber zunächst rüber zum erleuchteten Türbogen springen und die beiden Schalter betätigen. Diese haben nun Türen in dem Raum über dem rot erleuchteten geöffnet (über der Luke in der Wand). Auch die Falltür am hinteren Ende des Zugs ist nun auf.

LEVEL 7: LUDS GATE



1. Es geht in einem gemütlichen, heimeligen Raum los. Für romantische Gefühle bleibt aber leider keine Zeit, denn Sie müssen sofort drei Diebe erledigen. Begeben Sie sich danach in die Passage vor Ihnen.

2. Sie erreichen nach kurzer Zeit einen Raum mit zwei Pools und zwei Türen. Gehen Sie zunächst durch die linke Tür.

3. Folgen Sie dem Verlauf der Passage, bis Sie einen kleinen Raum erreichen. Eine Stacheldecke senkt sich, der Sie natürlich ausweichen müssen. Springen Sie da-

her hoch und greifen Sie nach dem Vorsprung in der gegenüberliegenden rechten Ecke. Ziehen Sie sich in Sicherheit und schießen Sie in den nächsten Raum, wo Sie den Schalter an der Wand betätigen müssen.

4. Der Schalter hat das Tor auf der hohen Plattform daneben gesenkt. Springen Sie hoch, greifen Sie nach der Kletterwand und arbeiten Sie sich nach oben. Kriechen Sie dort durch die niedrige Passage, bis Sie zu einem Abgrund kommen. Stoppen Sie und springen Sie dann hoch, um den darüberliegenden Vorsprung greifen zu können. Lassen Sie sich danach in das folgende Loch fallen.

5. Im nächsten Raum befindet sich ein Wächter, erledigen Sie diesen und ziehen Sie am grauen Block in der gegenüberliegenden Ecke. Betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen – achten Sie auf den Wächter, der nun hineinläuft. Folgen Sie der Passage und nehmen Sie die Erste rechts.

6. Im nächsten großen Raum befindet sich in der Mitte ein Satz gelber Stufen. Klettern Sie die Stufen hoch und begeben Sie sich auf den Vorsprung, der am Rand verläuft. Direkt vor Ihnen befindet sich eine Öffnung in der Wand. Springen Sie hoch und klammern Sie sich daran fest, um in den nächsten Raum zu kommen.

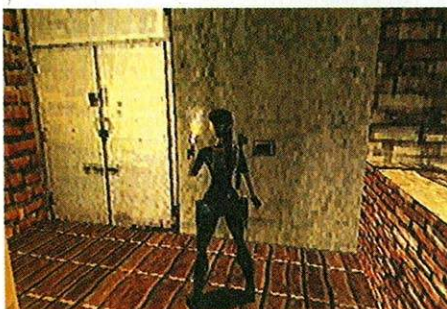
7. Drücken Sie gegen den Block, der sich in der Nähe des Eingangs befindet – es erschallt ein lautes Geräusch. Klettern Sie auf den Block und kriechen Sie durch die Öffnung, um sich auf der anderen Seite zum nun freien Ausgang fallen lassen zu können.

8. Folgen Sie dem Tunnel zurück bis zum Hauptraum. Der ursprüngliche Weg ist nun durch einen großen Stein blockiert, auf den Sie über die nächstliegende Stufe springen müssen. Begeben Sie sich dann zum Vorsprung über Ihnen.

9. Klettern Sie in den kleinen rechten Tunnel und folgen Sie dem Verlauf des Korridors. Sie kommen wieder zu der Passage, die zu diesem Raum geführt hat.

10. Nun zurück zum Raum, in dem Sie den ersten Block bewegt haben – er liegt am Ende der Passage. Drücken Sie den Block zurück in die Ausgangsposition. Gehen Sie nun zurück in den großen Raum mit den gelben Stufen.

11. Klettern Sie auf die Stufen und drehen Sie sich auf der obersten um. Rennen und springen Sie, um sich am Block in der Decke festhalten zu können. Schwingen Sie dann rüber zum Speicherkristall. Lassen Sie sich fallen und klettern Sie erneut die Stufen hoch. Klammern Sie sich dann wieder an der Decke fest. Schwingen Sie



diesmal nach rechts, lassen Sie sich schnell fallen und greifen Sie nach der unteren Plattform.

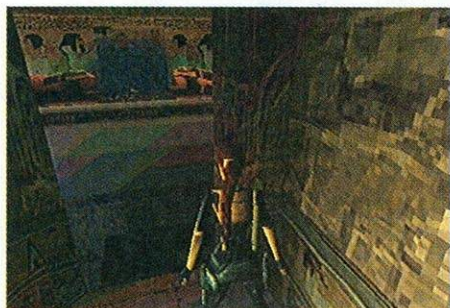
12. Klettern Sie hoch, um in die kleine Passage zu kommen, und betätigen Sie den Schalter am Ende. Lassen Sie sich dann auf den Boden zurückfallen und klettern Sie die Stufen ein drittes Mal hoch.

13. Springen Sie zum hohen Vorsprung über der obersten Stufe. Springen Sie rüber nach rechts und betätigen Sie den goldenen Schalter. Lassen Sie sich dann wieder zu Boden fallen und klettern Sie die Stufen hoch.

14. Der Schalter hat die Tür geschlossen, die Sie zuvor passiert haben, daher können Sie nun hoch in ein neues Gebiet klettern. Klettern Sie die neue Wand hoch und springen Sie von der Ecke der Plattform an der Spitze rüber zu dem kleineren Block.

15. Springen Sie nun zum linken Block, lassen Sie sich auf die nächste Ebene fallen, drehen Sie sich um und springen Sie hoch, damit Sie sich an den rechten Vorsprung klammern können. Laufen Sie um die Ecke und Sie werden die Tür zum nächsten Gebiet sehen. Gleiten Sie die Rampe runter und springen Sie am Ende, um sich am nächsten Vorsprung festklammern zu können. Klettern Sie hoch und gehen Sie durch die Tür.

16. Rutschen Sie die Rampe runter zur sich auflösenden Plattform. Sobald Sie dort angekommen sind, müssen



Sie nach vorne laufen und springen. Halten Sie den Greifknopf gedrückt, um den gegenüberliegenden Vorsprung zu nutzen.

17. Drüben angelangt sollten Sie das Balsamöl aufnehmen, bevor Sie durch den grauen Tunnel vor Ihnen kriechen. Lassen Sie sich am Ende in den Raum fallen. Erledigen Sie dort den Wächter und kriechen Sie durch den nächsten grauen Tunnel vor Kopf.

18. Sie landen in einem zweiten Raum mit einem aggressiven Wächter. Der Schalter an der Wand öffnet die Tür am Ende des letzten Korridors. Sie müssen sich dann in das Loch in der gegenüberliegenden rechten Ecke fallen lassen – es befindet sich hinter den Blöcken.

19. Sie müssen nun von der Metallplattform aus einen Sprung ansetzen und nach der Gitterwand greifen. Gehen Sie ganz rüber, um den Speicherkristall zu bekommen, und gehen Sie dann zurück. Sobald der Kamerawinkel wechselt, müssen Sie stoppen und sich fallen lassen. Sie müssen nun auf der Plattform, auf der Sie gelandet sind, den Kopf in eine Linie mit der Ecke, auf die Sie sich stellen müssen, bringen: Gehen Sie dann einen Schritt zurück und führen Sie einen Sprung aus dem Lauf aus.

20. Sie sollten die hohe Wand vor Kopf treffen und davon abprallen, um auf einem kleinen Vorsprung mit einem Medi-Pack zu landen. Nun führen Sie einen Sprung aus dem Stand zur einzelnen Plattform vor Kopf aus.

21. Nun steht ein Sprung aus dem Lauf an, der Sie zur erleuchteten, verwinkelten Plattform auf der linken Sei-



te bringen sollte. Halten Sie sich daran fest, klettern Sie hoch und springen Sie, sobald Sie rutschen, um den gegenüberliegenden Vorsprung zu erreichen. Nehmen Sie den Speicherkristall und schauen Sie sich um. Um von der Sphinx zu kommen, müssen Sie nur einen Sprung aus dem Lauf in Richtung des flachen, unteren gelben Felsens ausführen.

22. Schießen Sie auf die Wächter und klettern Sie die Stufen auf der rechten Seite der Sphinx hoch. Um einen Raketenwerfer zu bekommen, sollten Sie sich an der Plattform festhalten, die sich an der Spitze der Stufen befindet, und von dort aus einen Sprung in das dunkle, gegenüberliegende Loch wagen.

23. Sobald Sie den Raketenwerfer haben, müssen Sie wieder zurück und auf den Vorsprung an der Treppenspitze gehen. Ziehen Sie am Block, um eine besteigbare Fläche zu bilden, mit der Sie den neuen Korridor über dem Vorsprung erreichen können.

24. Laufen Sie durch den Korridor. Wenn Sie das Ende erreicht haben, müssen Sie eine komplette Drehung vornehmen und dann hoch zu dem Vorsprung springen, der über der Stelle liegt, über die Sie reingekommen sind.

25. Folgen Sie dem Verlauf des schönen Korridors und lassen Sie sich durch das Loch im Boden fallen. Sie sind nun auf der anderen Seite des Blocks, an dem Sie gerade gezogen haben. Ziehen Sie den Block nun auf den Vorsprung über den Treppen. Drehen Sie sich nun um



und ziehen Sie den Block zweimal nach hinten. Sie befinden sich nun auf dem Vorsprung über den Treppen. Lassen Sie sich fallen und greifen Sie nach dem Vorsprung. Klettern Sie dann zurück auf den ersten Block und nach oben zum hohen Tunnel.

26. Gehen Sie zurück zum schönen Korridor und lassen Sie sich dann in das Gebiet mit den rosafarbenen Steinen fallen. Das Ziehen am Block hat einen Türbogen geöffnet.

27. Sie sind nun wieder in dem Wasserraum vom Anfang.

28. Nun zurück zu dem Raum, in dem Sie den Level begonnen haben. Wenn Sie dort sind, müssen Sie zum rosafarbenen, rechten Vorsprung gehen und dort das Balsamöl benutzen. Das rote Sofa verschiebt sich und enthüllt einen Geheimgang.

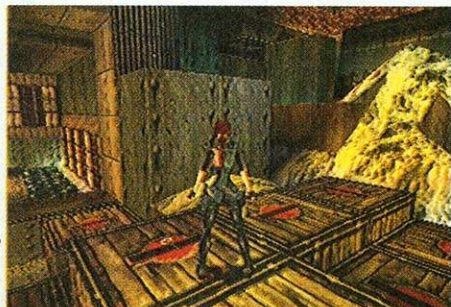
29. Gehen Sie durch die neue Passage. Sollten Sie in ein großes Loch fallen, keine Sorge – das ist so beabsichtigt. Wenn Sie ins Wasser fallen, schwimmen Sie nach oben, um Luft zu schnappen, und dann durch das unklare untere Wasser.

30. Ein neues Fahrzeug. Gehen Sie schnell unter die Unterwassereinheit und nach vorne. Vorsicht vor den Krokodilen und ab nach rechts. Suchen Sie nach einem roten Tunnel und folgen Sie seinem Verlauf. Holen Sie ab und zu Luft und durchsuchen Sie das Gebiet gründlich – viele Goodies verbergen sich dort.

31. Nehmen Sie im Gebiet mit den roten Steinen die Harpunen auf und schwimmen Sie dann durch den Tunnel zum Schalter in der gegenüberliegenden Ecke gegenüber dem Zaun mit dem Speicherkristall dahinter. Dies öffnet eine Luke im naheliegenden Dach. Schwimmen Sie hoch und durch die Luke. Klettern Sie hoch zum Vorsprung und betätigen Sie den Schalter an der Wand.

32. Schwimmen Sie durch die neue Luke unter Wasser und rüber zum dünnen Wasserstreifen auf der linken Seite. Klettern Sie raus und arbeiten Sie sich zur blauen Plattform mit den grauen Kisten vor. Erledigen Sie den Wächter und führen Sie dann einen Rückwärtssprung über den grauen Felsen hinter Ihnen aus. Betreten Sie dann den dunklen Korridor in der Ecke.

33. Arbeiten Sie sich durch. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie den schwarzen Taucher erwischen, bevor er ins Wasser am Ende kommt, und somit das Geheimgebiet dieses Abschnitts betreten. Schwimmen Sie durch das Wasser bis hin zu dem Gebiet, in dem



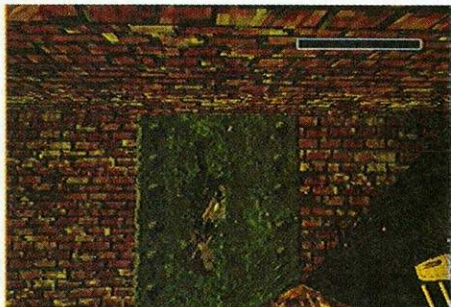
sich der Wächter befand, den Sie vorhin erledigt haben. Er hat einen wichtigen Schlüssel fallengelassen, nehmen Sie diesen auf. Hinter dem Wasser befindet sich zudem ein wichtiger Schalter. Er ist in einem Raum mit einem tiefen, schwer zu sehenden Eingang. Wenn Sie ihn finden, müssen Sie hineinschwimmen und den Hebel betätigen. Eine weitere Unterwasserluke wird sich öffnen, in der sich ein Speicherkristall befindet.

34. Nun zurück in das Wasser hinter den Kisten. Schwimmen Sie danach durch den langen Tunnel in der Ecke. Wenn Sie den Taucher zuvor nicht erledigen konnten, wird er Sie in diesem Tunnel angreifen – halten Sie also Ihre Harpune bereit. Achten Sie auch auf die Krokodile.

35. Wenn Sie aus dem Tunnel kommen, suchen Sie nach dem gelben Licht, das aus einer Nische strahlt, und schwimmen Sie in diese. Das Licht kommt von einem Taucher, der den Kampf gegen die Krokodile offensichtlich verloren hat. Gehen Sie weiter und erforschen Sie intensiv die Unterwasserhöhle.

36. Schwimmen Sie danach in den roten Steinraum, der sich in der untersten Ebene befindet. Er befindet sich auf der rechten Seite, wenn Sie in das Gebiet kommen. Innen befindet sich ein Schalter, der eine Luke im zweiten Etagenraum öffnet.

37. Gehen Sie zum obersten, linken Raum auf der rechten Seite der Höhle, um etwas Luft zu schnappen. Gehen Sie dann zurück und schwimmen Sie durch den grünen Raum, der sich direkt über dem Höhleneingang befindet. Schwimmen Sie bis zum Ende und tauchen Sie

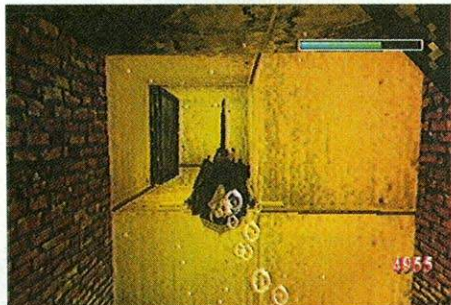


dann unter. Betreten Sie den neu geöffneten Raum und betätigen Sie den Hebel am Ende.

38. Schwimmen Sie zurück in den Luftraum, um wieder Luft zu tanken. Schwimmen Sie nun rüber zum gegenüberliegenden Raum auf der zweiten Ebene. Gehen

Sie hindurch und ziehen Sie dann den zweiten Hebel – es befindet sich dort auch ein Speicherkristall. Nachdem Sie am Hebel gezogen haben, greift Sie ein Taucher an. Wenn Sie noch genug Luft haben, erledigen Sie ihn. Wenn nicht, schwimmen Sie so schnell wie möglich zurück zum Luftraum. Dort werden Sie von einem zweiten Taucher angegriffen, halten Sie also die Harpune bereit.

39. Sobald das Gebiet sicher ist, nehmen Sie das Unterwassergefährte aus dem Raum rechts neben dem Luftraum. Gehen Sie durch die Luke im Boden und arbeiten Sie sich hoch durch den langen Tunnel. Sie kommen ne-



ben einem Wasserfall raus. Klettern Sie raus und lassen Sie sich in den kleinen Pool unter den Feuerplattformen fallen. Ziehen Sie am Hebel, um das Feuer zu löschen.

40. Klettern Sie aus dem Wasser und führen Sie Sprünge aus dem Stand durch, um zur nächsten, sicheren Plattform zu kommen. Nehmen Sie die Items in der Nähe der zweiten Plattform auf und nehmen Sie dann den Korridor vor Ihnen, sobald Sie die dritte erreicht haben.

41. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors, bis Sie drei Kolben erreichen, die sich nach oben und unten bewegen. Laufen Sie einfach unter ihnen hindurch.

42. Klettern Sie auf den Vorsprung am Ende der Passage und suchen Sie nach der Gitterdecke über dem Wasserfall. Sie müssen rennen und springen, um nach ihr greifen zu können. Schwingen Sie so rüber, daß Sie frontal zum Wasserfall stehen. Sie sollten dahinter einen kleinen Eingang sehen – lassen Sie sich fallen und halten Sie sich daran fest.

43. Kriechen Sie durch und lassen Sie sich in den nächsten Raum fallen. Benutzen Sie den Schlüssel, den Sie vom Wächter genommen haben, und benutzen Sie ihn am Schloß. Die rechte Tür wird sich öffnen – dahinter befinden sich ein Speicherkristall und ein Schalter. Betätigen Sie diesen. Nun öffnet sich die Tür am Ende des roten Steintunnels in der vorherigen Wasserpassage. Lassen Sie sich in den Pool fallen und bringen Sie das Gefährte zurück in die Wasserhöhle. Achten Sie auf die Krokodile.

44. Nachdem Sie in die Wasserhöhle gekommen sind, müssen Sie direkt zum roten Steintunnel schwimmen. Schwimmen Sie durch die offene Luke und dann hoch zur Oberfläche in das nächste Gebiet.

45. Ziehen Sie sich hoch auf die Plattform und Ihnen stehen drei große schwingende Klingen gegenüber. Sie müssen einen Sprung aus dem Stand vom rechten Rand der ersten Plattform ausführen, um an ihnen vorbeizukommen. Führen Sie diese Aktion aus, wenn die Klingen nach rechts schwingen. Ziehen Sie nach der Landung nach hinten und greifen Sie nach dem Rand der Plattform. Ziehen Sie sich hoch und treten Sie nach vorne, wenn die Klingen sich von Ihnen weg drehen. Gehen Sie dann zum vordersten Vorsprung der Plattform.

Wiederholen Sie diesen Vorgang für die nächste Klinge, um in Sicherheit zu kommen. Achten Sie auf den Abgrund zwischen der finalen Plattform und dem Eingang zur nächsten Sektion.

46. Sobald Sie den neuen Korridor betreten, müssen Sie sich umdrehen und nach oben sehen. Springen Sie und greifen Sie nach dem Vorsprung links in der Decke und ziehen Sie sich hoch. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie den großen Abgrund erreichen. Auf der anderen Seite ist ein kleiner Schacht.

47. Gehen Sie einen Schritt zurück und springen Sie dann nach vorne. Halten Sie den Greifknopf gedrückt, um sich an dem Schacht festhalten zu können. Lassen Sie sich fallen und greifen Sie den Vorsprung des Lochs darunter und ziehen Sie sich rein.

48. Kriechen Sie in den kleinen Tunnel, bis Sie stehen können. Bringen Sie sich in eine Linie mit dem rosafarbenen Schacht auf der gegenüberliegenden Seite. Gehen Sie einen Schritt zurück und führen Sie einen Sprung aus dem Lauf aus, um sich daran festhalten zu können. Ziehen Sie sich rein und kriechen Sie durch, um den Level abzuschließen.



LEVEL 8: INNENSTADT

1. Dies ist Sophie, der Endgegner des Levels. Gegen sie sind Ihre Pistolen nutzlos.

2. Rennen Sie aus dem Startraum und springen Sie auf den rosafarbenen Abhang und klettern Sie dann auf den höheren Vorsprung am Ende davon.

3. Gehen Sie ein Stück nach vorne und springen Sie, um nach dem Metallblock an der Decke greifen zu können. Schwingen Sie sich nach links in Richtung der Wand, die von dem rosa Licht beleuchtet wird.

4. Lassen Sie sich fallen und begeben Sie sich zum höheren Vorsprung. Sie müssen auf die Spitze des Vorsprungs springen, über den Sie gerade gekrochen sind.

5. Rennen Sie zum Ende des Vorsprungs und betätigen Sie den Schalter. Drehen Sie sich schnell um und laufen Sie zurück.

6. Der Schalter hat eine Plattform über dem Vorsprung gesenkt, so daß Sie nun noch höher klettern können.

7. Springen Sie von dieser Plattform auf die höhere vor Ihnen. Ziehen Sie sich hoch und laufen Sie zum Ende des Vorsprungs.

8. Springen Sie dort diagonal rüber und klammern Sie sich an die linke Kletterwand. Klettern Sie dort schnell zur Spitze.

9. Kriechen Sie durch das untere Loch an der Spitze der Kletterwand. Drehen Sie sich um, wenn Sie an der anderen Seite wieder rauskommen, und springen Sie auf den Vorsprung, durch den Sie gerade gekrochen sind.

10. Rennen Sie diese Plattform hoch und halten Sie an, nachdem Sie eine Stufe erklimmen haben. Rennen und springen Sie dann, um sich an der Plattform vor Ihnen festhalten zu können.

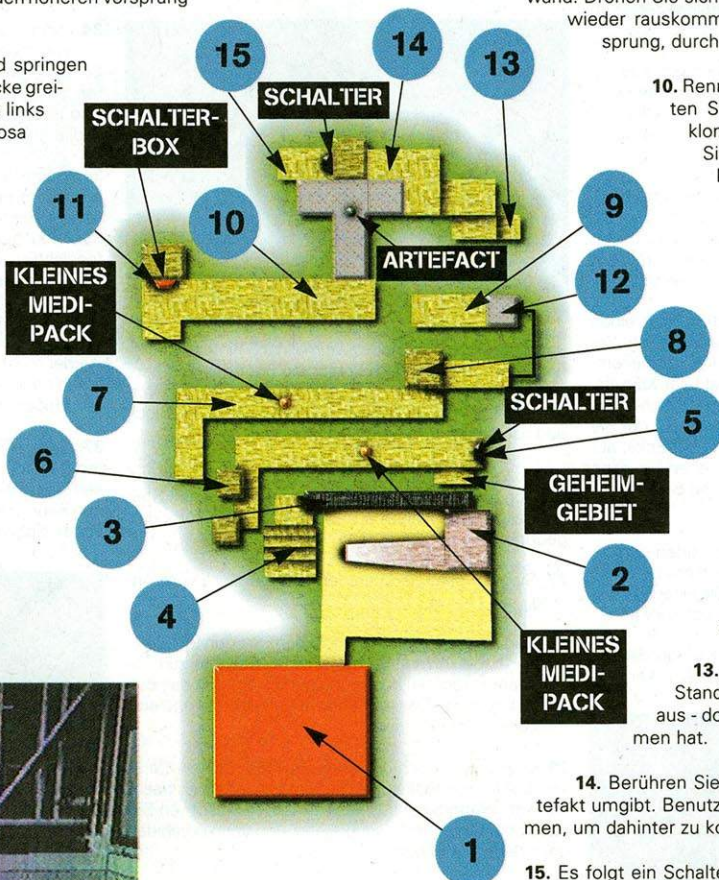
11. Ziehen Sie sich schnell hoch und laufen Sie zum Ende. Dort ist eine elektrische Schalterbox. Schießen Sie einige Male auf diese und Sophia – die sich auf der gegenüberliegenden Metallplattform befindet – bekommt einen Schlag und läßt dadurch das Artefakt fallen. Aufgrund der elektrischen Spannung können Sie dieses aber leider nicht erreichen.

12. Springen Sie zurück über den Weg, auf dem Sie gekommen sind, und lassen Sie sich auf die schwarze Plattform fallen. Sie befindet sich über dem Ausgang des Tunnels.

13. Führen Sie einen Sprung aus dem Stand zur gegenüberliegenden Plattform aus – dorthin, wo Sophia den Schlag bekommen hat.

14. Berühren Sie nicht das Metallgebiet, das das Artefakt umgibt. Benutzen Sie stattdessen die Steinplattformen, um dahinter zu kommen.

15. Es folgt ein Schalter. Betätigen Sie ihn, um den Strom abzuschalten. Nun können Sie das Artefakt aufnehmen und die London Levels somit komplettieren.



Der letzte Teil erwartet Sie in der nächsten Ausgabe

Rgb Pro Audio

Extension Kabel

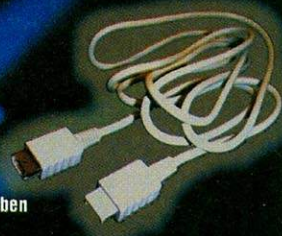


Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben



Link Kabel

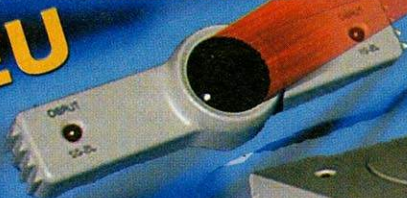
Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben



Remote Station

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen
gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

NEU



Schließen Sie ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an.
Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich
das lästige Durcheinander mit ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen
an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Console mit
allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.



120-1080 Block Memory Cards

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design.
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf. 39,95 DM	Unverbind. Preisempf. 59,95 DM	Unverbind. Preisempf. 89,95 DM
120 Block	360 Block	1080 Block



Double Shock Analog Controller

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM



2 - 4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbind. Preisempf. 29,95 DM	Unverbind. Preisempf. 39,95 DM
2 Meg	4 Meg

Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores
oder im gutsortierten Fachhandel

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

In unserem zweiten Teil der Komplettlösung zu Crashes neuestem Abenteuer helfen wir verzweifelten Bandicoots, bis zum letzten Level zu gelangen und den üblen Doctor Neo Cortex und seinen Voodoo-Masken-Komplizen zu besiegen. Weiterhin enthüllen wir, wo sich zwei streng geheime Levels befinden.

