

PLAY STATION

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

PLAY
STATION
ZONE**10 DEMOS AUF CD!**
INKL. METAL GEAR SOLID

V-RALLY 2 MISSION: IMPOSSIBLE

Weltpremiere: Megahits von Infogrames

30 SEITEN TIPS & TRICKS:
Metal Gear Solid, Tomb Raider III**MIT DOPPELPOSTER!**
Ridge Racer Type 4 & Soul Reaver**10
DEMOS AUF
CD:****Spielbar:**
Metal Gear Solid
Retroforce
Motorhead
Actua Golf 3
Lemmings
Filme:
Kensei
Kingsley
u.v.a.

Spielbar: Metal Gear Solid

Spielbar: Retroforce

Spielbar: Actua Golf 3

Spielbar: Motorhead

Spielbar: Lemmings

EXKLUSIV! DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!

10 TOP-DEMOS:

Spielbar:
Metal Gear Solid
Retroforce
Motorhead
Actua Golf 3
Lemmings**Filme:**
Kensei Sacred Fist
Diver's Dream
Kingsley
Pro 18 Golf
Buggy**20 Spielstände:** TOCA 2, Libero Grande u.v.a.**Tips&Tricks-Lexikon:** Cheats zu 256 Spielen**Spiele-Lexikon:** 548 Spiele bewertet**Bilder:** 38 Hits im Full-Screen-Format

Nur auf dieser CD: 20 Spielstände, Tips-Lexikon, Spiele-Lexikon

Mehr Infos auf der nächsten Seite! ►►►

Die PlayStation Zone-CD Vol. 4 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 256 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 548 Titeln, 20 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. Metal Gear Solid



Darauf haben alle Action-Fans gewartet: ein spielbares Demo von Konamis Action-Knaller!

2. Retroforce



Spielbar: Ballern Sie sich durch Retroforce, den neuesten Shoot 'em Up-Hit von Psygnosis.

3. Actua Golf 3



Schließen Sie sich der exklusiven Gruppe der Golfprofis an und schwingen Sie gekonnt Ihren Schläger.

4. Motorhead



Spielbar: Ein technisch überzeugendes, zu Unrecht unterschätztes Rennspiel von Gremlin.

5. Lemmings



Sie sind zurück, die kleinen grünen Nager, die stets in Massen über den Screen wuseln.

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTICH

5. HIT-TIP

Bilder zu 18 Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden (Gex 3, Le Mans 24, Ridge Racer Type 4, Silent Hill u. a.), Screenshots zu 10 Spielen, die in diesen Wochen erscheinen (u. a. A Bug's Life, KKND Krossfire, Metal Gear Solid, Soul Reaver) und Bildschirmfotos zu den 10 erfolgreichsten Neuveröffentlichungen der jüngsten Zeit (u. a. Akuj The Heartless, Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III) finden Sie in diesen drei Rubriken – zusammen mit allen notwendigen Informationen. Um die Anwendung besonders einfach zu machen, werden die bildschirmfüllenden Bilder auf Wunsch der Reihe nach gezeigt.

2. MOVIES (LAUFZEIT TOTAL: 12:17 MIN.)

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

1. Kensei

Länge: 2:19 Minuten



Exklusiv: Kann Konami mit Kensei Tekken 3 von Referenz-Thron stoßen? Wir zeigen Ihnen erste bewegte Bilder!

2. Diver's Dream

Länge: 1:28 Minuten



Exklusiv: Ein ungewöhnliches Action-Adventure von Konami, in dem Sie in die Tiefen des Meeres hinabtauchen dürfen.

3. Kingsley

Länge: 2:55 Minuten



Psygnosis nimmt die jüngere Zielgruppe ins Visier und Spyro The Dragon aufs Korn. Wir haben den Film.

4. Pro 18 Golf

Länge: 1:57 Minuten



Psygnosis begibt sich mit dem ersten Golfspiel auf ungewöhnliche Pfade. Ein Rivale für Tiger Woods?

5. Buggy

Länge: 2:58 Minuten



Ein enorm spaßiges Fun-Racing-Game von Gremlin, das man gesehen haben sollte. Der Klassiker Buggy Boy lebt auf!

6. TIPS & TRICKS-LEXIKON

Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 256 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 548 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

20 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits. Neu hinzugekommen sind Libero Grande und TOCA 2. Außerdem: Bonus-Spielstände zu: Tomb Raider III, Spyro The Dragon, S.C.A.R.S., Ninja, Test Drive 5, Megaman, Battle & Chase, Tekken 3, Gran Turismo, Colin McRae Rally, Everybody's Golf, Fluid, Future Cop, G-Police, MediEvil, One, Road Rash 3D



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 schmeckes Cover.



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN Ⓞ DIE BRAUT GERAUBT Ⓞ DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT:



JETZT NEU AM KIOSK!

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



29. Dezember 1998

PSZ-Redakteure sind in den letzten Tagen des alten Jahres mit einem Lächeln im Gesicht auf den Redaktionsgängen anzutreffen: Erste Hochrechnungen machen PlayStation Zone auf Anhieb zu einem der meistverkauften PlayStation-Fachmagazine überhaupt, Verkaufstrends der zweiten Ausgabe lassen sogar eine noch höhere verkaufte Auflage erwarten. Dafür möchte ich Ihnen, liebe Leser, danken. Ohne Sie und Ihre Anregungen wäre dieser Erfolg nicht möglich gewesen. Haben Sie Verbesserungsvorschläge, dann lassen Sie es uns wissen. Wir wollen das Magazin stets Ihren Vorstellungen anpassen.

30. Dezember 1998

Als die dritte PSZ-CD ins Preßwerk geliefert wurde, sah es nicht unbedingt danach aus, als ob die PlayStation Zone-CD dieser Ausgabe mit besonders schlagkräftigen Demos gesegnet sein würde. Doch wir täuschten uns: Das alles überragende Metal Gear Solid befindet sich in einer voll spielbaren Version auf der CD, außerdem gibt es knackige Demos zum Ballerknaller Retro-Force, dem Golfvergügen Actua Golf 3, dem häufig unterschätzten Autorennen Motorhead und dem kultigen Lemmings. Davon abgesehen, daß sich neben den fünf Filmen und zahlreichen Bildern mittlerweile auch 20 Spielstände, 548 Bewertungen zu erhältlichen Spielen und Tips zu 256 Titeln auf der CD befinden, gönnten wir der CD eine kleine Frühjahrskur: Neu hinzugekommene Tips und Spielstände werden ab sofort mit einem kleinen „New“-Zeichen markiert und ein frischer Soundtrack ertönt aus den Lautsprechern. Außerdem veranstalten wir ein kleines Gewinnspiel: Was bewirkt der auf der

CD enthaltene Spielstand zu Colony Wars-Vengeance? Die originellste Erklärung, die unter dem Kennwort „CWV“ bei uns eintrifft, wird mit einem PlayStation-Spiel belohnt.



13. Januar 1999

GT Interactive lud ein und PSZ-Redakteur Florian Brich begab sich auf die Reise nach England, um den Entwicklern von Reflections bei ihrer Arbeit über die Schulter zu schauen. Das Ergebnis ist ein umfassender Bericht zu Driver, dem neuen Hit der Destruction Derby-Macher.

15. Januar 1999

Infogrames läßt die Bombe platzen: Pünktlich vor Redaktionsschluß erreichen uns erste fantastisch aussehende Bilder zu V-Rally 2, außerdem wird offiziell bekannt gegeben, daß die Kinoumsetzung Mission: Impossible, die sich auf dem Nintendo 64 millionenfach verkaufte, spätestens im September auf der PlayStation erscheinen wird. Wir versorgen Sie in dieser Ausgabe natürlich mit allen wissenswerten Infos und den allerersten Bildern zu unserer aktuellen Titelstory.

22. Januar 1999

Aktuelle Hochrechnungen sorgen für Begeisterung: Nachdem bereits von der ersten PlayStation Zone über 131.800 Exemplare verkauft werden konnten, sieht es ganz danach aus, als ob die zweite Ausgabe noch deutlich mehr verkaufen kann.

Ihr

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Chefredakteur

DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

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

Titel	Genre	Hersteller	Release	Titel	Genre	Hersteller	Release
Februar				Diver's Dream	Action-Adventure	Konami	März
A Bug's Life	Action-Adventure	SCEE/Disney	19. Februar	Global Domination	Strategie	Psygnosis	19. März
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Februar	Guardian	Action	EA/Cryo	März
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	19. Februar	Guardian's Crusade	RPG	Activision	März
Carmageddon II	Rennspiel	SCI	Februar	Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	März
Eliminator	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	5. Februar	Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	März
KKND-Krossfire	Echtzeit-Strategie	Infogrames	Februar	Monkey Hero	3D-Action	Take 2	März
Mega Man Legends	Action-Adventure	Virgin/Capcom	Februar	NBA Pro 99	Basketball	Konami	März
Mega Man X4	Action/Jump&Run	Virgin/Capcom	Februar	Need For Speed IV	Rennspiel	EA	26. März
Metal Gear Solid	3D-Adventure	Konami	26. Februar	NHL Face Off '99	Eishockey	SCEE	26. März
Monster Seed	Action-Adventure	Sunsoft	Ende Februar	NHL Pro '99	Eishockey	Konami	März
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Sunsoft	Februar	Populous - The Beginning	Strategie	EA/Bullfrog	4. März
San Francisco Rush 2	Rennspiel	Midway	1. Februar	Poy Poy 2	Strategie	Konami	März
Shanghai True Valour	Geschicklichkeit	Sunsoft	Februar	PRO 18: World Tour Golf	Golf	Psygnosis	19. März
The Granstream Saga	RPG	SCEE	26. Februar	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	30. März
Tiger Woods 99	Golf	EA Sports	11. Februar	Rally Cross 2	Rennspiel	SCEE/989	5. März
Tunguska	3D-Action-Adventure	Project 2	Februar	Retro Force	Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
WCW/nWo Thunder	Wrestling	THQ	Februar	Rollcage	Rennspiel/Action	Psygnosis	12. März
März				Running Wild	Rennspiel	SCEE/Universal	26. März
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	Anf. März	Sports Car GT	Rennsimulation	EA	26. März
Centipede	Action	Hasbro	März	Street Skater	Sportsimulation	EA	26. März
Civilization II	Strategie	Activision	März	T'ai Fu	Action	Activision	März
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	15. März	X-Game Pro Boarders	Sportsimulation	SCEE	12. März

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	90
Lesertips	94

NEWS

Act Labs Racing System	8
Army Men	15
Big Air	15
Cybernetic Empire	12
Deep Freeze	13
Games On Film	9
Gauntlet Legends	15
Konami-Interview	8
Metal Gear Solid	8
Parappa The Rapper 2	13
Re-Volt	14
Spielwarenmesse	10
Street Fighter Zero 3	13
Sun! Power Wing	9
Sun! Double Shock	9

GALERIE

Premier Manager 99	41
Rugrats	42
Sports Car GT	42
South Park	40
Street Skater	41

PSZONE CD VOL. 4

So holen Sie alles aus der CD!	123
--------------------------------------	-----

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	44
----------------------------------	----

RUBRIKEN

Charts	50
Impressum	128
Inserenten-Verzeichnis	128
Leserbriefe	86
Poster	63-70

SPIELEREGISTER

Army Men	15
Big Air	15
Cybernetic Empire	12
Centipede	39
Deep Freeze	13
Driver	22
Eliminator	78
Gauntlet Legends	15
Guardian's Crusade	32
Kensei: Sacred Fist	80
Metal Gear Solid	52, 110
KKND: Krossfire	56
Le Mans 24	28
Live Wire	83
Mission: Impossible	16
Monster Seed	38
NHL Face Off '99	36
Parappa The Rapper 2	13
Pool Hustler	83
Premier Manager 99	41
Racing Simulation 2	30
Rally Cross 2	34
Retro Force	74
Re-Volt	14
Rollcage	60
R-Type Delta	35
Rugrats	42
Running Wild	72
Shanghai	83
Small Soldiers	118
South Park	40
Sports Car GT	42
Street Fighter Zero 3	13
Street Skater	41
Tomb Raider III	96
V-Rally 2	20
Warzone 2100	26

**MISSION:
IMPOSSIBLE**

Die Meldung des Monats erreichte uns von Infogrames: Die auf dem Nintendo 64 unglaubliche erfolgreiche Kinoumsetzung Mission: Impossible wird noch dieses Jahr den Weg auf die PlayStation finden. Wir haben nicht nur ein umfangreiches Preview, sondern auch schon erste Bilder der 32 Bit-Version! Muß sich Konamis Metal Gear Solid angesichts der Konkurrenz aus Europa warm anziehen?

**SEITE
16****ROLLCAGE**

Am Anfang war WipEout. Dann durchbrach WipEout 2097 die Schallmauer. Und mit Rollcage gelingt es Psygnosis erneut, den Trend im Highspeed-Sektor zu setzen. Denn das futuristische Buggy-Rennen entflammt Bildschirm und Motivation gleichermaßen. Unser Riesentest klärt Sie über die Vorzüge von Rollcage auf.

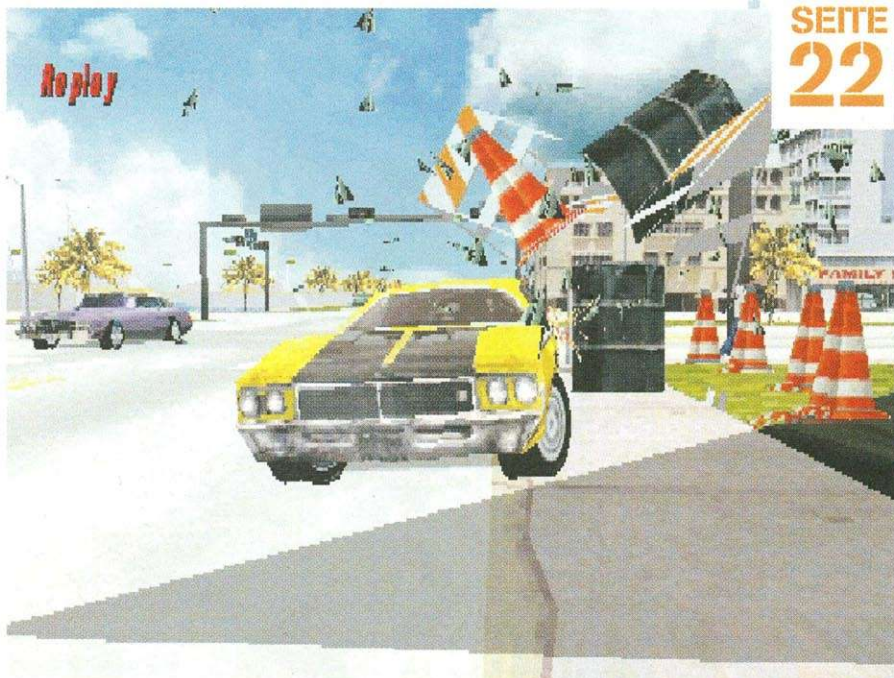
**SEITE
60****V-RALLY 2**

Die PlayStation-Rallye ist noch nicht vorbei! Nachdem Codemasters mit Colin McRae vorgemacht haben, wie eine realistische und rasante Rallye aussehen muß, rollt Infogrames demnächst V-Rally 2 aus der Entwicklungshalle. Schon jetzt sieht man dem Spiel an, daß gewaltige Anstrengungen unternommen wurden, damit Fahrverhalten und Grafik einen neuen Rekord aufstellen.

**SEITE
20**

DRIVER

Nennt man Destruction Derby 1 und 2, dann werden bei den PlayStation-Usern Erinnerungen an tolle Rennspielzeiten wach. Wir statteten den Programmierern dieser Klassiker einen Besuch ab und prüften ihren neuen Titel auf den Spielspaß-Gehalt. Wenn Sie sich von einem Rudel Polizeiautos durch eine Großstadt hetzen lassen möchten, sollten Sie hier einsteigen.



SEITE
22

METAL GEAR SOLID

Konami schlägt mit diesem Spiel ein neues Kapitel in der Geschichte der PlayStation-Grafik auf und stürzt Sie in ein brisantes Agenten-Abenteuer mit fesselnder Atmosphäre. Wie gut das Spiel wirklich ist, verraten wir Ihnen in unserem Riesentest! Außerdem präsentieren wir Ihnen den ersten Teil unserer umfangreichen Komplettlösung.

SEITE
52/110



KOMPLETTLÖSUNGEN

Metal Gear Solid	110
So kommt man durch!	
Small Soldiers	118
Letzter Teil der Lösung	
Tomb Raider III	96
Letzter Teil der Lösung	

ANGESPIELT

Centipede	39
Der Klassiker kehrt zurück	
Driver	22
Neues von den Destruction Derby-Machern	
Guardian's Crusade	32
Knuffiges Rollenspiel von Activision	
Le Mans 24	28
Konkurrenz für Gran Turismo?	
Mission: Impossible	16
Weltpremiere: Die Kinoumsetzung für PS	
Monster Seed	38
Sunsoft im Tamagotchi-Fieber	
NHL Face Off '99	36
Sony auf dem Glatteis	
Racing Simulation 2	30
Ubi Soft erobert die Pole Position	
Rally Cross 2	34
SCEE auf der Überholspur	
R-Type Delta	35
Die Saga geht weiter	
V-Rally 2	20
Weltpremiere: Der Rally-Nachfolger	
Warzone 2100	26
So gut ist es wirklich!	
TESTS	
Eliminator	78
Forsaken-Abklatsch für Arme	
Kensei: Sacred Fist	80
Konami schwingt die Faust	
Metal Gear Solid	52
Die deutsche Version getestet!	
KKND: Krossfire	56
Strategisches Ballern in Echtzeit	
Live Wire	83
Kurioser Name, gutes Spiel?	
Pool Hustler	83
Billard einmal anders	
Retro Force	74
Shoot 'em Up für bis zu 4 Spieler	
Rollcage	60
Die neue Rennspiel-Referenz	
Running Wild	72
Das erste echte „Renn“-Spiel	
Shanghai	83
Der Denkspiel-Klassiker	

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

TOPS:

- 1. MISSION: POSSIBLE**
Mission: Impossible kommt für die PlayStation!
- 2. FRÜHLINGSERWACHEN**
Ridge Racer Type 4 düst ab 9. April los!
- 3. UND MEHRET EUCH...**
Über 140.000 verkaufte Hefte der PSZ 1/99
- 4. RENNSPIEL-WAHNSINN**
V-Rally 2, Le Mans 24, Sports Car GT, Racing Simulation 2...
- 5. POCKET-POWER**
Die PocketStation kommt auch in Deutschland!

FLOPS:

- 1. REALITÄTSVERLUST**
Manager möchte der PSZ eine Wertung vorschreiben!
- 2. HARDWARE-WELLE**
Wieviele Lenkräder und Joypads braucht man?
- 3. GESPALTENE SPIELEWELT**
Twisted Metal 3 kommt nicht nach Deutschland!
- 4. VERZÖGERT**
Soul Reaver und Warzone 2100 erst Ende April
- 5. MARIA, HILF!**
Shinys Messiah vom Teufel zurückgehalten?