LEVEL 11- DINO MIGHT!: 1 KRISTALL, 2 EDELSTEINE, 1 RELIKT UND GEHEIMLEVEL

Dieser Level erinnert sehr stark an den Bone Yard-Abschnitt und beinhaltet genau dieselben Hindernisse, inkl. des großen alten Dinosauriers. Es gibt allerdings einige zusätzliche Gefahren, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen.

Die ersten davon sind die merkwürdigen grauen Bandicoots, die wild herumspringen. Um diese auszuschalten, müssen Sie abwarten, bis sie aufhören sich zu drehen – springen Sie ihnen dann einfach auf den Kopf. Die Dampfblöcher sind ebenfalls gefährlich, während sie gerade ihren Dampf ablassen, warten Sie daher vorsichtig ab und springen Sie dann in einem sicheren Moment über sie drüber. Nach dem ersten Checkpoint werden Sie an einer Drahtgitter-Plattform vorbeikommen. Diese wird Sie später zu dem geheimen Edelstein bringen, allerdings müssen Sie vorher Level 27 beenden, um den gelben Plattform-Edelstein zu bekommen. Ziehen Sie daher vorerst weiter.

Ein Stück weiter werden Sie ein großes Ei finden, in dem sich ein niedlicher Baby-Dinosaurier befindet, der Ihnen bei den nächsten Hindernissen helfen wird. Seine Hilfe ist nicht unbedingt notwendig, beschleunigt die Sache aber ein wenig.

Nach dem Ritt auf dem Dinosaurier werden Sie an



der Bonuslevel-Plattform vorbeikommen, die Sie benutzen sollten, um den Edelstein für das Zerstören aller Kisten zu bekommen. Bei Ihrer Rückkehr werden Sie erneut von dem riesigen Dinosaurier verfolgt werden. Benutzen Sie dabei dieselbe Taktik wie zuvor – es wird sich zwar als etwas schwieriger erweisen, aber mit ein wenig Übung werden Sie früher oder später den Warpkugel-Ausgang erreichen.

Geheimer Level 32 – Eggipus Rex

Benutzen Sie die gelbe Edelstein-Plattform, um in den Abschnitt des Levels zu gelangen, wo Sie den zweiten Edelstein eingesammelt haben. Gehen Sie weiter bis zum Ende und rennen Sie, wenn der große Dinosaurier Sie jagt, direkt in den zweiten Pterodaktylus hinein. Er wird Sie in die Luft heben und Sie nach oben in einen brandneuen Level mit einem dritten Edelstein fliegen.

DEEP TROUBLE: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 ROTER EDELSTEIN, 1 RELIKT

1. Beim Betreten des Levels werden Sie sofort Zugang zu einem Jetski haben. Zögern Sie nicht, davon Gebrauch zu machen, und säubern Sie den ersten Abschnitt des Levels von Gegnern und Kisten. Vergessen Sie nicht, die roten Korallen zu zerstören, um eine dieser wichtigen Kisten aufzudecken.

2. Verfahren Sie bei den sich drehenden Klingen genauso wie beim ersten Unterwasser-Level. Passen Sie auf die Mine zu Ihrer Rechten, wenn Sie herauskommen, und die gegnerischen Tentakel etwas weiter unten links auf.

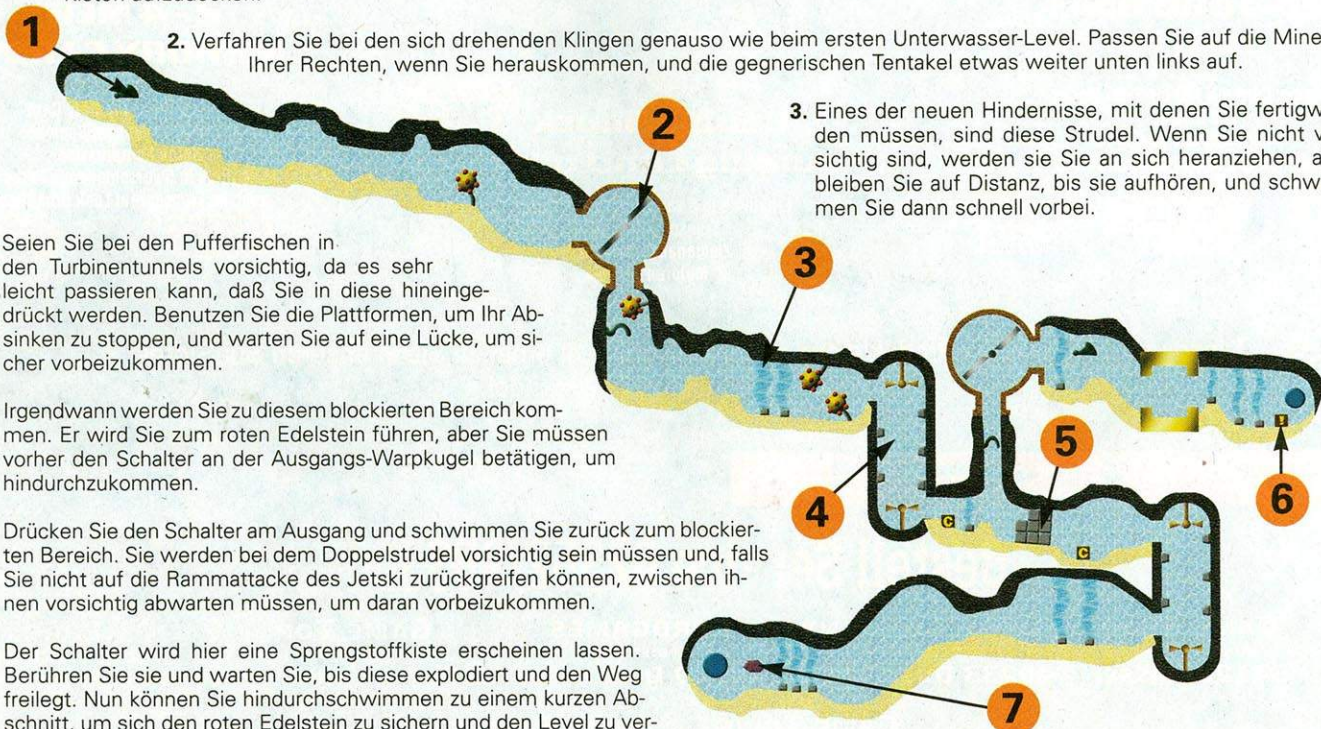
3. Eines der neuen Hindernisse, mit denen Sie fertigwerden müssen, sind diese Strudel. Wenn Sie nicht vorsichtig sind, werden sie Sie an sich heranziehen, also bleiben Sie auf Distanz, bis sie aufhören, und schwimmen Sie dann schnell vorbei.

4. Seien Sie bei den Pufferfischen in den Turbinentunnels vorsichtig, da es sehr leicht passieren kann, daß Sie in diese hineingedrückt werden. Benutzen Sie die Plattformen, um Ihr Absinken zu stoppen, und warten Sie auf eine Lücke, um sicher vorbeizukommen.

5. Irgendwann werden Sie zu diesem blockierten Bereich kommen. Er wird Sie zum roten Edelstein führen, aber Sie müssen vorher den Schalter an der Ausgangs-Warpkugel betätigen, um hindurchzukommen.

6. Drücken Sie den Schalter am Ausgang und schwimmen Sie zurück zum blockierten Bereich. Sie werden bei dem Doppelstrudel vorsichtig sein müssen und, falls Sie nicht auf die Rammattacke des Jetski zurückgreifen können, zwischen ihnen vorsichtig abwarten müssen, um daran vorbeizukommen.

7. Der Schalter wird hier eine Sprengstoffkiste erscheinen lassen. Berühren Sie sie und warten Sie, bis diese explodiert und den Weg freilegt. Nun können Sie hindurchschwimmen zu einem kurzen Abschnitt, um sich den roten Edelstein zu sichern und den Level zu verlassen.



LEVEL 13 - HIGH TIME: 1 KRISTALL, 1 LILA EDELSTEIN, 1 RELIKT

Dieser Abschnitt spielt sich fast identisch zum Hang 'em High-Level in Abschnitt 2 ab. In diesem Level finden Sie ebenfalls einen lila Edelstein, der Ihnen Zugang zu dem geheimen Levelstück im Tomb Time-Level des zweiten Abschnitts verschafft.

Die einzige neue Gefahr, die Ihnen in diesem Level begegnet, sind die kleinen Männer, die Feuerbomben auf den Boden werfen. Sie werden diese leicht an der verräterischen brennenden Kohle auf dem Boden erkennen können. Ein Doppelsprung wird Sie an den Flammen vorbeibringen – oder Sie warten einfach ab, bis die Flammen ausgegangen sind, und rennen dann vorbei. Gleich nach dem ersten Paar an Flammenwer-

fern werden Sie zu einem weiteren Kletterabschnitt gelangen. Gehen Sie hier genauso wie



beim letzten Mal vor und denken Sie dabei an die Schwierigkeit, den Abstand zu den Gegnern richtig einzuschätzen. Direkt danach findet sich die sehr wichtige Bonus-Plattform, die Sie für den Kistenedelstein benötigen. Wenn Sie danach etwas weitergehen, werden Sie zu einem kleinen Balkonabschnitt kommen.

Wenn Sie die beiden geheimen Edelsteine aus den vorangegangenen Levels eingesammelt haben, werden Sie eine zweite schwebende Plattform finden. Diese wird Sie zu dem lila Edelstein bringen, der Ihnen wiederum Zugang zum zweiten Tomb Time-Edelstein verschafft. Verlassen Sie dann einfach den Level durch die Warpkugel.

LEVEL 14 - ROAD CRASH: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT + GEHEIMLEVEL

1. Eines der neuen Hindernisse auf dieser Straße sind die Straßensperren. Sie können notfalls einfach hindurchrasen, allerdings reduziert sich dabei Ihre Geschwindigkeit drastisch. Merken Sie sich ihre Positionen, es sind ja nicht allzu viele, und Sie werden problemlos an ihnen vorbeibrausen können.

2. Halten Sie Ausschau nach diesen Straßenzeichen mit einem Außerirdischen-Kopf darauf. Wenn Sie es rammen, kommen Sie in einen geheimen Jet-Ski-Geheimlevel 31, genannt Hot Coco, wo Sie alle Kisten zerstören müssen, um einen supergeheimen Edelstein zu bekommen.

3. Wie schon bei der ersten Strecke ist es am besten, sich einzuprägen, welche Rampen Sie benutzen sollten, und die anderen zu umfahren – besonders im Time Trial-Modus, wo Sie wertvolle Zeit in der Luft verlieren können.



4. Passen Sie auf die anderen Fahrer auf, da sie wirklich lästig werden können, wenn sie sich einmal vor einem festsetzen. Wenn Sie die Hindernisse kennen, können Sie leicht die Bewegungen der Gegner berechnen, da diese immer auf die sichere Straßenseite ausweichen. Wenn Sie dies abschätzen können, werden Sie mit Leichtigkeit an ihnen vorbeiziehen können.

5. Seien Sie vorsichtig bei dieser engen Kurve, da Sie sie mit Ihrem Motorrad nicht bei voller Geschwindigkeit nehmen können. Reduzieren Sie Ihre Geschwindigkeit, während Sie in die Kurve hineinfahren, und reißen Sie das Motorrad herum – treten Sie dann voll auf's Gas.

6. Solange Sie wissen, wo sich die einzelnen Polizeiautos befinden, stellen diese keine allzu große Bedrohung dar. Sie kommen Ihnen eigentlich nur dann in die Quere, wenn sich ein anderer Fahrer neben Ihnen festsetzt. Wenn Sie nicht vorsichtig sind, können diese Sie nämlich von der Straße drängen.

7. Sie werden bei den Turbo-Boosts etwas vorsichtiger sein müssen, allerdings ist es zum Schlagen des Time Trial-Modus unerlässlich, den Wheelie so lange wie möglich zu halten. Wie zuvor ist das Motorrad in dieser Position viel schwieriger zu kontrollieren, aber auch wesentlich schneller. Mit etwas Übung werden Sie diese Position über gewaltige Abschnitte der Strecke halten können.

LEVEL 15 - DOUBLE HEADER: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT

Dieser Level spielt sich genauso wie Toad Village und Gee Wiz, da er eine einfache Geradeaus-Wanderung darstellt. Der einzige Unterschied stellt auch den Hintergrund für den Levelnamen dar: Hier schwingen gefährliche zweiköpfige Riesen ihre Keulen, so daß Sie besonders vorsichtig vorgehen müssen. Direkt nach dem Start werden Sie schon mit einem dieser großen Typen kon-

frontiert. Um sie zu besiegen, müssen Sie einen gut getimeten Doppelsprung ausführen und sie direkt vor den Kopf treffen. Gehen Sie weiter durch den Level und schalten Sie dabei die Gegner wie zuvor aus – Sie werden bemerken, daß es dieselben wie in den zuvor erwähnten Levels sind. Achten Sie auf die Vielzahl von Sprengstoffkisten, die über den gesamten Level verteilt

sind. Wenn alle Stricke reißen, können Sie sogar die Erhebungen am Rand des Weges benutzen, um unnötigen Schaden zu vermeiden.

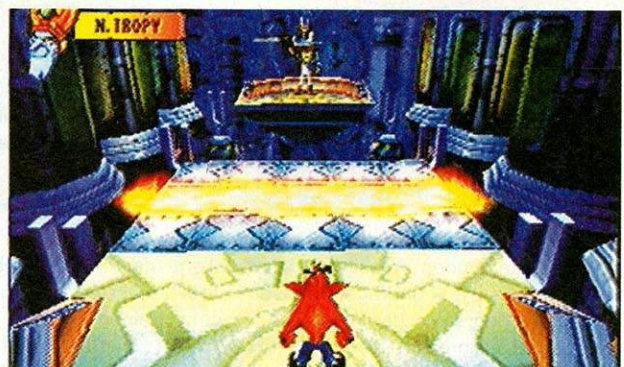
Irgendwann werden Sie zu der Bonus-Plattform gelangen – benutzen Sie diese, um die wichtigen Kisten zu zerstören, und laufen Sie dann weiter bis zur Warpkugel am Ende des Levels, um diesen abzuschließen.

AREA 3 BOSS - N. TROPY

Diese merkwürdige Figur ist recht schwierig zu besiegen, daher werden Sie einige punktgenaue Sprünge ausführen müssen, um mit ihm fertigzuwerden. Wie bei allen anderen Bossen greift N. Trophy in insgesamt drei Phasen an.

Zuerst wird er mit einigen Plasmakugeln auf Sie feuern, die Sie überspringen müssen. Daraufhin wird eine Serie von Plasmastrahlen von links, von rechts und von vorne auf Sie zukommen, über die Sie ebenfalls drüberspringen müssen.

Zum Schluß wird er die Blockformation vor Ihnen ändern und Ihnen einen Weg freimachen, so daß Sie ihn erreichen können. Die Formation ist zufällig, und Sie werden vorsichtig von Block zu Block springen und ihn mit der Slide-Kick-Attacke angreifen müssen. Dies wird so weitergehen, bis Sie ihn dreimal getroffen und den Abschnitt damit erfolgreich beendet haben.



LEVEL 16 - SPHYNXINATOR: 1 KRISTALL, 2 EDELSTEINE, 1 RELIKT

1. Direkt nach dem Start werden Sie an einer Weggabelung ankommen. Die linke Route führt Sie zu vier Extraleben. Welchen Weg auch immer Sie wählen, Sie werden zurückkehren und auch den anderen entlanggehen müssen, um alle Kisten zu zerstören und diesen Edelstein zu bekommen.
2. Passen Sie bei den Stacheln im Boden auf. Es ist etwas riskant, Sie zu überspringen (ein Risiko, das Sie beim Time Trial-Mode allerdings eingehen müssen). Sie können an ihnen vorbeilaufen, während sie voll ausgefahren sind.
3. Timen Sie Ihren Sprung auf diese Plattform aufgrund der Stacheln im Boden sehr vorsichtig. Die bewegliche Plattform, von der Sie abspringen müssen, macht dies ein wenig trickreich, also schauen Sie genau hin, bevor Sie losspringen.
4. Sie werden vorsichtig vorgehen müssen, wenn Sie durch diese Lichtkegel springen, denn Sie werden dabei nicht nur den tödlichen Giftfeilen ausweichen müssen, sondern auch der Nitro-Kiste. Versuchen Sie, von der ersten braunen Kiste abzuspringen und die Nitro-Kiste mit einem Doppelsprung zu umgehen.
5. Dieser rutschige Abschnitt kann ein ziemliches Problem darstellen. Warten Sie, bis der erste Block all die Nitro-Kisten zerstört, und springen Sie dann auf den Block, wenn er sich Ihnen nähert. Warten Sie, bis der zweite Block fällt, springen Sie auf ihn und dann weiter in Sicherheit.
6. Nachdem Sie den blauen Edelstein in Level 20 aufgesammelt haben, wird diese geheime Plattform auftauchen und Sie zum zweiten Edelstein bringen.
7. Springen Sie vorsichtig auf diese Plattform und sie wird Sie zu einer weiteren Plattform bringen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie von dieser zweiten wieder abspringen, da dort ein fieser Eingeborener mit einem tödlichen Flammenwerfer wartet.



8. Vergessen Sie nicht, diese Bonusplattform nach oben in den Kisten-Zerstör-Bonuslevel zu nehmen, da Sie ansonsten den ersten Edelstein verpassen würden. Nachdem Sie zurück sind, gehen Sie einfach die Treppen hinauf und beenden den Level.

9. Sie werden nur dann in der Lage sein, diesen Sprung zu meistern, wenn Sie die Gleit-Drehfähigkeit gemeistert haben. Sie werden einen Doppelsprung ausführen und dann auf die andere Seite hinübergreifen müssen.

10. Passen Sie auf diese fiesen kleinen Affen auf, die sich in den Töpfen verstecken. Schalten Sie sie alle mit einer kräftigen Drehattacke aus.
11. Sie werden hier schnell vorgehen müssen, da die Türen sich nur für eine kurze Weile öffnen und die roten Skarabäus-Plattformen einstürzen, sobald Sie auf sie treten.
12. Schnappen Sie sich nun Ihre vier Extraleben und hüpfen Sie auf die Plattform, um den Level letztendlich abzuschließen.

LEVEL 17 - BYE BYE BLIMPS: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT

In diesem Level übernehmen Sie die Steuerung eines kleinen Doppeldeckers. Das Hauptziel ist es, die sieben grünen Luftschiffe abzuschießen und dabei dem Gewehrfeuer der feindlichen Flugzeuge auszuweichen. Es ist relativ einfach, diesen Level erfolgreich zu beenden, solange Sie die grundsätzliche Taktik beim Ausweichen vor den feindlichen Flug-

zeugen befolgen. Generell werden diese nur dann auf Sie feuern, wenn Sie direkt auf sie zufliegen, oder ihre Positionen vor Ihnen einnehmen, wenn Sie zu lange Zeit damit verbringen, auf eines der Luftschiffe zu feuern. Die beste Taktik ist es, mit Dauerfeuer auf eines der Luftschiffe zuzufiegen und bei Auftauchen feindlicher Flugzeuge einfach einen

Kreis zu fliegen. Bis Sie die Luftschiffe wieder im Visier haben, werden die Gegner abgefliegen sein und Ihnen so einen weiteren Angriffsanflug erlauben. Wiederholen Sie das für alle sieben Luftschiffe und benutzen Sie dabei die Extraleben-Kisten, um im Notfall Ihre Lebensenergie aufzufrischen.

LEVEL 18 - TELL NO TALES: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT

Dies ist ein weiterer Jetski-Level und er erinnert sehr stark an den ersten. Die Hindernisse sind exakt die gleichen, aber es gibt mehr von ihnen. Benutzen Sie die gleiche Taktik wie zuvor, wenn Sie den Level erstmals beenden – Sie können ihn

nämlich erneut generell so langsam angehen, wie Sie es für nötig befinden, wodurch Sie problemlos all die wichtigen Kisten mitnehmen können. Selbst wenn Sie eine verpassen, können Sie den Vorteil der 360°-Spielumgebung nutzen

und zurückgehen. Dies wird lediglich während des Time Trial-Modus trickreich, merken Sie sich also schon beim ersten Mal, egal wie langsam Sie durch den Level fahren, wo die gefährlichen Abschnitte sind.

LEVEL 19 - FUTURE FRENZY: 1 KRISTALL, 2 EDELSTEINE, 1 RELIKT

Dieser Level kann sich anfangs als etwas schwierig erweisen, da Sie mit einer ganzen Ladung an neuen Feinden konfrontiert werden. Jeder Gegner hat sein eigenes Angriffsmuster und die Mehrheit von ihnen verläßt sich auf einen Schutzschild irgendeiner Art, so daß Sie nur

bei gesenktem Schild zum Angriff kommen. Es ist sehr wichtig, daß Sie lernen, wann die Gegner verwundbar sind und wann nicht, denn darin liegt der Schlüssel zum Erfolg. Die Apfel-Bazooka ist hier ebenfalls ein nützliches Utensil, da Sie damit die Gegner auf einige Entfernung

aus dem Weg schaffen können. Die beste Taktik ist es, sich die nötige Zeit zu nehmen und nicht nach vorne zu stürzen, wenn Sie nicht wissen, was Sie erwartet. Der zweite Edelstein in diesem Level kann nur erlangt werden, indem Sie Level 29 beenden.

LEVEL 20 - TOMB WADER: 1 KRISTALL, 1 BLAUER EDELSTEIN, 1 RELIKT

In diesem Level kommt es durch den sinkenden und steigenden Wasserspiegel vor allem auf Timing an. Die Grundregel lautet, daß Sie ertrinken werden, wenn das Wasser hoch steht, also führen Sie Ihre Schritte aus, wenn der Wasserstand gerade niedrig ist. Wann immer Sie ei-

nen mit Wasser gefüllten Abschnitt sehen, sollten Sie stehenbleiben und sehen, was darin passiert – dabei können Sie sich auch in Ruhe einen Überblick über mögliche Plattformen verschaffen. Behalten Sie dabei immer im Hinterkopf, daß Sie auch bei niedrigem Wasserstand

noch auf Löcher im Boden achten müssen, die oft relativ schwierig zu erkennen sind. Vergessen Sie nicht die Bonus-Plattform nach den ersten paar wassergefüllten Abschnitten und achten Sie auf die dünnen Gegner mit den Schilden. Diese können wirklich lästig werden, be-

sonders wenn sie versuchen, auf eine Plattform zu springen, und sie Sie immer wieder zurückdrücken. Generell werden Sie einen Doppel-

sprung und eine Drehattacke ausführen müssen, um sie loszuwerden. Sie werden irgendwann bei einer versteckten Plattform ankomen,

welche Sie zu einem kurzen Levelabschnitt bringt, in dem Sie den blauen Edelstein einsammeln können.

AREA 4 BOSS - N. GIN

Dies ist ein ziemlich beeindruckender Boß, aber er ist relativ einfach zu besiegen. Generell stehen Sie in der Rolle von Coco einem riesigen Roboter gegenüber und müssen in Ihrem kleinen Raumschiff um ihn herumfliegen und diverse Teile von ihm abschießen. Sein erster Angriff erfolgt mit den Schulterraketen. Sie wer-

den bemerken, daß diese gelb aufblitzen – alles Gelbe, was Sie an diesem Boß sehen, sind seine verwundbaren Stellen, also treffen Sie sie so oft wie möglich. Er wird dann einen seiner Arme erheben und Sie werden am unteren Bildschirmrand verweilen müssen, da er seinen Plasmastrahl abfeuert. Zielen Sie dann schnell

auf seinen Arm und feuern Sie. Wiederholen Sie dies mit dem anderen Arm und nach einigen Angriffen wird er explodieren. Nachdem Sie seine Schulterwaffen abgeschossen haben, müssen Sie nur noch auf die gelbe Scheibe auf seinem Bauch schießen und er wird irgendwann das Zeitliche segnen.

LEVEL 21 - GONE TOMORROW: 1 KRISTALL, 2 EDELSTEINE, 1 RELIKT

Dies spielt sich fast identisch zu Future Frenzy und Sie werden mit weiteren der gleichen Gegner konfrontiert. Mittlerweile sollten Sie gelernt haben, wann Sie jeden einzelnen von ihnen angreifen müssen, und Ihre Apfel-Bazooka nicht vergessen – diese kann sich nämlich als enorm wichtig erweisen, wenn es darum geht, Gebiete in der Nähe von beweglichen Böden zu säubern. Von denen gibt es nämlich ei-

ne ganze Menge und genau an diesen Stellen werden Sie besonders vorsichtig sein müssen. Die einzigen Neuzugänge bei den feindlichen Truppen sind zwei riesige Roboter, die mit Raketen nach Ihnen feuern. Der erste ist ziemlich simpel zu besiegen, denn Sie müssen lediglich drei seiner Raketen ausweichen, woraufhin er seine mit einer Zielscheibe versehene Rückseite in die Luft erheben wird, für die Sie le-

diglich einen Schuß aus der Bazooka benötigen. Der zweite wird genauso ausgeschaltet, allerdings befindet er sich am Ende eines beweglichen Bodens, welcher tödlich sein kann, wenn Sie sich zu weit nach vorne wagen. Gegen Ende des Levels werden Sie eine geheime Plattform finden – diese wird erst dann betretbar werden, wenn Sie den grünen Edelstein aus Level 23 eingesammelt haben.

LEVEL 22 - ORANGE ASPHALT: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT

1. Sie werden bei den Polizeiwagen extrem vorsichtig sein müssen, da diese sich nun hin und her über die Straße bewegen. Sie sollten vorausahnen, auf welcher Straßenseite Sie sich halten müssen, um ihnen auszuweichen.

2. Wie zuvor sollten Sie lernen, welche Rampen Sie benutzen sollten und an welchen Sie einfach nur Zeit verlieren. Dies ist besonders wichtig im Time-Trial-Modus.

3. Achten Sie auf die Straßensperren, Sie können zwar hindurchfahren, aber sie bremsen Sie enorm ab. Hinter dieser versteckt sich ein wichtiger Turbo-Boost, also sollten Sie sie vorsichtig umfahren und den Boost ausnutzen.

4. Sie werden vorsichtig dem Polizeiwagen ausweichen



müssen, um die zwei Rampen zu erwischen und die folgende Straßensperre zu umgehen. Sie werden aufgrund der scharfen Rechtskurve besonders vorsichtig sein und Ihre Geschwindigkeit geringfügig senken müssen, damit Sie nicht riskieren, von der Strecke zu fliegen.

5. Wann immer Sie einen Turbo-Boost erwischen, ist es (besonders beim Time Trial) essentiell wichtig, daß Sie diese Supergeschwindigkeit so lange wie möglich beibehalten. Wie zuvor wird das Motorrad extrem schwierig zu steuern sein und die Kurven auf diesem Kurs sind recht scharf, so daß Sie wirklich sehr vorsichtig sein müssen.

6. Sie werden jeden der Turbo-Boosts und jede der Rampen erwischen müssen, um die Ziellinie zu erreichen – der Grund dafür sind die klaffenden Löcher im Boden. Es ist sehr wichtig, daß Sie sich für die folgende Sprungserie in der Mitte der Strecke halten.

7. Während Sie über die letzten paar Rampen springen und die letzten Turbo-Boosts mitnehmen, wird das Motorrad zunehmend schwieriger zu kontrollieren. Sie müssen um jeden Preis in der Mitte der Strecke verweilen, um das letzte Bodenloch zu überspringen – falls Sie diese letzte Hürde sicher gemeistert haben, werden Sie Ihre Belohnung entgegennehmen können.

LEVEL 23 - FLAMING PASSION: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 GRÜNER EDELSTEIN, 1 RELIKT

Dieser Level spielt sich fast genauso wie High Tide, er beinhaltet genau die gleichen Gegner und Hindernisse. Die größte Schwierigkeit an diesem Level ist die Tatsache, daß es eine deutlich größere Menge an Feuerbomben als in High Tide gibt. Es ist einfach, an ihnen vorbeizukommen, indem Sie entweder einfach ab-

warten und erst springen, wenn der Weg sicher ist, oder indem Sie sie mit der Apfel-Bazooka schon im Voraus ausschalten. Passen Sie auf den Schwertkämpfer auf und denken Sie daran, daß Sie ihn nur von hinten erledigen können.

Ungefähr in der Mitte des Levels werden Sie eine geheime Plattform finden, welche Sie zu dem grünen Edelstein bringt, der Ihnen wiederum die Möglichkeit gibt, den zweiten Edelstein im Gone Tomorrow-Level einzusacken.

LEVEL 24 - MAD BOMBERS: 1 KRISTALL, 1 EDELSTEIN, 1 RELIKT

Dieser Level erinnert stark an Bye Bye Blimps, allerdings ist es diesmal Crash, der die Kontrolle über den Doppeldecker übernimmt. Auch sind diesmal keine Luftschiffe das Ziel, stattdessen müssen Sie fünf große Bomberflugzeuge zerstören. Die generelle Taktik findet auch hier wieder Anwendung, fliegen Sie

also abwechselnd auf jeden der Bomber zu während Sie auf sie feuern, und machen Sie dann eine volle 360°-Drehung, wenn die gegnerischen Flugzeuge sich vor Ihnen in Position für ihren Angriff begeben. Indem Sie dies tun, locken Sie die Gegner weg von ihrem gewählten Ziel, so daß Sie jeden Bomber ohne

größeren Energieverlust abschießen können. Das einzige Problem ist es, daß die Bomber andauernd in Bewegung sind und Sie an jedem die beiden Motoren einzeln abschießen müssen. Solange Sie jedoch dem feindlichen Feuer ausweichen, sollte dies nicht allzu schwierig für Sie werden.

LEVEL 25 - BUG LITE: 1 KRISTALL, 2 EDELSTEINE, 1 RELIKT

1. Sie können schon am ersten Abschnitt des Levels erkennen, daß dies trickreich wird. Die beste Taktik ist es, zu versuchen, die Gegner mit Ihrer Apfel-Bazooka auszuschalten und so den Weg voraus zu säubern. So werden Ihre einzigen Probleme hier die Löcher im Boden sein.

2. Vergessen Sie nicht, daß die Platten mit dem roten Skarabäus-Symbol einstürzen, sobald Sie auf sie treten. Sie werden hier schnell springen müssen, um zu überleben.

3. Direkt nach dem ersten Checkpoint werden Sie den ersten Glückkäfer finden. Sie müssen ihn lediglich berühren und er wird beginnen, Sie zu umkreisen. Sie werden sich schnell bewegen müssen, damit Sie nicht in totaler Dunkelheit enden.

4. Auf dem weiteren Weg werden Sie drei Giftpeil-Lichtkegel finden. Der beste Weg an ihnen vorbei ist ein Doppelsprung über das Loch auf der rechten Seite.

5. Sie werden irgendwann den zweiten Glückkäfer direkt vor einer riesigen Tür finden. Um den vollen Nutzen aus Ihrem Käferlicht zu ziehen, sollten Sie warten, bis die Tür geöffnet ist, und dann durchrennen, wobei Sie den Glückkäfer berühren.

6. Sie werden beim Springen vorsichtig sein müssen, besonders wenn Sie auf diesen fiesen einstürzenden Platten sind.

7. Sie werden ALLE der fünf bunten Edelsteine aufsammeln müssen, um den zweiten Edelstein in diesem Level zu bekommen. Der kurze Abschnitt dieses Levels, zu dem Sie die Plattform bringt, ist einfach eine Fahrt auf allen der geheimen farbigen Edelstein-Plattformen,

der Sie letztendlich zum zweiten Edelstein bringt. Zum momentanen Zeitpunkt werden Sie ihn noch nicht erreichen können, also gehen Sie weiter.

8. Hier werden Sie drei Masken-Kisten kriegen, welche Sie unverwundbar machen. Zerstören Sie sie und schnappen Sie sich den Glückkäfer. Sie werden sehr vorsichtig sein müssen, da Sie natürlich nicht unverwundbar gegen diese nervigen Löcher im Boden werden.

9. Sie sollten es ungefähr bis hierhin schaffen, bevor die Unverwundbarkeit aufhört zu wirken. Der nächste Glückkäfer wartet schon auf Sie. Sie werden im nächsten Abschnitt dieses Levels sehr vorsichtig sein müssen, da es nur so vor Löchern im Boden wimmelt. Sie wer-

den allerdings trotz allem ziemlich schnell sein müssen!

10. Vergessen Sie die Bonus-Plattform nicht, da Sie wie immer alle Kisten zerstören müssen, um den Edelstein zu bekommen.

11. Dies mag wie eine unmögliche Serie von Lichtkegeln aussehen, aber das ist sie nicht. Machen Sie einfach einen Doppelsprung entlang der rechten Wand und Sie werden die Giftpeile nicht einmal auslösen.

12. Passen Sie bei diesem letzten Loch vor dem Ausgang auf.



Sie werden wahrscheinlich ziemlich häufig kein Licht mehr haben, wenn Sie diesen Punkt erreicht haben, und es gibt nichts frustrierenderes, als auf einen sichtbaren Ausgang zuzulaufen, nur um in dieses große Loch zu stürzen. Sobald Sie darüber hinweg sind, springen Sie in die Ausgangs-Warpkugel und machen Sie sich bereit, den Boß persönlich zu treffen.

AREA 5 BOSS - NEO CORTEX

Das ist er, der Boß, der die ganze Show kontrolliert. Er kann ziemlich schwierig zu besiegen sein, da Sie andauernd den beiden Voodoo-Masken in der Mitte der Arena ausweichen müssen. Eine Sache vorweg: Halten Sie die dunklen Flecken auf dem Boden nicht fälschlicherweise für Löcher. Sie können über sie hinweglaufen, wenn es nötig ist. Bei der ersten Attacke werden die beiden Masken an den beiden Enden eines langen Energiestrahls durch den Level herumwirbeln. Neo Cortex wird im Hintergrund herumschweben und orangene

Plasmakugeln in die Arena werfen. Laufen Sie mit den beiden Masken herum und lassen Sie Neo Cortex seine drei Plasmakugeln werfen. Laufen Sie bei der dritten hin zu der unteren linken Ecke und beginnen Sie sich zu drehen. Neo sollte einige Minen abwerfen und dann auf Sie zufliegen. Sie werden die Spinattacke beibehalten müssen, bis er in das Loch fliegt, das sich in der Mitte auftut. Neo greift dann nochmals auf die gleiche Art und Weise an, aber diesmal drehen sich die Masken deutlich schneller, also passen Sie gut auf sie auf und

wenden Sie ansonsten die gleiche Taktik wie zuvor an. Bei der dritten Attacke schweben die Masken erst in der Luft und bekämpfen sich dann an zufällig gewählten Orten in der Arena. Neo greift auf die gleiche Art an und nachdem Sie ihn auf gewohnte Art und Weise endgültig besiegt haben, ist das Spiel beendet. Wenn Sie es zum ersten Mal durchspielen, wird Cortex zurückkehren, da er immer noch im Besitz einiger Edelsteine ist. Sie müssen zurückkehren, sobald Sie alle von ihnen gefunden haben, um das richtige Ende zu sehen.

AREA 6 - DER BONUS-ABSCHNITT

Wenn Sie zum Haupt-Warpraum zurückkehren, wird Ihnen auffallen, daß die zentrale Plattform nach oben gestiegen ist. Wenn Sie sich auf diese draufstellen, wird sie Sie zu einem neuen Abschnitt mit fünf neuen Levels transportieren. Diese Levels sind generell Bonusabschnitte und einige von ihnen erlauben es Ihnen, Teile vorangegangener Levels zu besuchen, um die wichtigen Edelsteine in Ihren Besitz zu bringen.

LEVEL 26 - Ski Crazy: 1 Edelstein, 1 Relikt

Dies ist ein weiterer von Cocos Jetski-Levels und er spielt sich genauso wie die anderen auch. Es sind weitaus mehr Bomben verteilt, so daß dieser Level sehr vorsichtig angegangen werden muß. Erneut können Sie sich alle Zeit der Welt nehmen und die 360°-Bewegungsfreiheit erlaubt es Ihnen, verpaßte Kisten nachzuholen.

LEVEL 27 - Hang 'em High: 1 Kristall, 1 Edelstein, 1 gelber Edelstein, 1 Relikt

Sie sollten bisher bereits den Kristall, den Edelstein und das Relikt haben, da dies derselbe Level ist wie Level 7. Der einzige Unterschied ist der, daß es sich hierbei um einen Teil des Levels handelt, den Sie zuvor nicht erreichen konnten. Sie könnten schon den gelben Edelstein gegen Ende des normalen Levels erspäht und sich ge-

fragt haben, wie man an ihn herankommen könnte. Machen Sie sich keine Sorgen, denn dieser kurze und einfache Abschnitt des Levels wird Sie zu ihm hinführen und es Ihnen erlauben, mit dem Sammeln der wichtigen bunten Plattform-Edelsteine zu beginnen. Dieser erste gelbe Edelstein wird es Ihnen erlauben, auf die geheime Dino Mite-Plattform zu gelangen und sich den zweiten Edelstein zu sichern. Er wird Ihnen ebenfalls helfen, einen supergeheimen Edelstein zu erreichen.

LEVEL 28 - Area 5

Dies ist eine weitere Herausforderung für Crash und sein Motorrad, diesmal ist die Strecke allerdings stockfinster und nur der kleine Scheinwerfer sorgt für etwas Überblick. Dadurch kann die Sache extrem schwierig werden, besonders wenn Sie als erster ankommen müssen. Diesmal fahren Sie gegen fliegende Untertassen, die sich als ziemlich lästig erweisen können. Sie werden über die gesamte Breite der Fahrbahn jagen, um sich nähernden Hindernissen auszuweichen, und da Sie die Hindernisse nicht sehen können, wird dies oft darauf hinauslaufen, daß die Untertassen Sie von der Strecke rammen. Sie werden sich die Positionen der Hindernisse genau einprägen müssen, so daß Sie die Be-

wegungen Ihrer Gegner einschätzen und somit selbst ihnen ausweichen können.

LEVEL 29 - Future Frenzy: 1 Kristall, 2 Edelsteine, 1 Relikt

Genau wie bei Level 27 ist dies einfach nur eine Erweiterung eines der früheren Levels. In diesem Fall handelt es sich um Level 19. Dies ist ein kurzer und simpler Level, der Sie zu dem wichtigen zweiten Edelstein führt.

LEVEL 30 - Rings Of Power: 2 Edelsteine, 1 Relikt

Dies ist eine Kombination der früheren Doppeldecker-Level und der Motorradrennen. Das Ziel ist es, als erster vor vier anderen Piloten ins Ziel zu gelangen. Sie müssen nicht nur das Rennen gewinnen, sondern dabei auch noch durch jeden der Ringe fliegen. Nach jedem Ring, durch den Sie sich drehen, wird Ihre Geschwindigkeit zunehmen und der nächste Ring, durch den Sie fliegen müssen, wird aufleuchten. Wenn Sie einen verpassen, können Sie immer umkehren und zurückfliegen. Es ist recht schwierig, aber Sie können die anderen Flugzeuge abschießen, um sich in eine bessere Position zu bringen. Der zweite Edelstein kann erlangt werden, indem Sie alle Kisten entweder abschießen oder direkt rammen.

MACH MICH KRANK, SCHWESTER.

Hast du's nicht satt, dauernd gegen die gleichen Pappnasen zu kämpfen? Wie wär's mal mit 'ner coolen Krankenschwester, die dich so richtig fertig macht? Oder mit 'nem Pfau? Oder mit dem netten Samurai von nebenan? Rival Schools hat 14 extravagante Charaktere, die mit reichlich offensiv- und defensiv-techniken zuhauen, daß die schwarte Kracht. Burning Vigor Attacks, steuerbare Attacken in der Luft, zwei wählbare Kämpfer, von denen du einen zu Hilfe holen kannst, wenn's eng wird - alles auf zwei unabhängigen Cps. Oder ziehst du privat auch nur Jogginghosen an?



fig. 1



fig. 2



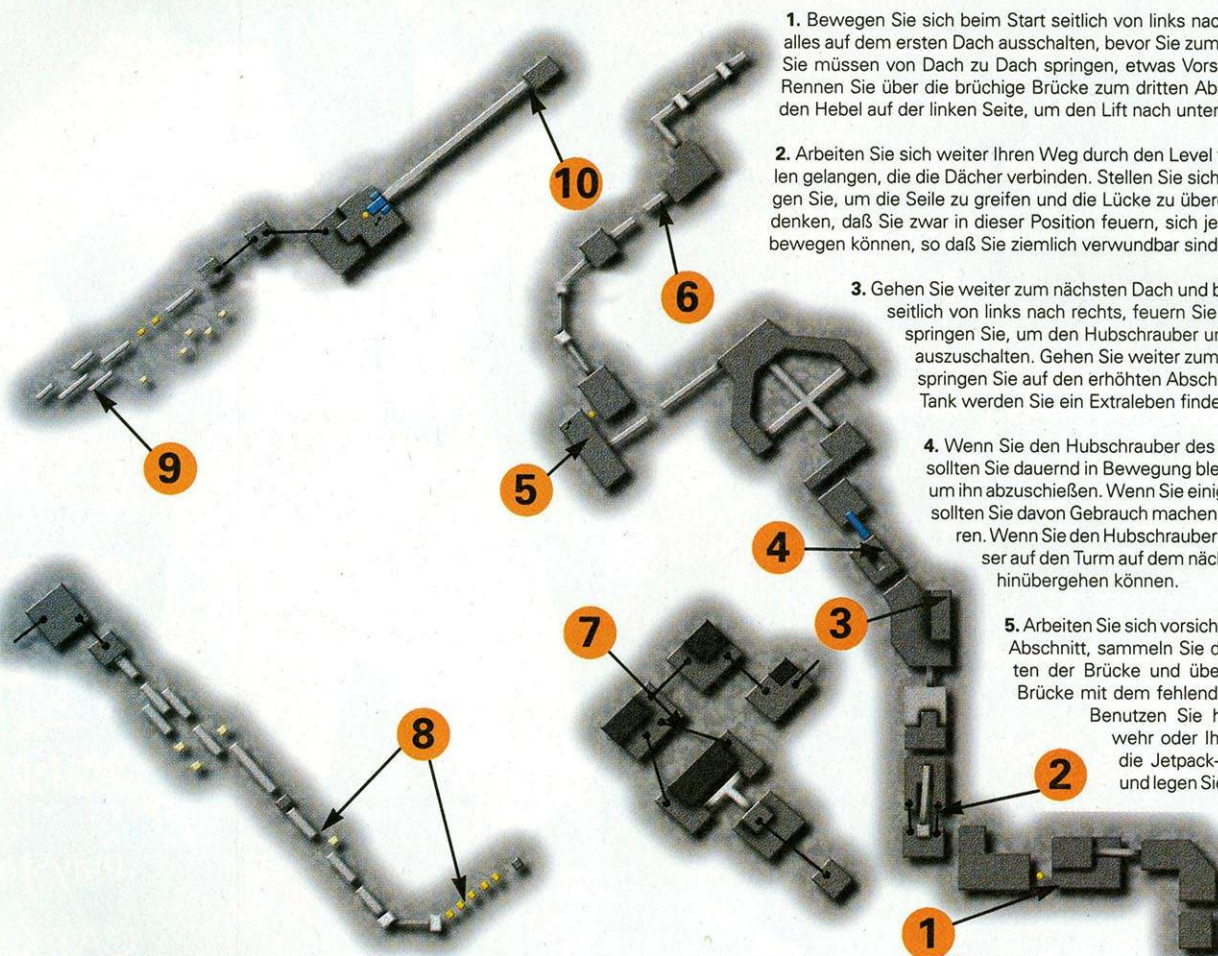
PlayStation™

CAPCOM

APOCALYPSE

Sie haben trotz des ersten Teils unserer Lösung Probleme, die nahende Apokalypse abzuwenden? Diesmal decken wir die restlichen sieben Levels dieser spektakulären Dauerfeuer-Ballerei ab!

LEVEL 5: DÄCHER



1. Bewegen Sie sich beim Start seitlich von links nach rechts, während Sie alles auf dem ersten Dach ausschalten, bevor Sie zum nächsten aufbrechen. Sie müssen von Dach zu Dach springen, etwas Vorsicht ist also vonnöten. Rennen Sie über die brüchige Brücke zum dritten Abschnitt und ziehen Sie den Hebel auf der linken Seite, um den Lift nach unten zu rufen.

2. Arbeiten Sie sich weiter Ihren Weg durch den Level frei, bis Sie zu den Seilen gelangen, die die Dächer verbinden. Stellen Sie sich unter diese und springen Sie, um die Seile zu greifen und die Lücke zu überqueren. Sie sollten bedenken, daß Sie zwar in dieser Position feuern, sich jedoch nicht gleichzeitig bewegen können, so daß Sie ziemlich verwundbar sind.

3. Gehen Sie weiter zum nächsten Dach und bewegen Sie sich dann seitlich von links nach rechts, feuern Sie dabei nach vorne und springen Sie, um den Hubschrauber und die zwei Geschütze auszuschalten. Gehen Sie weiter zum nächsten Bereich und springen Sie auf den erhöhten Abschnitt rechts. Im zweiten Tank werden Sie ein Extraleben finden.

4. Wenn Sie den Hubschrauber des Mittelgegners treffen, sollten Sie dauernd in Bewegung bleiben und dabei feuern, um ihn abzuschießen. Wenn Sie einige Suchraketen haben, sollten Sie davon Gebrauch machen, um etwas Zeit zu sparen. Wenn Sie den Hubschrauber abschießen, stürzt dieser auf den Turm auf dem nächsten Dach, so daß Sie hinübergehen können.

5. Arbeiten Sie sich vorsichtig durch den nächsten Abschnitt, sammeln Sie die Boni zu beiden Seiten der Brücke und überqueren Sie dann die Brücke mit dem fehlenden Stück in der Mitte. Benutzen Sie hier Ihr Maschinengewehr oder Ihren Laser, um schnell die Jetpack-Flieger abzuschießen, und legen Sie dann den Schalter auf

der gegenüberliegenden Seite des Daches um, um den Lift nach unten zu bringen.

6. Der nächste Abschnitt besteht aus einer längeren Reihe von engen Brücken, so daß Ihnen nicht viel Raum zum manövrieren bleibt. Um die Sache noch schlimmer zu machen, gibt es hier nochmal etliche Jetpack-Flieger und zahlreiche Fußtruppen, die aus allen Richtungen auf Sie feuern. Rennen Sie so schnell wie möglich durch diesen Abschnitt und schalten Sie sie dann auf dem nächsten großen Dach aus, wo Sie genügend Platz haben, ihren Schüssen auszuweichen. Es gibt hier weiterhin einen Hubschrauber, mit dem Sie sich befassen sollten – er bringt Ihnen ein Extraleben ein.

7. Der nächste Bereich setzt sich aus zahlreichen Seilen zusammen, die die Dächer untereinander verbinden. Versuchen Sie, Stops an den Seilen zu vermeiden, da Sie so ein leichtes Ziel werden. Während Sie sich bewegen, werden es die Gegner deutlich schwerer haben, Sie zu treffen. Sobald Sie wieder festen Boden unter den Füßen haben, umkreisen Sie den Gegner und schalten ihn aus. Wenn Sie den Suchraketenwerfer haben, können Sie Gegner ausschalten, bevor diese Sie überhaupt gesichtet haben. Vergessen Sie nicht, das

Extraleben aus den Kisten auf dem letzten Dach dieses Abschnitts aufzusammeln!

8. Sobald Sie in diesen engen Bereich kommen, wird die Situation wirklich schwierig. Sie müssen Genauigkeit mit Geschwindigkeit kombinieren, wenn Sie diesen Teil in einem Stück schaffen wollen. Um Ihre Sprünge leichter einzuschätzen, sollten Sie auf Ihren Schatten achten, er ist eine gute Orientierungshilfe in dreidimensionalen Umgebungen. Während Sie weiter voranspringen, wird irgendwann der Steg hinter Ihnen anfangen zu explodieren und die Plattformen werden weg-

stürzen, also bleiben Sie in Bewegung! Die feindlichen Truppen werden Sie kaum treffen können, solange Sie rennen.

9. Wenn Sie an der langen Serie von gelben, abstützenden Plattformen vorbeikommen, werden Sie die Sache vorerst wieder etwas ruhiger angehen können. Sie werden es mit zahlreichen Jetpack-Fliegern zu tun bekommen, also weichen Sie seitlich aus während Sie feuern und folgen Sie ihnen mit Ihrer Maschinenpistole oder dem Laser, wenn sie sich um Sie herum drehen.

10. Der Endboß des Levels ist ein weiterer Hubschrauber, allerdings verfügt dieser über etwas mehr Energie als die bisherigen Exemplare. Wenn Sie auf den langen Steg geraten, laufen Sie auf die Kamera zu – machen Sie sich jedoch nicht die Mühe, nach hinten zu feuern, sparen Sie sich Ihre Munition. Wenn Sie beim letzten Dach ankommen, eröffnen Sie das Feuer mit welcher Waffe auch immer und laufen Sie in Kreisen um den Endgegner herum. Dadurch werden Sie seinem Maschinengewehrfeuer ausweichen können, die Raketen dagegen müssen Sie überspringen. Ab und zu wird ein Laser-Extra auf der rechten Seite herunterfallen, also halten Sie danach Ausschau.



LEVEL 6: FRIEDHOF

1. Schalten Sie im ersten Abschnitt alle Granatenwerfer und Zombies aus, schießen Sie dann auf den Sockel des riesigen Kreuzes. Es wird nach links umfallen und Ihnen das Aufsammeln des Flammenwerfer-Extras ermöglichen.

2. Im hinteren Bereich des nächsten Abschnitts werden Sie zu jeder Seite eine Krypta finden. Wenn Sie hier die Glasfenster einschießen, finden Sie dahinter Powerups. Springen Sie auf

4. Lassen Sie sich ins Wasser fallen und laufen Sie zur gegenüberliegenden Seite, ohne dabei den Strudeln unterwegs zu nahe zu kommen. Machen Sie sich nicht die Mühe, all die Alligatoren abzuschießen, springen Sie stattdessen über sie hinweg und auf die Plattform in der gegenüberliegenden linken Ecke. Springen Sie direkt über die Plattformen und folgen Sie dem Holzsteg während Sie die Hunde ausschalten. Sobald Sie ganz oben angekommen sind, springen Sie auf den Felsaufzug.

5. Schalten Sie den Granatenwerfer aus und springen Sie von Plattform zu Plattform – wenn Sie runterfallen, warten unten drei Hunde auf Sie. Wenn Sie die gegenüberliegende rechte Plattform erreicht haben, springen Sie nach links und sammeln Sie das Extraleben auf, bevor Sie zurückspringen auf die höhere Plattform auf der rechten Seite. Sie können dann auf die Holzplattform springen und den Tunnel betreten.