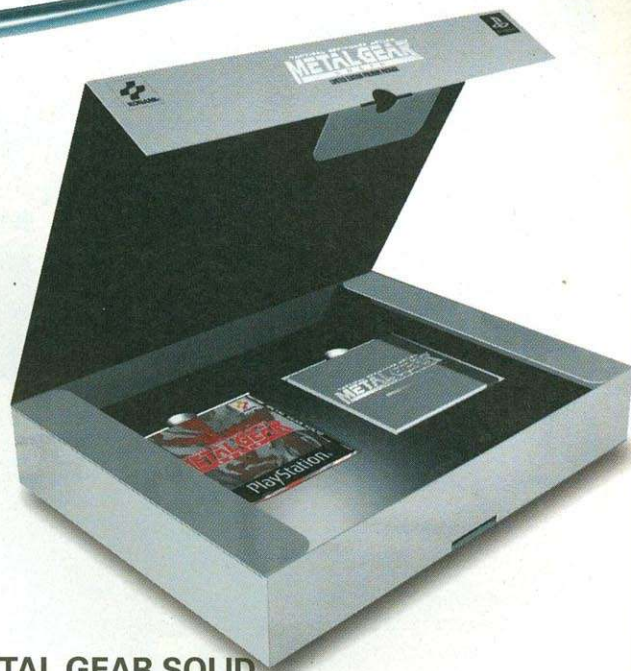
Was war in den letzten Wochen besonders bemerkenswert?
Wir listen die Tops und Flops in streng subjektiver Reihenfolge auf!

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Zum Zubehör des Monats haben wir erneut ein Lenkrad gewählt. Das ActLabs Racing System ist ein Lenkrad inkl. massiver Pedale, das mit entsprechenden Adaptern mit allen erdenklichen Systemen benutzt werden kann. Wir haben es im Direktvergleich zu zahlreichen anderen Lenkrädern aus dem Redaktionsarchiv getestet und das Racing System ging dabei als klarer Sieger vom Platz. Es läßt sich komfortabel an jeder normalen Tischplatte befestigen und punktet klar in Sachen Verarbeitungsqualität. Positiv aufgefallen ist die intelligente Anordnung der Bedienelemente: Sieben Buttons finden sich auf dem Lenkrad selbst, das Steuerkreuz in der Mitte stellt das Racing System in Sachen Bedienkomfort über die Konkurrenz von Fanatec. Die praktischen Butterfly-Schalter hinter dem Lenkrad eignen sich hervorragend zum Schalten oder für andere Gimmicks und das gepolsterte Lenkrad selbst liegt sehr gut in der Hand. Die PlayStation-taugliche Version ohne Force Feedback ist beim Preis von DM 199,- für Rennspiel-Fans auf jeden Fall eine Empfehlung wert. Cartridges zur Benutzung des Racing System an PC, Nintendo 64 oder Sega Saturn (demnächst auch Dreamcast) kosten je DM 49,- (mp)

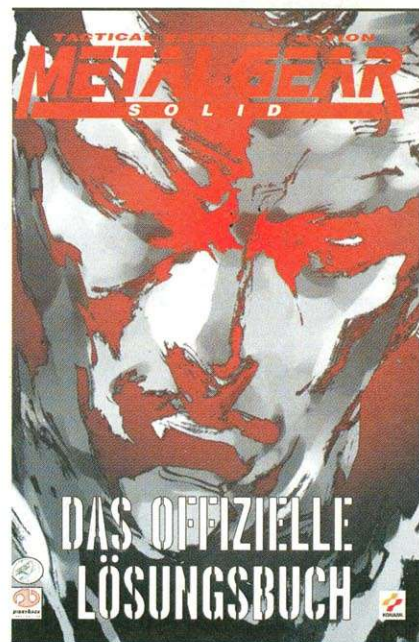


Ein mächtiges Stück Hardware: das Act-Labs Racing System

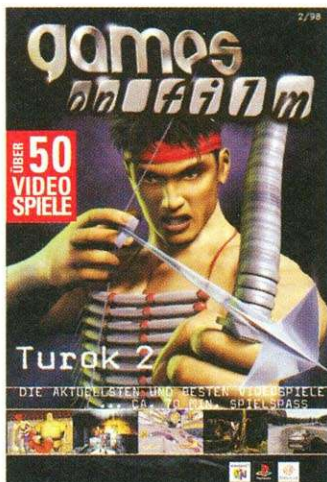


METAL GEAR SOLID SOLIDE PACKUNG

Zu Metal Gear Solid bringt Konami fast so viele Fan-Produkte heraus, wie Snake Ausrüstungsgegenstände mit sich trägt. Rechtzeitig zum Deutschland-Release finden Sie den kompletten Soundtrack des Agententhillers für DM 20,- im Handel. Ebenfalls erhältlich sein wird eine offizielle Komplettlösung, in der Sie auch ausführliche Dossiers zu allen Charakteren finden. Das 148 Seiten starke Heft wird von Hintergründen zur Metal Gear-Trilogie bis zu einer detaillierten Beschreibung des VR-Trainings (?) jeden Winkel des Spiels beleuchten und DM 25,- kosten. Sammlern ist das streng limitierte Premium-Pack zu empfehlen, das auch für Atmosphäre fernab der PlayStation sorgt. Für DM 170,- erhalten Sie die deutsche Vollversion, T-Shirt, Soundtrack, Dog Tag, Postkarten-Set und Memory Card-Aufkleber. Fehlt nur noch eine Probepackung von Snakes Lieblingsmarke! Sollten Sie über einen Internet-Anschluß verfügen, können Sie sich überdies ab Mitte Februar unter www.metalgear.de in eine eigens eingerichtete MGS-Homepage einloggen. (fb)



Mit dem umfassenden Lösungsbuch verhindern Sie, daß der „interaktive Kinofilm“ von zu langen Rätselpausen unterbrochen wird.



Gute Idee, mangelhafte Ausführung – Games on Film ist eine herbe Enttäuschung.

GAMES ON FILM FILMRISS

Bei Ihrem Fachhändler ist seit geraumer Zeit die Videokassette Games on Film von der Tres Hombres Production GmbH erhältlich. Sie kostet ca. DM 20,-, erscheint in unregelmäßigen Abständen (zuerst alle zwei, mittlerweile alle vier Monate) und präsentiert systemübergreifend Ausschnitte aus in Produktion befindlichen und schon erhältlichen Videospielen. Wir haben uns das Band mit ca. 70 Minuten Spieldauer (Ausgabe 02/99) eingehend angeschaut: Die Qualität der Aufnahmen ist teilweise schwach, die wenigen „be-

wegten Szenen“ zu Tomb Raider III waren so verwaschen, daß wir rätelten, ob es sich nicht um die PC-Version handelt. Zu den PlayStation Highlights (u. a. FF VIII) werden nur Ausschnitte aus Promotion-Demos gezeigt. Während zu Music ein mehrminütiges Werbevideo der Industrie abgespielt wird, bekommen Sie zum Beispiel von Spyro The Dragon nicht einmal 20 Sekunden zu sehen. Die krude Mischung aus Intro-Sequenzen, halbherzig gespielten Levels und zusammengeschnittenen Trailern besitzt nur wenig Aussagekraft und lohnt sich selbst für diejenigen nicht, die alles als erste gesehen haben müssen. Wer nicht warten will, bis die hier gezeigten Demos in den Kaufhäusern laufen, oder das Probespielen beim Händler scheut, wählt für weitere Infos die 0941/44 81 04. (fb)

SUN! POWER WING SELTSAMER VOGEL

Nach dem Exoten-Doppelschlag in der letzten Ausgabe erreichte uns von Sunflex ein weiteres sehr ungewöhnlich geformtes Joypad. Der Sun! Power Wing gefällt durch die Bumerang-Form und konnte im Praxistest bei voller Dual-Shock-Nutzung durchaus überzeugen: Die Analog-Sticks sind solide



Technisch kann der Sun! Power Wing überzeugen, doch die ungewöhnliche Form bringt einige Nachteile mit sich.

und der Rumble-Effekt zeigte auch keinerlei Schwächen. Benutzt man jedoch die normalen Buttons statt des rechten Analog-Sticks, fällt das Urteil etwas weniger erfreulich aus, denn durch die eigenwillige Anordnung der Knöpfe sind diese weder übermäßig gut erreichbar noch allzu intuitiv. Wer die X-Taste unten gewohnt ist, muß hier erstmal ziemlich umdenken. Ähnlich verhält es sich mit dem digitalen Steuerkreuz, das sich im Test zwar recht präzise gab, durch die ungewohnte Haltung jedoch ebenfalls zunächst einiger Eingewöhnungszeit bedarf – die unentschlossene Form aus normalem Steuerkreuz und irreführenden Mulden an den Diagonalen hilft da auch nicht gerade. Weiterer Nachteil der Form: Die Bedienelemente in der Mitte (Autofire, Slow Motion, Start, Select, Analog) liegen viel zu dicht beieinander, so daß man schnell mal einige davon gleichzeitig erwischt. Insgesamt konnte der Power Wing nicht ganz überzeugen, ein Probespiel sei zumindest angeraten. Mit DM 44,95 liegt das Joypad im mittleren Preisbereich und wäre damit für flexible Spieler trotzdem durchaus mal einen Versuch wert. (mp)

COMPETITION

TRIKOT UND SPIELE VON OLIVER BIERHOFF AC(TUA) MAILAND?

Anlässlich der Veröffentlichung von Actua Soccer 3 auf dem PC und der PlayStation stellte sich Nationalmannschaftskapitän Oliver Bierhoff Mitte Januar in München nicht nur den Fragen des PSZ-Chefredakteurs Hans Ippisch, sondern wagte sogar ein hartes Actua Soccer 3-Match gegen ihn. Daß Oliver Bierhoff das Match gewann, konnten wir verschmerzen, denn er konnte derart motiviert am darauffolgenden Spieltag seine Trefferflaute beim Traditionsklub Mailand endlich beenden und spendierte uns ein begehrtes Original-Trikot von AC Milan mit seiner Unterschrift und fünf signierte PlayStation-Versionen von Actua Soccer 3. Es versteht sich von selbst, daß wir diese nun an unsere Leser weitergeben wollen. (hi)



Nationalmannschaftskapitän und AC Milan-Star Oliver Bierhoff überreichte PSZ-Glücksfee Anna im Gegenzug für eine aktuelle Ausgabe der PlayStation Zone stattliche Preise!

Schickt einfach nur eine Postkarte an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
PlayStation Zone
Kennwort: ACTUA MILAN
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 8. März 1999.

SUN! DOUBLE SHOCK VON WEGEN LOW BUDGET!

Wie unsere Hardware-Berichte zeigen, versuchen sich die Zubehör-Hersteller in letzter Zeit gerne an ungewöhnlichen Joypad-Formen. Warum kompliziert, wenn's auch einfach geht? Die neueste Version dieses Sunflex-Pads baut direkt auf dem Dual Shock-Controller von Sony auf und ist diesem dabei sogar im Detail überlegen. Die Gummierung der Analogsticks hält das Hersteller-Versprechen, die Finger auch nach längeren Spielsessions nicht abrutschen zu lassen, und die Buttons wirken weniger wackelig und bieten nicht nur dadurch einen deutlicheren Druckpunkt als die des Originals. Die Rumble-Funktion ist ohne Fehl und Tadel und auch das Design in schickem Transparent-Blau kann gefallen. Hätte man beim digitalen Steuerkreuz nicht auch noch die bekannten Probleme mit Diagonalen vom Sony-Original übernommen, wäre dies wohl das Top-Pad schlechthin geworden. Doch auch so ist Sunflex' neues Modell absolut empfehlenswert, zumal der Preis bei sehr erfreulichen DM 39,95 liegt. (mp)



Ebenso gute wie günstige Alternative zum Original: Sunflex' „Sun! Double Shock“

PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Hans-Joachim Amann

Hans-Joachim Amann (26)
ist European Product Manager
bei Konami Of Europe



PSZ: Nach scheinbar nie enden wollen-der Wartezeit ist es Ende Februar nun endlich soweit: Metal Gear Solid erscheint in einer hervorragend eingedeutschten Version. Welche Verkaufserwartungen hat Konami?

HJA: Metal Gear Solid ist der stärkste Konami-Titel, der je in Europa veröffentlicht wurde. In Deutschland werden wir alleine zum Erstverkaufstag am 26. Februar 200.000 Exemplare ausliefern.

PSZ: Grafisch ist Metal Gear Solid brillant, die Zwischensequenzen sind exzellent – hat man aber unter Berücksichtigung der mit etwa 10 Stunden nicht gerade üppig ausgefallenen Gesamtspieldauer nicht zuviel Wert auf die Zwischensequenzen gelegt?

HJA: Die angesprochenen zehn Stunden sind sicherlich zu niedrig kalkuliert. Die Zahl kam primär dadurch ins Gespräch, daß Freaks die japanische Importversion gekauft und alle Filmszenen (weil unverständlich) während des Spielens weggeklickt haben. Ein guter Spieler wird rund 15 Stunden mit MGS beschäftigt sein, ehe er eines der beiden verschiedenen Enden genießen kann. Weniger Geübte benötigen sicherlich 20 und mehr Stunden. Doch selbst wenn MGS mitsamt Zwischensequenzen nur fünf Stunden lang wäre, wäre es weder besser noch schlechter, als wenn es das Zehnfache betrüge. MGS kreiert ein neues Genre, das als „Interaktiver Kinofilm“ zu bezeichnen ist. Wenn ein Film gut ist, schaut man ihn immer wieder gern an, hat dabei aber durchschnittlich nicht einmal zwei Stunden (passives) Vergnügen. Trotzdem kaufen sich manche Leute (darunter auch ich) diese Filme für DM 60,- auf DVD (zu Laserdisc-Zeiten mehr als DM 100,-), doch schauen sie höchstens zwei- bis dreimal im Jahr. Das Vergnügen, das MGS bereitet, ist wesentlich höher zu bewerten als das Betrachten eines Films, allein weil man aktiv das Geschehen bestimmt. Bereits nach Minuten ist der Spieler gebannt und fasziniert ob dieses einmaligen Spielvergnügens, so daß nach Beendigung des Games ein begeisterter Eindruck zurückbleibt. Dieses Erlebnis (wie bei den ersten Videospielen) ist unbezahlbar und kaum ein anderes Programm kann dieses „Aha“-Erlebnis noch produzieren. Die Länge des Abenteuers spielt dabei keine Rolle. Das Verhältnis zwischen Filmsequenzen und Interaktion ist sehr wohl gewahrt. Wären die spielerischen Sequenzen viel länger, verlöre MGS an cineastischer Atmosphäre.

PSZ: Die Story von Metal Gear Solid verlangt geradezu nach einer Fortsetzung. Gibt es hierfür Pläne?

HJA: Jedes erfolgreiche Produkt verdient einen gebührenden „Nachfolger“. Ob Solid Snake wieder in Aktion tritt oder Konami ein vergleichbares, auf einen anderen Hauptcharakter basierendes Abenteuer produziert... wir werden sehen.

PSZ: Mit Silent Hill steht bereits jetzt der nächste Hit in den Startlöchern. Mit welchen Vorzügen soll dieses Game die Zielgruppe fesseln?

HJA: Nur soviel: Gegen Silent Hill werden andere Horror-Abenteuer wie harmlose Gute-Nacht-Geschichten aussehen...

PSZ: Mit welchen Highlights können wir außerdem bis Ende 1999 rechnen?

HJA: Neben den oben erwähnten Hits und einigen noch geheimen Projekten darf man sich auf Int. Superstar Soccer 99 freuen. Des weiteren kommen Rollenspiel-Fans bei Suikoden 2 und Rebus auf ihre Kosten. Beatmania wird seinen Weg nach Deutschland finden und Konami-Held Goemon, der freche Ninja, gibt sich ein Stelldichein.

PSZ: Vielen Dank für das Interview.



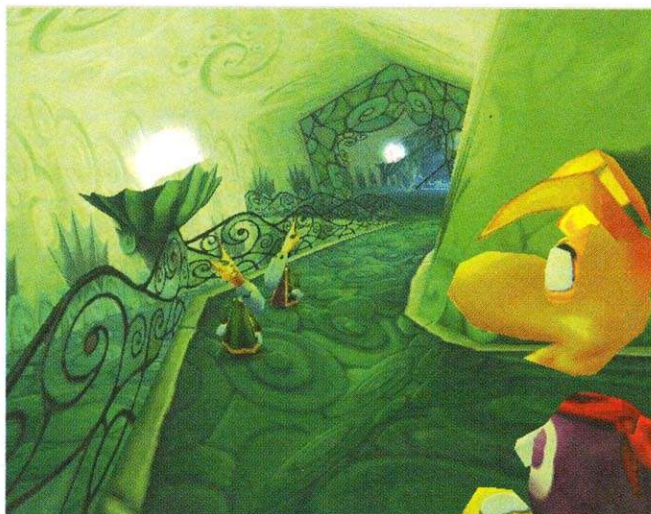
SPIELWARENMESSE NÜRNBERG

VERSPIELTE FRANKEN?

Wer glaubt, auf der Spielwarenmesse zu Nürnberg würden nur neue Teddy-Bären und Modelleisenbahnen präsentiert, irrt. Auch zum diesjährigen „Toy Fair“ finden sich wieder alle namhaften Größen der Videospiele-Branche ein. Im Vorfeld der Veranstaltung, die vom 4. bis 10. Februar stattfand, konnten wir folgende Informationen sammeln. Acclaim wird WWF Attitude, Shadowman, Re-Volt und ein noch geheimes Gremlin-Spiel vorführen. Ob es auch schon Informationen zu Southpark geben wird (siehe USA-News), ist noch offen. Psygnosis hat schon jetzt Formel 1 '99 angekündigt, das pünktlich zum Ende der Formel 1-Saison in den Läden stehen soll. Außerdem erwarten wir uns weitere Informationen zu Civilization II, Tony Hawk Pro Skater (beide von Activision), Racing Simulation 2 sowie Rayman 2 (beide Ubi Soft). Was wir herausgefunden haben, erfahren Sie in der nächsten PlayStation Zone. (fb)



Der furchterregende Shadowman von Acclaim feiert auf der Spielwarenmesse in Nürnberg Weltpremiere!



Wird erstmals Rayman 2 für die PlayStation gezeigt?

SONY EVENT-SPONSORING ZU WASSER, ZU LANDE...



Sony Computer Entertainment Deutschland hat zu Beginn dieses Jahres zusammen mit Mitsubishi Motors das deutsche Frauenteam Jutta Kleinschmidt und Tina Thörner bei deren Teilnahme an der weltberühmten Rallye Paris-Dakar gesponsert. Das Rennen wurde am Silvestertag gestartet. Das Damenduo konnte mit dem PlayStation Mitsubishi Pajero im Verlauf der 16 Etappen zeitweise sogar die Führung übernehmen und belegte bei der Zieleinfahrt am 17. Januar in Dakar einen hervorragenden dritten Platz. Sony unterstützte die Ladies bei dem aufreibenden Rennen über Sanddünen, Gebirge und afrikanische Buschstraßen mit Hightech-Equipment, das offensichtlich ohne Hitzefehler lief. Etwas länger als 16 Etappen dürfte das „Rennen um die Welt“ dauern, an dem unter der Führung des Seglers Steve Fossett ein PlayStation-Katamaran

Diese Studie beweist, daß das PlayStation-Logo auch ins nächste Jahrtausend segelt.

teilnehmen wird. Die „Herausforderung des Jahrtausends“ wird am 31.12.2000 in Europa gestartet. In Zusammenarbeit mit dem Bekleidungshersteller Musto unterstützt Sony die Konstruktion des Seefahrzeugs und die vorhergehenden Wettbewerbe, in denen sich Fossett und seine Crew darauf vorbereiten werden, nicht als Zweite durchs Ziel zu gehen. Was kommt als nächstes? Weltumrundungen im Ballon sind schon besetzt, aber vielleicht berichten wir im nächsten Jahrtausend dann über ein PlayStation-Turnier an Bord der internationalen Raumstation oder eine Alpha Centauri-Sonde mit PlayStation-Logo. (fb)



Schafft es Steve Fossett, mit dem PlayStation-Katamaran Geschichte zu schreiben?

SPIELSTÄNDE GESUCHT!



WELCHE SCHÄTZE SCHLUMMERN AUF IHRER MEMORY CARD?

Wir sind auf der Suche nach den besten Spielständen für alle in Europa erhältlichen PlayStation-Spiele und rufen alle PlayStation Zone-Leser auf, uns dabei zu helfen.



Was ist zu tun?

1. Schicken Sie uns eine durchnummerierte Liste mit allen Spielständen, über die Sie bereits verfügen. Es dürfen ausschließlich überprüfte Save Games zu nicht indizierten PAL-Versionen aufgeführt werden.
2. Führen Sie pro Spiel maximal einen Spielstand auf.
3. Erklären Sie in kurzen Worten die Wirkung des Spielstands.
4. Es dürfen Spielstände zu weniger populären Titeln enthalten sein.
5. Nennen Sie auf der Liste Ihren Namen, Ihre komplette Anschrift und eine Telefonnummer, unter der wir Sie erreichen können.
6. Schicken Sie auf keinen Fall bereits eine Memory Card mit! Wir fordern diese separat an, sofern wir dafür Verwendung haben.
7. Sollten wir einen oder mehrere Ihrer Spielstände verwenden können, so erhalten Sie dafür jeweils ein Honorar in Höhe von DM 20,-. Ihre Memory Card bekommen Sie selbstverständlich zurück.

COMPUTEC MEDIA AG

PlayStation Zone

Kennwort: Spielstände

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 8. März 1999.



Jubel am Ziel. Jutta Kleinschmidt und Tina Thörner hatten nur 1:42:02 Stunden Rückstand auf die Sieger.

JAPAN NEWS

Japan befindet sich im Final Fantasy VIII-Fieber. Square versteht es, den Wirbel um das begehrte Rollenspiel ungeahnten Höhen entgegenzutreiben.

Abgesehen von neuen Charakterprofilen wurde bekannt, daß es in Final Fantasy VIII ein Mini-Karten-Spiel geben wird und der Titelsong, der die Eröffnungssequenz begleitet, von der in Asien berühmten Pop-Sängerin Faye Wong gesungen wird. Um die Gage der Künstlerin und die Kosten der sechsstufigen Werbekampagne in japanischen Videospieldmagazinen braucht sich Square anscheinend keine Sorgen zu machen. Allein eine halbe Million Vorbestellungen konnten in der ersten Woche verzeichnet werden. Bis die drei CDs ausgeliefert werden, vertreiben sich die japanischen Freaks die Zeit mit für Europäer eher unverständlichen Spielkonzepten. Neben Zug- und Lebenssimulationen stehen vor allem Tanzspiele hoch im Kurs: Die angekündigten Dance Dance Revolution von Konami, Bust-A-Move 2: Dance Paradise Mix 2 von Enix und der Parappa-Nachfolger von Sony sind nur die Spitze des Eisbergs. Bleibt die abschließende Frage: Geht in Japan überhaupt noch jemand in die Disco?

JAP KURZ & KNAPP

+ Tecmo wird im Frühjahr **Monster Farm 2** veröffentlichen. Der Nachfolger der beliebten **Monster-Simulation** wird neue Kreaturen und schärfere Grafiken bieten. Klar, daß auch die **PocketStation** unterstützt wird.

+ Kundenservice: Seit Beginn dieses Jahres vertreibt Sony Japan Videospiele über das Internet. Preisnachlässe und eine schnelle Zustellung sollen helfen, den Kunden den neuen Vertriebsweg schmackhaft zu machen.

+ Sony hat den „Nachfolger“ zu **Jumping Flash** angekündigt. **Pocket Muu-Muu** wird jedoch kein **Jump&Run** werden, sondern eine Mischung aus **Simulations-Elementen** und **Mini-Spielen**. Der reizvolle Titel, bei dem Sie einen Vergnügungspark aufbauen müssen, soll alle Möglichkeiten der **PocketStation** nutzen.

+ Im Januar ist das Prügelspiel **Eretzvuju** für die **PlayStation** erschienen. Leicht auszuführende **Special-Moves** und die Idee, den flüchtenden Gegner mit einem **Capture Move** wieder einzufangen, sollten den unausprechlichen Titel interessant machen.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1. **Chocobo's Mysterious Dungeon 2** Square
2. **Tales of Phantasia** Namco
3. **Street Fighter Zero 3** Capcom
4. **Crash Bandicoot 3** SCEI
5. **Beat Mania Append 3rd Mix** Konami
6. **Momotar™ Densetsu** Hudson
7. **I.Q. Final** SCEI
8. **Gensō Suikoden II** Konami
9. **R4 – Ridge Racer Type 4** Namco
10. **Ehrgeiz** Square

Quelle: Famitsu, Japan

CYBERNETIC EMPIRE TEAMWORK

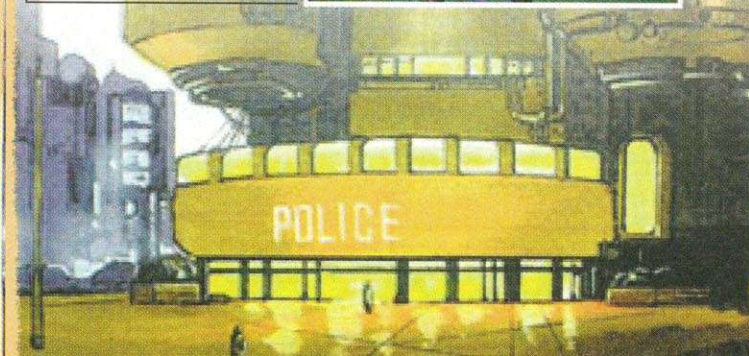
Im März wird Telenet Japan das 3D-Action-Adventure **Cybernetic Empire** in Nippon herausbringen. Der Spieler muß eine Reihe von Gegenständen sinnvoll einsetzen, um die zahlreichen Puzzles zu lösen, die einen Ausgleich zu der waffenstarrenden Action bieten sollen. So können die Figuren zum Beispiel Kabel oder Klauen verwenden, um sich an Decken und Wänden fortzubewegen. Manche Gegner und Missionsziele können Sie nur bewältigen, wenn Sie sinnvoll zwischen den beiden Hauptcharakteren umschalten.

Markus eignet sich zur Erforschung der futuristischen Gebäudekomplexe und erledigt Roboter und andere Fieslinge aus der ersten Reihe. Mit der feinfühligsten Nina können Sie Bomben entschärfen. Sie bevorzugt die Attacken aus der Distanz. Ersten Bildern zufolge wird **Cybernetic Empire** alles auf sich vereinen, was dieses Genre erfordert: Weiterführende Zwischensequenzen, gute Grafik und eine ansprechende Level-Architektur. Zwar liegt die Hintergrundgeschichte noch im Dunkeln,

doch dürfte sich der Plot an **MGs** orientieren. Damit und dank des innovativen Team-Gedankens dürfte der Titel auch den Sprung außer Landes schaffen. (fb)



In den Renderszenen wird der kühle Empfangsbereich so detailliert dargestellt, daß Sie die Monitorkabel erkennen können. 1 Im Nahkampf zückt Markus rasch die Pistole und wehrt den Angreifer ab. 2



STREET FIGHTER ZERO 3

ALLE JAHRE WIEDER...

Ende Dezember erschien in Japan der dritte und angeblich letzte Teil des erfolgreichen Zero-Ablegers (außerhalb Japans Alpha genannt) von Capcoms endloser Street Fighter-Serie für die PlayStation. Neben allen Figuren aus Street Fighter



Final Fight-Veteran Cody tritt gegen die neue Wrestlerin R. Mika an.

Zero 2 mischen diesmal endlich auch alle Veteranen aus der Ur-SFII-Serie mit – tatsächlich hat Capcom dazu eigens für die Heimversion FeiLong, DeeJay, T. Hawk und sogar Guile ins Spiel integriert und dazu komplett neu gezeichnet. Dazu kommen noch fünf neue Fighter, darunter Cody aus dem Klassiker Final Fight, so daß insgesamt 32 (!) zur Wahl stehen. Spielerisch macht sich vor allem die Wahl eines von drei Kampfsystemen positiv bemerkbar: X-Isim entspricht Super SFII Turbo – was je eine sehr starke Supercombo pro Fighter bedeutet – ,Z-Isim entspricht SF Alpha – d. h. mehrere Supercombos in drei unterschiedlichen Stufen und Zero Counter – und V-Isim stellt dem Spieler nur die frei zusammenstellbaren Custom Combos aus SF Alpha 2 zur Verfügung. Weiterhin gibt es einen neuen World Tour Mode, der das bekannte Gameplay um Rollenspiel-artige Attribute erweitert. Direkt in Zusammenhang damit steht die Pocket-Station-Unterstützung, so daß man seinen Kämpfer auch unterwegs trainieren und gegen den eines Freundes antreten lassen kann. SF Zero 3 ist eine technisch ordentliche und hervorragend erweiterte Umsetzung eines ohnehin guten Arcade-Automaten, die im Laufe des Jahres wohl auch den Weg nach Deutschland finden wird. (mp)

DEEP FREEZE

FROSTEINBRUCH



Wer Action-Adventures verschlingt, dürfte seit Metal Gear Solid an arktische Temperaturen gewöhnt sein. Auch in dem 3D-Abenteuer Deep Freeze von Sammy herrscht eine eisige Atmosphäre, denn hier treten Sie mit einem Spezialkommando an, um Geiseln aus der Gewalt einer „Horror“-Organisation zu befreien. Da Sie den Mitgliedern Ihres fünfköpfigen Teams Befehle erteilen und deren spezielle Fähigkeiten gezielt nutzen müssen, hat das Spiel eine starke strategische Komponente. Während Sie sich durch einen Metro-Hotelkomplex vorarbeiten, erteilen Sie Ihrem Troß einfache Befehle. Bestimmte Gegnertypen lassen sich nur im Zusammenspiel schachmatt setzen. Diese hinterlassen wiederum bessere Waffen, mit denen Sie dann die Zwischenbosse aufmöbeln. Inwiefern das Gameplay von dem Spannungsbogen und dem strategischen Element profitiert, sollten japanische Spieler mittlerweile beurteilen können. Diese dürfen sich laut Release-Liste schon seit Januar durch das optisch anspruchsvolle Operationsgebiet vorantasten. (fb)



Ihre Spezialeinheit ist mit Schutzanzügen und High-Tech-Waffen ausgerüstet.



Die Profis für Geiselnbefreiung werden zu Beginn des Spieles vorgestellt.

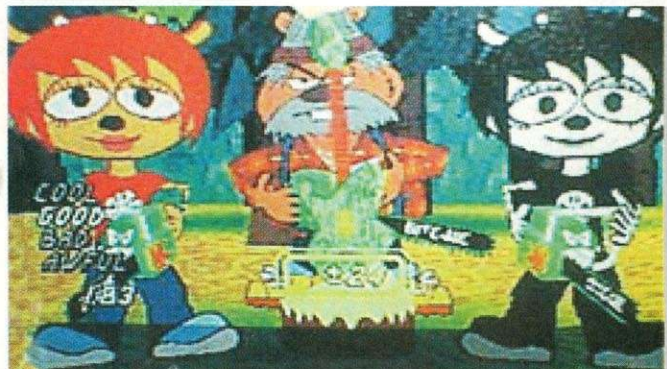
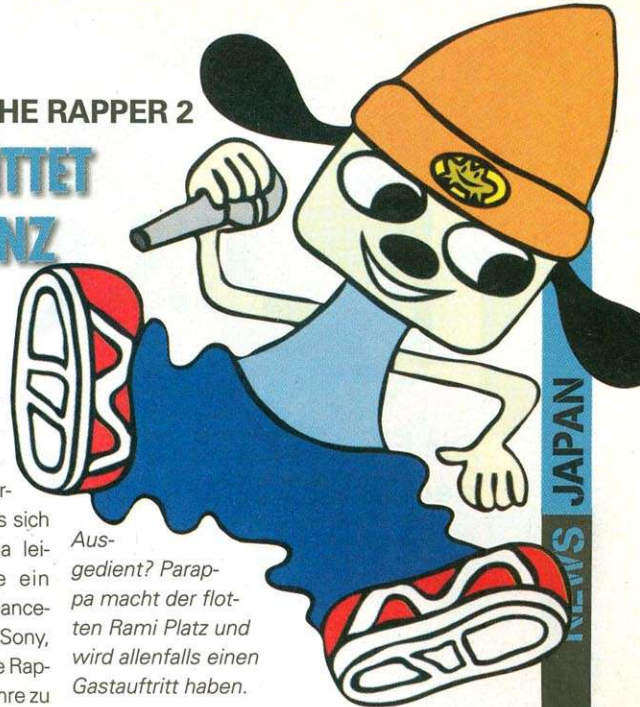
PARAPPA THE RAPPER 2

RAMI BITTET ZUM TANZ

Daß in Japan das neue Genre der Tanzspiele immer mehr an Bedeutung gewinnt, können Sie an den Verkaufscharts und daran ersehen, daß es sich keine große Firma leisten kann, ohne ein Beat-, Bust- oder Dance-Spiel dazustehen. Sony, das mit Parappa the Rapper half, dieses Genre zu

Ausgedient? Parappa macht der flotten Rami Platz und wird allenfalls einen Gastauftritt haben.

begründen, legt jetzt einen zweiten Teil nach, über dessen Schreibweise derzeit die Übersetzer streiten. Unjama Rami (od. Unjammer Rami) folgt dem bekannten Spielprinzip, daß der Teilnehmer im richtigen Moment passend zum Takt der Musik eine Tastenkombination drücken muß, damit die Figur sich sauber bewegt. Mit Rami tritt diesmal jedoch ein weibliches Fabelwesen aufs Parkett, das in japanischen Werbespots ihrem Widerpart Parappa derzeit die Herzen in die Augen treibt. Und die unbeschreibliche Schönheit steht auf Rock! Damit dürften Hip-Hop-Klänge der Vergangenheit angehören. Die interaktive Rhythmuslehre sollte den Dual Shock unterstützen, PocketStation-Support darf vermutet werden. Fehlt nur noch der so beliebte Internet-Highscore. Ob Rami, Keiti, Ma-San und die anderen Wesen den richtigen Ton treffen, wird sich im März zeigen. (fb)



Bezaubernder Augenaufschlag und Schmolzmund: Diese surrealen Mädels rocken auf der PlayStation.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Deep Freeze	Action-Adventure	14. Jan. '99
Eretzvaju	Beat 'em Up	14. Jan. '99
Snowboard Kids Plus	Sport	21. Jan. '99
Langriss IV & V Final Edition	Strategie	28. Jan. '99
Januar		
Monster Farm 2	Simulation	25. Feb. '99
Marvel Super Heroes Vs S.F.	Beat 'em Up	25. Feb. '99
März		
Final Fantasy Anniversary Pack	RPG	11. März '99
Magical Tetris Challenge	Denkspiel	März '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: 26.01.99

U.S.A. NEWS

Die E3 – die wichtigste Messe der Videospiele-Industrie – findet zwar erst im Mai in Los Angeles statt, doch schon im Vorfeld sorgen Ankündigungen der großen Firmen erneut für Spannung.

Zu Beginn des Jahres ist die Liste der Titel, die mit verheißungsvollem Klang plötzlich in den Release-Listen auftauchen, erheblich angeschwollen. Dabei folgen diese Enthüllungen einem beliebten Ritual: Zunächst steht nur ein Titel, dann tröpfeln erste Bilder hinterher und wenn die Spieler-Gemeinde sich erregt die Hände reibt, wandert der Veröffentlichungstermin nach hinten oder das Projekt wird komplett eingemottet. Midway mag als Beispiel dienen. Mit Jackie Chan's Stuntmaster und RC Stuntcopter darf nicht vor Mitte des Jahres gerechnet werden. Außerdem stecken bei dem großen Publisher noch Gauntlet Legends, Blitz 2000, Paperboy und Rampage: Universal Tour in der Pipeline. Als Faustregel darf aber gelten, daß die Spiele, die bisher nur ein Schriftzug sind, tatsächlich auf die PlayStation kommen, wenn sie der Presse auf der E3 in bewegter Form vorgeführt werden.

USA KURZ & KNAPP

+ **Digitale Leibesübung:** Fox Sports Interactive hat bereits die Rechte für von Radical entwickelte Eishockey- und Basketballspiele erworben und arbeitet zudem an Baseball- und Footballsimulationen.

+ **Square/Electronic Arts** werden das japanische Prügelspiel Ehrgeiz in den USA veröffentlichen. Es sollen alle Charakter, Minispiele und auch der textlastige Abenteuer-Modus enthalten sein.

+ **Noch unbestätigt:** Die fleißigen 989 Studios wollen noch in diesem Jahr NFL Xtreme 2 und Jet Moto 3 veröffentlichen.

+ **Surreal:** Noch ist unsicher, ob Unreal von GT Interactive für die PlayStation erscheinen wird. Entscheidend dürfte sein, ob eine Umsetzung des PC-Highlights technisch überhaupt möglich ist.

+ **Der weltbekannte Skateboard-Crack Tony Hawk** wird Activision bei der Entwicklung von Pro Skater beratend zur Seite stehen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Crash Bandicoot 3	SCEA
2. Tomb Raider III	Eidos
3. Rugrats	THQ
4. NASCAR 99	Electronic Arts
5. Twisted Metal 3	SCEA
6. Metal Gear Solid	Konami
7. Madden NFL 99	Electronic Arts
8. Knockout Kings	Electronic Arts
9. Crash Bandicoot 2	SCEA
10. A Bug's Life	SCEA

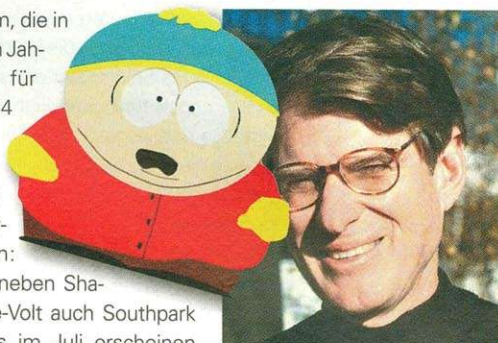
Quelle: MCV, USA

ACCLAIM SOFTWARE OFFENSIVE

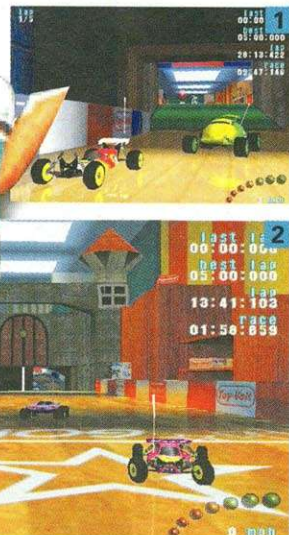
ACCLAIM VERSTÄRKT PLAYSTATION-ENGAGEMENT

Die Firma Acclaim, die in den vergangenen Jahren vorwiegend für das Nintendo 64 Spiele entwickelt hat, wird sich deutlich stärker der PlayStation widmen:

Für die USA ist neben Shadowman und Re-Volt auch Southpark angekündigt, das im Juli erscheinen soll. Das Actionspiel zur sarkastischen Fernsehserie dürfte es auch nach Deutschland schaffen, zumal die fiesen Comic-Kapriolen um die Viererbande Kenny, Cartman, Kyle und Stan ab März auch über einen deutschen Kabelkanal flimmern werden. Southpark ist ein geradliniger Ego-Shooter mit rüdem Humor, den sich Fans – sobald es sie hierzulande gibt – nicht entgehen lassen dürfen. Des Weiteren hat der Präsident von Acclaim – Greg Fischbach – anlässlich eines Quartalsberichts die Produktion weiterer PlayStation-Titel bekannt gegeben: Velocity, ein futuristisches Hoover-Board-Rennspiel, und Armored, ein Actionspiel, das auf einer Comicserie von Acclaim basiert, sollen noch in diesem Jahr erscheinen. (fb)



Greg Fischbach, Präsident von Acclaim, will die PlayStation stärker berücksichtigen.