6. Bewegen Sie sich im Tunnel langsam vorwärts und eröffnen Sie sofort das Feuer, sobald die Särge aufsteigen – es ist am besten, wenn die Zombies erst gar keine Chance für einen Angriff bekommen. Die Maschinenpistole funktioniert hier sehr gut, besonders gegen die Fledermäuse. Nach einer Weile werden Sie auf

eine Schar Hunde treffen – laufen Sie weg, sobald sie auf Sie losrennen, aber feuern Sie dabei vorwärts. Sie werden nun sicher durch den Rest des Tunnels gehen können.

7. Es gibt keinen Boß am Ende dieses Levels, nur ein kleines Puzzle, das es zu lösen gilt. Laufen Sie den langen Korridor entlang und schalten Sie dabei die Granatenwerfer aus, sobald diese vor Ihnen landen. Am Ende findet sich ein Schalter, der die Tore öffnet, allerdings können diese sich immer schließen, bevor Sie es hindurch geschafft haben. Auch werden direkt nach Betätigung des Schalters Gegner auf beiden Seiten neben Ihnen auftauchen. Das Geheimnis hier ist es, den Knopf zu drücken, dann schnell alle Gegner

auszuschalten, bevor die Tore sich schließen – daraufhin werden die Tore noch etwas länger offen bleiben, so daß Sie problemlos hindurchschlüpfen können. Um sich schnell der Wachen zu entledigen, empfiehlt sich eine Smartbomb.

das Dach der linken und dann auf den Holzsteg. Unterwegs werden Sie diverse Extras hinter Holzbarrieren auf der linken Seite sehen, inkl. eines Extralebens hinter dem Wasserfall. Zerschießen Sie die Barrieren und springen Sie rüber, um Ihren Preis einzusammeln – natürlich ohne dabei abzustürzen.

3. Springen Sie nach dem Holzsteg nach unten und schießen Sie die Hunde ab. Springen Sie dann auf die Plattformen zum nächsten Abschnitt des Friedhofs. Oben wartet eine weitere Schar von Hunden, laufen Sie vor ihnen weg und feuern Sie dabei nach hinten, um diese sicher auszuschalten. Danach müssen Sie es erstmal auf die gegenüberliegende Seite des Abschnitts schaffen. Warten Sie, bis die Flugzeuge ihre Bomben abgeworfen haben, und laufen Sie dann los, sobald die Flammen ausgehen. Schießen Sie auf das riesige Kreuz, um eine Brücke zu bilden.

LEVEL 7: PEST

Sobald der Kampf mit dem Boß beginnt, gibt es massig Extras, die vom Dach herunterfallen, also machen Sie sich nicht zu viele Sorgen um Munition. Zu Beginn wird der Boß von Seite zu Seite und nach unten auf die Lautsprecher springen, also folgen Sie ihr konstant



durch den gesamten Abschnitt. Springen Sie über jede grüne Schockwelle, die Ihnen entgegengefeuert wird. Nach jeder Ladung an Shock Waves wird sie einen grünen Energieblast nach Ihnen feuern – Sie können dies rechtzeitig erkennen, da sie vor dem Abfeuern für eine oder zwei Sekunden stillstehen wird. Immer, wenn Sie sie dabei beobachten können, machen Sie sich bereit, schnell nach rechts oder links aus dem Weg zu springen. Sie müssen sich allerdings schnell bewegen, da Sie sonst im Sprung erwischt werden können. Nach einer Weile wird die Discokugel von der Decke fallen und drei Laser werden sich um Sie herum drehen. Bleiben Sie an einer Stelle stehen und überspringen Sie einfach jegliche Laserstrahlen, ohne dabei das Feuer einzustellen. Wenn Sie Ihre Energie auf ca. ein Drittel heruntergesenkt haben, werden die beiden äußeren Plattformen wegfallen und die mittlere wird sich zu der Plattform



des Bosses hinbewegen. Springen Sie von ihr ab, bevor auch diese abstürzt, und rennen Sie dann durch den Raum, während Sie den Sie jagenden Boßbeschießen. Sie wird Sie niemals kriegen, aber Sie müssen auf die grüne Säurespur aufpassen: Denken Sie daran, daß Sie sie immer einfach überspringen können.

LEVEL 8: KRIEGSFABRIK

1. Folgen Sie zu Beginn dem Korridor, schießen Sie die Roboter dabei mit Ihrem Raketenwerfer oder einer anderen stärkeren Waffe ab. Der Weg wird von Laserbarrieren blockiert, die Sie meistens problemlos überspringen können. Allerdings haben einige von ihnen auch über sich noch eine zweite Laserbarriere, so daß Sie den Sprung-Knopf nur antippen sollten, um unbeschadet zu passieren. Am Ende des Korridors gibt es vier bewegliche Wände, durch die Sie springen müssen. Springen Sie nur dann, wenn die Wände sich an Ihnen vorbei nach links bewegen.

2. Springen Sie hier in das Loch und bewegen Sie sich während des Falls, um den grünen Laserstrahlen auszuweichen. Unten werden Roboter aus den blauen Röhren über Ihnen fallen, halten Sie sich also an den äußeren Bereich des Raumes, um nicht in den Röhren festzustecken, wenn die Roboter auftauchen. Bewegen Sie sich am Rand des Raumes entlang und zerstören Sie die auftauchenden Roboter – sobald Sie mit ihnen fertig sind, wird sich der Boden öffnen und den

Zugang zum nächsten Abschnitt offenlegen.

3. Sammeln Sie im nächsten großen rechteckigen Raum all die Boni ein und springen Sie auf die erhöhte Plattform vor Ihnen – sobald Sie dies tun, werden Roboter hereinstürzen. Schalten Sie sie mit den Granaten aus und springen Sie auf die erste Lift-Plattform. Schalten Sie auch oben die Roboter aus und folgen Sie dem Steg, am Ende werden Sie auf einen weiteren Aufzug springen können. Springen Sie auf den nächsten Lift, bevor Sie sich mit den nächsten zwei Robotern befassen. Folgen Sie dem nächsten Steg und lassen Sie sich dann auf den Aufzug darunter fallen. Folgen Sie dann dem letzten Steg und springen Sie auf die blaue Laserplattform. Während sich der Aufzug bewegt, werden einige Roboter auf ihn herunterfallen, also halten Sie eine starke Waffe wie den Flammenwerfer bereit!

4. Eröffnen Sie oben das Feuer und mähnen Sie die auf Sie zustürzenden Roboter nieder, ein Extraleben ist die

Belohnung dafür. Folgen Sie dem Korridor, aber seien Sie sich darüber im Klaren, daß an der Biegung nach links sich die rechte Wand öffnet und mehrere Roboter freiläßt. Halten Sie eine starke Waffe wie den Raketenwerfer für diese bereit. Hinter der nächsten Ecke müssen Sie über die vier beweglichen Plattformen springen. Die zweite Plattform geht bis in die rechte Wand hinein, die beiden letzten dagegen bis in die linke, also machen Sie hier schnell!

5. Springen Sie auf die gelbe Aufzugplattform und sie bringt Sie bis zum nächsten Abschnitt. Dies ist allerdings keine Spazierfahrt! Es gibt auf der gesamten Strecke Roboter auf den seitlichen Plattformen und grüne Laserbarrieren, die je nach Höhe geduckt oder übersprungen werden müssen. Um die Sache noch schlimmer zu machen, gibt es zusätzlich noch zahlreiche Jetpack-Flieger. Die Aufzugplattform ist klein, aber Sie haben ein wenig Platz, um Schüssen auszuweichen – benutzen Sie in Notfällen ansonsten Ihre Smartbombs! Un-

terwegs gibt es etliche Waffen aufzusammeln, aber der Lift wartet nicht, also sollten Sie sich schnell schnappen oder der Zug fährt ohne Sie weiter. Springen Sie am Ende über die blauen Plattformen und herüber auf den nächsten Aufzug.

6. Schalten Sie unten die drei Roboter aus und sammeln Sie das Extraleben ein, bevor Sie auf die kleine bewegliche Plattform springen. Überqueren Sie vorsichtig die beweglichen Plattformen und halten Sie dabei eine starke Waffe parat, um leicht Roboter ausschalten zu können, die Ihnen auflauern wollen. Die letzte Plattform bringt Sie zu einem Steg darüber, springen Sie hoch bis zu dem Seil über Ihnen und folgen Sie ihm schnell. Wenn Sie unterwegs anhalten, um auf die Roboter zu schießen, werden Sie getroffen werden, also bleiben Sie bis zur nächsten stabilen Plattform, die Ihnen



Raum zum Ausweichen bietet, in Bewegung, um dann das Feuer zu eröffnen. Nehmen Sie den nächsten Aufzug zum Steg, der von links nach rechts über den Bildschirm führt. Benutzen Sie dann das Seil, um die tiefere Plattform mit den Robotern zu erreichen. Sammeln Sie hier die Suchraketen ein und springen Sie auf die kleine Plattform am Ende. Schaffen Sie sich mit Ihren Raketen einen Weg durch die Roboter voraus und springen Sie auf den ersten langen Steg, auf dem Sie die Möglichkeit haben, gegneri-

schem Feuer auszuweichen. Benutzen Sie Ihren Schatten, um Ihre Position im Raum abzuschätzen, und machen Sie sich auf den Weg zur letzten Plattform. Springen Sie dann auf die Plattform, die an der Seite erscheint, und bewegen Sie sich darauf bis zur schmalen Lücke – schalten Sie unterwegs die Jetpack-Flieger aus.

7. Schalten Sie alle Roboter auf den beweglichen Plattformen aus und lassen Sie sich fallen, wenn das Loch in der Mitte erscheint. Die Sache wird jetzt etwas hektisch, schalten Sie die Jetpack-Flieger direkt bei ihrem Erscheinen aus und nehmen Sie die diversen Aufzüge bis zur letzten Plattform. Sie werden nicht viel Platz zum Ausweichen haben, so daß Sie auch auf Sprünge und Smartbombs zur Dezimierung der Gegnerzahlen zurückgreifen müssen. Springen Sie auf die letzte Plattform und Sie werden zum Ausgang geschossen.

LEVEL 9: KRIEG

Um den Boß erscheinen zu lassen, müssen Sie die beiden Kanonen vor Ihnen abschießen, während Sie nach links und rechts springen, um ihren Schüssen auszuweichen. Wenn er dann erscheint, müssen Sie dauernd in Bewegung bleiben – solange Sie laufen, werden seine Suchraketen in den Boden hinter Ihnen einschlagen. Feuern Sie Ihre stärksten Waffen ab, während Sie ihn umkreisen (kommen Sie nicht zu nahe an ihn heran!). Springen Sie

und rollen Sie aus dem Weg, wenn er den Laserstrahl aus seinen Augen abfeuert. Er wird dann an Größe zulegen und beginnen, auf Sie zuzulaufen. Laufen Sie auf den Vordergrund zu und sammeln Sie unterwegs die Energie und Munition ein. Jedesmal, wenn Sie an einigen gelben Fässern vorbeilaufen, sollten Sie diese zerstören – der Boß wird daraufhin zu Boden geschickt. Lassen Sie ihn nicht zu nahe an sich herankommen, da er Sie ansonsten gna-

denlos plattmacht. Laufen Sie weiter auf die Kamera zu, zerstören Sie die Fässer und springen Sie über die Lavaströme. Wenn Ihnen die Fässer ausgehen, wird der Boß erneut auf den Boden schlagen und die Straße wird wegfallen. Laufen Sie weiter auf die Kamera zu, springen Sie von Insel zu Insel und feuern Sie mit Ihrem Raketenwerfer auf den Boß, während Sie weitere Munition auf sammeln. Nach einiger Zeit ist der Boß dann Geschichte.

LEVEL 10: WEISSES HAUS

1. Bewegen Sie sich von links nach rechts und schalten Sie dabei die ersten Geschütztürme aus. Bewegen Sie sich dann ein wenig nach vorne und eliminieren Sie jegliche Fußtruppen, die auftauchen. Sobald die Lage ruhiger ist, können Sie sich die Zeit nehmen und sich die Geschütze vor den Türen vornehmen. Danach müssen Sie nur noch die Türen und etwaige Minen davor zerschießen, bevor es in den nächsten Abschnitt geht.

2. Der zweite Abschnitt ist fast identisch zum ersten, also gehen Sie ihn ähnlich an. Der einzige echte Unterschied ist der Hubschrauber am Ende. Wenn Sie die beiden gegenüberliegenden Geschütze aus dem Bereich vor den ersten zwei Geschützen ausschalten, werden Sie sicher außerhalb der Reichweite der Hubschraubertruppen sein. Sobald die Situation klar ist, können Sie losstürmen, dabei links und rechts springen und den Hubschrauber in seine Einzelteile zerlegen.

3. Wenn Sie diesen Abschnitt das erste Mal betreten, wird er beinahe unmöglich erscheinen. Allerdings ist er mit einer Menge Granaten und etwas Schutz durch die Barrieren gar nicht mal so schlimm. Stürmen Sie hinein und sammeln Sie die Granaten ein, werfen Sie dann einige von ihnen auf die nahen Truppen und auf die Geschütztürme zu beiden Seiten. Sie können dann langsam weitergehen und dabei die verbliebenen Gegner ausschalten.

4. Der vierte Abschnitt unterscheidet sich ziemlich stark von den drei vorangegangenen. Gleich zu Beginn werden Sie von fünf Hunden angegriffen – laufen Sie zurück

und feuern Sie dabei vorwärts, um diese leicht auszuschalten. Begeben Sie sich dann in Richtung der Geschütze. Diese werden nur aktiviert, wenn Sie in die Lichtkegel treten, also vermeiden Sie jeglichen Kontakt damit. Es sind lediglich Flammenwerfertürme, so daß ihre Reichweite stark eingeschränkt ist. Schalten Sie sie alle aus und laufen Sie zur Lava hin. Überqueren Sie sie anfangs über die Steine und gehen Sie dann nach links, um ein Extraleben zu finden.



5. Laufen Sie die Stufen an der Seite des Weißen Hauses hinauf und schalten Sie die Wachen aus. Am unteren Bereich der anderen Stufen finden Sie einige Granaten, die sich als sehr praktisch erweisen. Gehen Sie nach rechts und springen Sie auf das nächste Stock-

werk. Benutzen Sie die Granaten, um die Geschütze in die Luft zu jagen – benutzen Sie dabei die Säulen als Deckung. Um zusätzliche Reichweite für die Granaten zu erreichen, springen Sie einfach in die Luft und werfen Sie sie auf dem höchsten Punkt ab. Arbeiten Sie sich Ihren Weg einmal um das ganze Haus herum, bis Sie wieder vorne angekommen sind. Springen Sie auf die nächste höhere Plattform auf der rechten Seite (stehen Sie dabei nicht zu nahe an der Wand oder Sie fallen runter und müssen noch einmal um das ganze Haus herumgehen), dann hoch auf das Dach. Bewegen Sie sich über das gesamte Dach hinweg, bis Sie zum Halbkreis an der Vorderseite gelangen. Schießen Sie auf diesen und Sie werden das Gebäude betreten können.

6. Folgen Sie dem Korridor und schalten Sie unterwegs jegliche Wachen aus. Alle persönlichen Waffen des Präsidenten sind sehr schwierig zu besiegen, also halten Sie eine starke Waffe bereit. Am Ende des ersten Korridors wird ein Hubschrauber ein Loch in die Wand schießen und das Feuer auf Sie eröffnen. Springen Sie von links nach rechts, während Sie auf ihn feuern, und irgendwann wird er durch die Sackgassenwand abstürzen.

7. Laufen Sie am unteren Teil des Lochs schnell vorwärts, um nicht von den fallenden Säulen zerquetscht zu werden. Springen Sie dann über den Lavastrom (mit Hilfe der Inseln), überqueren Sie dann die großen Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite, wo Sie den Ausgang aus dem Level finden. Achten Sie hier besonders auf Lava, die von den Vulkanen an der Seite ausgespuckt wird!

LEVEL 11: TEUFEL

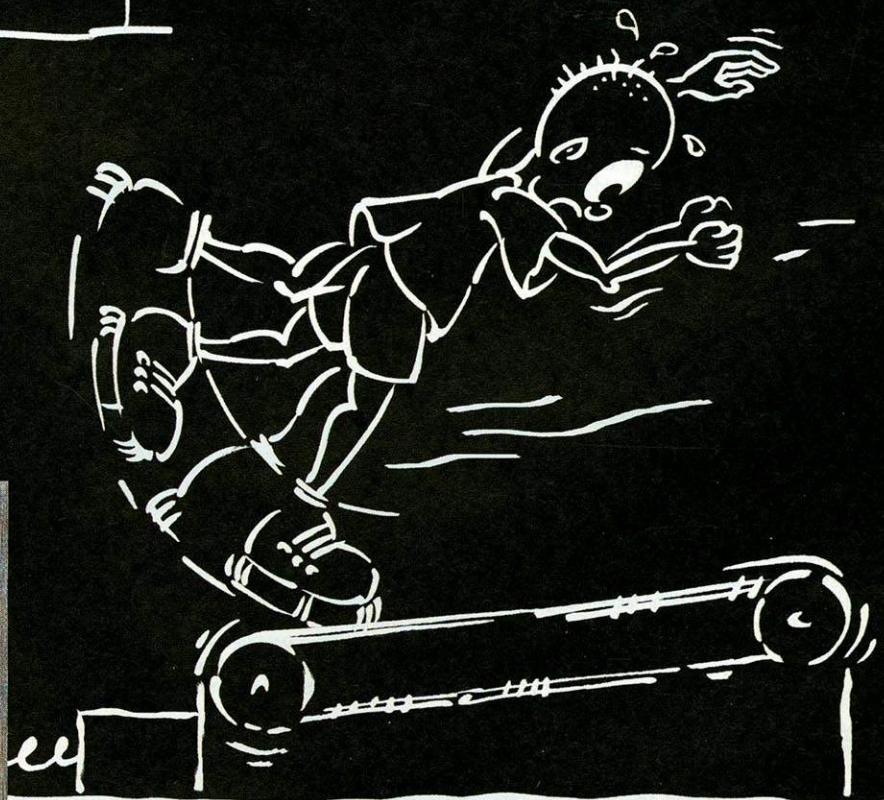
Sie werden bemerken, daß der letzte Boß in verschiedenen Wellen angreifen wird und jedes letzte bißchen an Können und Konzentration erfordert, wenn man ihn besiegen will. Feuern Sie zu Beginn konstant auf den Boß und stoppen Sie nur, um über seine Laser zu springen. Nach einer kurzen Weile werden Sie ihn so schon besiegen – oder doch nicht? Das Oval Office verwandelt sich nun in das Nest des Biests und Lava umgibt Ihre Plattform, also fallen Sie nicht runter! Um diese Angriffswelle zu besiegen, laufen Sie im entgegengesetzten Uhrzeigersinn um den Dämon herum und feuern dabei möglichst mit dem Superlaser – andere Waffen funktionieren ebenfalls, allerdings müssen Sie damit genauer umgehen (normale Feuerwaffen funktionieren leider überhaupt nicht). Wenn Ihnen die Munition oder Energie auszugehen droht, laufen Sie zu den blauen Be-

reichen um die Ränder herum und Sie werden zahlreiche Powerups finden, die auf Sie warten. Bei der dritten Welle wird das Biest mit seinen Füßen aufstampfen, was Schockwellen durch den Boden jagt. Überspringen Sie diese oder Sie werden ernsthaften Schaden daran nehmen. Zusätzlich wird der Boß nun auch noch gelegentlich den einen oder anderen Feuerball werfen oder Feuer speien. Beiden Angriffen können Sie leicht durch Laufen und Springen ausweichen. Feuern Sie weiter auf ihn, und Sie werden ihn zum dritten Mal erledigen. Er wird in diesem Zustand viel herumspringen, also bleiben Sie in Bewegung. Wenn er auf den braunen Sektionen an der Seite landet, wird er hindurchbrechen, denken Sie also daran, wenn Sie auf die Kamera zulaufen. Nachdem Sie ihn zum dritten Mal besiegt haben, wird er beginnen, die blauen Brücken zu

zerstören, die zu den Bonus-Inseln führen, so daß Sie diese nur noch mit einem Sprung erreichen können. Bleiben Sie allerdings nicht zu lange auf diesen Inseln, da er sonst die Insel angreifen wird, so daß diese in die Lava fällt. Feuern Sie weiter unnachgiebig auf den Dämon und versuchen Sie, seinen Klauenschlägen auszuweichen. Sie können auch beginnen, ihn mit wiederholten Smartbombs zu beharken. Halten Sie durch, und irgendwann werden Sie ihn besiegt haben. Die letzten Angriffsversuche sind ziemlich simpel im Vergleich zu den vorangegangenen. Diesmal wird er einmal aufstampfen, schnell Feuer speien und einen einzelnen Feuerball werfen. Stellen Sie sich an den Rand, überspringen Sie die Schockwelle, feuern Sie dann auf ihn, bis er den Feuerball wirft, laufen Sie schnell vorwärts, um diesem auszuweichen, und wiederholen Sie den Prozeß.

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!



Mega Fun — das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

In diesem Monat präsentieren wir Ihnen den letzten Teil der Komplettlösung, der Ihnen helfen wird, alle Freunde von Abe zu befreien. Außerdem reichen wir ein Update nach, mit dem Sie weitere verschollene Mudokons in den vorangegangenen Spielstufen finden können.

UPDATE

Drücken Sie im ersten Bild der Necrum-Minen nach unten, wenn Sie sich hinter der Minenlore im Vordergrund befinden. Sobald Sie die ersten drei Mudokons befreit haben, gehen Sie nach links. Hier sind weitere Mudokons in Käfigen gefangen, die Sie durch Ihren Gesang befreien können. Rollen Sie im dritten

Bild des zweiten Tunnels am Boden nach rechts. Um in eine versteckte Kammer zu fallen, drücken Sie hinter dem Stein, der sich an die Wand schmiegt, nach unten. Kugeln Sie sich im Necrum-Level in dem Bild, in dem sich die Röhre befindet, die zu den Mudan- chee-Kammern führt, nach rechts. Sie werden sich an dieses Bild erinnern, denn zur Linken befinden sich

mehrere kleine grüne Flaschen. Wenn Sie in den Mudomo-Kammern die obere rechte Tür des Mittelabschnitts verlassen, gibt es ein weiteres Geheimnis: Bevor Sie durch den Ausgang gehen, springen Sie zu der kleinen Plattform auf der rechten Seite und rollen Sie sich durch die Wand. Auch dieses Versteck ist mit grünen Flaschen gekennzeichnet.

MUDOMO KAMMERN: DIE FÜNFTE TÜR IN DER MITTE ZUR LINKEN

Gehen Sie nach links und steigen Sie in das nächste Bild hinunter. Sie werden jetzt durch mehrere Bilder nach unten fallen und in einer Röhre landen. Zerstören Sie die Geisterfalle, machen Sie sich unsichtbar und bewegen Sie sich auf die rechte Seite des Bildes. Klettern Sie von hier in das darüberliegende Bild. Machen Sie sich hier wieder sichtbar und lassen Sie sich dann wieder herab, um ein weiteres Mal unsichtbar zu werden. Klettern Sie nochmals nach oben und rollen Sie sich nach rechts, um einen versteckten Ort zu erreichen. Sie müssen unsichtbar sein, um diesen zu erreichen. Ziehen Sie den Ring, um nach unten zu fallen, und rollen Sie nach rechts. Rollen Sie im nächsten Bild nach links und lassen Sie sich auf den Boden fallen. Kugeln Sie sich dann in die Mitte und warten Sie. Jetzt sollten alle Fleeches von den Bohrern erledigt sein. Sobald sie verschwunden sind, gehen Sie auf der rechten Seite nach oben und holen die Mudokons vom Rad weg. Nun brauchen Sie diese nur noch zu retten und in die Röhre zu springen, um zurückzukehren. Rollen Sie sich nach rechts und übernehmen Sie den Paramite. Schicken Sie diesen in das darunterliegende Bild und übertragen Sie die Kontrolle auf Abe zurück. Zerstören Sie die Geisterfalle und springen Sie nach oben in das nächste Bild. Machen Sie sich dort unsichtbar und springen Sie dann an den drei Paramiten vorbei und hoch in das nächste Bild. Vernichten Sie dort die Geisterfalle und hüpfen Sie in die Röhre.

DIE SECHSTE TÜR OBEN LINKS

Bewegen Sie sich im Hintergrund nach links. Betätigen Sie unterwegs alle Schalter und zerstören Sie die Geisterfalle am Ende. Kehren Sie jetzt wieder in das Bild zurück, in dem Sie den Paramite freigelassen haben, und übernehmen Sie die Kontrolle über diesen. Bringen Sie den Paramite dazu, Ihnen vom äußersten rechten Bild zu folgen, und weisen Sie ihn an, im zweiten Bild zu warten. Treiben Sie dann alle Fleeches in die äußerste linke Ecke und zwingen Sie diese dazu, den Paramite zu töten. Übernehmen Sie nun die Kontrolle über den zweiten Paramite und verspeisen Sie alle Fleeches. Übergeben Sie die Kontrolle wieder an Abe. Danach brauchen Sie sich nur noch nach links in den Vordergrund durchzuschlagen und dort alle Geisterfallen auszuschalten.