Das Spiel, in dem Sie funkgesteuerte Fitzer durch bunte Landschaften steuern, dürfte vor RC Stuntcopter erscheinen. 1
Re-Volt dürfte einer der nächsten Titel sein, mit denen Acclaim seine PlayStation-Batterien aufladen wird. 2

ARMY MEN 3D

SANDKASTENSPIELE



Während des Geländespiels können Sie auch auf einen Jeep mit schwenkbarem MG aufsitzen.



Bei Army Men 3D können Sie Panzer fahren, ohne daß nachher Sand unter den Fingernägeln klebt.

Im Frühjahr dürfen sich amerikanische Videospieler auf Army Men 3D von 3DO-Software freuen. In dem Spiel dürfen Sie einen Plastiksoldaten durch Wüsten-, Gebirgs- und Tümpelszenarien begleiten, in denen Sie mit Granaten, Bazookas oder einem Flammenwerfer die gegnerischen Buttersoldaten ausschalten. Durch eine Über-die-Schulter-Perspektive wird man nahe an das Kampfgeschehen herangerückt, in dessen Verlauf auch Lastwagen, Jeeps oder Panzer gesteuert werden können. Das interessante Konzept, das zumindest bei der männlichen Leserschaft Kindheitserinnerungen weckt, ist in mehrere Missionen verpackt und wird einen Zwei-Spieler-Modus bieten. Dem kriegerischen Treiben wird viel Witz beigemischt. Der Umstand, daß nur Plastiksplitter abgesprengt werden können, sollte ein baldiges Erscheinen in Deutschland möglich machen. Schließlich steht das Spielen mit Plastiksoldaten noch nicht auf dem Index! (fb)

BIG AIR

TEST DRIVE IM SCHNEE



Die Wintersport-Saison ist noch nicht vorbei und Accolade bereiten eifrig den Release der Snowboard-Simulation Big Air vor. Das vielversprechende Spiel wird von Pitbull Syndicate programmiert, die ihre erprobte Test Drive Engine nun dazu benutzen, um Klippen, Abhänge und steile Pisten zusammenzubauen. Big Air soll unterschiedliche Strecken, Schanzen und Half-Pipe-Varianten enthalten, die in allen erdenklichen Spielmodi gemeistert werden müssen. Accolade will mit namhaften Brettern, Fahrern und Musikern für einen echten Hüttenzauber sorgen. Station für die digitalen Turniere wird auch Deutschland sein. Wenn das Gameplay nicht im Tiefschnee versinkt und die Frame-Rate hält, was die vorliegenden Bilder versprechen, ist eine Veröffentlichung im Frühjahr wahrscheinlich. (fb)

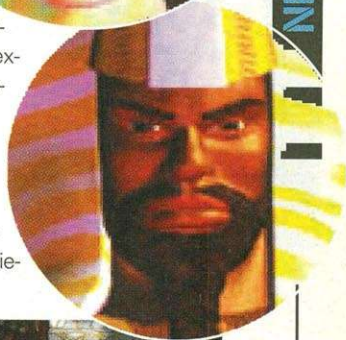
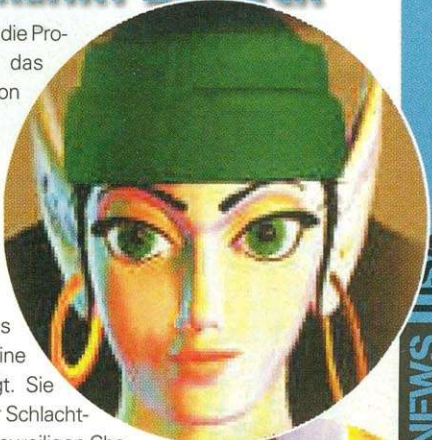


Bei diesem Trick wird das Logo des Board-Herstellers passend zur Kamera gedreht. 1 Pitbull demonstriert, daß die TestDrive-Engine auch andere Aufgaben meistern kann. 2

GAUNTLET LEGENDS

EINE LEGENDE KEHRT ZURÜCK

Im Auftrag von Midway mühen sich die Programmierer von Blam! derzeit, das Arcade-Vorbild Gauntlet Legends von Atari-Games auf die PlayStation umzusetzen. In Gauntlet Legends kehren Zauberer, Kämpfer, Walküre und Bogenschütze zurück, um in phantasievollen Landschaften heranströmende Monsterhorden zu meucheln. Das klassische Drauf-auf-Prinzip wird diesmal nicht aus der Draufsicht gezeigt, sondern in eine zeitgemäße 3D-Umgebung verlegt. Sie wandern durch Höhlen, Berge oder Schlachthäuser und nutzen die Vorteile des jeweiligen Charakters. Skelette, Trolle oder Geister werden aus texturierten Polygonen zusammengesetzt sein. Gemessen an dem, was die Arcade-Version leistet, dürfte die PlayStation-Version bei der Grafik deutliche Einbußen zu verzeichnen haben. Sofern Blam! die Spielgeschwindigkeit konstant hält, wird das Spiel aber für Fans ein Leckerbissen werden. Bleibt noch die bange Frage, ob der Vier-Spieler-Modus die Konvertierung überlebt. (fb)



Ausufernde Zaubersprüche und dreidimensionale Spielflächen dürften es auch auf die PlayStation (Bild: Arcade) schaffen.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
American Deer Hunter	Action	Interplay	11. Jan. '99
Lunar: Complete	RPG	Working Designs	11. Jan. '99
Akuji The Heartless	Action-Adv.	Eidos	21. Jan. '99
Februar '99			
Vermin	Action	Eidos	2. Feb. '99
Beavis and Butthead	Action	GT Interactive	16. Feb. '99
Shadow Madness	RPG	Crave Entertainment	20. Feb. '99
Pac Man 3D	Jump&Run	Namco	Februar '99
März '99			
Shogun Assassins	Action	Konami	3. März '99
Omikron: The Nomad Soul	Action	Eidos	3. März '99
Kawasaki Motocross	Rennspiel	Activision	17. März '99
Big Air	Sport	Accolade	März '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: 26.01.99

Action-Adventure, 1 Spieler, Infogrames

MISSION: IMPOSSIBLE

Nun ist es offiziell: Das ebenso erfolgreiche wie umstrittene Mission: Impossible wird noch dieses Jahr den Weg vom Nintendo 64 auf die PlayStation finden. Wir haben nicht nur ein umfangreiches Preview, sondern auch schon erste Bilder der 32 Bit-Version! Muß sich Konamis Metal Gear Solid angesichts der Konkurrenz aus Europa warm anziehen?



Die Menschen fehlen noch, aber immerhin ist die Büroeinrichtung schon da – noch befindet sich Mission: Impossible auf der PlayStation in einem sehr frühen Stadium.



Diesen Sicherheitskorridor müssen Sie mehrmals durchqueren. Beim ersten Durchgang sind die elektrisierten Bodenplatten ein Problem, auf dem Rückweg machen Ethan die an der Decke montierten automatischen Geschütze Schwierigkeiten.

Mission: Impossible gehörte zu den ersten angekündigten Spielen für das Nintendo 64. Leider verzögerte sich die Fertigstellung der engagierten Filmumsetzung immer wieder und als das Spiel dann im Herbst '98 endlich auf den Markt kam, war die Enttäuschung vielerorts groß: Die Grafik war nicht nur weit von der Qualität der ursprünglich gezeigten Renderstudien entfernt, auch merkte man dem Spiel die lange Entwicklungszeit optisch im ne-

gativen Sinne an, denn die 3D-Engine war nicht gerade auf dem neuesten Stand. Da das ursprüngliche englische Ocean-Team auf halbem Wege abgesprungen war, wurde die Entwicklung an Mission: Impossible in Frankreich von einem Infogrames-Team fortgesetzt und letztendlich auch beendet. Aufgrund der dabei unausweichlichen Verspätung mußte die Lizenz sogar zweimal verlängert werden, bevor das Spiel seinen Weg in die Regale der Händler fand. Da die technische Seite bei der Umsetzung ohnehin komplett neu gestaltet werden muß, geht es zuerst um das Gameplay – was steckt hinter dem Metal Gear Solid-Herausforderer um den Titel des besten Agenten-Spiels auf der PlayStation?

In geheimer Mission

Der Spielablauf hält sich halbwegs an die Story des mittlerweile schon wieder etwas älteren Kinofilms mit Tom Cruise, zu dem derzeit übrigens eine Fortsetzung gedreht wird. Zwar hat

Infogrames auch bei der PlayStation-Version eine Lizenz für das Konterfei des guten Tom nicht für nötig gehalten, doch das grundsätzliche Szenario und die Namen der Charaktere wurden beibehalten. Sie schlüpfen in die Rolle des Agenten Ethan Hunt, der unter der Führung des IMF-Leiters Jim Phelps Aufträge für diese streng geheime Sondertruppe der Regierung ausführt. Seine Gegner sind unter anderem Terroristen, Waffenhändler sowie feindliche Spione und Geheimagenten des KGB. Ethans Mission beginnt in der eisigen Kälte von Sibirien, wo er sich zuerst in den Stützpunkt eines Waffenhändlers Eintritt verschaffen muß. Mission: Impossible wäre wohl nur ein plumpes Actionspiel geworden, wenn Ethans Auftrag nicht die Aufgabe enthielte, nicht von den Wachen bemerkt zu werden. Ein vorsichtiges Vorgehen ist dabei unerlässlich, denn ist man erst einmal an einem Punkt auf der Aufgabenliste gescheitert, wird sogleich die gesamte Mission abgebrochen. In einer naheliegenden Hütte kann Ethan einen Offizier ausschalten, woraufhin ein besonders interessantes Item zum Einsatz kommt: der Facemaker. Dieser dient zum blitzschnellen Anfertigen von Masken anhand von realen Mustern. Ethan schlüpft nun also in die Rolle des Offiziers und kann so den Stützpunkt völlig unbemerkt betreten.

Abwechslung statt Langeweile

Der Reiz von Mission: Impossible liegt in der Mischung aus solchen einfacheren Rätseln und Action-Einlagen: Ein paar Minuten später wird die Maske ein Opfer der niedrigen Umgebungstemperatur, so daß Ethan nichts anderes übrig bleibt, als sich mit seiner Pistole seiner Haut zu wehren. Dabei kann wahlweise aus der Tomb



Durch den Einsatz von Videosequenzen und kompletter Sprachausgabe legt die Präsentation des Spiels auf der PlayStation ein ganzes Stück zu.



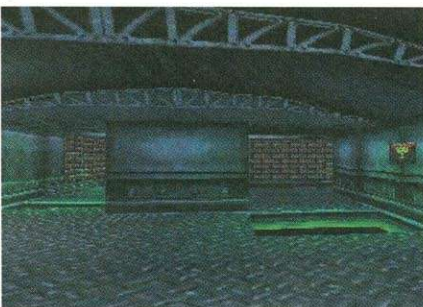
Bei der PlayStation-Version erzeugen grafisch ansprechende Videofilme zwischen den Levels die richtige Atmosphäre.

INFO WO BLEIBEN DIE CHARAKTERE?

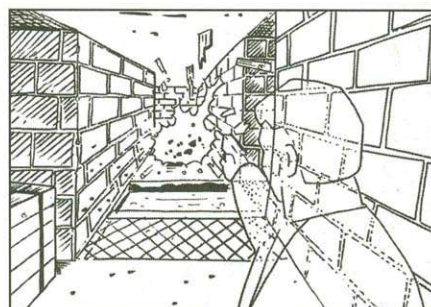
Da die uns von Infogrames zur Verfügung gestellten Spiele-Grafiken noch aus einer sehr frühen Version stammen, in der man bisher lediglich mit einer Kamera durch die Gänge fahren kann, wirken sie doch ziemlich leer. Zwar gibt es bereits Charakter-Modelle und Animationsstudien, doch wurden diese noch nicht in die Grafik-Engine eingebunden.



Wir zeigen Ihnen hier ursprüngliche Polygon-Modelle von Ethan. Die Spielfiguren in der PlayStation-Version werden sehr wahrscheinlich nicht ganz so viele Details bieten. Wir hoffen, schon bald erste Screenshots der Levels mit den Spielfiguren zeigen zu können, doch angesichts des angepeilten Releasetermins kann das noch einige Monate dauern.



In diesen engen Gängen blockieren später Giftgas-Container den Weg und müssen zum Vorankommen zerstört werden (siehe Skizze). Ethan kann einen Schutzanzug finden, der zwar das Überleben erleichtert, jedoch auch die Wachen auf ihn aufmerksam macht.



Raider-artigen 3rd Person-Perspektive oder per Tastendruck aus einer Art Ego-Ansicht mit Zielhilfe geschossen werden. Die Gegner stellen dabei nicht nur immobile Zielscheiben dar, sondern bleiben in Bewegung und ducken sich unter Ihren Schußversuchen hinweg. Genaues Zielen zählt sich natürlich aus, denn ein Kopfschuß bedeutet automatisch das Ende für den Gegner, während andere Körperteile mehrere Treffer vertragen können. Wer nur auf Ballern aus ist, dürfte in den beiden Abschnitten, in denen Ethan überwiegend als Scharfschütze arbeitet, besonders viel Spaß haben. Die berühmte Szene aus dem Film, in der

ERSTAUNLICHERWEISE BASIERT MISSION: IMPOSSIBLE AUF DER GRAFIK-ENGINE VON VIPER.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

Ethan sich lautlos von der Decke an den Terminalcomputer herabläßt, um die begehrte NOC-Liste auf Diskette zu kopieren, wurde natürlich auch umgesetzt – das vorsichtige Manövrieren an Laserbarrieren vorbei gestaltet sich hier keineswegs einfach.

Auch andere Levels, in denen es beispielsweise den Weg über elektrisch geladene Bodenplatten zu schaffen gilt, fordern größere Geschicklichkeit von Ihnen, während der komplexe, rätsellastige Abschnitt in der Botschaft wohl den Höhepunkt des Spiels darstellt. Während Sie sich anfangs noch über den ausbleibenden Erfolg ärgern werden, ist die Freude über einen Sieg nachher natürlich umso größer. Sollten Sie schon alle Levels auswendig kennen, sorgt der anwählbare höhere Schwierigkeitsgrad nochmals für weitere Motivation, denn hier ändern sich die Levels teilweise deutlich, da wichtige Gegenstände an völlig unterschiedlichen Stellen liegen.

Umsetzung: Possible

Da die Nintendo 64-Version von Mission: Impossible grafisch nicht unbedingt zu den Highlights auf dem 64-Bitter zählt, dürfte die PlayStation-Version leicht mit dem Modul-Original gleichziehen können, wenn nicht sogar besser werden. Die für die Umsetzung verantwortli-



Dieser Screenshot demonstriert eindrucksvoll die tollen neuen Lichteffekte der PlayStation-Version von Mission: Impossible.

chen Programmierer von X-Ample Architectures, die zuvor Viper und – ursprünglich als Teil von Neon – den Effekt-Knaller Tunnel B1 entwickelten, gehören sicherlich zu den talentiertesten in Europa. Zwar wird man dabei technisch bedingt auf die weichgezeichneten Texturen verzichten müssen, doch dürfte die Grafik letztendlich eine ganze Ecke schärfer wirken als das doch ziemlich verwaschene Bild der N64-Fassung. Die ersten veröffentlichten Bilder wirken optisch bereits sehr ansprechend und können mit tollen neuen Licht-Effekten begeistern – übrigens kommt bei Mission: Impossible erstaunlicherweise eine überarbeitete Version der Grafik-Engine von Viper zum Einsatz! In Sachen Sound steht schon im Vorfeld fest, daß die PlayStation durch den CD-Vorteil locker die Grenzen von Modulen überwinden wird – die ziemlich undeutliche Sprachausgabe in den Zwischensequenzen wird auf Ihrem 32-Bitter in makelloser Qualität erklingen. Infogrames hat sogar angekündigt, daß diesmal sämtliche Dialoge mit Sprachausgabe unterlegt werden sollen, was sicherlich einen großen Atmosphäre-Zugewinn für Mission: Impossible bedeuten dürfte. Zwar gibt es bisher noch keine spielbare Version, doch kann man davon ausgehen, daß Analogsteuerung und Dual Shock-Unterstützung ebenso umgesetzt werden, wie es am N64 der Fall war.

Der umstrittene Hit

Spielerisch soll das Spiel zumindest eine direkte Portierung der Ur-Version werden, die ursprünglich bei diversen Publikationen ziemlich kritische Wertungen eingefahren hat. Hauptgrund für die nur mittelmäßigen Wertungen war neben der durchschnittlichen technischen Umsetzung mit unscharfer Optik und recht niedriger Frame-Rate vor allem die Tatsache,

daß man in den Missionen des öfteren nur mit der Trial & Error-Methode zum Erfolg kam. Auch die Tatsache, daß die Motivation, Mission: Impossible nach Beenden aller Levels im hohen Schwierigkeitsgrad noch einmal durchzuspielen, eher gering ist, wurde öfters genannt. Doch im Endeffekt zählt nicht die Zufriedenheit der Presse, sondern die der Käufer, und da können wir in-

DER REIZ VON MISSION: IMPOSSIBLE LIEGT IN DER MISCHUNG AUS RÄTSELN UND ACTION-EINLAGEN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

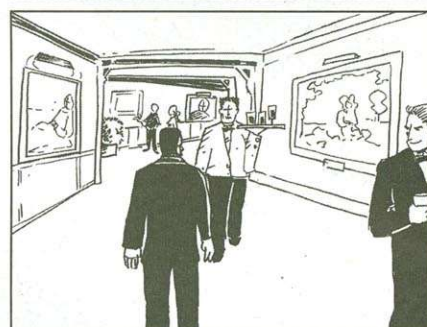


Die erste Mission in der Botschaft stellt am N64 wohl den Höhepunkt des Spiels dar. Der Hauptraum und die Nebengänge machen schon in dieser frühen Version einen guten Eindruck, in der Endfassung wird Ethan als Kellner verkleidet (siehe Skizze) versuchen müssen, in die Räume des Botschafters zu gelangen.

teressanterweise auf die Lesercharts unseres Schwestermagazins N-Zone verweisen: Nach einem soliden Einstieg auf Rang 7 konnte Infogrames in den letzten Monaten durchgehend eine Platzierung in den oberen vier Positionen einnehmen und dabei zweimal sogar einen erstaunlichen zweiten Platz einheimsen. Das Interesse der Spieler an dem reizvollen Konzept schlug sich auch deutlich auf die Verkaufszahlen nieder, ohne die Infogrames diese Umsetzung wohl niemals angestrebt hätte: Über eine Million Module sind mittlerweile weltweit über die Theken gewandert, was Mission: Impossible zu einem der erfolgreichsten 3rd Party-Titel auf Nintendos Konsole

macht. Erscheinen soll das Agenten-Abenteuer voraussichtlich im September. Wir werden natürlich sofort ein weiteres Preview bringen, sobald uns eine erste

spielbare PlayStation-Version von Mission: Impossible vorliegt, um eine genaue Einschätzung der technischen Qualität dieser vielversprechenden Umsetzung vorzunehmen. Zuletzt noch ein interessantes Detail: Bei Info-



games erwägt man, den Titel aufgrund des ohnehin starken Sommer-Lineups noch ein wenig länger in Entwicklung zu belassen und während dieser Zeit noch wohlüberlegte Modifikationen am Spielablauf vorzunehmen, so daß die PlayStation-Version spielerisch dem Original davoneilen könnte. Bis dahin sollten Sie sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Mission: Impossible befindet sich noch in einer sehr frühen Phase, doch angesichts der populären N64-Vorlage und der äußerst vielversprechenden ersten Bilder der PlayStation-Umsetzung ist es ohne Frage einer der potentiellen Knaller in Herbst!



Die Toilette spielt in der Botschaftsmision eine wichtige Rolle. Hier setzt man eine wichtige Person außer Gefecht, wer das ist, wird noch nicht verraten.

Titel	Mission: Impossible
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	4 Missionen, 21 Levels
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	X-Ample Architectures
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Doping für Deine PlayStation...



Jeden Monat Game-
Power mit dem
PlayStation Zone-Abo



Jeden Monat frei Haus:
12 mal PlayStation Zone
mit praller CD. Als Danke-
schön erhältst Du kostenlos
einen praktischen CD-
Ständer mit 12 Jewel-Cases.
So kannst Du jeden Monat
bequem Deine PlayStation
Zone-CD archivieren.

☒ Ja, ich brauche das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM!

(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausgabe); Ausland
DM 162,-/Jahr; ÖS 990,-/Jahr)

Als Dankeschön erhalte ich den ultimativen CD-Ständer mit 12 Jewel-
Cases kostenlos (Art. Nr. 1086). Die Prämie darf ich in jedem Fall
behalten, auch im Falle des Widerrufs.

(Bitte beachten: Die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!)

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben
und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC
MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3Z359

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

V-RALLY 2

Die PlayStation-Rallye ist noch nicht vorbei! Nachdem Codemasters mit Colin McRae vorgemacht hat, wie eine realistische und rasante Rallye aussehen muß, rollt Infogrames demnächst V-Rally 2 aus der Entwicklungshalle. Schon jetzt sieht man dem Spiel an, daß gewaltige Anstrengungen unternommen wurden, damit Fahrverhalten und Grafik einen neuen Rekord aufstellen.

Das Spiel wird Ihnen erlauben, Ihre Fahrkünste auf linearen Pisten und Rundkursen in zwölf verschiedenen Ländern zu testen. Dazu zählen Canyon- und Wüstenstrecken ebenso wie ein verschneiter Gebirgspaß oder eine sonnige Küstenallee. Zusammen mit Ihrem virtuellen Beifahrer, der Ihnen akustisch bei der Orientierung hilft, dürfen Sie in eines von insgesamt 20 offi-

ellen Fahrzeugen steigen. Es werden sieben WRC-Autos, dreizehn Kit-Cars und mehrere versteckte Bonus-Renner im Spiel enthalten sein. V-Rally-Fans dürfen davon ausgehen, daß nicht nur die bekannten Richtungspfeile, sondern auch die Möglichkeit, die kraftvollen Rallye-Maschinen vor oder während des Rennens zu modifizieren, eine Wiederkehr feiern werden. Da Infogrames am Fahrverhalten noch einmal deutlich feilt, dürfte die Wahl der Stoßdämpfer oder der Übersetzung diesmal einen noch gewichtigeren Einfluß auf den Ausgang des Rennens haben. Neben dem Arcade-Modus und dem Zeitfahren sind weitere Spielvarianten wie zum Beispiel der exklusive V-Rally-Test angekündigt. Zudem dürfen Sie im Zwei-Spieler-Wettbewerb auf einem horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm gegeneinander antreten.

V-RALLY 2 IST DER GROSSE HOFFUNGSTRÄGER FÜR DIE RALLY-SAISON 1999.

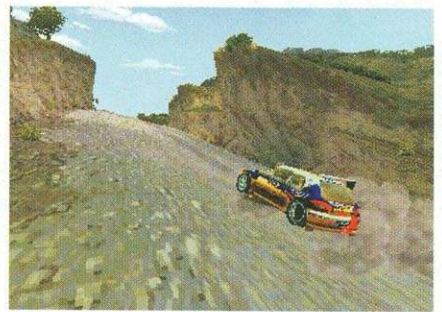
Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm vertikal oder horizontal gesplittet.



Prächtige Landschaftsgrafik wird wie schon beim Vorgänger ein hervorstechendes Merkmal sein.



Anstiege und Gefälle tragen zum abwechslungsreichen Streckenprofil bei.



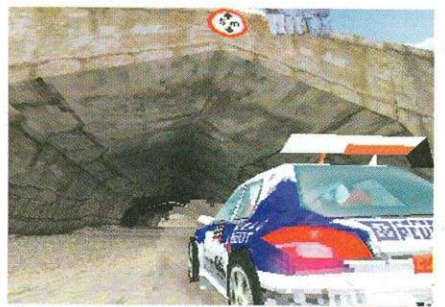
Wenn Sie über die zum Teil vereisten Straßen schlittern, spritzt der Schnee sogar in dicken Wolken zur Seite.

Glühende Bremssscheiben

V-Rally 2 soll noch realistischer werden. Diesmal können Sie die Bewegungen von Fahrer und Copilot durch die Rückscheibe erkennen, Flammen züngeln aus dem Auspuff und in den raffiniert geschnittenen Wiederholungen be-

obachten Sie, wie die Bremsen heißlaufen. Bei den Turnieren heizen Sie durch schick erleuchtete Tunnel, zwingen sich durch enge

Kurvenkombinationen und heben auf der Buckelpiste so hoch ab, bis Sie den kompletten Schattenwurf Ihres Fahrzeugs begutachten können. V-Rally konnte schon durch eine hochsensible Steuerung punkten, doch diesmal soll das Fahrverhalten noch authentischer werden. Ein Rallye-Spiel, das nur darauf basiert, den richtigen Bremspunkt zu finden, und keine haarsträubenden Drifts erlaubt, wäre sicher nicht mehr zeitgemäß. Das gleiche gilt für die Unfälle. Wer bei V-Rally 2 nur über einen Kiesel holt, bleibt auf der Strecke – erst bei groben Fahrfehlern werden Sie mit einem aufsehenden Überschlag von der Piste gehoben. Infogrames wird überdies für eine akkurate Dual Shock-Un-



Die auffälligen Rücklichter am Heck zeigen, wie sorgfältig die Autos ihren Vorbildern nachempfunden werden.



V-Rally 2 dürfte dank neuer 3D-Engine und verbesserter Kollisionsabfrage ordentlich Staub aufwirbeln. Man beachte die wunderschönen Staubwolken hinter dem Fahrzeug.

terstützung sorgen. Gespannt darf man darauf sein, wie die angekündigte Add-On-Funktion des Titels funktioniert. Diese soll es Ihnen ermöglichen, später neue Fahrzeuge oder Strecken in das Spiel zu übernehmen.

Neue 3D-Engine

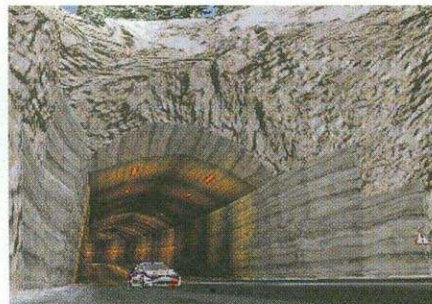
Infogrames läßt V-Rally 2 mit einer komplett neuen 3D-Engine an den Start gehen, um so weitere Zehntel im Rennspielbereich zu ergattern. Diese wird vor allem das Fahrverhalten und die Kollisionsabfrage nachhaltig verbessern. Unstimmigkeiten, die der grafischen Klasse des Vorgängers einen Dämpfer versetzten, sollen damit der Vergangenheit angehören. Das Spiel in der Lenkung dürfte damit auf ein realistisches Maß zurückgesetzt werden. Und die Momente, die einem bei V-Rally den Eindruck vermittelten, der Bolide wiege nur 50 kg und verhalte sich wie ein Luftballon, werden

nicht wiederkehren. Die diversen Bodenverhältnisse werden Ihnen noch mehr Kontrolle abverlangen. Überdies wurden vorhandene Stärken ausgebaut: Die imposante Grafik, die viel zum Erfolg des Vorgängers beigetragen hat, wurde von Infogrames generalüberholt. Als bestes Beispiel mögen die Effekte dienen, die Ihr Auto im Rennverlauf schmücken sollen. Die wechselnden Lichtverhältnisse werden sich auf der Fahrzeugoberfläche widerspiegeln. Und wenn Sie Ihr Auto durch die Wüste, ein Schlammloch oder ein Schneefeld treten, bleibt der Dreck so realistisch an der zuvor polierten Außenseite kleben, daß Sie versucht sind, eine Waschanlage anzusteuern. In Verbindung mit den exzellenten Texturen und den beeindruckenden Details der Fahrzeuge ist absehbar, daß für Rallye-Fans im Sommer ein Traum in Erfüllung gehen kann.

Florian Brich



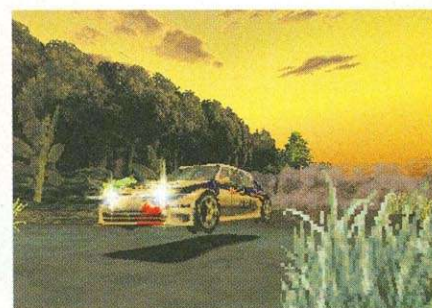
Unterschiedliche atmosphärische Lichtverhältnisse sind ein Markenzeichen der V-Rally-Serie.



Bei der Tunnelausfahrt können Sie die hochwertigen Texturen der Felsen und die Beleuchtungseffekte erkennen.



Faszinierende Rückansicht: Das Aussehen der Fahrzeuge können Sie in den dynamischen Replays studieren.



Scheinwerfer, Sprünge und Spezialeffekte: V-Rally 2 soll in diesen Bereichen noch einen draufsetzen.

ANGESPIELT

V-Rally 2 wird an die glänzende Grafik des Vorgängers anknüpfen und durch die neuen Effekte bei der Optik noch einmal deutlich hinzugewinnen. Wenn Infogrames die Verbesserungen beim Fahrverhalten und dem Kollisionssystem durchzieht, könnte dieser Titel selbst für diejenigen ein Muß werden, die beim Vorgänger über fehlende Drifts und irrwitzige Abflüge geklagt haben.

Titel	V-Rally 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	tba.
Release	Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1 Spieler, GT Interactive

DRIVER

Driver wird bei uns nur aus Gründen der Übersichtlichkeit als Rennspiel eingeordnet. Tatsächlich handelt es sich bei dem ambitionierten Spiel von GT Interactive um eine Mischung aus Verkehrssimulation und Verfolgungsjagd. Wenn Sie sich von einem Rudel Polizeiautos durch eine Großstadt hetzen lassen möchten, sollten Sie hier einsteigen.

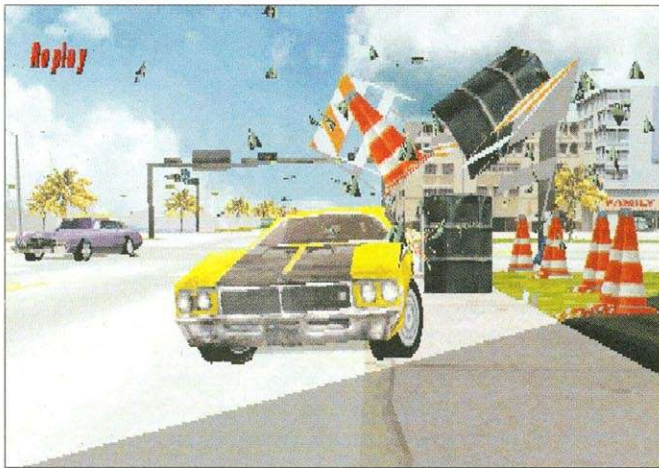
Bei Driver dürfen Sie mit vierzehn verschiedenen Autos, die in den USA der siebziger Jahre Legendenstatus erreicht haben, mehrere Missionen in vier digitalen Großstädten, die ihren aktuellen Vorbildern so weit als möglich detailgetreu nachempfunden wurden, absolvieren. Bevor Sie sich auf die Straßen von Miami, LA, San Francisco oder New York begeben, erfahren Sie in einer Zwischensequenz Ihren Auftrag. Da Sie als Undercover-Ermittler eingesetzt werden, müssen Sie zum Schein der Verbrechenswelt helfen. So holen Sie Bankräuber ab und bringen diese in Sicherheit oder Sie schüchtern einen Geschäftsmann ein, indem Sie mit Ihrem Auto seine Restaurants verwüsten. Weitere Einsätze verlangen von Ihnen, einen Ver-



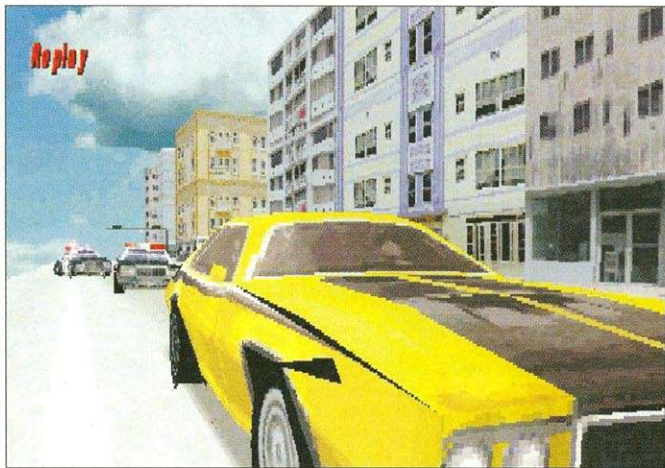
Das Zerfetzen der Gärtenzäune macht viel Spaß und gehört auch zu den Vorlieben unseres Interviewpartners.



Brücken bieten eine gute Gelegenheit, um kinoreif abzuheben.



Bei Driver können Sie von Tonnen bis zu Glasscheiben alles mitnehmen, was Ihnen vor die Windschutzscheibe kommt.



Im Schneiderraum für die Replays können Sie der vorangegangenen Verfolgungsjagd noch mehr Rasanzen verleihen.

dächtigen zu beschatten, in einer Tiefgarage Ihre Fahrkünste unter Beweis zu stellen oder eine Irrfahrt von einer Telefonzelle zur nächsten zu unternehmen. Driver, das aus rechtlichen Gründen noch einen Titelnachsatz bekommen wird, erlaubt Ihnen die Wahl aus mehreren Einsätzen und wird daher drei verschiedene Abspanne bieten. Wegen der komplexen Stadt-Szenarios war ein Zwei-Spieler-Modus nicht möglich. Ansonsten werden aber alle PlayStation-Vorzüge bis hin zum Dual Shock unterstützt. Neben dem Trainingsmodus gibt es noch die interessante Möglichkeit, die Replays der High-Speed-Verfolgungen wie ein Regisseur nachzubearbeiten und auf die Memory Card zu speichern. Mehr dazu in unserem Interview.

GT INTERACTIVE ERZEUGT DURCH DIE VERQUICKUNG VON BELIEBTE KANGSTER-KAROSSEN MIT MODERNEN STADTBILDERN EINE PACKENDE ATMOSPHÄRE.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

das Auto in einer Garage zu verstecken. Sie können in das rasante Geschehen aus unterschiedlichen Kameraansichten, darunter eine Kühlerperspektive, eingreifen.

Mit Vollgas durch den Verkehr

Um den Spielfluss nicht auseinanderzureißen, wurden Verhaftungen und Verfolgungen vereinfacht. Wenn Sie von der Ordnungsmacht so häufig gerammt worden sind, daß das Chassis nicht wiederzuerkennen ist, die Frontscheinwerfer zerbrochen sind und aus dem Motorraum die Flammen hochschlagen, müssen Sie einen neuen Anlauf starten. In den Abschnitten, in denen Sie vom Gejagten zum Jäger werden, müssen Sie dem flinken Zielfahrzeug so oft hinten drauffahren, bis alle Teile abgesplittert sind. Neben den spektakulären Crashes, die je nach Aufprallwinkel sehr reali-

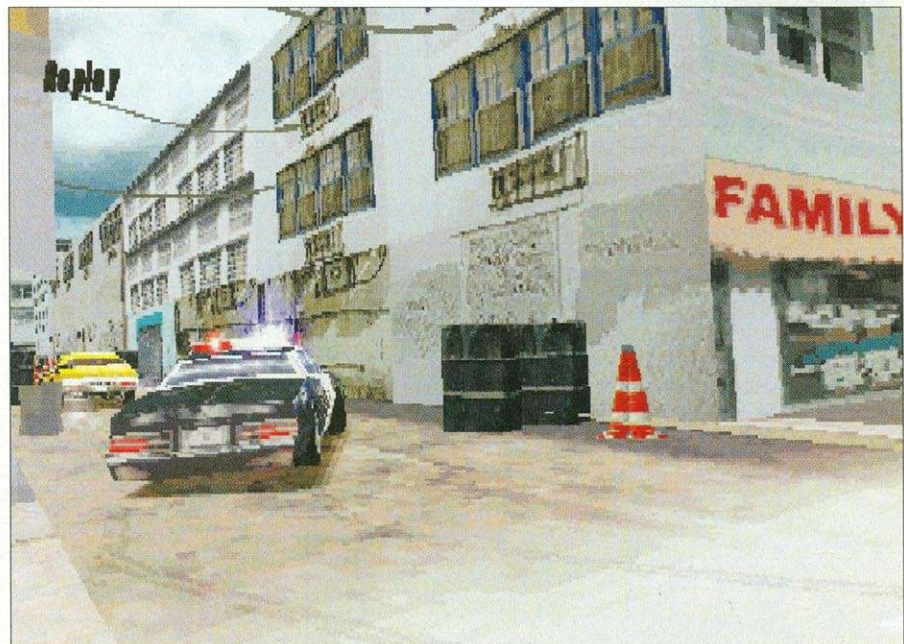
stisch verlaufen, sorgt vor allem die Möglichkeit, in der Gegend befindliche Objekte durch die Luft zu wirbeln, für zusätzliche Dramatik. Sie rasen durch Absperrungen und Kisten, nehmen Hütchen mit oder zerschreddern Gartenzäune. Die zahlreichen Fußgänger, die auf dem Gehsteig und an Kreuzungen unterwegs sind, springen in letzter Sekunde zur Seite und verdichten so noch das Gefühl, an einer filmreifen Actionjagd teilzunehmen. Für Abwechslung sorgen Nachtfahrten und strömender Regen, die zudem Reflections Gelegenheit geben, erstaunliche Lichteffekte zu präsentieren.