PARAMITE 4

35

In diesem Abschnitt zählt die Geschwindigkeit. Ziehen Sie den Schalter und rennen Sie dann nach rechts. Setzen Sie Ihren Lauf im nächsten Bild nach rechts fort und beachten Sie, daß Sie durch den Tunnelbereich am Ende rollen müssen. Im nächsten Bild müssen Sie auf die höchste Ebene klettern und sich dann wieder auf den Boden fallen lassen. Beginnen Sie im folgenden Bild mit dem Kugeln, bevor Sie den niedrigen Abschnitt erreichen. So fallen Sie am Ende sicher herunter. Klettern Sie nach oben und bewegen Sie sich dann rasch nach rechts. Vergessen Sie nicht, mit dem Rollen

zu beginnen, sobald Sie in das nächste Bild gelangen. Setzen Sie das Rollen im nächsten Bild fort. Drücken Sie die Sprungtaste, sobald Sie den engen Abschnitt verlassen. Benutzen Sie die Röhre und Sie werden

sichere Plattform. Zerschlagen Sie die Geisterfalle am Ende und hüpfen Sie dann mit einem Schrittsprung vom Plattformrand in die Röhre. Jetzt müssen Sie nur noch schnellstmöglich nach links rennen und durch den Ausgang schlüpfen. Rennen Sie im nächsten Raum schnell nach rechts und gehen Sie durch die Tür. Sobald Sie die Fähigkeit erlangt haben, Ihre Freunde zu heilen, springen Sie durch das Vogelportal und kurieren Sie diese mit einem kurzen Ge-

nach unten in das nächste Areal geschossen. Rollen Sie durch das folgende Bild, stehen Sie auf und ziehen Sie den Ring am Ende. Lassen Sie sich von der Anhöhe fallen und rollen Sie sich durch das nächste Bild nach rechts. Springen Sie im nächsten Bild über den Abgrund und dann nach oben auf die

sang. Bringen Sie diese dann dazu, Ihnen zu folgen und die Radschalter zu aktivieren. Sind alle Schalter betätigt, befreien Sie die Mudokons, indem Sie sie in den vorangegangenen Raum führen. Springen Sie dann in die Röhre.

FEECO DEPOT 1

Rollen Sie sich in die rechte Wand der niedrigen Sektion und Sie stoßen auf einen Geheimraum. Befreien Sie dort die Mudokons und kehren Sie dann wieder zum Ausgangspunkt des Feeco Depots zurück. Gehen Sie nach rechts und benutzen Sie den Video-Monitor, um die Tür zu öffnen. Ziehen Sie nicht den Hebel. Holen Sie im nächsten Bild ein Getränk aus dem Automaten und gehen Sie dann zu der Mine. Furzen Sie auf die Mine. Rennen Sie dann in das vorangegangene Bild zurück und warten Sie, bis die Mine explodiert ist. Ist sie beseitigt, gehen Sie durch die Tür. Benutzen Sie im nächsten Bild den Getränkeautomaten. Singen Sie diesmal, um die Fürze bewegen zu können. Benutzen Sie die Darmwinde, um alles zu vernichten, was sich zwischen Ihnen und der Tür befin-

det. Betätigen Sie im folgenden Abschnitt die Getränkemaschine und ziehen Sie den Schalter. Lassen Sie einen Furz, bevor Sie sich in das nächste Bild nach unten herablassen. Steuern Sie diesen nach unten und bis zu der Stelle, an der sich zwei Minen befinden. Sobald hier ein fliegender Slig vorbeikommt, detonieren Sie den Furz, um die Minen und den Wächter mit einem Schlag zu beseitigen. Steigen Sie in das nächste Bild nach unten und bleiben Sie in Bewegung, damit Sie nicht erschossen werden. Rennen Sie auf der unteren Ebene nach recht. Überspringen Sie die Minen, bis Sie zu der Plattform kommen, die nach oben führt. Klettern Sie hier nach oben, bis Sie

das Bild mit den zwei Minen erreichen. Betätigen Sie dort den Schalter und gehen Sie nach links, um von dem Automaten einen weiteren Furz zu erhalten. Jetzt können Sie die Minen zerstören und den Abschnitt durch den Ausgang verlassen.



35



36

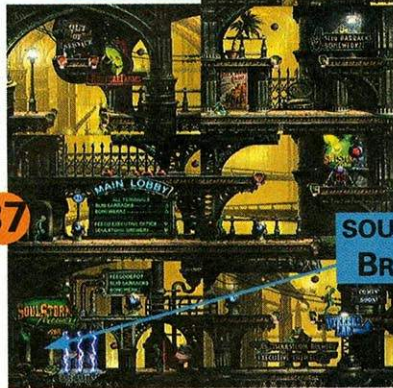


37

FEECO DEPOT EINGANGSBEREICH

KNOCHENWERK

SLIG BARACKEN



Gehen Sie nach rechts und holen Sie sich im nächsten Bild ein Getränk aus dem Automaten. Springen Sie nach links und furzen Sie auf die Minen. Kehren Sie zu dem Apparat zurück, um einen weiteren Furz zu ziehen. Blasen Sie die letzte Mine weg und klettern Sie nach oben in das darüberliegende Bild. Gehen Sie nach rechts, springen Sie in die Röhre und nehmen Sie dann die Tür, über der „Nur für Angestellte“ steht. Rollen Sie sich im Hintergrund nach links und ziehen Sie den Schalter. Kehren Sie dann zu der Tür zurück. Wieder in der Lobby gehen Sie durch die

SOULSTORM BRAUEREI

DIREKTION

Tür zu den Slig-Baracken.

ZU DEN SLIG BARACKEN



Lassen Sie sich hinunter, sobald die zwei Sligs das Bild verlassen haben. Schleichen Sie nach links und nutzen Sie die Schatten, um sich zu verstecken. Gehen Sie durch die Tür

zur Rechten und wenden Sie sich dann nach links. Klettern Sie im nächsten Bild nach unten und benutzen Sie den Lift, um das darunterliegende Bild zu erreichen. Rollen Sie nach rechts und springen Sie in die Röhre, die in den Hintergrund führt. Dort gehen Sie nach links durch mehrere Türen und zerschlagen die Geisterfalle. Ziehen Sie den Schalter und hüpfen Sie in die Röhre. Gehen Sie nach links. Machen Sie sich unsichtbar, bevor Sie das nächste Bild betreten. Rennen Sie nach links und springen Sie zu der Plattform. Rollen Sie sich unter dem Vorsprung durch und begeben Sie sich dann nach oben in das nächste Bild. Klettern Sie weiter nach oben in das folgende Bild, in dem Sie einen Schalter finden werden. Ziehen Sie diesen und übernehmen Sie den Slig. Gehen Sie dann nach rechts. Das Sprachschloß wird Sie mit „Hi“ begrüßen, wenn Sie sich ihm nähern. Erwidern Sie „Hi“ und merken Sie sich die Abfolge der Worte. Hat es ausgeplappert, wiederholen Sie das Wortmuster und die Tür verschwindet. Gehen Sie weiter nach rechts und aktivieren Sie den Schalter, um auf die Plattform zu kommen. Erledigen Sie im nächsten Bild alle Sligs und rennen Sie nach rechts. Fahren Sie mit dem Lift nach unten und steigen Sie nach links aus. Dort können Sie die Spracherkennungstür öffnen. Übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe und nehmen Sie denselben Weg, den Sie mit dem Slig gegangen sind. Steigen Sie im nächsten Bild in den Zug und fahren Sie damit zu den Baracken.

SLIG BARACKEN 1

Rollen Sie nach links und warten Sie hinter den Sandsäcken. Kugeln Sie sich dann weiter nach links und gehen Sie durch die Tür. Gehen Sie nach rechts und rollen Sie sich in den Schatten. Rollen Sie sich zu dem Schalter und ziehen Sie diesen, sobald der Slig das Bild verläßt. Springen Sie dann schnell gerade nach oben zu der höhergelegenen Plattform. Sobald der Slig auf der unteren Ebene das Bild verläßt, rollen Sie über die Kante. Hat sich der zweite Slig von Ihnen abgewandt, klettern Sie nach oben und wechseln im Laufsprung auf die Plattform mit dem Liftschalter. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und erklettern Sie die Plattform zur Rechten. Treten Sie sofort nach rechts, ziehen Sie den Schalter und machen Sie einen Schritt nach vorne, der Ihnen erlaubt, nach oben zu der Plattform zurückzuspringen. Befindet sich der Slig in der Mitte, rennen Sie nach links. Springen Sie dann zügig im Laufsprung auf die linke Plattform. Dort können Sie in die Röhre hüpfen. Bleiben Sie hängen, bis der fliegende Slig das Bild verlassen hat. Begeben Sie sich dann schnell über die kleinen Plattformen und auf die darüberliegende Ebene. Übernehmen Sie den fliegenden Slig, erledigen Sie alle anderen Sligs und betätigen Sie die Schalter. Ist der Weg freigeräumt, steuern Sie nach oben und gehen durch die Tür.



SLIG BARACKEN 2

Wenn der mittlere Slig sich abwendet und die erste Ebene aus dem Bild ist, erklimmen Sie die Plattform und eilen in die Schatten zur Linken. Schleichen Sie nach links und springen Sie nach oben auf die Plattform im nächsten Bild. Springen Sie von der linken Kante der schmalen Plattform nach links, um im Schatten zu landen. Drücken Sie den grünen Knopf und schleudern Sie die Bombe, die Sie erhalten, auf den Slig, der Ihnen am nächsten ist. Vernichten Sie die restlichen Sligs mit Bomben und drehen Sie im letzten Bild das Rad, um die Tür zu öffnen. Übernehmen Sie dort den Slig und fahren Sie mit dem Lift nach unten. Ziehen Sie den Hebel, kehren Sie in das letzte Bild zurück und sprengen Sie den Slig weg. Benutzen Sie den Lift, um in das untere Bild zu gelangen, begrüßen Sie die Mudokons und entschuldigen Sie sich dann bei diesen. Fordern Sie Ihre Freunde auf, Ihnen in den Lift, der in das oberste Bild fährt, zu folgen und dort alle Räder zu aktivieren. Befreien Sie die Mudokons dann im unteren Bild.



SLIG SCHIESSTAND

In diesem Abschnitt müssen Sie sich durch den Vordergrund des Slig-Dachs schleichen und die Gegenstände benutzen, um sich dahinter zu verbergen. Benutzen Sie den Lift, um an die Spitze zu gelangen. Rennen Sie dann in das zweite Bild. Rennen und rollen Sie sich unter der Bombenmaschine hindurch und springen Sie dann nach links. Verstecken Sie sich, springen Sie dann nach rechts und

sammeln Sie eine Bombe ein. Gehen Sie nach links durch das nächste Bild und benutzen Sie die Zielscheiben als Deckung. Springen Sie zur nächsten Plattform und kugeln Sie sich in Sicherheit. Begeben Sie sich dann in das nächste Bild. Klettern Sie zu den Mudokons hoch und werfen Sie eine Bombe, um so den roten Laser auszuschalten. Vernichten Sie dann die Sligs im Hintergrund. Kehren Sie in das vorangegangene Bild zurück und fordern Sie den Mudokon zum Folgen auf. Sobald dieser zustimmt, rennen Sie

in das Bild mit dem Vogelportal. Retten Sie die drei Mudokons und wenden Sie sich nach links. Die nächsten drei müssen Sie nacheinander herausführen. Um zu vermeiden, daß diese erschossen werden, müssen Sie sich rollen, sobald sie Ihnen folgen. Führen Sie die Mudokons auf den Lift zur äußersten Linken, wenn die Sligs mit dem Rücken zueinander stehen. Haben Sie alle drei gerettet, ziehen Sie den Schalter und verlassen den Abschnitt durch den Ausgang.

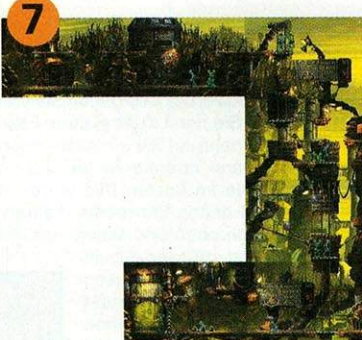


MUDOKON ARBEITSLAGER

Rennen Sie nach links, überspringen Sie die fliegende Mine und rollen Sie sich durch den Käfig. Springen Sie zu der Plattform, wenn die nächste Mine vorbeikommt. Ziehen Sie sich rasch nach oben und ducken Sie sich sofort. Springen Sie dann auf den Lift und fahren Sie nach unten. Wechseln Sie nach zwei Bildern auf den nächsten Lift. Fahren Sie weiter nach unten und ziehen Sie den Schalter. Gehen Sie nach rechts, überqueren Sie die Abgründe und betätigen Sie den Schalter an der Spitze. Wenn das Areal frei ist, bringen Sie den einzelnen Mudokon dazu, Ihnen zurück in das letzte Bild zu folgen. Fahren Sie mit dem Lift nach unten, springen Sie zu dem Schalter und ziehen Sie diesen. Verlassen Sie diesen Raum und kehren Sie zurück, um dem Mudokon die Flucht zu er-

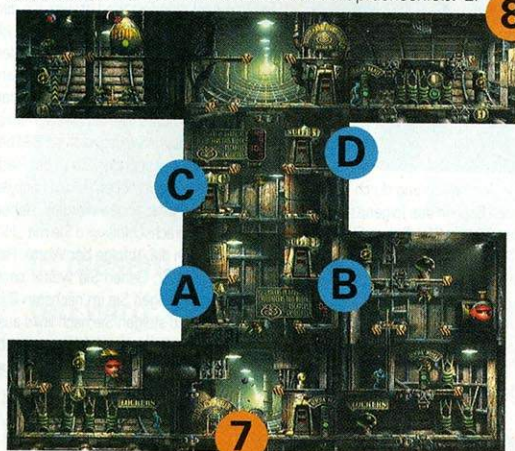
möglichen. Begeben Sie sich nach unten und halten Sie sich links. Deaktivieren Sie alle Minen und führen Sie den Mudokon dann zurück zu dem vorangegangenen Vogelportal. Ist dieser gerettet, gehen Sie zur äußersten Linken und durch die Tür. Rennen Sie nach rechts in den nächsten Raum und springen Sie, sobald Sie das Bild betreten. Übernehmen Sie jetzt den Slig und steuern Sie ihn in die Mine. Lassen Sie sich dann nach unten

fallen und rollen Sie sich nach rechts in eine versteckte Kammer. Überqueren Sie dort das Bild und hüpfen Sie nach unten in die Pfeilröhre. Treten Sie über die kleinen Plattformen, wenn sich der Slig abwendet. Im nächsten Raum warten Sie wieder bis der Slig nicht schaut. Springen Sie in diesem Moment nach rechts und lassen Sie sich hinunterfallen, um die Mudokons zu befreien, bevor diese von der Mine erwischt werden. Springen Sie in die Röhre zur Rechten und kehren Sie an den Ort zurück, an dem Sie den Slig in die Mine gelotst haben. Gehen Sie jetzt nach oben, wo die Steine herabrieseln. Bewegen Sie sich so weit wie möglich nach links, entschärfen Sie die Minen, ziehen Sie den Schalter und führen Sie die Mudokons zurück zu dem Lift im vorangegangenen Bild. Benutzen Sie die Kisten zur Deckung, um das darüberliegende Bild zu erreichen. Arbeiten Sie sich erst nach rechts, dann nach oben vor. Bewegen Sie sich schließlich nach links, um den zweiten Lift nach unten zu bringen, über den dann die Mudokons spazieren können. Fahren Sie mit dem nächsten Fahrstuhl nach oben, gehen Sie nach links und befreien Sie alle Mudokons. Gehen Sie in das nächste Bild zur Linken und transformieren Sie sich in Shrykull. Drehen Sie jetzt das Rad und flüchten Sie.

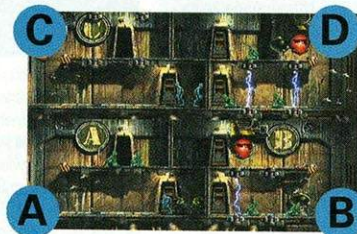


SLIG KOJEN

Gehen Sie nach links und dann wieder nach rechts, um die Sligs zu elektrifizieren. Übernehmen Sie den Slig in dem linken Bild und sprengen Sie ihn weg. Klettern Sie dann dort nach oben und drehen Sie das Rad. Betätigen Sie den Schalter, lassen Sie sich nach unten fallen und übernehmen Sie den nächsten Slig. Begeben Sie sich in das äußerste rechte Bild und öffnen Sie das Sprachschloß. Er-



8 schießen Sie den unbewaffneten Slig und wechseln Sie die Kontrolle



auf Abe. Gehen Sie in dessen Raum und übernehmen Sie den fliegenden

Slig. Aktivieren Sie die sprachgesicherte Tür im oberen Teil und kehren Sie an den Punkt zurück, an dem Sie diesen Abschnitt betreten haben. Fliegen Sie hier nach oben und zerblasen Sie alle Sligs, an denen Sie vorbeikommen. Retournieren Sie die Kontrolle auf Abe, drehen Sie das Rad in dem Raum über Ihnen und kehren Sie in den Startraum zurück. Springen Sie nach oben in den Raum darüber und nehmen Sie die Tür, die mit „A“ gekennzeichnet ist. Übernehmen Sie den Slig, sprengen Sie ihn weg und befreien Sie die Mudokons, bevor Sie den Schalter ziehen und den Raum verlassen. Stellen Sie sich in Raum „B“ rechts neben den Schalter. Klettern Sie schnell nach unten und übernehmen Sie den Slig. Deaktivieren Sie das Sprachschloß und befreien Sie den Mudokon. Klettern Sie nach oben durch das nächste Bild und erklimmen Sie die höchste Plattform zur Linken, wenn der Slig verschwunden ist. Schleichen Sie sich im nächsten Bild zu der Bombenmaschine und sammeln Sie eine Bombe ein. Sobald Sie den

Knopf drücken, wird sich der Slig umdrehen. Rennen Sie nach rechts und schleichen Sie dann zurück, um die Bombe aufzunehmen. Erledigen Sie den oberen Slig und dann die beiden auf der unteren Ebene. So gelangen Sie an den Radschalter. Kehren Sie in das rechte Bild zurück und erledigen Sie den Slig. Holen Sie dann nochmals eine Bombe und sprengen Sie den Gesangsdetektor. Übernehmen Sie einen Slig auf der unteren Ebene und drücken Sie den Schalter. Holen Sie dann Ihre Beine und erledigen Sie die anderen. Gehen Sie durch die Tür „C“ und befreien Sie dort alle Mudokons. Nehmen Sie jetzt die Tür „D“. Entschuldigen Sie sich bei dem Mudokon, der nahe an dem Schalter steht, und lassen Sie sich auf die untere Ebene fallen. Weisen Sie ihn an zu arbeiten. Übernehmen Sie den Slig, tauschen Sie das Sprachschloß und befreien Sie dann die restlichen Mudokons, bevor Sie durch die Ausgangstür eilen.

TROPHAENRAUM UND BOMBENFELD

Springen Sie zu dem höhergelegenen Schalter. Wenn der Slig auf der unteren Ebene fortgeht und die anderen beiden nicht hinsehen, ziehen Sie den Schalter und klettern auf die obere Plattform. Von dort können Sie in das nächste Bild rollen. Kugeln Sie sich auf der oberen Ebene entlang und lassen Sie sich in den nächsten Raum fallen. Springen Sie dort rasch nach oben auf die Plattform zur Linken. Zerstören Sie jedesmal dann eine Geisterfalle, wenn der Slig den Raum verläßt. Singen Sie dann, um unsichtbar zu werden, und betätigen Sie den Schalter, wenn die Sligs den Stromgenerator passieren. Befreien Sie die Mudokons und gehen Sie durch den Ausgang. Gehen Sie nach links in das nächste Bild, ziehen Sie schnell den Schalter und rennen Sie nach rechts. Lassen Sie



sich nach unten fallen und eilen Sie nach links, bis Sie in das Bild mit dem Vogelportal und dem fliegenden Slig gelangen. Stellen Sie sich dorthin, wo Ihre Füße von den Steinen im Vordergrund zur Rechten verdeckt werden, und drücken Sie nach unten. Singen Sie, um das Portal zu öffnen und springen Sie hindurch. Übernehmen Sie den Slig und ziehen Sie den Hebel zweimal. Ziehen Sie ihn nochmals, nachdem die erste Mine zerstört ist, und bewegen Sie sich dann nach rechts. Zum Schluß betätigen Sie den Schalter und bewegen sich nach links. Unterwegs beseitigen Sie alle Minen. Übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe und befreien Sie die bei-

den Mudokons. Springen Sie in die Röhre und kehren Sie auf das Bombenfeld zurück. Gehen Sie in das Bild zur äußersten Rechten, betätigen Sie den Schalter, springen Sie in die Röhre und übernehmen Sie den Slig. Benutzen Sie den Slig, um alle weiteren Schalter zu aktivieren und alle anderen Sligs wegzupusten. Schalten Sie auf Abe zurück und befreien Sie alle Mudokons. Außerdem müssen Sie alle Gesangsdetektoren wegsprengen.

KRIEGSRAUM

Lassen Sie sich hinunterfallen, ziehen Sie den Schalter und hechten Sie mit einem Laufsprung nach links auf die Plattform. Rollen Sie nach links, ziehen Sie den Schalter auf der äußersten Linken und kehren Sie in den vorangegangenen Raum zurück. Begeben Sie sich nach oben in den nächsten Raum und dann nach rechts. Springen Sie im folgenden Bild in die Röhre. Klettern Sie nach oben, wenn sich der Slig wegdreht, und singen Sie, um ihn zu verwirren. So gewinnen Sie ein paar Sekunden, in denen Sie über den Abgrund springen und nach rechts rollen können. Lassen Sie sich im nächsten Raum nach unten fallen, ziehen Sie den Schalter zur Rechten und springen Sie dann in die Röhre. Im nächsten Bild springen Sie von der Plattformkante in die Röhre und klettern dann auf der gegenüberliegenden Seite nach oben. Gehen Sie über den Rand, sobald der Slig den Raum verläßt, springen Sie über die Mine und betätigen Sie den Schalter. Springen Sie dann in die rechte Röhre. Schleichen Sie nach links, wenn Sie sich außerhalb der Bewegungsmelder befinden, betätigen Sie den Schalter und schleichen Sie zu der Röhre zur Rechten. Aktivieren Sie den Schalter auf der oberen Ebene und übernehmen Sie dann den Glukkon. Stellen Sie sich in den Teleporter. Wenn dieser „Hi“ sagt, erwidern Sie „Hi“ und sagen dann „Mach es“ (Do it!). Rufen Sie im nächsten Raum den Slig zu sich und er wird auf die linke Mine treten. Lassen Sie sich fallen und überspringen Sie die anderen. Befehlen Sie im nächsten Raum allen Sligs, Ihnen zu folgen, und springen Sie über den Abgrund zur Linken, um diese ins Verderben zu führen. Lassen Sie sich in das nächste Bild fallen und wenden Sie sich auf der unteren Ebene nach links. Rufen Sie „Hilfe“ und ein Slig läßt sich nach unten

fallen. Befehlen Sie ihn zu sich und er löst eine Mine aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie einen dazu bringen können, den Schalter zu ziehen. Bringen Sie einen dazu, den Hebel auf der äußersten Linken zu betätigen, so daß Sie beide nach unten fallen. Bedienen Sie das Sprachschloß, um das erste Tor zu deaktivieren. Lassen Sie sich nach unten fallen und Sie finden acht weitere Mudokons, die Sie retten müssen, bevor Sie zu dem Feeco Depot zurückkehren. Von dort begeben Sie sich zu dem Knochenwerk. Sie müssen einen Furz verschicken, um den Slig an der Tür auszu-schalten.



Zum Knochenwerk

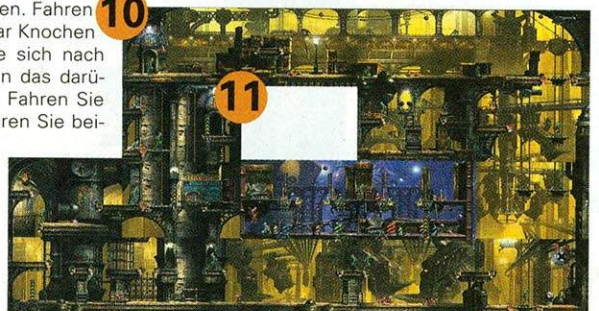
Nehmen Sie einen Knochen aus dem Sack. Werfen Sie im nächsten Raum einige davon nach unten, um die Sloggies abzulenken. So erreichen Sie den Schalter. Gehen Sie nach rechts. Werfen Sie im nächsten Raum dem Sloggie einen Knochen hin, damit er über die Druckplatte läuft. Gehen Sie dann durch die Tür.

TERMINAL 4

Rollen Sie nach rechts durch die ersten beiden Bilder. Benutzen Sie die Kisten, um sich vor den Slig-Wachen im Hintergrund zu verbergen. Um ein geheimes Areal zu erkunden, drücken Sie im nächsten Bild nach unten, wenn Sie sich hinter dem Gegenstand im Vordergrund befinden. Schlagen Sie sich zu der Röhre auf der gegenüberliegenden Seite durch und benutzen Sie die Gegenstände im Vordergrund als Deckung. Im nächsten Abschnitt gebrauchen Sie die Schalter, um es dem Slog zu ermöglichen, Ihnen in das nächste Bild rechts zu folgen. (Bewegen Sie sich nur, wenn die Sligs im Hintergrund wegsehen!) Sperren Sie den Slog zwischen den beiden Türen ein und übernehmen Sie den Slig im Hintergrund. Jetzt können Sie den Slog erschießen und auf Abe wechseln. Singen Sie, um die Sligs im Hintergrund zu erregen, bevor Sie den

blinden Mudokon zum Folgen auffordern. Springen Sie dann in die Röhre. Kehren Sie in das vorangegangene Bild zurück und gehen Sie weiter nach rechts, bis Sie den Lift erreichen. Fahren Sie nach unten, nehmen Sie ein paar Knochen aus dem Sack und orientieren Sie sich nach links. Klettern Sie im letzten Bild in das darüberliegende und gehen Sie rechts. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und aktivieren Sie beide Schalter. Jetzt müssen Sie in den äußersten Raum zur Linken mit dem Slog zurückkehren und hier den Schalter betätigen. Gehen Sie zurück zu den Mudokons und gruppieren Sie diese (auch die beiden hinter dem Schild) auf der rechten Seite des Lifts. Fahren Sie

mit dem Lift nach unten, befreien Sie die Mudokons und fahren Sie zurück zum Ausgang.