Technik-Theater

Driver wird von Reflections programmiert, das bereits mit den Destruction Derby-Spielen punkten konnte. Diesmal ist jedoch mehr als die Simulation brutaler Kollisionen erforderlich, um das Gameplay auf die richtige Spur zu bringen. Der Grafik merkt man den Ehrgeiz der Entwickler an: Verwinkelte Gassen und breite Straßenzüge werden von authentischen Häuserfassaden gesäumt. Die Detailliebe ging sogar so weit, daß Sie in einem Hinterhof Perso-

Anrufbeantworter und Aufholjagd

Sobald Sie in Ihrem Hotelzimmer über den Anrufbeantworter Ihren Auftrag empfangen haben, fahren Sie zum Einsatzort. Die Städte sind aus Ampelkreuzungen, Gassen und Stadtautobahnen zusammengesetzt, auf denen sich entsprechend der Verkehrsregeln ein computergesteuerter Fahrzeugpark bewegt. Eine eingeblendete Karte hilft Ihnen bei der Orientierung. Da man nach einem Bankraub nicht im dritten Gang flüchten sollte, heften sich gleich die Ordnungshüter an Ihre Reifen. Den Polizeiwagen, die mit Blaulicht und Sirene auftauchen in Ihrem Rückspiegel, können Sie nicht nur durch raffinierte Hochgeschwindigkeitsmanöver entgehen. In späteren Spielstufen, in denen ganze Straßenzüge gesperrt werden und die Verfolger aus allen Richtungen auf Sie losstürmen, müssen Sie versuchen, aus deren Blickfeld zu gelangen und weitere Patrouillen zu umfahren. Dazu können Sie beispielsweise in den Gegenverkehr wechseln, durch enge Seitenstraßen brausen oder die nachfolgenden Streifenwagen durch blitzschnelle Wendungen abhängen. Es ist sogar möglich, durch Vorgärten zu heizen und



Driver sorgt wirklich für Hochspannung: Solange Sie sich im Blickfeld der Polizei befinden, ist diese mit quietschenden Reifen und Blaulicht hinter Ihnen her.

INFO INTERVIEW MIT GARETH EDMONDSON

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

Gareth Edmondson: Martin (Edmondson – der Geschäftsführer von Reflections, d. Red.) hat das Konzept zu Driver entwickelt. Einerseits haben ihn die Kollisionen bei Destruction Derby 2 – insbesondere an Kreuzungen – fasziniert. Jetzt wollte er eine ganze Stadt darum bauen. Andererseits hat er in seiner Jugend mit Begeisterung Verfolgungsjagden in Filmen und Fernsehserien, darunter Bullit, Starsky & Hutch oder Blues Brothers, gesehen.

PSZ: Welche Recherchen haben Sie durchgeführt?

Gareth Edmondson (lacht): Eigentlich war schon alles in Martins Kopf. Aber wir haben uns viel mit den Fahrzeugmodellen und der Fahrzeugphysik auseinandergesetzt. Außerdem haben wir Stadtpläne gesichtet und Team-Mitglieder vor Ort geschickt, damit sie die Häuserzeilen und charakteristische Gebäude mit Digitalkameras aufzeichnen.

PSZ: Was war die größte technische Herausforderung?

Gareth Edmondson: Die Programmierer haben lange über der Künstlichen Intelligenz für die Polizeiautos gebrütet. Diese sollen den Spieler gezielt verfolgen, ohne gleichzeitig mit den Zivilfahrzeugen zusammenzustößen. Schwierig war zudem die detailgetreue Nachbildung der großen Städte und diese in den Speicher der PlayStation zu quetschen.

PSZ: Wie haben Sie die Städte „belebt“?

Gareth Edmondson: Es gibt eine spezielle Künstliche Intelligenz für die Zivilfahrzeuge. Sie folgen dem Straßenverlauf, halten sich an die Geschwindigkeitsbegrenzungen und stoppen an Ampeln. Wir haben sie so programmiert, daß sie die Vorfahrt achten und es an Kreuzungen kein Chaos gibt. Außerdem lassen wir zahlreiche Fußgänger herumlaufen, um den Realismus des Spiels zu verstärken.



Obwohl bei Reflections derzeit in drei Schichten gearbeitet wird, um Driver in die Gänge zu bringen, fand Project Manager Gareth Edmondson Zeit, unsere Fragen zu beantworten.

PSZ: Wie können die gespeicherten Verfolgungsjagden bearbeitet werden?

Gareth Edmondson: Man kann die Missionen aufnehmen und dann im Replay die Kamera in verschiedene Positionen, beispielsweise in oder hinter das Auto, bringen. Auch Frontansichten, fixe Kamerawinkel oder Fokussierungen sind möglich. Die Filme können bis zu zwei Minuten lang sein und auf der Memory Card gesichert werden.

PSZ: Was wird es zu hören geben?

Gareth Edmondson: Natürlich quietschende Reifen, Motorenheulen und kräftiges Scheppern nach einem Zusammenstoß. Überdies verwenden wir ein dynamisches Musiksistem: Die Musik gewinnt an Tempo und wird dramatischer, wenn die Polizei die Verfolgung aufnimmt. Und es gibt viele Umgebungsgereusche wie das Anbränden der See, den Trubel der Großstadt oder Autoalarmanlagen, die nach einer Kollision losheulen.

PSZ: Was zeichnet Driver aus?

Gareth Edmondson: Im Kern die ausgewogene Steuerung und die aufwendige Fahrzeugphysik, die ein gutes Fahrgefühl vermittelt.

PSZ: Gibt es besondere Objekte, die man mit dem Auto zerstören kann?

Gareth Edmondson: Ja. In einer Mission muß der Spieler innerhalb eines Zeitlimits durch die Glasfronten von mehreren Restaurants brausen, um einem ortsansässigen Geschäftsmann „eine Lehre zu erteilen“. Mir persönlich macht es am meisten Spaß, Gartenzäune umzulegen.

PSZ: Welche anderen PlayStation-Spiele begeistern Sie?

Gareth Edmondson: Ich spiele nicht sehr viel. Aber Gran Turismo und Metal Gear Solid gefallen mir sehr gut.

PSZ: Seit Destruction Derby 2 ist viel Zeit vergangen. Arbeiten alle Programmierer an Driver?

Gareth Edmondson: Nein, wir arbeiten derzeit an drei Projekten. Darunter befindet sich auch ein weiteres Motorsportspiel für die PlayStation, zu dem ich aber aus Lizenzgründen noch keine Informationen geben darf. Wir waren in letzter Zeit nicht untätig, sondern haben die Firma vergrößert.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

nen unter Sonnenschirmen vor einem Cafe sitzen sehen. Zudem wurden natürlich auch die Wahrzeichen der vier weltberühmten Städte im PlayStation-Gegenstück hochgezogen. Sie passieren Flughäfen, Plätze und Wolkenkratzer oder springen in San Francisco über Brücken.



Die Lichtschlieren auf regennasser Fahrbahn sind ein grandioser Effekt, den PlayStation-User so noch nicht gesehen haben.

Die durchdachte Steuerung erlaubt das Spiel mit Gas, Bremse und Handbremse, so daß Sie alle Manöver punktgenau durchführen können, die ein brauchbarer Fluchtfahrer beherrschen sollte. Neben Fußgängern, Lens-Flares und Lichteffekten hat Reflections noch weitere

Tricks aus dem Handbuch gekramt. Wenn Sie gegen einen Baum brettern, fallen die Blätter auf die Straße. Setzen Sie dann zurück und starten durch, werden diese von den durchdrehenden Reifen wieder hochgewirbelt. Diese Authentizität, gepaart mit gewieften Computergegnern und dramatischer Musik, sollte garantieren, daß das Gameplay von Driver jede Spielspaß-Absperrung durchbricht.

Florian Brich

ANGESPIELT

Das interessante Spielkonzept wird mit aufwendiger Grafik und einer facettenreichen Soundkulisse in Szene gesetzt. Durch das dynamische Fahrverhalten, die ausgewogene Steuerung und herrliche Effekte ermöglicht Driver ein motorisiertes Räuber und Gendarm-Spiel, das dem, was in Spielfilmen geboten wird, sehr nahe kommt. Wenn die in der uns gezeigten Version vorhandenen technischen Unstimmigkeiten ausgemerzt und der Über-eifer der Computer-Polizei noch etwas gedrosselt wird, sollte der Spielspaß nicht in der Kurvenlage steckenbleiben.

Titel	Driver
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Reflections
USK-Freigabe	tba.
Release	1999

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

AB 19.2. KRIBBELT'S IM CONTROLLER: A BUG'S LIFE.

Tauch ein in die faszinierende Welt von Disneys neuester Filmsensation und finde mit Flik, der Ameise, den Eingang zum Ameisenhügel. Überliste seine Gegner in der atemberaubenden Welt der Insekten und erlebe spannende Abenteuer in toller 3D-Animation.

PlayStation-Hotline:
01 90/57 85 78 (1.21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com



Exklusiv für PlayStation!



Je kleiner der Held,
desto größer die Gefahren.



DUAL SHOCK™

© DISNEY/PIXAR



IT'S NOT A GAME



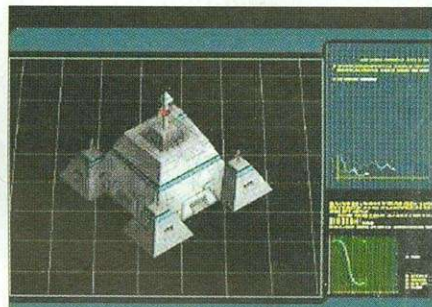
Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Strategie, 1-2 Spieler, Eidos

WARZONE 2100



Ansehnliche Rendersequenzen erzählen die Geschichte hinter Warzone 2100.



Auch die Missions-Briefings werden stilvoll per FMV-Sequenzen präsentiert.

In der letzten Ausgabe rutschte das Preview zu Warzone 2100 erst auf den letzten Drücker ins Heft, diesmal wollen wir das Spiel nochmals in entsprechendem Umfang würdigen – hier erfahren Sie alles Wissenswerte über den kommenden Echtzeitstrategie-Knaller!

Die Hintergrundgeschichte von Warzone 2100 zeichnet ein düsteres Endzeit-Szenario: Durch einen technischen Fehler im Satelliten-Verteidigungssystem wurden Atomraketen auf Washington, Peking und Moskau abgefeuert. Minuten später wurde als Reaktion auf die Angriffe von Bodenstationen aus zurückgeschossen. Millionen starben in den nuklearen Feuerstürmen, die die Weltstädte auslöschten, Milliarden wurden Opfer der folgenden Seuchen – nicht einmal eine Million Menschen überlebten das Desaster. Nun kämpfen Hunderte von kleinen Gruppen um die Überreste der Zivilisation. Nur wenige versuchen, eine neue Welt aufzubauen. Doch ihnen droht größere Gefahr, als sie ahnen können: Die Katastrophe war kein Unfall...

Die Erschaffung einer neuen Welt

Der Aufbau des eigenen Hauptquartiers gestaltet sich äußerst einfach: Hat man erst einmal ein Öl-Vorkommen gefunden, errichtet ei-

ne Konstruktions-Einheit auf Knopfdruck entsprechende Förderanlagen. Diese treiben Kraftwerke an, die wiederum Strom für das Kommandozentrum, Fabriken, Forschungszentren und etwaige Verteidigungsanlagen liefern. In den Forschungszentren arbeiten Wissenschaftler fieberhaft an neuen Technologien, die Sie über das Einheiten-Design-Menü umgehend in Ihre Armee integrieren



Die unscheinbare Vogelperspektive legt die Daten der Einheiten offen: Auch mit Erfahrungspunkten wird bei Warzone 2100 hantiert.

(siehe Extrakasten). Die Produktion neuer Truppen geht überaus komfortabel von der Hand, können Sie doch den Fabriken nicht nur gleich die gewünschte Stückzahl nennen, anstatt andauernd neue Einheiten einzeln in Auftrag geben zu müssen, sondern auch den neuen Einheiten gleich einen Bestimmungsort mit auf den Weg geben. Somit können Sie problemlos an der Front Befehle erteilen, während der Nachschub sich automatisch an den Ort des Geschehens begibt.

Umfangreicher Kampagnen-Modus und mehr

Im Singleplayer-Modus stehen drei große Kampagnen an: ein Wüstenszenario (We-



Dieser Screenshot zeigt die Nutzung der 3D-Umgebung – Ihre Einheiten weigern sich, den steilen Abhang hinabzufahren.

stern Desert), der Kampf um die Überreste einer Metropole (Urban Devastation) und letztendlich eine Schlacht in den Bergen (Rocky Mountain Breakdown). Jede Kampagne ist in mindestens sechs Abschnitte unterteilt, hinzu kommen noch 6-10 Karten für einzelne Missionen. Angeblich soll die einmal aufgebaute Basis in spätere Missionen einer Kampagne übernommen werden, was einen Fortschritt gegenüber den jeweils ganz für sich alleine stehenden Levels der Konkurrenz bedeuten würde. Wer keine Lust auf langwierige Sitzungen vor der Konsole hat, kann auch einen Fast-Play-Modus anwählen: Hierbei mutiert das Gameplay fast schon zum Actionspiel, denn Sie starten direkt mit einer ernstzunehmenden Armee aus ihrem bereits gefestigten Hauptquartier. Der Aufbau-Aspekt fällt hierbei unter den Tisch, das einzige Ziel ist der Sieg über die gegnerischen Truppen.

Zahlenmäßig und technisch überlegen

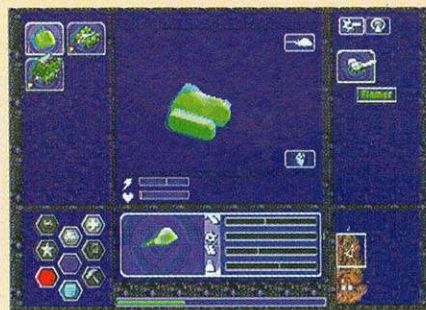
Eidos verspricht für die Endversion über 400 unterschiedliche Technologien, die es zu erforschen gilt. Damit sollen über 2.000 unterschiedliche Einheiten erschaffen werden können, wobei diese sich natürlich oft nur durch die Art des Waffensystems o. ä. voneinander unterscheiden werden. Was die Grafik angeht, punktet Warzone 2100 gegenüber der drögen Sprite-Darstellung der großen Konkurrenten mit seiner detaillierten Polygon-Optik, die mit vielerlei Effekten die Kämpfe in bisher in diesem Genre ungewohnter Qualität auf den Screen zaubert. Die automatische Kamera und die Möglichkeit, ei-

ALLE PAAR JAHRE ERSCHEINT EIN PRODUKT, DAS DIE WEITERENTWICKLUNG EINES GENRES AUZEIGT: WARZONE 2100 IST SO EIN PRODUKT!

Nick Cook, Director of Development Pumpkin Studios

ne Einheit direkt steuern zu können, ziehen Sie ungleich stärker in den Bann der Feuergefechte als bei den Massenschlachten eines Command & Conquer. Auch die Handhabung ist besser auf das Pad zugeschnitten, mühelos dirigieren Sie Gruppen von bis zu acht Einheiten über die Schlachtfelder. Die Menüs sind ebenso komfortabel und werden transparent über das Spielfeld eingeblendet, um nicht die Sicht zu versperren. In der Endversion wird das Spiel einen 2-Spieler-Modus via Link-Kabel bieten. Dabei sollen sowohl umfangreich konfigurierbare Deathmatch-Duelle als auch das gleichzeitige Spielen des Campaign-Modus möglich sein. Bei seinem Release Ende April dürfte Warzone

INFO EINHEITEN SELBSTGEMACHT



Sobald Ihre Wissenschaftler eine neue Technologie entwickelt haben, können Sie diese natürlich in Ihre zukünftigen Truppen integrieren.



Bemerkenswert bei Warzone 2100 ist auf jeden Fall die Handhabung der einzelnen Einheiten. Anstatt auf einige Typen festgelegt zu sein, können Sie Ihre Truppen mit beliebig zusammengestellten Fahrzeugen ausrüsten. Dabei können Sie beispielsweise einer normalen Konstruktions-Einheit Panzerketten als Untersatz verpassen oder einen normalen Panzer mit Flammenwerfern ausrüsten. Sobald Ihre Forscher eine bestimmte Technologie perfektioniert haben, können Sie sofort einen neuen Einheitentyp zusammenstellen und diesen sogleich in Ihren Fabriken in Produktion geben.



Großangriff auf einen gegnerischen Stützpunkt: Gegen die mit Flammenwerfern ausgestatteten Wachtürme entbrennt im wahrsten Sinne des Wortes ein hitziges Gefecht.

2100 jedenfalls einigen Staub im Lager der Echtzeitstrategie-Fans aufwirbeln – die tolle Präsentation und die makellose Spielbarkeit können jedenfalls jetzt schon begeistern!

Michael Pruchnicki



In den Urban Devastation-Levels wird innerhalb einer zerstörten Metropole gekämpft (Bild der PC-Version).

ANGESPIELT

Warzone 2100 wird auf jeden Fall ein harter Konkurrent für Warcraft II und die Command & Conquer-Serie. Die hervorragende Steuerung und die für Genre-Verhältnisse sehr gute grafische Darstellung könnten sich im Endeffekt als die entscheidenden Vorteile im Kampf um die Referenzposition herausstellen.

Titel	Warzone 2100
Genre	Strategie
Spieler	1-2 (Link)
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/tba.
Levels	3 Kamp. + 24 Fast-Play-Miss.
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Pumpkin Studios
USK-Freigabe	tba.
Release	30. April

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**



Der Streckenverlauf mit Ihrer Position kann als Hilfe seitlich eingeblendet werden.



Zwei Spieler müssen sich den Bildschirm wie gewohnt horizontal teilen.



Fast schon selbstverständlich: Das gefahrene Rennen kann aus der Sicht verschiedener Streckenkameras noch einmal komplett angesehen werden.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

LE MANS 24

Auch bei Infogrames fährt man neuerdings einen heißen Reifen. Im Frühsommer des Jahres soll sich dann zeigen, ob sich die neue Racing Simulation Le Mans 24 auf die vorderen Plätze vorarbeiten kann.

Die Konkurrenz ist hart, die vorderen Plätze in diesem Genre sind dicht belegt, oft trennen die verschiedenen Rennspiele qualitativ nur Nuancen voneinander. Was beim breiten Publikum letztendlich ankommt, sind interessante Pisten, die eine annehmbare Herausforderung bieten. Langfristig gesehen muß vor allem aber auch das Lenk- und Driftverhalten der Fahrzeuge stimmen, zu schnell schwindet sonst die Motivation, hat man erst einmal alle Strecken komplett gesehen.

Gute Startvoraussetzungen!

Le Mans 24 soll mit zehn verschiedenen Kursen aufwarten können, die man komplett aber erst nach siegreichem Abschluß der vorangegangenen befahren kann. Im Vorfeld konnten wir uns bereits von der hohen Qualität zweier Strecken überzeugen, wobei es

augenscheinlich aber so ist, daß die Straßen in beide Richtungen befahren werden, wodurch sich die Anzahl der Locations auf insgesamt fünf Regionen reduzieren dürfte. Die erste ist das bekannte Rennareal Le Mans selbst, ein ebener Rundkurs mit langen Tempogegraden und kurvenreichen Schikanen. Für einen gefühlvollen Einsatz des Bremspedals

MIT EINER GELUNGENEN PRÄSENTATION SOWIE EINEM ANSPRECHENDEN FAHRGEFÜHL DÜRFTE DIE GRUNDSTEINE FÜR EIN ERFOLGREICHES RENN Spiel BEREITS GELEGT SEIN.

Oliver Preißner, Redaktion PlayStation Zone



Überhöhtes Tempo, verbunden mit Kollisionen oder falschem Bremsen, kann Ihr Fahrzeug zum Überschlag bringen.

erweist sich hierbei der einblendbare Streckenradar als hilfreich, welcher den befahrenen Streckenabschnitt relativ großflächig und somit aussagekräftig ins Bild bringt. Von der Rennpiste in die hügeligen Berge, sorgt der folgende Kurs für erfreuliche Abwechslung. Rasante Kurven, gelegentliche Bodenwellen, besonders aber viele Tunnelabschnitte kennzeichnen diesen Abschnitt, der in anstandslos flüssigem Tempo an uns vorbeibraust. Neben sanftem, funkensprühendem Blechkontakt oder auch härteren Crashes, die erfreulicherweise alle daran beteiligten Fahrzeuge ins Schleudern bringen beziehungsweise in ihrer Fahrweise beeinträchtigen, schafften wir es erstmalig, nicht nur unseren Flitzer aufs Dach zu legen, sondern über den Fahrbahnrand hinauschießen und auch abstürzen zu lassen.

Wichtige Ausstattungsdetails

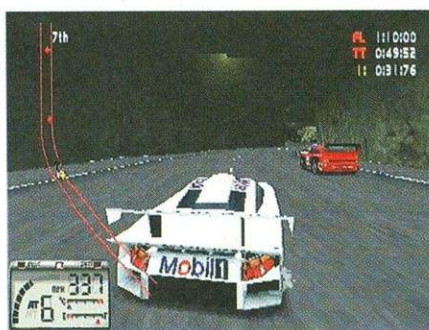
Es kommt eben auch auf die richtige Bereifung an! Unterschieden sich die Slicks verschiedener namhafter Markenhersteller wie Pirelli, Goodyear usw. kaum merklich voneinander, so spürt man auf trockenem Asphalt eine deutliche Verschlechterung der Bodenhaftung, wenn man versehentlich Regenprofile aufzieht oder sogenannte „Monsun-Tires“ verwendet. Vor jedem Rennen empfiehlt es sich also immer, den Wetterbericht zu lesen, wobei wir davon ausgehen, daß diese Witterungseinflüsse im fertigen Spiel dann auch entsprechend sichtbar gemacht werden (Regenschauer, Schnee...?). Das Fahrerlager scheint wie ausgestorben zu sein. Man kann bis dato lediglich seinen eigenen sowie den Namen eines Mitspielers in den Bestenlisten verewigen. Eine Einsparung von teuren Lizenzgebühren? Na, jedenfalls hat man nicht an den Autos gespart. Rund 25 edle Karossen, Rennautos wie Sportwagen warten im Regal darauf, ausprobiert zu werden. Doch auch hier heißt es: Anschauen ja, aber nicht anfassen, denn die Fahrzeugschlüssel muß man sich für die Mehrzahl davon erst einmal redlich verdienen.

Trostpreise gibt es nicht!

Le Mans ist eine Rennsimulation, die entweder alleine gegen den Computer oder aber via horizontalem Splitscreen gegen einen zweiten Mitspieler bestritten werden kann. Das Feld besteht aus zehn unterschiedlichen Fahrzeugen, wobei auch im 2-Spieler-Modus die zusätzlichen Teilnehmer nicht – wie in so vielen Spielen – einfach wegrationalisiert wurden. Um jemals in den Genuß weiterer Strecken zu kommen, muß man am besten als Erster über die Ziellinie fahren, ein Unterfangen, das angesichts der erfahrenen Konkurrenz gar nicht so einfach ist. Dennoch muß man den Gegnern zugutehalten, daß sie zwar gut, aber weder übertrieben schnell oder gar fehlerlos über den Asphalt brettern. Mit etwas Übung hat man also durchaus eine reelle Chance, sich nach und nach an seinen Konkurrenten vorbei an die Spitze zu schieben. Besonderes Augenmerk hat man daher bei Le Mans 24 auf eine praktikable und präzise Steuerung gelegt. Selbstredend, daß die Räder bei Kavaliertarts quälend durchdrehen; man hat es jedoch bewußt vermieden, ein rei-



Bei Nacht schalten die Fahrzeuge automatisch sogar ihre Scheinwerfer ein.



In realistischem Tempo schiebt man sich beim Überholen an seinen Gegnern vorbei.



In der Boxengasse werden die Zeiten für die verschiedenen Handgriffe gestoppt.

nes Bleifuß-Game zu entwickeln, in welchem derjenige das Spiel für sich entscheidet, der mit ununterbrochenem Vollgas und möglichst wenigen Kollisionen um die Kurven heizt. Vielmehr muß man dem leichten Driften der Fahrzeuge entgegenwirken, indem man die Geschwindigkeit verringert, oder aber man setzt die verstärkenden Richtungs-tasten ein, um auch engere Kurven schnell zu durchqueren. Wer beim Lenken dagegen gefühllos auf die Bremse tritt oder gar die Handbremse zieht, der dreht sich schneller, als er denkt, und landet in der Leitplanke. Um diese wertvollen Sekunden nicht zu verschenken, empfiehlt sich auch hier die relativ spürsichere Methode, selbst beim gleichzeitigen

Bremsen nie den Fuß vom Gaspedal zu nehmen – und auch wir werden den Fuß nicht vom Gas nehmen und Sie zu gegebener Zeit informieren, welches Spiel nächsten Sommer das Rennen macht.

Oliver Preißner

ANGESPIELT

Ange-sichts der noch recht frühen Demo-Version gibt es hinsichtlich des Spielverlaufs, der Streckengestaltung wie auch des bereits jetzt recht angenehmen Fahrverhaltens absolut nichts zu bemängeln. Um Le Mans 24 aus der Masse hervorzuheben, benötigt Infogrames aber vielleicht noch die eine oder andere glorreiche Idee.



Statt eines Rückspiegels kann man in dieser Form einen kurzen Blick nach hinten werfen.



Momentan existiert nur eine, jedoch übersichtliche, Verfolgerperspektive für das Rennen.

Titel	Le Mans 24
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Strecken
Preis	tba.
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
USK-Freigabe	tba.
Release	Mai 1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-4 Spieler, Ubi Soft

RACING SIMULATION 2

Der Formel 1-Zirkus startet bald in die neue Saison und auch die Simulation von Ubi Soft nimmt immer konkretere Formen an. Anhand einer neuen Vorab-Version wollen wir Ihnen weitere Eindrücke von dem potentiellen Formel 1 '98-Killer schildern.

Ubi Softs neues Rennspiel kann zwar nicht auf eine offizielle Lizenz zurückgreifen, weist aber dennoch eine stattliche Anzahl von Spielmodi auf. Es gibt die Spielvarianten Arcade, Einzelrennen, Meisterschaft und Zeitfahren (wahlweise auch gegen einen Ghost), die wir Ihnen diesmal etwas näher beschreiben wollen. Speziell der erste Modus ist für Einsteiger bestens geeignet, kann doch ohne zu befürchtende Schäden am Fahrzeug und sonstiges Schnickschnack wie etwa Tuning der Boliden munter über die 16 Pisten geheizt werden, zumal auch die Steuerung hier deutlich

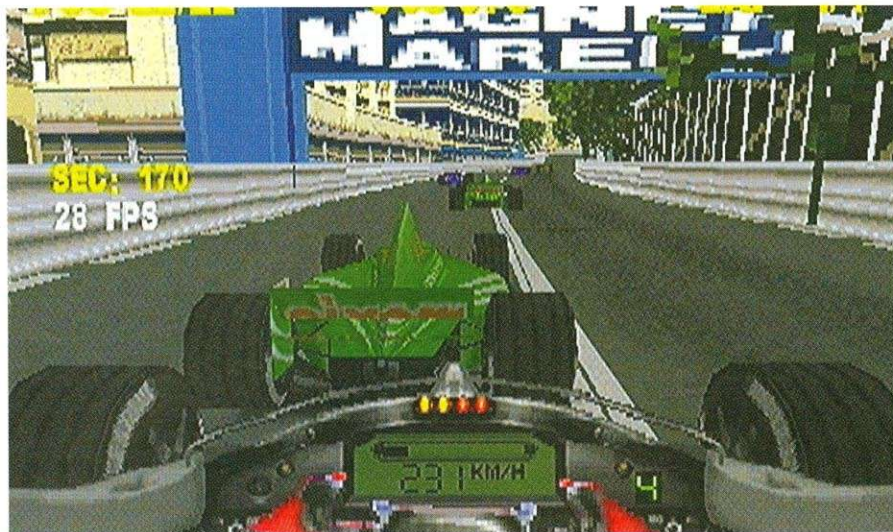
leichtgängiger als in der Simulations-lastigen Meisterschaft ist – speziell falls zuvor noch zusätzliche Lenkhilfen aktiviert worden sind. Das Kurspaket umfaßt dabei die Strecken in Australien, Brasilien, Argentinien, San Marino, Spanien, Monaco, Kanada, Frankreich, England, Österreich, Ungarn, Belgien, Italien, Luxemburg, Japan und – natürlich – Deutschland. In der Arcade-Ausführung stehen dabei zunächst nur drei Pisten zur Verfügung, der Rest muß erst durch gute Leistungen freigespielt werden. Die Optionen Zeitfahren und Einzelrennen bedürfen wohl keiner Erklärung,

widmen wir uns deshalb dem Herzstück des Spiels, der Meisterschaft.

Mika, aufgepaßt!

Bevor es hier so richtig zur Sache geht, können die Wagen wie in der Realität umfangreich modifiziert werden – und zwar in den Bereichen Benzinmenge, Lenkeinschlagwinkel, Reifen (hart, weich oder Regen), Flügelwinkel, Bremsbalance, Getriebe, Bodenfreiheit und Federung. Wer seine virtuellen Wagen auf diese Art und Weise auf Touren bringen möchte, wird somit bestens bedient. Ferner hat man sich noch für einen von drei Schwierigkeitsstufen, die äußeren Bedingungen und das Ausmaß der Schäden zu entscheiden, bevor es dann endlich losgehen kann. Der Alltag besteht dabei natürlich aus Training, Qualifikation und Rennen selbst, wobei alle fünf dabei zur Verfügung stehenden Perspektiven gut spielbar sind und auch die Steuerung ein echtes Highlight ist. Digital ist





Erstaunlich gut spielbar und noch dazu ultrasasant – die Cockpit-Perspektive, eine von insgesamt fünf Ansichten, dürfte für Rennspielprofis am interessantesten sein.

schon eine sehr gute Kontrolle über die hochgezüchteten PS-Monster möglich, aber die Analog-Ausführung ist eine absolute Klasse für sich und verweist gewisse andere Titel eindeutig auf die hinteren Plätze. Diese Präzision ist auch absolut erforderlich, denn die CPU-Konkurrenz hat man augenscheinlich mit geschickten Parametern programmiert, denn die gegnerischen Fahrer verhalten sich ziemlich intelligent und nicht so schlafmützig wie in diversen vergleichbaren Spielen. Die grafische und technische Seite der Racing Simulation 2 weiß ebenfalls zu gefallen, allen voran die butterweiche Darstellung des

BEI PSYGNOSIS BEGINNT DAS GROSSE ZITTERN, DENN RACING SIMULATION 2 BRINGT ALLE VORAUSSETZUNGEN MIT, UM FORMEL 1 '98 DEUTLICH ZU SCHLAGEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Rennverlaufs – zumeist werden dabei konstante 30 Bilder pro Sekunde geboten, nur sporadisch sackte die Frame-Rate kaum merklich ab.

Das Tempo ist erfreulich rasant und auch der Detailreichtum der Boliden verdient ein Lob. Diese sehen ihren realen Vorbildern aufgrund der fehlenden FIA-Lizenz zwar nicht hundertprozentig ähnlich, aber bei den zahlreichen positiven Aspekten des Pro-

gramms kann dieser Umstand locker verschmerzt werden. Verschwiegen werden soll allerdings nicht, daß die uns vorliegende Version noch einige kleinere Bugs enthielt.

Marco Marzinkowski



Das traditionelle Gedrängel in der ersten Kurve nach dem Start ist natürlich auch bei Racing Simulation 2 vorhanden.



Auf der linken Seite wird die Frame-Rate angezeigt, die zumeist bei über 30 Bildern pro Sekunde liegt.

ANGESPIELT

Wer bereit ist, kleinere Einschränkungen bezüglich der Authentizität in Kauf zu nehmen, darf sich mit Racing Simulation 2 auf einen Titel freuen, der bereits in dieser Phase die Formel 1-Serie von Psygnosis auf die hinteren Startplätze verweist, denn die Steuerung ist feinfühler und die Technik sauberer. Am Detailreichtum der Randbebauung wird man zwar noch ein wenig teilen müssen und auch einige Bugs warten bis zum Release noch auf ihre Ausmerzung, aber die neue Pole Position dürfte wohl bald Ubi Soft innehaben.

Titel	Racing Simulation 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	16 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Ubi Soft
Entwickler	Ubi Soft
USK-Freigabe	tba.
Release	März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT RACING SIMULATION 2



**Menschen zum
totlachen...**



PLAYSTATION ZONE 03/99



Die Kampfsequenzen werden teils von bildschirmfüllenden Spezialeffekten begleitet.



Zu den Widersachern zählen auch diese Wespen, die über eine Giftattacke verfügen.



Wenn Sie einen Raum betreten, wird auf eine gesonderte Innenansicht umgeschaltet.

Rollenspiel, 1 Spieler, Activision

GUARDIAN'S CRUSADE

Mit **Guardian's Crusade** erhebt Activision nicht den Anspruch, in Konkurrenz zu den Mega-Produktionen von Square zu treten. Das vergnügliche Rollenspiel, das einige neue Ansätze bietet und viele gewohnte Spielabläufe mit einem Augenzwinkern kommentiert, sollte eher als Lückenfüller bis zur nächsten Final Fantasy-Folge verstanden werden.

Sie schlüpfen in die Rüstung eines jungen Helden, der zunächst klassische Rollenspiel-Aufgaben lösen muß: In den Dörfern der Phantasiewelt herrscht wegen Ernteausfall und Fischsterben eine Nahrungsmittelknappheit; ein Brief soll von einem Bürgermeister zum anderen gebracht werden und beim Spaziergang über die plastische Oberwelt stellen sich die ersten Monster vor. In den Siedlungen von Orgo und San Claria unterhalten Sie sich mit den Bewohnern, betreten Wohnungen oder besuchen einen Laden. Erste Anzeichen dafür, daß bei Guardian's Crusade nicht alles nach dem üblichen Muster verläuft, sind Schokoriegel, mit denen sich die Treffpunkte auffrischen lassen, und verrostetes Spielzeug, das Sie aus Kisten oder Fässern wühlen. Ansonsten bietet die Abenteuer-Welt aber zunächst das bekannte Bild:

Vor dem rundenbasierten Kampf bestimmen Sie die Vorgehensweise und beugen dann, wie Ihr Alter Ego schwungvoll sein

Schwert in Würmern, Kobolden oder Fledermäusen versenkt. Für die Objektverwaltung existiert ein beschauliches Menüsystem, in dem Sie sich in kürzester Zeit zurechtfinden. Beraten und begleitet werden Sie von einer Fee – einem Wesen, das in keinem aktuellen Rollenspiel mehr fehlen darf – und gespeichert wird in der obligatorischen Taverne.

Das Bündel aus den Wolken

Schon früh im Spielverlauf fällt Ihnen jedoch ein pinkfarbenes Baby-Monster vor die Füße, das Ihnen wie ein Hase hinterherhoppelt. In einer Vision wird Ihnen befohlen, den putzigen Kerl zum Turm der Götter zu schaffen. Der Bürgermeister hält Sie jedoch dazu an, das Wesen in einer finsternen Höhle zu „entsorgen“. Zuerst befolgen Sie diesen Rat, doch dann regt sich Ihr Gewissen und Sie steigen dem Unglücksraben hinterher. Spätestens jetzt erhält der Spielverlauf einen erfrischenden Dreh: Sie balgen sich mit lustigen Monster-Varianten, fischen Bonbons aus Schatztruhen und bekommen von dem Chef eines Zwergen-Clans erstmals ein lebendiges Spielzeug überreicht. Dieses können Sie in den Schlachten gegen rothaarige Riesen oder Clowns einsetzen. Denn die Figuren mit dem Aufziehschlüssel im Rücken ersetzen das Magiesystem. Rufen Sie z. B. ein Power-Up auf, sehen Sie in einer Zwischenszene, wie ein Blechniprs Ihrem Charakter eine Spritze verpaßt.



Vor jeder Kampfunde wird ein Menü eingeblendet, aus dem Sie die nächste Aktion auswählen.



In der Oberwelt gibt es Dörfer, Gräber oder zerstörte Brücken zu entdecken.

Held und Hasenfuß

Das Zusammenleben mit dem treuerzigen Baby-Monster gestaltet sich anfangs etwas schwierig. Bei Gefechten tritt es sofort den Rückzug an und während der Trennung von Ihnen muß es sich ausgerechnet das Nest eines Drachenvogels als Schlafplatz aussuchen. Dennoch werden Sie das Anhängsel bald lieb gewinnen, da es Sie in späteren Spielphasen bei Ihren Missionen unterstützt und auch im Kampfgetümmel eine wertvolle Hilfe ist. Allerdings müssen Sie sich das Wohlwollen des kleinen Reißteufels durch umfangreiche Pflegemaßnahmen erkaufen. Lassen Sie ihn verlottern, kann er sehr ungemütlich werden.

Einheitskost mit Pep

Activision hat das Spiel mit den technischen Standard-Attributen ausgerüstet und gezielt Überraschungen eingestreut: Die Grafik ist farbenfroh, Oberwelt und Dungeons werden aus der schrägen Draufsicht gezeigt und die Kämpfe durch heitere Animationen und Effekte aufgelockert. Zwar kommt die Aufmachung der Spielwelt nicht an den Kunstwerk-Status anderer Titel heran, doch das schmälert nicht den Unterhaltungswert. Werden die statisch wirken-

den Städte oder die karge Wildnis nur durch rauchende Schornsteine oder vereinzelte Schilder belebt, sind es die versteckten Feinheiten, die für Abwechslung sorgen. So hat man aus der Distanz den Eindruck, der Hauptakteur liefe nicht in einer Rüstung, sondern in einem Schlafanzug durch Gebirge, Wälder oder Labyrinth.

Während die Optik, das Spielsystem und die Steuerung bei anderen RPGs rasch zum Gähnen verleiten,

weiß Guardian's Crusade dank des Monster-Sittings, der Spielzeugidee und der Genre-Seitenhiebe langfristig zu motivieren.

Florian Brich

**DANK DES MONSTERS UND DER
LEBENDIGEN SPIELZEUGE BESITZT
GUARDIAN'S CRUSADE EINEN
HOHEN NIEDLICHKEITSFAKTOR.**

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

ANGESPIELT

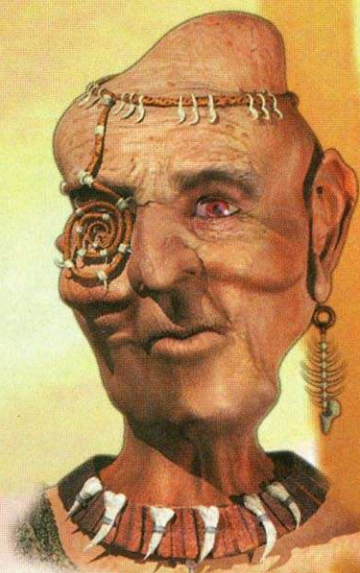
Gerade weil das witzige Gameplay den Balanceakt zwischen handfester Rollenspielerarbeit und verblüffenden Neuerungen schafft, konnte das Rollenspiel von Activision die japanischen Charts stürmen. Bei Guardian's Crusade finden Sie eben noch einen Bronzeschild und wenige Augenblicke später einen Hamburger. Dabei driftet das unterhaltsame Abenteuer, das in bunter Grafik gehalten ist, von einer beruhigenden Musik begleitet wird und Sie in den animierten Kampfszenen mit prallen Effekten verwöhnt, nie ins Abstruse ab.