KNOCHENWERK 1

Springen Sie über die Abgründe und ziehen Sie den Schalter. Fahren Sie mit dem Lift nach unten. Treten Sie über den Abgrund und die Mine. Lassen Sie sich im nächsten Bild nach unten fallen und

springen Sie rasch zu der Plattform mit dem Schalter. Ziehen Sie diesen und

singen Sie, um den Slig zu verwirren. Wenn er Ihnen den Rücken zuwendet, springen Sie zu dem Lift und fahren Sie nach unten. Am Boden betreten Sie den ersten Annex.



ANNEX 1

Springen Sie nach oben zu dem Mudokon, wenn sich die Sligs in dem anderen Bild befinden. Schleichen Sie dann in den Schatten nach links. Springen Sie nach oben in den dunkelsten Teil, um einen geheimen Ort zu entdecken. Ziehen Sie hier den Schalter, wenn sich der Slig abwendet, und aktivieren Sie dann schnell den nächsten. Betätigen Sie flott die Schalter und benutzen Sie die Teleports, um von Tür zu Tür zu springen. Da Sie jedesmal neben einem Slig ankommen, müssen Sie sich beeilen. Wenn Sie es im zweiten Bild in den Hintergrund geschafft haben, übernehmen Sie einen der Sligs und erschießen den anderen. Gehen Sie im Hintergrund nach links und Sie können noch zwei weitere Sligs erledigen, be-



vor Sie die Kontrolle an Abe zurückgeben. Bringen Sie die beiden Mudokons dazu, darauf zu achten, nicht von dem letzten Slig erschossen zu werden. Kehren Sie in den Hauptabschnitt zurück, ziehen Sie den Schalter und schleichen Sie nach rechts, ohne auf die Slugs zu treten. An der Stelle, wo die Kiste in der Nähe einer anscheinend massiven Wand herunterfällt, können Sie sich in eine Geheimkammer rollen. Betätigen Sie den Schalter, retten Sie die Mudokons und kehren Sie in den vorhergehenden Raum zurück, in dem Sie einen Knochen greifen können. Rennen Sie auf der oberen Ebene nach links und betätigen Sie den Schalter. Laufen Sie dann zu der kleinen Plattform mit den fallenden Kisten zurück. Werfen Sie den Knochen unter die Boxen und zerstören Sie den Slog, bevor Sie zu dem ersten Mudokon zurückkehren. Stellen Sie sich in den rechten Schatten und weisen Sie den Mudokon an, Ihnen zu folgen, sobald die Sligs abgezogen sind. Bringen Sie ihn dazu, Ihnen zu helfen, die zwei Sligs im nächsten Raum zur Linken unter Strom zu setzen. Kehren Sie zu dem Lift zurück und fahren Sie damit zum Ausgang.

ANNEX 2

Gehen Sie zu dem linken Schalter und betätigen Sie diesen. Schleichen Sie dann durch die mittlere Tür und sammeln Sie einige Knochen ein. Schleichen Sie rechts an dem Slog vorbei und durch den Ausgang.



ANNEX 3

Gehen Sie nach links durch die Tür mit dem Minenwagen-Symbol. Schleichen Sie dann nach rechts, um den Slig nicht zu wecken, vorbei an den Bewegungsmeldern und den Minen. Schleichen Sie weiter nach rechts und klettern Sie in die Lore. Fahren Sie nach oben in das nächste Bild und überrollen Sie alle Sligs und Minen. Verlassen Sie den Abschnitt durch die Tür.



ANNEX 4

Gehen Sie rechts ins nächste Bild, klettern Sie auf die höhergelegene Plattform und kugeln Sie sich nach links. Passieren Sie die nächste Tür und gehen Sie ins folgende Bild zur Linken. Übernehmen Sie dort den Slig im Vordergrund und benutzen Sie den Teleporter. Führen Sie ihn durch den Hintergrund, erledigen Sie alle Sligs und betätigen Sie die drei Schalter. Rennen Sie zu der Tür in dem äußersten rechten Bild und gehen Sie hindurch.



ANNEX 5

Gehen Sie nach links in den Hintergrund. Nehmen Sie die Tür, wenn der fliegende Slig das Bild verläßt. Überwinden Sie die Minen im Vordergrund mit Schrittsprüngen und schlagen Sie sich durch die zwei Bilder zu der Ausgangstür durch.



ANNEX 6

Kugeln Sie sich in das nächste Bild zur Linken und ziehen Sie dort den Schalter. Rollen Sie sich nach rechts zurück. Klettern Sie in das darüberliegende Bild. Gehen Sie hier nach links und schleichen Sie sich durch die Schatten an den Sligs vorbei. Im äußersten linken Bild befindet sich ein Knochensack. Schleichen Sie nach rechts und überqueren Sie den Abgrund, den Sie zuvor hochgeklettert sind. Springen Sie in dem Bild mit den Slogs über die Druckplatte und rennen Sie dann nach links zurück. Die Slogs werden bei der Verfolgung in die Grube fallen. Jetzt können Sie durch die zuvor bewachte Tür gehen und die Stufe durch die Röhre verlassen.



ANNEX 8

Gehen Sie in das nächste Bild zur Rechten, springen Sie über den Abgrund und nehmen Sie die Tür. Gehen Sie weiter nach rechts und erklimmen Sie die Plattformen. Lesen Sie die Information. Klettern Sie auf die untere Ebene und gehen Sie durch Tür „1“. Rennen Sie rasch nach rechts und springen Sie auf die Plattform auf der gegenüberliegenden Seite des nächsten Raumes. Eilen Sie auf der oberen Etage nach rechts in das vierte Bild. Rollen Sie unter den Bohrköpfen durch, ziehen Sie den Ring und drehen Sie das Rad. Gehen Sie durch den Ausgang. Im Hauptraum klettern Sie nach oben und nehmen Tür „2“. Auf dem Weg nach rechts bringen Sie die Minen mit den Knochen zur Detonation. Über einige können Sie auch drüberspringen. Überwinden Sie den Abgrund im äußersten rechten Bild mit einem Laufsprung. Lassen Sie sich dann zu den vier versteckten Mudokons fallen. Klettern Sie wieder nach oben und bringen Sie die anderen Minen zur Explosion. Die Mine in der Mitte kann nur getroffen werden, indem Sie einen Knochen von der rechten Wand abprallen lassen. Drehen Sie den Radschalter und nehmen Sie die Tür. Klettern Sie nach oben auf die darübergelegene Plattform und öffnen Sie die Türen „3“ und „4“. Schleichen Sie

ANNEX 7

Lesen Sie im ersten Bild den Hinweis und drücken Sie die drei Schalter. Gehen Sie auf der unteren Ebene nach rechts. Bewegen Sie sich im nächsten Bild zu dem Schalter in der oberen linken Ecke des Raumes. Rennen Sie dann nach rechts. Sobald Sie wieder auf die untere Ebene zurückgekehrt sind, springen Sie wieder nach oben und veranlassen den Mudokon, Ihnen zu folgen. Weisen Sie ihn an, unten zu warten, und gehen Sie nach rechts. Fahren Sie mit dem Lift nach unten in das nächste Bild und lassen Sie sich durch die offene Plattform fallen. Lassen Sie sich von der äußersten Linken nach unten fallen und gehen Sie über die rechte Kante der kleinen Plattform, um einen Geheimabschnitt aufzuspüren. Sobald Sie das neue Bild zur Linken in der neuen Umgebung betreten, beginnt ein Bohrkopf, auf den Mudokon zuzusausen. Springen Sie rasch nach oben, damit Sie unter der Slig-Plattform hängen. Ziehen Sie sich hoch und aktivieren Sie den Schalter. Betätigen Sie den anderen Schalter und führen Sie Ihren Freund in die Freiheit. Ist er geflohen, bremsen die Bohrköpfe ab. Ist der versteckte Mudokon gerettet, versammeln Sie die anderen und stellen Sie diese auf der Plattform mit dem Vogelportal auf. Sie müssen alle Schalter aktivieren und die Fahrstühle benutzen, um die Mudokons nach unten zu bringen. Rufen Sie die beiden von der Ecke des Bildes aus, um sie an dem fallenden Felsen vorbeizubringen. Sobald sie reagieren, rennen Sie nach links in das nächste Bild. Die Schiffe das alleine. Sie müssen mindestens fünf Mudokons retten, um an den Minen vorbeizukommen. Wenn Sie die Kraft von Shrykull besitzen, zerstören Sie alle Minen und gehen Sie nach rechts. Befreien Sie dort alle Mudokons und gehen Sie durch den Ausgang.



chen Sie links an den Slogs vorbei und nach oben in das nächste Bild, wo sich der dritte Radschalter befindet. Kehren Sie in das Bild mit den Slogs zurück, lassen Sie sich von der linken Plattform hängen, um den ersten in die Tiefe zu locken. Klettern Sie nach oben, rufen Sie den anderen und er wird genauso in die Falle tappen. Jetzt können Sie in das nächste Bild klettern, in dem Sie den Kisten ausweichen und durch die Tür müssen. Drehen Sie das Rad im Hintergrund und gehen Sie durch den Ausgang. Klettern Sie zu Tür „5“ hinunter und drehen Sie das Rad im entfernten Bild. Rennen Sie dann zu der Röhre zurück und springen Sie in diese.

19

DIREKTION

Rollen Sie nach rechts und springen Sie schnell in die Röhre, bevor Sie der Bohrer erwischt. Rennen Sie nach rechts und rollen Sie durch die Slog-Tunnel. Jedemal, wenn Sie durch einen roten Laserstrahl kommen, öffnet sich eine Tür. Sind Sie an der Plattform mit einem Slig darunter angelangt, müssen Sie nach oben springen und die Spitze überqueren. Springen Sie im letzten Bild kurz bevor die Minen und Slogs durch die Luft fliegen. Verlassen Sie den Abschnitt durch die Tür. Rennen Sie im nächsten Raum nach rechts und springen Sie nach oben auf die sichere Plattform. Nun können Sie den Glukkon übernehmen. Veranlassen Sie die Sligs, die Tür zu öffnen, und gehen Sie ins nächste Bild. Befehlen Sie dem Slig, Sie mit dem Lift nach oben zu fahren, und erschießen Sie dann den Slog. Fahren Sie mit dem zweiten Lift



20

nach unten und benutzen Sie den Teleporter. Weisen Sie den Slig im nächsten Bild an, den Hebel zu betätigen, und brüllen Sie dann kontinuierlich „Kill“em“, damit dieser alle Slogs erschießt. Nehmen Sie schnell zusammen mit dem Slig den Lift und brüllen Sie „Mach es!“ . Stellen Sie sich im nächsten Bild jedesmal unter die Bohrköpfe und wiederholen Sie den Befehl zweimal. Fahren Sie nach unten in das nächste Bild. Erledigen Sie dort alle Slogs, gehen Sie nach rechts und aktivieren Sie das Sprachschloß. Dann wird der Glukkon explodieren und Abe hat 30 Sekunden um herauszukommen. Gehen Sie durch die

Tür und rollen Sie nach rechts. Passieren Sie die Bohrköpfe und klettern Sie in den nächsten Raum. Ziehen Sie zweimal den Hebel und springen Sie dann in die Röhre. Wenden Sie sich nach rechts in den nächsten Sektor und bringen Sie den Mudokon dazu, den Schalter zu betätigen. Befreien Sie alle Arbeiter und fliehen Sie.

21

DER WEG ZUR FEECO DIREKTION

Nach der Rückkehr zum Feeco Depot gehen Sie zu den Büros der Direktion, die auf der Karte markiert

sind. Klettern Sie auf die obere Ebene und rennen Sie durch die Tür. Ziehen Sie den Schalter, gehen Sie

durch die Tür zurück und rollen Sie nach rechts. Rennen und springen Sie durch die nächsten beiden Bilder und weichen Sie den Bomben der fliegenden Sligs aus. Legen Sie im folgenden Bild den Schalter um. Gehen Sie zu der Geisterfalle im zweiten Bild zurück und zerstören Sie diese. Machen Sie sich unsichtbar und lassen Sie sich links herunterfallen. Rennen Sie nun schnellstmöglich nach rechts, bis Sie in die Röhre am Ende springen können.



21

22

FEECO DIREKTION

Schleichen Sie durch die Schatten und lassen Sie sich herunter. Jetzt können Sie die nächste Plattform zur Rechten erreichen. Klettern Sie auf diese, wenn sich der Slig wegdreht. Ziehen Sie den Schalter und ziehen Sie sich in den Schatten zurück. Gehen Sie nach unten und halten Sie sich rechts. Springen Sie auf die kleine Plattform und singen Sie, um die Sligs nervös zu machen. Sobald diese nach links rennen, springen Sie zu dem Schalter und schließen die Sligs ein. Springen Sie im nächsten Bild auf die Plattform und übernehmen Sie den Glukkon. Benutzen Sie dann den Teleporter und rufen Sie um Hilfe. Bringen Sie den Slig dazu, die Tür zu öffnen und alle Wachen im nächsten

Bild zu versammeln. Veranlassen Sie eine von diesen, die anderen zu meucheln. Danach benutzen Sie den Teleporter und deaktivieren die letzte Barriere zur Soulstorm-Brauerei. Kehren Sie zu Abe zurück, rennen Sie nach links, gehen Sie durch die Tür und hüpfen Sie in die Röhre. Klettern Sie nach oben und rollen Sie sich nach links, um alle Mudokons zu befreien. Kugeln Sie sich zurück und nehmen Sie die Tür. Sie befinden sich jetzt im Eingangsbereich und müssen auf der Karte die Soulstorm-Brauerei ansteuern. Gehen Sie am Eingang hinter das Faß, das nahe an der Tür steht, und lassen Sie sich in einen versteckten Bereich fallen. Schleichen Sie an den Robotern

vorbei und springen Sie in die Röhre zur Linken. Gehen Sie durch die Tür, wenn der Slig nahe an ihm im Vordergrund ist. Schleichen Sie dann hinter ihn und springen Sie auf die Plattform. Springen Sie über den Abgrund und lassen Sie sich von der Ecke der nächsten Plattform herabtaumeln. Hier sind Sie durch die Schatten geschützt. Schleichen Sie hinter den Slig auf der unteren Ebene, springen Sie nach oben und ziehen Sie den Ring, damit der zweite Slig nach unten fällt. Übernehmen Sie einen, beseitigen Sie den anderen und ziehen Sie den Hebel. Jetzt können Sie in den letzten Raum zurückkehren und mit dem anderen Slig abrechnen, bevor Sie die Kontrolle wieder an Abe übergeben. Schleusen Sie die Mudokons einzeln an dem Bohrer vorbei. Gehen Sie dann zu dem Bohrer und vollführen Sie einen Doppelsprung. Sind alle drei befreit, kehren Sie zum Eingang der Soulstorm-Brauerei zurück.

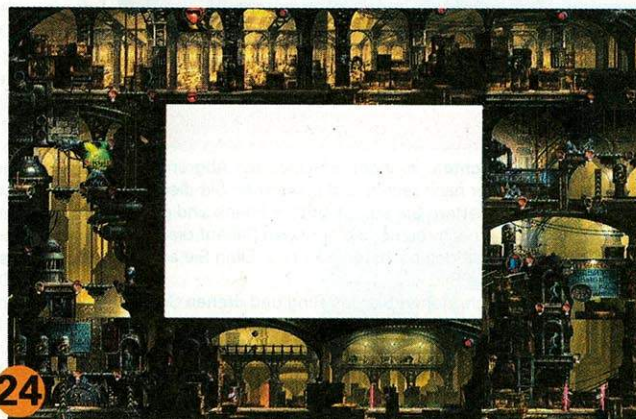


23

22

WEG ZUR SOULSTORM BRAUEREI

Gehen Sie nach links, drehen Sie das Rad und klettern Sie in das darunterliegende Bild. Bringen Sie den blinden Mudokon dazu, auf Sie zuzulaufen, befahlen Sie ihm zu arbeiten, befreien Sie ihn dann und nehmen Sie die Tür. Lassen Sie sich nach unten fallen und schleichen Sie an den Robotern vorbei nach links. Rollen Sie durch das folgende Bild und nutzen Sie die Kisten zur Deckung. Warten Sie beim nächsten Roboter, bis dessen Bewegungssensor so weit wie möglich nach links gerichtet ist. Rennen Sie dann nach links und springen Sie auf die Plattform. Fahren Sie mit dem Lift in das darüberliegende Bild. Klettern Sie nach oben und betätigen Sie den Schalter, um den zweiten Lift auf gleiche Höhe zu bringen. Trinken Sie ein Bier und steuern Sie den Furz. Mit diesem können Sie den Gesangsdetektor im darüberliegenden Raum wegsprengen. Fahren Sie mit dem Lift nach oben und rollen Sie nach links, bis Sie sich unter den Kisten befinden. Übernehmen Sie den fliegenden Slig und beseitigen Sie alle Minen. Wechseln Sie auf Abe zurück und rollen Sie nach rechts, bis Sie zu einem Schalter kommen, den Sie bewegen. Fahren Sie mit dem Lift nach unten und betätigen Sie den „A“-Schalter. Bringen Sie alle Mudokons in den Hauptlift und manövrieren Sie diese nach oben und dann nach links. Kommandieren Sie die Mudokons in dem Raum, in dem Sie zuvor den fliegenden Slig übernommen haben, auf den Lift nach unten. Wechseln Sie



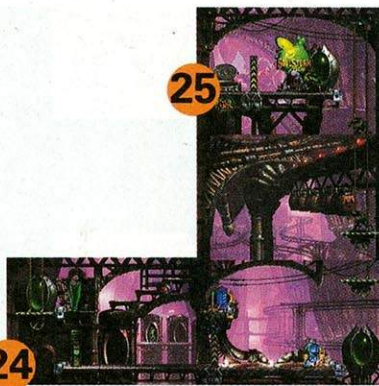
24

23

dann auf den anderen Lift und fahren Sie in den tiefergelegenen Raum mit den Radschaltern. Lassen Sie diese die Räder drehen. Aktivieren Sie den Hebel, befreien Sie alle und gehen Sie durch die offene Tür.

SOULSTORM BRAUEREI

Gehen Sie durch die Tür in den Vordergrund. Singen Sie, um den Slig aufzuwecken. Rennen Sie in das nächste Bild und springen Sie zu der Plattform hoch. Sobald der Slig hereinkommt, betätigen Sie den Schalter und übernehmen ihn. Fahren Sie mit dem Slig nach oben und erschießen Sie den Slig an der Spitze. Nehmen Sie ein Bier und fahren Sie wieder eine Etage tiefer. Steuern Sie einen Furz, um den Slig und den Gesangsdetektor auszuschalten. Jetzt können Sie den Glukkon beeinflussen und die Tür an der Spitze des Lifts öffnen. Tradieren Sie die Kontrolle wieder auf Abe und springen Sie in die Röhre.

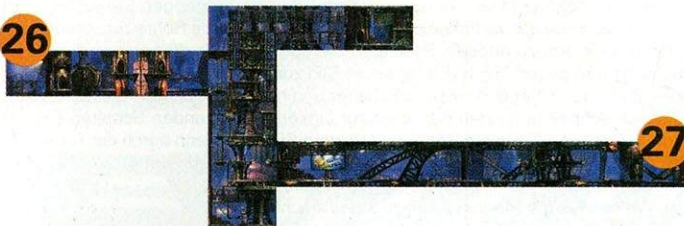


ZULAG 1

Rollen Sie nach rechts. Wenn der Slig losmarschiert, rollen Sie in den mittleren Abschnitt. Warten Sie. Rollen Sie dann über die zweite Falltür. Stehen Sie auf und schleichen Sie in die Schatten. Kugeln Sie weiter und treten Sie über die Mine. So gelangen Sie in das nächste Bild. Übernehmen Sie dort den Slig und lassen Sie diesen den Mudokon schlagen, damit der aufhört, den Hebel zu ziehen. Gehen Sie mit dem Slig nach rechts, fahren Sie mit dem Lift nach oben und benutzen Sie den Schalter. Setzen Sie den Lift wieder auf die untere Ebene und übertragen Sie die Kontrolle auf Abe. Wenden Sie sich nach rechts und begeben Sie sich in den oberen Sektor, sobald der Slig fortläuft. Übernehmen Sie im nächsten Bild den Glukkon. Bringen Sie einen Slig dazu, Ihnen mit dem Lift zu helfen, Ihnen dann ins nächste Bild zu folgen und in den Abgrund zu springen. In der oberen Etage gabeln Sie wieder einen Slig auf. Springen Sie am Ende über die Minen, und der Slig wird darüberlaufen und sie beide explodieren lassen. Bringen Sie den Lift wieder nach unten. Gehen Sie zu dem Schalter und wiederholen Sie den Vorgang. Wenn Sie mit dem dritten Glukkon losmarschieren, können Sie durch die Tür gehen. Positionieren Sie einen Slig auf der Falltür und aktivieren Sie das Sprachschloß. Springen Sie dort nach unten, wo es den Slig erwisch hat. Setzen Sie Ihren Weg dort fort. Befehlen Sie dem Slig, den Schalter zu betätigen, und dann dem Slig in der unteren Etage, dasselbe zu tun. Holen Sie nun die beiden Mudokons und folgen Sie derselben Route, die der Glukkon gegangen ist. So können Sie Ihre Freunde befreien.

ZULAG 2

Gehen Sie nach rechts durch die Tür im zweiten Abschnitt. Fahren Sie mit dem Lift auf die unterste Ebene und passieren Sie die elektrische Sperre. Gehen Sie nach unten, nach rechts und treten Sie über die Minen. An den Minen im nächsten Raum kommen Sie mit einem Laufsprung vorbei. Ziehen Sie den Schalter und rennen Sie nach links zurück. Sie werden jetzt von zwei fliegenden Sligs verfolgt und sollten sich daher spaten. Klettern Sie in den Raum mit den elektrischen Barrieren und wenden Sie sich nach rechts. Jetzt können Sie einen der Sligs übernehmen. Beseitigen Sie alle Minen, gehen Sie nach unten und ziehen Sie den Schalter in dem Bild unter den wechselnden Sperren. Gehen Sie danach über die Stromsperren und betätigen Sie den Schalter, damit die Mudokons nach unten fallen. Fliegen Sie nach oben und in die vergitterte Röhre zur Rechten. Ziehen Sie den Schalter und warten Sie, bis der andere Slig in die Sperre rast. Steuern Sie dann zurück und nehmen Sie die andere Röhre im Dach. Erledigen Sie in dem Raum an deren Ende den Slig und aktivieren Sie den Schalter. Übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe und gehen Sie durch die Tür, vor der Sie gestanden haben, um die drei Mudokons zu befreien. Gehen Sie hinaus und nach links. Bringen Sie die anderen beiden dazu, Ihnen durch die Gegend, in der Sie zuvor die Minen beseitigt haben, zu folgen, und befreien Sie auch diese.



ZULAG 3

Kugeln Sie sich durch die verschiedenen Bilder, bis Sie die Mudokons am Ende erreichen. Rollen Sie sich an die rechte Seite des Bildes und klettern Sie zwei Etagen nach oben. Befehlen Sie den Mudokons aufzuhören und gehen Sie dann nach links. Legen Sie alle Schalter um und keh-

ren Sie zu den Mudokons zurück. Versammeln Sie diese, gehen Sie nach links und warten Sie vor jedem der langsamen Bohrer. Sobald diese nach oben gehen, rollen Sie sich bis in das nächste Bild. Weisen Sie im letzten Bild alle an, vor dem ersten Rad zu stoppen. Kugeln Sie sich durch, halten Sie diese zur

Arbeit an und drehen Sie selbst das andere Rad. Gehen Sie zurück zu den Bohrköpfen und springen Sie nach oben. Springen Sie hinüber, ziehen Sie den Schalter und singen Sie, um die Mudokons zu retten.



ZULAG 4

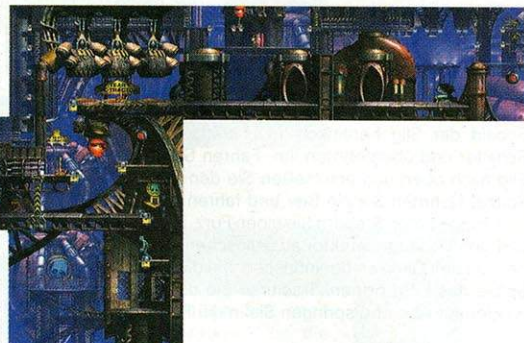
Klettern Sie zum Startpunkt, rollen Sie nach rechts, lassen Sie sich auf die untere Ebene fallen und klettern Sie dann zu dem „Außer-Betrieb“-Zeichen hinab. Ziehen Sie hier noch nicht den Schalter. Überwinden Sie den Abgrund, wo sich die Slogs aufhalten, im Laufsprung und rollen Sie nach rechts. Betätigen Sie den Schalter, rollen Sie dann schnell nach links und begeben Sie sich auf die gegenüberliegende Seite des Abgrundes. Sind alle Slogs versammelt, springen Sie wieder nach rechts über den Abgrund und gehen zu dem zweiten Schalter. Ziehen Sie diesen und rennen Sie zur äußersten Linken. Wenn der Slig nach unten fällt, ziehen Sie sich hoch und übernehmen ihn. Sobald der Slig „Hier Junge!“ schreit, ziehen Sie den Schalter und gehen nach links. Gehen Sie zu dem linken Schalter, aktivieren Sie diesen und übergeben Sie die Kontrolle an Abe. Wenden Sie sich in den nächsten Raum zur Linken. Dann werden alle Slogs in die elektrische Sperre rennen. Jetzt können Sie den anderen Schalter ziehen und die beiden Mudokons befreien. (Sie müssen sich auf der oberen Etage entlangrollen, um die Vögel nicht zu verschrecken.) Gehen Sie

zu der kaputten Röhre zurück und kugeln Sie sich so weit wie möglich nach links. Gehen Sie nach unten, dann nach rechts und öffnen Sie die Tür am Ende. Schließen Sie die Tür, wenn sich die Mudokons mit Ihnen auf der linken Seite von dieser befinden. Schlagen Sie beide und befehlen Sie Ihnen dann zu

warten. Gehen Sie nach links zurück, klettern Sie am Ende nach oben und halten Sie sich dann rechts. Aktivieren Sie den rechten Schalter. Rennen Sie und hängen Sie sich unter den Slig. Ziehen Sie sich nach oben, wenn er fällt. Weisen Sie die zwei Mudokons an zu arbeiten. Sie werden die Tür öffnen. Singen Sie dann sofort, um den Slig zu übernehmen, bevor dieser zum Schuß kommt. Benutzen Sie ihn, um die drei Roboter zu erledigen. Befreien Sie dann die drei restlichen Mudokons und verschwinden Sie durch die Tür am Ende des Geheimsektors. Gehen Sie im Hintergrund nach rechts, springen und klettern Sie nach oben. Dort müssen Sie nach rechts rollen. Ziehen Sie im nächsten Bild den Schalter und hängen Sie sich unter die Plattform.



Klettern Sie nach oben, wenn der Gegner nach unten fällt. Übernehmen Sie diesen und vernichten Sie die Roboter. Weiter nach rechts. Rollen Sie vorsichtig an das Ende des Tunnels. Sie können immer nur kurze Bewegungen machen. Jedesmal wenn sich der Slig abwendet, hechten Sie in den nächsten Schatten, bis Sie den Schalter erreichen. Ziehen Sie diesen und kehren Sie zu der Röhre zurück. Sie müssen das bewältigen, wenn die Sligs nicht wachsam sind. Springen Sie in die Röhre auf der oberen Etage und rennen Sie nach links. Passieren Sie die Tür und rollen Sie sich auf der anderen Seite schnell nach links. Hier können Sie mit dem Schalter die Mudokons befreien. Sie müssen diese dann heilen. Klettern Sie nach unten links und dann nach unten rechts in das folgende Bild. Begrüßen Sie den Schamanen, kehren Sie zu den Mudokons zurück und heilen Sie diese. Lassen Sie sich in das darunterliegende Bild fallen, betätigen Sie den Schalter, um den Slig zu stürzen und bringen Sie diesen dazu, Ihnen nach links zu folgen. Hüpfen Sie in die Röhre und übernehmen Sie den Slig. Öffnen Sie mit ihm die letzte Tür, befreien Sie die Mudokons, drehen Sie das Rad und verlassen Sie den Abschnitt durch die Tür.



ZULAG 5

Rennen Sie nach links und nehmen Sie die Tür. Wenden Sie sich wieder nach links und schleichen Sie in das Bild mit den Sligs. Befinden sich diese ganz links, schleichen Sie zu dem Ring und ziehen ihn. Weiter nach links. Locken Sie die Sloggies in das vorherige

Bild und schicken Sie diese in dieselbe Richtung wie die Sligs. Im nächsten Bild treffen Sie auf einen Slog. Nehmen Sie einen Knochen, steigen Sie ab und betätigen Sie den Schalter. Lassen Sie den Slog wie die anderen durch die Falltür rasseln. Sammeln Sie

die drei Mudokons ein und bringen Sie diese zum Ausgang. Dort müssen Sie ihnen befehlen, die Räder zu drehen. Benutzen Sie das Vogelportal auf der äußersten Linken und gehen Sie dann durch die Tür.



ZULAG 6

Klettern Sie hoch und gehen Sie links. Nehmen Sie die Tür und rennen Sie auf der gegenüberliegenden Seite nach rechts. Gehen Sie dort durch die Tür. Passieren Sie die elektrischen Tore und lassen Sie sich zu den Mudokons fallen. Ziehen Sie den Ring und führen Sie diese auf die linke Seite des nächsten Bildes, um sie dort zu erlösen. Betätigen Sie dort den Schalter und gehen Sie in das folgende Bild zur Linken. Ziehen Sie hier den rechten Schalter und rollen Sie sich schnell unter den Barrieren zur Linken hindurch. Springen Sie in die Röhre und fordern Sie die Mudokons auf aufzuhören. Führen Sie alle in den Lift zur Rechten. Fahren Sie mit diesem an die Spitze. Weisen Sie die Mudokons an zu arbeiten und kugeln Sie sich durch die Stromsperre. Stellen

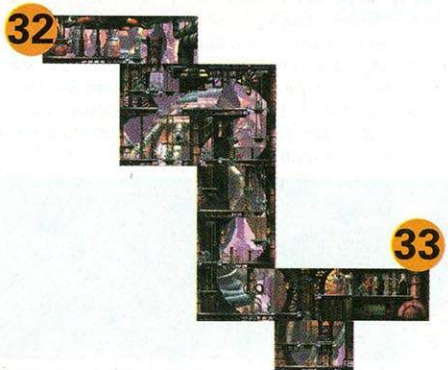
Sie sich auf die Falltür zur Rechten und Sie fallen auf sicheres Terrain. Befreien Sie hier den Mudokon und stellen Sie sicher, daß die Sperren im oberen Teil aus sind. Lesen Sie die Informationspunkte und springen Sie rechts in die Röhre. Wenn der Slig in die Röhre zurückspringt, ziehen Sie den Schalter, bis es diesen erwischt. Kehren Sie zu den Mudokons zurück, stellen Sie diese auf die rechte Falltür und betätigen Sie den darunterliegenden Schalter. Flüchten Sie dann durch die Tür auf der oberen Ebene.



ZULAG 7

Leiten Sie den Mudokon vorsichtig um die Bohrköpfe. Fahren Sie mit dem Lift nach unten, um einen weiteren Mudokon zu finden. Bringen Sie beide auf den rechten Lift und fahren Sie in den darunterliegenden Raum. Sammeln Sie hier einen dritten Mudokon ein und fahren Sie wieder in den vorhergehenden Raum. Gehen Sie mit den Mudokons nach rechts und steigen Sie im nächsten Bild in den Aufzug. Nehmen Sie ein paar Knochen mit. Befehlen Sie im nächsten daruntergelegenen Bild allen Mudokons, Ihnen zu folgen. Werfen Sie dem Slog einen Knochen hin. So-

bald der letzte Mudokon die Absperrung passiert hat, springen Sie nach oben und ziehen den Ring. Um Zeit zu gewinnen, können Sie mehr als einen Knochen werfen. Wiederholen Sie diesen Ablauf, bis Sie die unterste Etage erreichen. Gehen Sie nach rechts und befreien Sie die Mudokons. Nun erhalten Sie die Kraft von Shrykull. Kehren Sie in das vorherige Bild zurück, fahren Sie mit dem Lift nach unten und erledigen Sie alle Slogs. Rollen Sie nach rechts und befreien Sie den Mudokon.

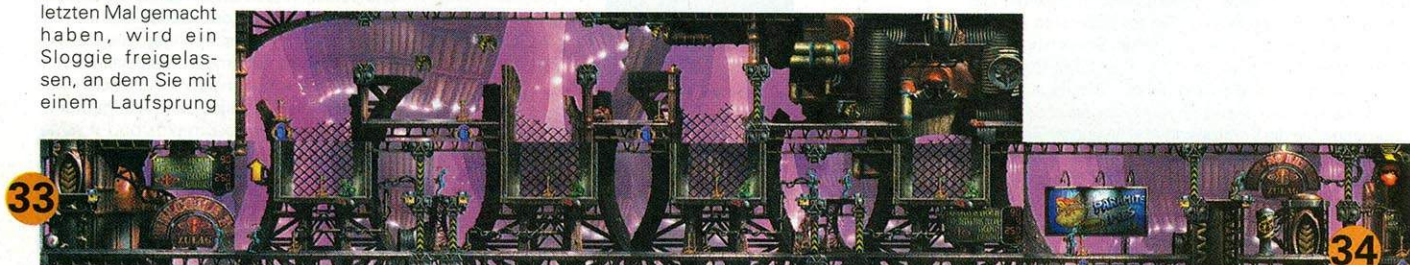


ZULAG 8

Gehen Sie in das nächste Bild zur Rechten, ziehen Sie den Schalter und rennen Sie schnell nach links zurück. Springen Sie auf die Plattform, von der aus Sie begonnen haben. Hüpfen Sie über den Slog, wenn dieser erscheint, und rennen Sie nach rechts. Dort können Sie auf die rechte Plattform springen. Wiederholen Sie diese Vorgehensweise im nächsten Bild. Diesmal können Sie den Slog aber nicht überspringen. Sie müssen einfach von der Plattform herunterlaufen, um einen Vorsprung zu gewinnen. Wenn Sie dies zum letzten Mal gemacht haben, wird ein Sloggie freigelassen, an dem Sie mit einem Laufsprung

vorbeikommen. Betätigen Sie den Schalter im letzten Raum und übernehmen Sie den fliegenden Slig, wenn er erscheint. Steuern Sie den Weg, den Sie gekommen sind, zurück und pusten Sie alle Slogs um, bis Sie zu dem gelben Pfeil gelangen, der nach oben zeigt. Fliegen Sie hoch, erledigen Sie dort die Slogs. Fliegen Sie in jeden Käfig und betätigen Sie die Schalter, um die Mudokons freizulassen. Im letzten Bild müssen Sie an dem Bewegungsmelder vorbeischieben.

chen, damit der Slog nicht geweckt wird. Übertragen Sie die Kontrolle auf Abe und versammeln Sie alle Mudokons. Befreien Sie diese im ersten Raum und rennen Sie durch den Ausgang zur Rechten. Beileitung – ein Sloggie verfolgt Sie!



ZULAG 9

Befehlen Sie dem Mudokon zu arbeiten. Springen Sie von der mittleren Plattform in die Schatten zur Linken. Wenn sich der Slig abdreht, rollen Sie nach links und lassen sich durch die Falltür fallen. Klettern Sie unten von der Plattform und gehen Sie schnell in den Schatten, bevor Sie abgeknallt werden. Schleichen Sie nach rechts und nehmen Sie ein Bier, wenn die Wache nicht hinsieht. Klettern Sie dann wieder nach oben und furzen Sie unter dem Gesangsdetektor. Wenn Sie rechts niederknien, werden Sie nicht weggesprengt. Übernehmen Sie den Slig und blasen Sie diesen weg. Holen Sie ein Bier, furzen Sie und übernehmen Sie die Steuerung über das Gas. Schicken Sie es durch die Röhre zur Linken und erledigen Sie den Slig im darüberliegenden Raum. Verfahren Sie mit den anderen Sligs genauso und nehmen Sie nur den aus, der sich in dem Bild mit dem Schild „Betriebsleitung“ befindet. Betätigen Sie den Schalter und springen Sie in die Röhre. Befreien Sie den ersten Mudokon, indem Sie den Schalter aktivieren und ihn durch die Falltür in das nächste Bild führen. Wiederholen Sie dort diese Vorgehensweise und lassen Sie sich durch die Falltür hinab. Gehen Sie dann durch die Bürotür. Wenden Sie sich nach links, nehmen Sie ein Bier, kehren Sie nach rechts zurück und zerstören Sie den Gesangsdetektor. Wiederholen Sie den Vorgang, aber erledigen Sie nun den Slig. Ziehen Sie erst den unteren, dann den oberen Schalter. Übernehmen Sie den erscheinenden Glukkon und benutzen Sie

den sprachaktivierten Teleporter. Bringen Sie den Slig, den Sie zuvor verschont haben, dazu, Ihnen zu folgen und öffnen Sie die Falltür mit der Sprachmaschine. Jetzt muß der Slig eine der Türen mit dem Schalter öffnen. Sind Sie auf der unteren Etage angekommen, übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe und gehen durch die linke Tür. Wenden Sie sich nach rechts und ziehen Sie den Schalter. Übernehmen Sie den Glukkon, schicken Sie ihn in den nächsten Raum und aktivieren Sie unterwegs die beiden Sprachschlösser. Rufen Sie den Slig, lassen Sie diesen den Schalter aktivieren und übertragen Sie die Steuerung auf Abe. Gehen Sie nach links. Ziehen Sie den Schalter, deaktivieren Sie die Stromsperre, befreien Sie den Mudokon und gehen Sie durch die Tür. Nehmen Sie die Tür auf der unteren Ebene der Betriebsleitung und gehen Sie nach links. Betätigen Sie den Schalter und hechten Sie im Laufsprung auf die Plattform zur Linken. Übernehmen Sie den Glukkon und gehen Sie nach rechts. Bringen Sie die Sligs dazu, den oben gelegenen Schalter zu aktivieren. Manövrieren Sie beide auf die Falltür, bedienen Sie diese und Sie können die Mudokons in Sicherheit bringen. Versammeln Sie alle Mudokons und gehen Sie auf die untere Ebene, wo Sie diese befreien können. Wenden Sie sich nach rechts und führen Sie die Mudokons nach links. Klet-

tern Sie nach oben zu dem einzelnen Mudokon und rollen Sie sich nach links neben den Schalter. Ziehen Sie ihn und singen Sie, um die Mudokons zu befreien. Sobald sich die Fleeches auf Sie zu bewegen, betätigen Sie erneut den Schalter, um diese einzusperren. Gehen Sie nach rechts, aktivieren Sie den Schalter und klettern Sie zur Tür.

ZULAG 10

Gehen Sie nach rechts, bis Sie zu der Sperre kommen. Nehmen Sie die Tür, betätigen Sie den Schalter und kehren Sie dann in den Vordergrund zurück. Ziehen Sie dort den Schalter auf der erhöhten Plattform. Übernehmen Sie den Slig und steuern Sie ihn nach rechts. Erschießen Sie alle Sligs und benutzen Sie den Teleporter, um den Slig an der Spitze zu massakrieren. Gehen Sie zu dem Lift, bewegen Sie ihn nach unten und Sie gelangen zu einem weiteren Teleporter. Gehen Sie von der Plattform und benutzen Sie den zweiten Teleporter. Jetzt können Sie alle Sligs im Vordergrund ausschalten. Kehren Sie in den Vordergrund zurück, gehen Sie nach links, dann nach unten und benutzen Sie

den Teleporter dort, um in den Hintergrund zu gelangen. Erledigen Sie hier alle Sligs, kehren Sie in den Vordergrund zurück und aktivieren Sie den Schalter, um den Lift herunterzubringen. Fahren Sie damit nach oben und betätigen Sie den Schalter im nächsten Raum zur Linken. Danach geben Sie die Kontrolle auf Abe zurück. Da jetzt alle Bohrköpfe in Bewegung sind, müssen Sie sich langsam vorarbeiten. Befreien Sie alle Mudokons, an denen Sie vorbeigekommen sind, und benutzen Sie die letzten drei, um die Radschal-

ter zu drehen. Ist die Tür geöffnet, fahren Sie mit diesen im Lift nach unten und ebnen ihnen den Weg in die Freiheit. Kehren Sie zur Tür zurück und verlassen Sie den Sek-

BOOTCHIP = 6,77 DM

Für Importe - Läuft mit allen Modellen - inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!

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! PLAYSTATION CHEATPOWER 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 Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PAL-PSX Spielen! PLAYSTATION CODEPOWER 3 Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen) GAME BUSTER Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen! PLAYSTATION CODEPOWER 4 Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes 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. 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, Mission Impossible, Parasite Eve, Saka Frontier, Tekken 3, WWF Warzone	LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM: Abe's Odyssey, Alien Trilogy, Alundra, Alone in the Dark 1-3, Ark of Time, Baphomets Fluch 1, Baphomets Fluch 2, Batman & Robin, Blazing Dragons, Blaze & Blade*, Breath of Fire 3*, Casper, Chron. o.t. Sword, Clock Tower, Command & Conq. 1, Command & Conq. 2, C&C: Gegenschlag, Crash Bandicoot 3*, Cyberia, D, Das 5. Element*, Deathrap Dungeon, Diablo, Discworld 1, Discworld 2, Excalibur, Final Fantasy 7, G-Police, Gex 3D & Rayman, Heart of Darkness, Herc's Adventure, Kings Field, Legacy of Kain, MDK, Men in Black, Nightmare Creat., One Pax Corpus, Rayman&Gex3D, Resident Evil 1, Resident Evil DC, Riven, Spawn, Sulkoden, Syndicate Wars, Tekken 1 & 2 & 3, The Note, The Last Report, Tomb Raider 1, Tomb Raider 2, Turok, Vandal Hearts, Wild 9, Wild Arms, Warhammer: Dark Omen, Wing, Commander 384, WWF: Warzone, X-Com: Terror Z STÄNDIG NEUHEITEN! DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE: Abe's Exodus (19,95 DM), Banjoo & Kazooie (24,80 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 DM), Yoshi's Story (29,80 DM), Zelda 64* (29,80 DM)	RGB KABEL = 12,00 DM PSX Leerröhre 2,50 DM 5 in 1 PlayStick 14,50 DM Laser Einheit 72 DM Schlüsselanhänger 5 DM Lightgun & Pointer 79 DM Lenkrad (mit Gas, Bremse, Kupplung) 149 DM Panther Lightgun 59 DM Lightgun mit Rückschlag 99 DM PSX Maus 35 DM EQUALIZER 59,- DM - von Dataflash - komplett Game Buster kompatibel - inkl. Codeheft LIGHTGUN 79,- DM (inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel) INFRAROT PAD 59,- DM (2 Pads - 1 Station) RF - UNIT 29,- DM (für Fernseher ohne PSX) PADVERLÄNG. 19 DM (2 Meter) JOYPAD 23,- DM (Viele verschiedene Farben) RGB + AUDIO 19 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)	MEMORY KARTEN: 1 MB (15 Blocks) = 15,00 DM 8 MB (120 Blocks) = 30,00 DM 24 MB (360 Blocks) = 49,00 DM 72 MB (1080 Blocks) = 85,00 DM UNKOMPRIMIERT KARTEN: 2 MB (30 Blocks) = 25,00 DM 4 MB (60 Blocks) = 35,00 DM X-PLÖDER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert -Pro Version = 149,00 DM 99 DM DUAL SHOCK PAD -Analog Dual Shock Pad -Super Shock -Top Qualität 39 DM GAME BUSTER -inkl. Codeheft -Codes vorab gespeichert 99 DM PAL BOOSTER -NTSC zu PAL Converter -Antennenanschluß 39 DM
--	--	---	---	--	--

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shops:
www.spielzeugloesungen.de
www.gamecentral.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!

ZULAG 11

Gehen Sie nach rechts und klettern Sie auf die Plattform, damit Sie den Schalter betätigen können. Übernehmen Sie den fliegenden Slig. Schicken Sie ihn nach rechts, dann nach unten und erledigen Sie den fliegenden Slig-Wächter. Bewegen Sie sich auf der unteren Ebene des Bildes und benutzen Sie die Kisten als Deckung. Bombardieren Sie die Slig-Patrouillen. Fliegen Sie am Ende nach oben und aktivieren Sie den Schalter. Achten Sie auf den anderen fliegenden Slig. Wechseln Sie auf Abe, gehen Sie nach rechts und holen Sie sich die Heilkraft von dem Schamanen im Hintergrund. Sammeln Sie die Mudokons am Lift ein. Jedesmal wenn Sie die Heilkraft eingesetzt haben, müssen Sie zu dem Schamanen zurückkehren. Geleiten Sie alle Mudokons über die untere Ebene und benutzen Sie die Kisten zum Schutz. Halten Sie diese bei dem Lift am Ende zur Arbeit an. Um sie alle gleichzeitig auf den Lift zu stellen, ordern Sie einen nach dem anderen darauf. Fahren Sie mit dem Aufzug nach oben und gehen Sie nach rechts, wo Sie diese befreien können.

ZULAG 12

Schleichen Sie an den Robotern vorbei und holen Sie sich ein Bier aus dem Automaten im nächsten Bild. Erzeugen Sie einen Furz und vernichten Sie die Roboter im vorherigen Bild. Sprengen Sie danach den schlafenden Slig im nächsten Bild weg und holen Sie sich danach ein weiteres Bier für später. Gehen Sie nach links, laufen Sie unter der Plattform zur äußersten Rechten und hängen Sie sich an deren Ende. Wenn sich der Slig umdreht, klettern Sie rasch nach oben und treten hinüber. Dort müssen Sie sich wieder rasch nach oben ziehen. Drehen Sie den Radschalter und lassen Sie sich dann durch die Falltür nach unten fallen. Produzieren Sie einen weiteren Furz und schicken

Sie ihn in das nächste Bild zur Rechten. Dort schalten Sie den oberen Slig aus, übernehmen dann den unteren und öffnen die sprachgesicherte Tür. Erschießen Sie alle Slogs, geben Sie die Kontrolle an Abe zurück und springen Sie in die linke Röhre. Besorgen Sie sich die Heilkraft von dem Schamanen, kehren Sie dann zu dem Bierautomaten zurück und holen Sie sich noch eins. Laufen Sie zurück auf die untere Ebene und steuern Sie einen Furz, kurz bevor Sie den Raum mit dem Tränenextraktor betreten. Vernichten Sie den Slig und befreien Sie den Mudokon. Kehren Sie zum Anfangsbild zurück und nehmen Sie die Tür.

ZULAG 13

Aktivieren Sie den Schalter und stürzen Sie nach unten. Zwar fallen die Mudokons mit Ihnen, doch werden diese verrückt, so daß Sie keinen Einfluß auf sie ausüben können. Gehen Sie nach rechts und bringen Sie diese dazu, Ihnen zu folgen. Sie müssen die Mudokons auf den Druckplatten positionieren, um die diversen Türen und Energiebarrieren zu öffnen. Beachten Sie, daß Sie die Platten überspringen können. Um sie durch die letzte Tür zu bekommen, müssen Sie nach unten gehen und die letzte Platte selbst aktivieren. Bringen Sie die Mudokons danach auf den Lift und befreien Sie diese. Drehen Sie dann das Rad und fahren Sie mit dem Aufzug wieder auf die untere Ebene. Rennen Sie nach links, überspringen Sie alle Bodenplatten und benutzen Sie die Röhre am Ende, um in ein geheimes Areal zu gelangen. Um die

Tür zu erreichen, müssen Sie die Kräfte einsetzen, die Sie für die Befreiung der vorherigen fünf Mudokons erhalten haben. Schleichen Sie sich im nächsten Abschnitt nach rechts, nutzen Sie die Schatten und schlagen Sie sich bis zum Ende des Bildes durch. Um an dem letzten Slig vorbeizukommen, müssen Sie diesem folgen. Sprinten Sie dann los. Halten Sie sich auf der oberen Ebene links, aktivieren Sie den Schalter und übernehmen Sie dann den Glukkon. Befreien Sie mit ihm die Mudokons, indem Sie das Sprachschloß ak-

tivieren. Befehlen Sie den Sligs, Ihnen nach links zu folgen, und führen Sie diese über den Abhang ins Verderben. Übergeben Sie die Kontrolle an Abe und befreien Sie seine drei Freunde.

ZULAG 14

Gehen Sie nach links und überwinden Sie im Laufsprung den großen Abgrund. Drehen Sie das Rad auf der gegenüberliegenden Seite und hüpfen Sie vor den Slig, der erscheint. Bringen Sie ihn dazu, Sie zu verfolgen. Sobald er anfängt zu rennen, hüpfen Sie wieder über den Graben und klettern auf den kleinen Vorsprung, von dem aus Sie ihn übernehmen können. Öffnen Sie das sprachgesicherte Portal und fahren Sie mit dem Lift nach unten. Erledigen Sie die Sligs im unteren Abschnitt und übertragen Sie die Kontrolle wieder auf Abe. Betätigen Sie den Schalter im äußersten linken Raum, damit der Glukkon freikommt. Befreien Sie mit diesem die zwei Mudokons, indem Sie den Sprachschalter manipulieren. Rufen Sie in dem entlegenen

rechten Raum nach einem Slig und nehmen Sie den Lift zur äußersten Rechten. Scharen Sie am Boden alle Sligs um sich und öffnen Sie die letzte Tür. Sprengen Sie den Glukkon und gabeln Sie alle Mudokons auf. Um diese zu befreien, müssen Sie zunächst alle Sligs ausschalten und dann die drei Radschalter nahe der Tür betätigen. Erlösen Sie nun Ihre Freunde und verschwinden Sie durch die Tür zur äußersten Linken.

ZULAG 15

Gehen Sie nach rechts, bis Sie den Informationspunkt auf der oberen Ebene erreichen. Lesen Sie die Information und gehen Sie durch die Tür. Jetzt wird eine FMV-Sequenz bezüglich des Boilers eingespielt. Drehen Sie das Rad in der oberen rechten Ecke, steigen Sie schnell nach oben und kugeln Sie sich nach links. Lassen Sie sich nach unten fallen, rollen Sie nach rechts und nehmen Sie die Tür. Drehen Sie den Radschalter, um die Sligs zu vernichten, und gehen Sie durch die nun geöffnete Tür. Rollen Sie nach rechts und rennen Sie um Ihr Leben. Kugeln Sie sich wieder und gehen Sie geradewegs durch die Tür. Nun erscheinen Sie in den Schatten im Vordergrund. Rennen Sie rasch nach links und kugeln Sie sich in das nächste Bild. Deaktivieren Sie alle Bomben. Bringen Sie dann den Mudokon dazu, einen Schritt nach rechts zu tun. Befehlen Sie ihm, dort zu warten, und rollen Sie zurück unter die Bohrköpfe. Drehen Sie jetzt beide Räder und weisen Sie den Mudokon an, Ihnen nach rechts zu folgen, wo Sie mit dem Aufzug nach unten fahren müssen. Rennen Sie flott mit dem Mudokon im Schlepptau über die Lift-Plattform nach rechts. Drehen Sie die beiden Räder auf der unteren Ebene und gehen Sie durch die Tür. Eilen Sie links

auf der Plattform entlang und kehren Sie durch die Tür in den Vordergrund zurück. Wenden Sie sich nach rechts und betätigen Sie den Radschalter. Jetzt gehen Sie beide nach links, unter den Bohrköpfen hindurch und in das nächste Bild. Stellen Sie den Mudokon an das Rad auf der unteren Ebene und gehen Sie selbst zu dem darüber. Drehen Sie beide gleichzeitig und ein zweiter Mudokon wird herabfallen. Nehmen Sie den Lift und betätigen Sie die drei Radschalter in dem darüberliegenden Raum. Sobald das beendet ist, müssen Sie „Alle“ und „Folgt mir!“ rufen. 40 Rennen Sie zu dem Lift und befreien Sie die Mudokons in dem höhergelegenen Raum. Kugeln Sie sich nach rechts, bis Sie zu den Minen gelangen. Wenn Sie

nun singen, werden alle Sligs und Minen explodieren, so daß Sie es bis zum Ausgang schaffen. Sobald Sie auf dem Boden aufschlagen, singen Sie, damit alle Mudokons im Hintergrund flüchten können. Rennen und hüpfen Sie dann selbst in das Frontportal und das Spiel ist beendet. Ihre Belohnung für die Befreiung der insgesamt dreihundert Mudokons ist eine Präsentation von konzeptionellem Artwork, das Eingang in das Spiel gefunden hat.

ENDE

36

37

38

37

38

39

40

39

PLAY STATION

ZONE

CD VOL. 3

INHALT PSZ-CD VOL. 3



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.

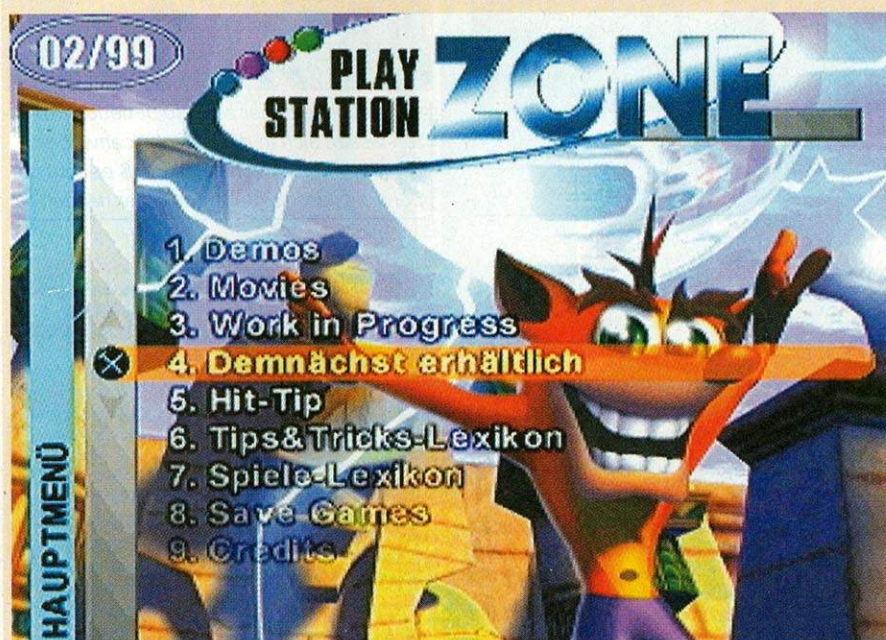
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos 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-CD 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 aktuellen PlayStation Zone-CD aus, in dem Crash Bandicoot für sein drittes Spiel Aufmerksamkeit erregt, das sich bereits in den hart umkämpften Lesercharts platzieren konnte.

PLAYSTATION ZONE 02/99

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Codemasters, Gremlin und Activision. 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.



Vielfalt ist angesagt auf der aktuellen PSZ-Demo-CD: Ein Rennspiel, ein Shoot 'em Up-Game, ein Golfspiel, ein Tennisspiel und ein Musik-Editor sind auf der CD vertreten.



Das geniale TOCA 2 steht in zwei Varianten zum Anspielen bereit, das exzellente Apocalypse gibt es sogar exklusiv auf unserer CD.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Produkten von Codemasters, Gremlin und Activision. 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 während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt über 9 Minuten.



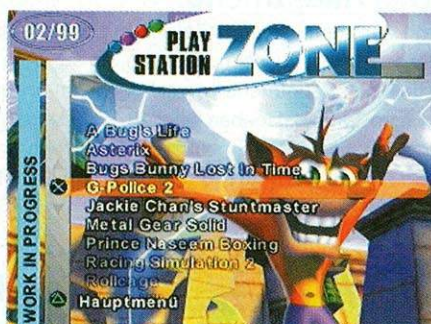
Tolle Filme zu Prince Naseem Boxing, Tai Fu, Asteroids 3D, N20 und Actua Golf 3 warten auf der PSZ-CD Vol. 3.



Der exklusive Prince Naseem-Film zeigt, daß Codemasters seine einzigartige Hitserie fortsetzen kann.

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte? Getreu diesem Motto lüften wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu 13 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.



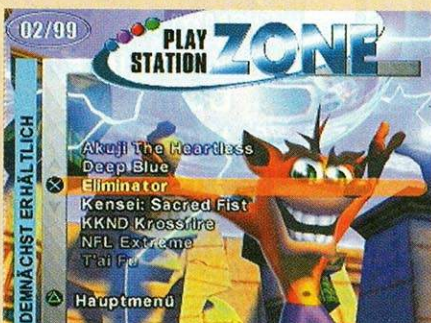
Fantastische Bilder zu absolut neuen Projekten lassen sich in dieser Rubrik anwählen. Es versteht sich von selbst, daß es sich dabei um bildschirmfüllende Bilder handelt.



Wir öffnen unser Bildarchiv und zeigen Ihnen Screenshots zu Racing Simulation 2 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 zehn 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 kommende 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 Bilder-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.

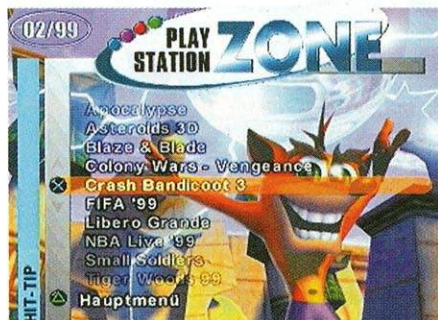
Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 02/99
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 zwölf in den letzten Monaten veröffentlichten Chart-Breakers zu sehen.



Welche Spiele wollen Sie sich kaufen? In der Hit-Tip-Sektion finden Sie die Antwort.

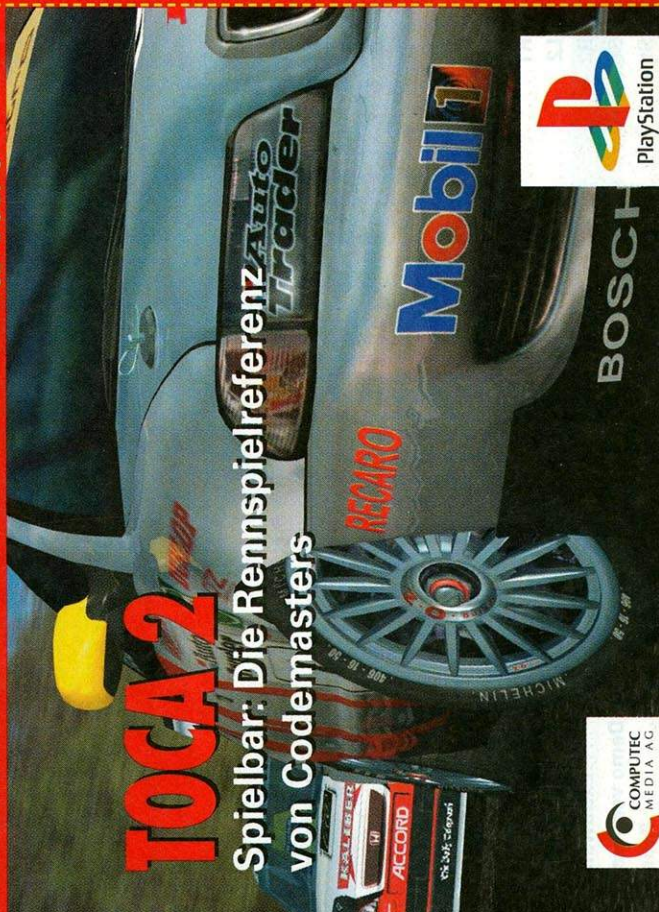
LEERHÜLLEN (SOGENANNT JEWEEL-CASES) GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT.

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 3

TOCA 2

Spielbar: Die Rennspielreferenz von Codemasters



PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 3

WORK IN PROGRESS:

A Bug's Life, Asterix, Bugs Bunny, G-Police 2, Jackie Chan's Stuntmaster, Prince Naseem Boxing, Racing Simulation 2, Rollcage, Silent Hill, Syphon Filter, Trap Gunner, YARG

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:

Akuji The Heartless, Deep Blue, Eliminator, Ken's Sacred Fist, KKND Krossfire, NFL Extreme, Tai Fu

HIT-TIP:

Apocalypse, Asteroids 3D, Blaze & Blade, Colony Wars - Vengeance, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Libero Grande, NBA Live 99, Small Soldiers, Tiger Woods 99, TOCA 2, Tomb Raider III

TIPS & TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 234 Spielen von A wie Abe's Oddysee bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 533 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen

DEMOS:

1. TOCA 2
2. Prince Naseem Boxing
3. Apocalypse
4. Actua Soccer 3
5. Actua Tennis
6. Music

MOVIES:

1. Prince Naseem Boxing 1:23 Minuten
2. Tai Fu 2:28 Minuten
3. Asteroids 3D 1:30 Minuten
4. Actua Golf 3 1:57 Minuten
5. N2O 1:47 Minuten

SAVE GAMES:

1. Tomb Raider III Alle Levels
2. Spyro The Dragon Alle Levels
3. Apocalypse Alle Levels
4. Megaman Battle & Chase Alle Strecken
5. Ninja Shadow Of Darkness Start in Level 6
6. S.C.A.R.S. Durchgespielt
7. Test Drive 5 Alle Strecken

10 BONUS-SAVE GAMES ZU:

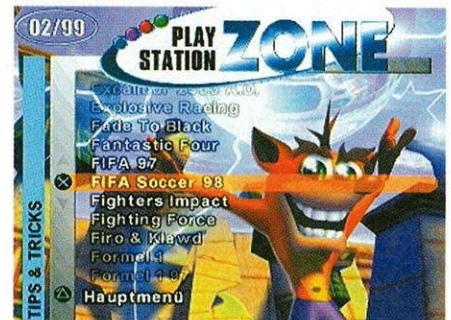
1. Colin McRae Rally, Everbody's Golf, Fluid, Future Cop, Gran Turismo, G-Police, Medi-Evil, One Road Rash 3D, Tekken 3

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, Tests, 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 (überprüfen) 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 Zusatz-Service 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 mittlerweile 234 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!

NEUE TIPS AUF DER CD:

Auto Destruct, Batman Forever, Blazing Dragons, Brain Dead 13, Bubble Bobble, Cheesey, Colony Wars – Vengeance, Cool Boarders 3, Cybersled, Cyberspeed, Darklight Conflict, Earthworm Jim 2, Explosive Racing, Formel 1, Future Cop, Galaxian 3, Hercules, Johnny Bazookatone, Jumping Flash 2, Legacy Of Kain, Lost World: Jurassic Park, MediEvil, N20, NFL Blitz, NHL 99, Rayman, Rogue Trip, San Francisco Rush, Small Soldiers, Spice World, Spyro The Dragon, Tomb Raider III, Vigilante 8

PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 3

TOCA 2

Codemasters erobert die Pole Position mit diesem grandiosen Rennspiel, das hier sogar in zwei verschiedenen Fahrzeug-Versionen (Honda Accord, Formel Ford) enthalten ist.

Apocalypse

Bruce Willis läßt es nun auch auf der PlayStation krachen! In einem furiosen Action-Spiel darf man die Reiter der Apocalypse besiegen. Machen Sie mit!

Die Steuerung

Steuerkreuz Fahrzeug steuern
Analogstick Fahrzeug steuern

▲ Perspektive ändern

● Ohne Bedeutung

X Beschleunigen

■ Bremsen

L1 Ohne Bedeutung

R1 Ohne Bedeutung

L2 Ohne Bedeutung

R2 Ohne Bedeutung

Select Demo beenden

Start Pause

Die Steuerung

Steuerkreuz Figur steuern
Analogstick Figur steuern

▲ Nach oben schießen

● Nach rechts schießen

X Nach oben schießen

■ Nach links schießen

L1 Drücken

R1 Springen

L2 Ohne Bedeutung

R2 Extrawaffe

Select Demo verlassen

Start Pause

Actua Soccer 3

Oliver Bierhoff höchstpersönlich stand Pate für das neueste Fußballspiel von Gremiln. In dieser exklusiven Demo-Version dürfen Sie ein Match zwischen München und Dortmund bestreiten.

Die Steuerung

Steuerkreuz Spieler steuern
Analogstick Spieler steuern

▲ Langer Paß/Grätschen

● Vorlegen/Schneller Antritt

X Passen/Tackling

■ Schießen/Arm ausfahren

L1 Ohne Bedeutung

R1 Ohne Bedeutung

L2 Ohne Bedeutung

R2 Ohne Bedeutung

Select Ohne Bedeutung

Start Pause

ACTUA TENNIS

Ein gepflegtes Tennisspiel hat auch auf der PlayStation seine Reize, dies dürfte Ihnen spätestens dann klar werden, wenn Sie die aktuelle Demo-Version von Gremilns neuem Tennisspiel angetestet haben.

Die Steuerung:

Steuerkreuz Spieler steuern
Analogstick Spieler steuern

▲ Lop

Start Top Spin

MUSIC

Sie wollen auf der PlayStation selber Musik machen? Kein Problem! Testen Sie einfach das zugegebenermaßen komplexe Music von Codemasters aus, zu dem sich auf der CD eine tolle Version befindet.

Die Steuerung

Steuerkreuz Bewegen
Analogstick Bewegen

▲ Zum vorherigen Menü

● Ohne Bedeutung

X Riff/Chase hinzufügen

■ Riff/Chase löschen

L1 Archiv (Riff/Chase) öffnen

R1 Riff/Chase editieren

L2 Video oder Musik wählen

R2 Video-Vollbildschirm ein/aus

Select Bearbeiten

Start Wiedergabe

7. SPIELE-LEXIKON

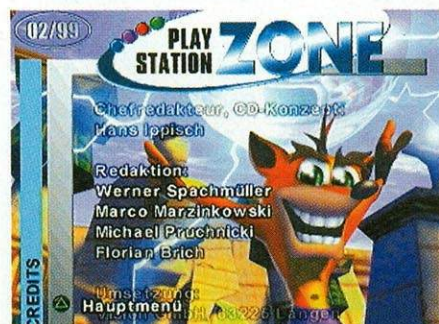
Sie wollen jetzt und sofort Wissenswertes zu allen jemals in Europa erschienenen PlayStation-Spielen erfahren? Kein Problem: In unserem Spielelexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile über 500 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien gegliedert 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 Genre verfügbaren Spiele durchscrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



Alle Tests aus der Ausgabe 1/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit (oben)! Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 533 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 und SCEE Deutschland.



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 zehn aktuellen PlayStation-Hits 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 Spielstandes 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.



Neue Spielstände: Tomb Raider III, Spyro The Dragon, Apocalypse, Ninja, Test Drive 5, S.C.A.R.S. und Megaman Battle&Chase.



Sie wollen einen Blick in alle Levels von Tomb Raider III werfen? Kein Problem!

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 den Screen mit dem Steuerkreuz 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. Sollten Sie gerade letztere in Händen halten, dann besitzt diese Anleitung für Sie nur informativen Charakter. Fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler am besten schnellstmöglich 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 PlayStationZone
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:
0180-5959506

Anschrift des Abonnement-Services:

Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA AG
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Abo-Fax:
0180-5959513

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 Schöllner

UK-Korrespondent: Derek de la Fuente

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, 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

Onlinewerbflächenverkauf:

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
 Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

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 folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: Mit CD: B 48013, ohne CD: B 48025
 ISSN: Mit CD: 1437-0891, ohne CD: 1437-0883

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
Sony Powerline	0190-578578	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Sony PlayStation (Techn. Hilfe)	01805-766977	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -20 ⁰⁰
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
THQ	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15 ⁰⁰ -18 ⁰⁰
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 09 ⁰⁰ -17 ⁰⁰
Virgin	040-39101300	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 Zeitschriftenhändlern 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 **PLAYSTATION ZONE**

Kennwort: CD 2/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Bauncontec	81	Endor	37
Codemasters	132	Interact	60, 61
COMPUTEC	11, 84, 85, 71, 93, 113	Media Point	77
Infogrames	3, 31, 33, 35, 39	Sunflex	103
Eidos	23	THQ	78, 79, 131
Electronic Arts	4	Ubi Soft	57
EMP	83	Virgin	109

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	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
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, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genauso viel	weniger
Metal Gear Solid (S. 16-20)	_____	☐	☐	☐
Ridge Racer Type 4 (S. 20-22)	_____	☐	☐	☐
Gex 3 (S. 24-25)	_____	☐	☐	☐
Soul Reaver (S. 26-27)	_____	☐	☐	☐
Prince Naseem Boxing (S. 28-29)	_____	☐	☐	☐
No Fear Mountain Biking (S. 32-33)	_____	☐	☐	☐
Asterix (S. 34)	_____	☐	☐	☐
Tiny Tank (S. 38)	_____	☐	☐	☐
Racing Simulation 2 (S. 40)	_____	☐	☐	☐
Warzone 2100 (S. 41)	_____	☐	☐	☐
Galerie (S. 42-45)	_____	☐	☐	☐
Poster (S. 63-70)	_____	☐	☐	☐
Kurztests (S. 80-83)	_____	☐	☐	☐
Cheats & Codes (S. 88-91)	_____	☐	☐	☐
Crash Bandicoot 3-Lsg. (S. 104-108)	_____	☐	☐	☐

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 diese Ausgabe 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 ☐ Kaufe alle PlayStation-Magazine

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 2/99)

Ausgabe: _____/9

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?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG •  • Kennwort: PSZ-Zeugnis 2

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 Februar 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.

Februar

Titel	Release
A Bug's Life	19. Februar
ACM 1918	Februar
Akuji The Heartless	19. Februar
Asterix	15. Februar
Big Air	25. Februar
Carmageddon II	Februar
Eliminator	5. Februar
Global Domination	26. Februar
Hard Edge	Februar
Kensei: Sacred Fist	Ende Februar
Master of Monsters	Februar
Mega Man Legends	Februar
Mega Man X4	Februar
Metal Gear Solid	26. Februar
Monkey Hero	15. Februar
Populous - The Beginning	Februar
Poy Poy 2	Februar
Racing Simulation 2	25. Februar
Rebus (vorl. Titel)	Februar
Rugrats	Februar
San Francisco Rush 2	1. Februar
Sports Car GT	Februar
Street Skater	26. Februar
The Granstream Saga	26. Februar
Trap Gunner	Februar
Tunguska	Februar
Uprising 2	Februar
WCW/nWo Thunder	Februar

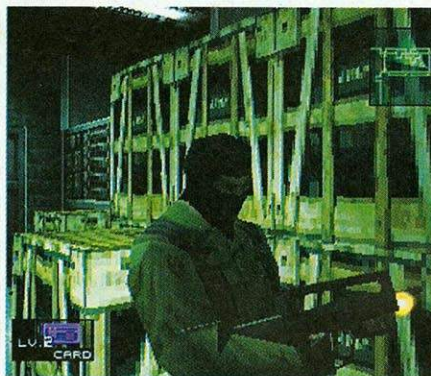
KKND: KROSSFIRE

Die lange erwartete PC-Umsetzung von Melbourne House schickt sich an, das Feld der Echtzeitstrategiespiele auf der PlayStation im Handumdrehen für sich zu erobern. Die intuitive, für Konsolenverhältnisse einzigartige Steuerung, die technisch hervorragende Umsetzung und grandiose Rendersequenzen sprechen für KKND: Krossfire. Können die Künstliche Intelligenz und das Gameplay hier mithalten? Der Test in der nächsten Ausgabe gibt Aufschluß darüber.



METAL GEAR SOLID

Keine Frage: Konami erledigte bei der Lokalisierung von Metal Gear Solid einen klasse Job, wie die in dieser Ausgabe erstmals vorgestellte deutsche Version beweist. Ob das Game jedoch zu Recht auf Platz 1 der Most Wanted-Charts steht und welche Qualitäten wirklich in Metal Gear Solid stecken, wird unser ausführlicher Testbericht in der nächsten Ausgabe aufzeigen. Außerdem haben wir zu diesem Knüller noch eine tolle Überraschung parat, die Sie begeistern wird.



RACING SIMULATION 2

Konkurrenz für das von vielen kritisierte Formel 1 '98 rollt in Form von Racing Simulation 2 an, das sich in der PC-Version bereits die Pole Position unter den Formel 1-Spielen sichern konnte. Ähnliche Chancen in Sachen PlayStation-Referenz räumen wir auch der in dieser Ausgabe angespielten Konsolenversion ein. Ubi Soft hat beste Chancen, auf Anhieb einen Platz in der ersten Startreihe zu belegen. Wir begeben uns in die Boxengasse und messen den Spielspaß-Gehalt.



WARZONE 2100

Eidos läßt es so richtig krachen: Nach Tomb Raider III und Akuji The Heartless stehen mit Soul Reaver und Warzone 2100 zwei weitere Tophits an. Letzterem widmen wir uns in der kommenden PlayStation Zone besonders intensiv, schließlich könnte dieses Spiel für eine wahre Revolution im Strategiesektor sorgen, was die Qualität der Grafikdarstellung betrifft. Ob es damit Command & Conquer von der Referenzposition verdrängen und den Siegeszug von KKND: Krossfire stoppen kann?



3/99 WEITERE THEMEN

- ➔ ENTHÜLLT: V-RALLY 2 VON INFOGRAMES
- ➔ ANGESPIELT: LE MANS 24 VON INFOGRAMES
- ➔ KOMPLETTLÖSUNG ZU TOMB RAIDER III
- ➔ TESTS: RUNNING WILD, GLOBAL DOMINATION, U.V.A.
- ➔ DIE EXKLUSIVE PSZ-DEMO-CD MIT 10 DEMOS!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

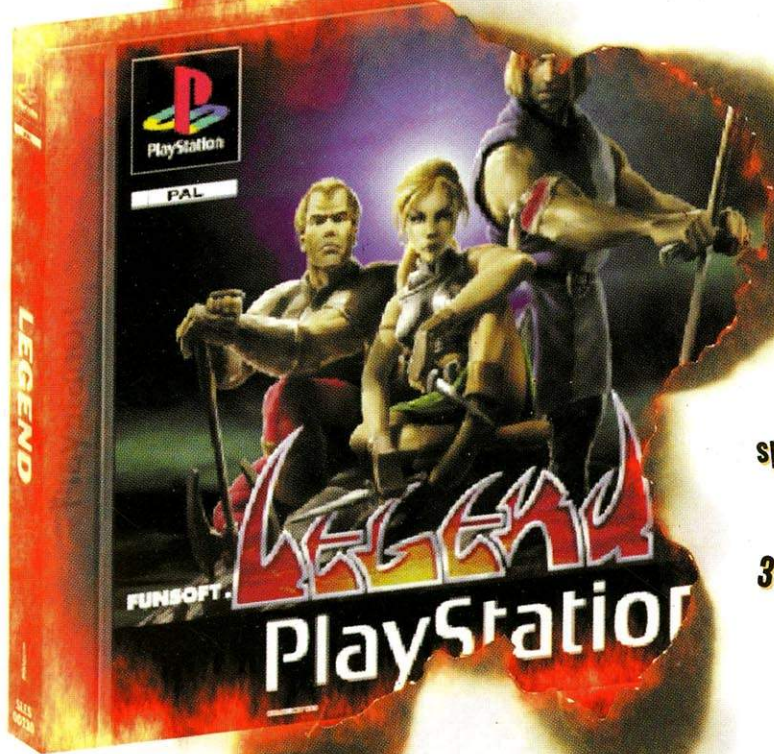


**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**



**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**

Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

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 coole 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.

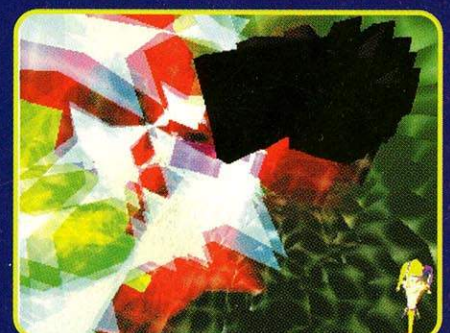
Produziere coole Musik!



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.



www.codemasters.com

Codemasters®