Titel	Guardian's Crusade
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Activision
Entwickler	Tamsoft
USK-Freigabe	tba.
Release	März 1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT GUARDIAN'S CRUSADE



**Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...**



Die Labyrinth werden aus der schrägen Draufsicht gezeigt; die rosafarbenen Wolken symbolisieren die Monster.

PLAYSTATION ZONE 03/99



Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

RALLY CROSS 2

Als ernsthafte Konkurrenz zu Colin McRae Rally wird der neue Offroader von SCEE wohl nicht in die Geschichte eingehen, als munteres Rennspiel dagegen garantiert dieser Titel sicherlich stundenlangen Spielspaß.



Auf 8x8 Feldern lassen sich 16 verschiedenartige Streckendetails anordnen.



Die Strecken wurden mit sehr viel Liebe zum Detail entworfen. Aus dem Publikum blitzen Ihnen hier Fotoapparate entgegen.



Die Teilnehmerzahl bleibt auf vier Fahrzeuge beschränkt.



Der Schwarzwald-Kurs ist zwar schön anzusehen, bietet aber wenig Abwechslung.

Ziel jedes Rennens ist es natürlich auch hier, möglichst als Erster durchs Ziel zu gehen. Im Duell gegen einen zweiten Mitspieler oder aber gegen drei computergesteuerte Fahrzeuge müssen im Regelfall fünf Runden absolviert werden. Auf einer teilweise ziemlich breiten und verzweigten Piste sucht man sich daher seine persönliche Ideallinie, die man nach einer gewissen Zeit im Bleifußtempo beherrschen sollte. Die relativ kurzen Strecken lassen sich einerseits hervorragend ins Gedächtnis einprägen, andererseits verfügen die Boliden aber auch über einen recht feinfühligsten Steuerungsmechanismus, der selbst in unvorhergesehenen Situationen cooles Driften und Sliden ermöglicht. Im Detail wird dieser über das Bremsverhältnis der Vorderräder zu den Hinterrädern, die Härte der Stoßdämpfer sowie über die Lenkung, die Getriebeübersetzung und nicht zuletzt natürlich eine geeignete Bereifung justiert. Von den zwölf abwechslungsreichen Strecken sind anfänglich nur drei frei anwählbar, ebenso wie man nur drei der insgesamt zehn Fahrzeuge zur Verfügung gestellt bekommt. Neben ein paar Übungsstunden kann man seine persönlichen Rundenzeiten verbessern oder aber man nimmt gleich an einer Rennsaison teil, die allerdings eine entsprechend geübte Qualifikation voraussetzt. Eine amüsante Variante im Single Race-Modus ermöglicht es, auch in die entgegengesetzte Richtung zu fahren, entsprechend heftige Kollisionen hinterlassen dann aber auch deutliche Spuren an der Karosserie der Fahrzeuge. Neben asphaltierten Straßen sowie nasen und sandigen Pisten erwarten uns ver-

schneite und eisige Untergründe. Wem das noch nicht genügt, der darf sich in einem handlichen Strecken-Editor seine eigenen Kurse basteln. Wir erwarten uns von Rally Cross 2 ein hektisches Fun-Game, das aber auch den Vergleich zu reinrassigen Rennsimulationen nicht zu scheuen braucht.

Oliver Preißner

ANGESPIELT

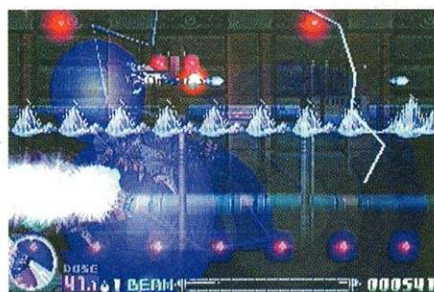
Die zwar etwas klein geratenen Rundkurse motivieren dank ihrer detailfreudigen Gestaltung von der ersten bis zur letzten Sekunde. Die Grafik präsentiert sich schön rasant, wobei die Steuerung der Boliden nicht eben Simulations-Niveau erreicht. Dem Spielspaß tut dies jedoch keinen Abbruch und so versucht man dem Gegner mit gewagten Abkürzungen und tollkühnen Sprüngen immer eine Nasenlänge voraus zu sein.

Titel	Rally Cross 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Rundkurse + Strecken-Editor
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	-
Release	5. März 1999

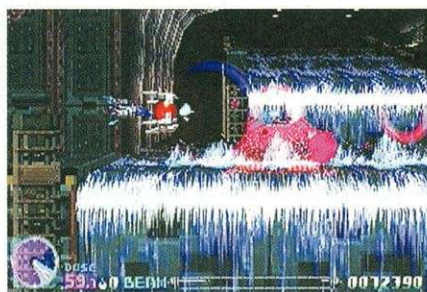
EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Shoot 'em Up, 1 Spieler, Irem

R-TYPE DELTA



Die beste Waffe ist eine Smart-Bomb, mit der sich alle Gegner vom Screen putzen lassen.



Wo die Schüsse durch das Wasser peitschen, spritzen kleine Wasserfontänen in die Höhe.

Erschien vor wenigen Wochen erst die 1:1-Umsetzung der beiden legendären Horizontal-Scroller, so dürfen wir uns nun auf eine zeitgemäße Aufbereitung des Gameplays freuen. Unter dem Titel R-Type Delta steht uns schon bald ein glorreiches Comeback des genialen Ballerklassikers ins Haus...

Im Grunde genommen ist das Gameplay von R-Type gleich geblieben: Mit einem futuristischen Kampfjet düst man durch horizontal scrollende Technowelten, eliminiert feindliche Geschützstellungen und macht die gegnerischen Angriffswellen nieder. Zusätzlich zu den Bordkanonen besitzt unser Raumschiff einen separaten Gefechtskopf, der entweder vorne oder hinten am Schiff angedockt die Feuerkraft verstärkt oder vom Schiff abgekoppelt in einiger Distanz vorausfliegt, um dadurch die Gegner möglichst frühzeitig zu stoppen. Mit Hilfe von Bonusymbolen lässt sich dann auch die Wirkung der Waffensysteme in mehreren Stufen ausbauen und ein dauerhafter Druck auf den Feuerknopf erzeugt nicht zuletzt einen gigantischen Feuerstoß. Drei Jets stehen uns zur Auswahl. Zu dem herkömmlichen R9-„Delta“-Fighter gesellt sich das verbesserte Modell RX-„Albatros“, dessen rotierender Gefechtskopf automatisch das nächstgelegene Ziel anvisiert, sowie der R13-„Cerberos“, ein Anchor-Type, dessen gezackter Powerblitz auf mehrere feindliche Schiffe gleichzeitig überspringt. Der Quantensprung



Eindrucksvoll nähert sich eine riesige Techno-Schlange aus dem Hintergrund, wobei Häuser wie Spielzeug zerbersten.

zum ursprünglichen Originaltitel vollzieht sich jedoch nicht unbedingt in der verbesserten Feuerkraft. Irem ist es vielmehr gelungen, das hochwertige Spielprinzip in eine dreidimensionale Polygonwelt zu projizieren, ohne daß auch nur ein Bruchteil des einstigen Flairs verloren ging. Wer die ultimative Herausforderung sucht, der wird die fünf Continues bitter nötig haben. Selbst auf der Schwierigkeitsstufe für „Kids“ gilt es reaktionsschnell zu reagieren, R-Type Delta ist nämlich alles andere als leicht“ zu bezeichnen.

Oliver Preißner

ANGESPIELT

R-Type Delta bietet hochwertige Shoot 'em Up-Kost und durchgestylte Technowelten mit Massen von Gegnern. Angesichts der perfekten Inszenierung stört es nicht weiter, daß viele Ideen und verschiedene Level-Details nur dreidimensional reproduziert wurden.

Titel	R-Type Delta
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel-schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	7
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Irem
USK-Freigabe	tba.
Release	Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT R-TYPE DELTA

Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...



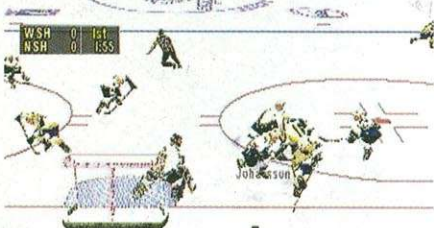
PLAYSTATION ZONE 03/99

Eishockey, 1-8 Spieler, SCEE

NHL FACE OFF '99

Mit einer neuen Eishockeysimulation versucht SCEE den Punkterückstand zu den derzeitigen Referenztiteln aufzuholen. In der Tat ist NHL Face Off '99 mehr als nur das übliche jährliche Update. Komplett überarbeitet bietet es viele stimmungsvolle Features, auf die man bislang verzichten mußte.

Rein technisch gesehen enthält NHL Face Off '99 natürlich wieder alle aktuellen Mannschaftsaufstellungen sowie die üblichen Game-Options. Neben einem schnellen Freundschaftsspiel gibt es sowohl einen Liga- als auch einen entsprechenden Saisonmodus. Das Regelwerk kann individuell den persönlichen Wünschen angepaßt werden und eingefleischte Sportstrategen dürfen wieder regen Spielerhandel betreiben. Seine wahre Größe offenbart NHL Face Off '99 aber erst auf dem Eis, denn hier ist erstmalig pure Stimmung angesagt. Nicht nur daß zum Auftakt die Hymnen der einzelnen Staaten zum Besten gegeben werden, selten hat man auch eine derart dynamische und vielseitige Liveberichterstattung vernommen.



Wirklich knifflig: Die starken Torwarte lassen nahezu keinen Puck durch.



Gelungene Details: Durch die transparenten Sichtblenden der Helme können Sie die Gesichter der Spieler erkennen, die Triko-Aufdrucke sind klar zu identifizieren.

Die Kapitäne der beiden Mannschaften werden vorgestellt, alle Spieler namentlich genannt und der gesamte Spielablauf so wortreich kommentiert, daß kaum eine Pause übrigbleibt. Die Feldspieler bewegen sich gewandt über das Eis, segeln in hohem Bogen auf den Boden oder knallen krachend in die Bande. Kein Wunder, wenn da die Plexiglaswände wackeln, sich der eine oder andere Spieler in Großaufnahme schmerzverzerrt auf dem Boden windet und so manche handfeste Rauferei entsteht. Wie in der Realität sind Strafminuten an der Tagesordnung und auch Verletzungsausfälle über einen längeren Zeitraum keine Seltenheit. Selbst der Schiedsrichter gehört wie selbstverständlich zum Spielgeschehen und verfolgt auf schnellen Kufen, jedoch in sicherem Abstand, das Geschehen auf dem Eis. In den Pausen nimmt schließlich eine Kehrmachine ihre Arbeit auf und bereitet das Eis für das nächste Viertel vor. Für Einsteiger wie auch für Fortgeschrittene verfügen die Optionseinstellungen zudem über einen entscheidenden Pluspunkt: Man kann nicht nur den Schwierigkeitsgrad individuell einstellen, sondern zusätzlich auch die gesamte Spielgeschwindigkeit in sage und schreibe 100 Stufen variieren! Jetzt hat erstmalig jeder seinen Spaß an dieser Sportart, sowohl im



Hier greift der Schiedsrichter durch und verpaßt einem Spieler eine Zeitstrafe.



Die Größe und Pracht des Stadions wird hervorragend veranschaulicht.

überlegt taktischen Spiel gegen den Computer als auch ich vor allem im sonst meist konfusen Multiplayer-Game. Insgesamt gesehen scheint NHL Face Off '99 ein Arcade-Spiel in motivierender Spitzenqualität zu werden...

Oliver Preißner

ANGESPIELT

NHL Face Off '99 ist über wenige Tasten kinderleicht zu beherrschen. Der Spielfluß reißt nie ab, wirkt aber auch nicht übertrieben hektisch. Das Gameplay erscheint zwar etwas seichter als in vergleichbaren Top-Titeln, doch bereits zum jetzigen Zeitpunkt liegt die gesamte Spielmotivation deutlich höher als in der Vergangenheit.

Titel	NHL Face Off '99
Genre	Eishockey
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Leicht-schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	-
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	-
Release	26. März 1999

EINSCHÄTZUNG **SEHR 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

www.infogrames.de





Die Kampfsequenzen bieten zwar nur zweckmäßige Animationen, dafür werden aber ordentliche Effekte bei Zaubern gezeigt.



Ihr Held ist nicht allzu gesprächig: Dutzendfach muß schon am Anfang solch ein leerer Textkasten weggedrückt werden.

Rollenspiel/Strategie, 1-2 Spieler, Sunsoft

MONSTER SEED

Die digitale Monsterzucht ist in Japan momentan sehr beliebt. Ob Sunsofts Monster Seed in Deutschland einen ähnlichen Boom auslösen kann, ist allerdings ein wenig zweifelhaft...

Monster Seed ist einer dieser Genre-Hybriden, die sich nur schwer in eine Schublade stecken lassen. Es verbindet typische Rollenspielelemente mit einem strategielastigen Kampf-Modus. Das nett gerenderte Intro leidet zwar an starker Pixelbildung, stellt aber die Hauptfiguren und den Grundgedanken des Spiels effektiv vor: Der Held, Daniel genannt, ist ein sogenannter Fürst und hat damit die Befehlsgewalt über zahlreiche obskure Monster. Diese müssen zuvor aus einem entsprechenden Ei ausgebrütet werden. Im entsprechenden Raum kann durch die Mischung aus Ei, darauf geträufelter Lösung und Temperatur dann der Ausgang der ganzen Prozedur beeinflusst werden, wenngleich auch immer ein gewisser Zufallsfaktor mitspielt. Schon die Einführungssequenz macht den Spieler mit dem Kampf-

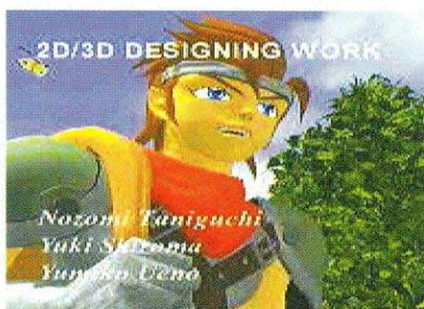
screen vertraut: Das Spielfeld ist in Rechtecke unterteilt, die Rängeleien laufen strikt rundenbasiert ab. Die mäßig detaillierten Polygonfiguren sind zweckmäßig animiert und kommentieren beiderseits jeden Angriff mit einem meist ziemlich dümmlichen Spruch, was in der Redaktion durch die unfreiwillige Komik für so manchen Lacher sorgte. In der ersten Szene wird Daniel noch automatisch von zwei Banditen besiegt, die Interaktivität beschränkt sich anfangs auf das Wegdrücken von unzähligen Textboxen. Als er wieder zu sich kommt, findet er sich in der Stadt Len-Bal wieder. Von einigen Dorfbewohnern erfährt Daniel, daß der Statthalter Arbeit für ihn hätte. Dieser versorgt ihn mit ein wenig Geld und einem noch auszubrutenden Monster: Sollte es Daniel erst einmal damit gelingen, alle Gegner in der Arena zu be-

siegen, würde er ihm einen „richtigen“ Auftrag geben. In den örtlichen Shops können zu diesem Zweck praktische Items oder weitere Monster ersteigert werden, um im Kampf gegen einen Fürsten mit mehreren starken Monstergehilfen nicht plötzlich in der Unterzahl zu sein. Die Grafik bietet neben den ansehnlichen Render-Hintergründen auch einige nette Zaubereffekte in dem sonst eher schmucklosen Kampfscreen, negativ fallen dagegen die bemerkenswert schlechten Charakterporträts. Durch den trägen Ablauf des Spiels, der Kämpfe und der wenig überzeugenden Dialoge kam zumindest beim ersten Spielen eher Langeweile als Begeisterung bei mir auf. Der Test folgt demnächst.

Michael Pruchnicki



Die Figuren und Hintergründe harmonisieren recht gut, wirken jedoch nie spektakulär.



Das Intro ist zwar nett gemacht, leidet jedoch an einer sehr niedrigen Auflösung.

ANGESPIELT

Die Grundidee hinter Monster Seed mag recht interessant klingen, doch die mittelpärchtige technische Umsetzung, der träge Spielverlauf und die leicht dümmlichen Dialoge dürften sich dauerhaft als spielspaßhemmend erweisen.

Titel	Monster Seed
Genre	Rollenspiel/Strategie
Spiele	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/tba.
Levels	–
Preis	tba.
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
USK-Freigabe	tba.
Release	Februar

EINSCHÄTZUNG **OK**

Action, 1-2 Spieler, Hasbro

CENTIPEDE

Mit Centipede belebt Hasbro einen Arcade-Klassiker der ersten Stunde wieder. Was vor fünfzehn Jahren in den Spielhallen für durchgescheuerte Feuerknöpfe sorgte, dürfte aber in der derzeitigen Fassung selbst hartgesottene Freaks nur bedingt ansprechen.

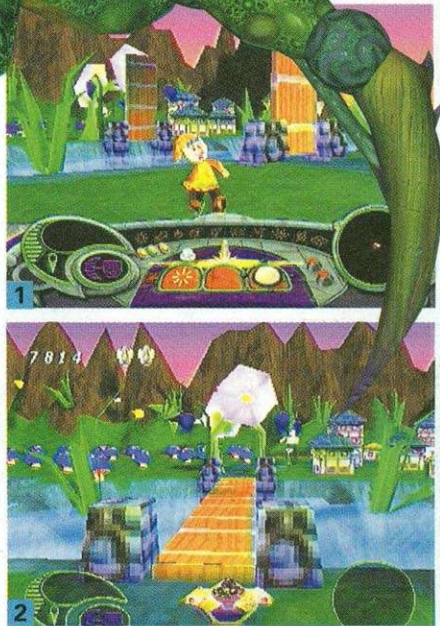
Bei Centipede geht es darum, eine außerirdische Insekteninvasion in mehreren Spielstufen mit einem kleinem Raumschiff zurückzuschlagen. In dem zusammengedichteten Abenteuer-Modus steuern Sie Ihre fliegende Salatschüssel durch 3D-Areale und feuern so lange auf die Gegnerschar, bis die Zugbrücke zum nächsten Abschnitt heruntergelassen wird. Dort wiederholt sich dann das Geschehen. Ihr Hauptfeind ist ein bunter Tausendfüßler, der mehrfach erscheint und sich nach Treffern in flinkere Einzelteile aufteilt. In höheren Stufen gesellen sich Skorpione, Spinnen und Mücken hinzu, die Sie mit diversen Extrawaffen vernichten können. Außerdem hüpfen Schaben durch die Landschaft, die Pilze setzen und dadurch Ihr Schußfeld beschränken. In der Abenteuer-Variante stehen mehrere Ansichten, darunter auch eine voll-

wertige 3D-Cockpit-Perspektive, zur Verfügung. Hasbro hat natürlich auch den Arcade-Modus überarbeitet, den Sie zu zweit angehen dürfen. Da das Gameplay mit dem Hinweis aus dem Missions-Briefing „Sie benötigen einen schnellen Feuerfinger“ bestens umschrieben ist, widme ich mich gleich der Technik. Und die ist – abgesehen von dem schicken Intro – kein Hexenwerk. Sie trudeln mit einer unpräzisen Steuerung durch die grobpixeligen Stufen, die in einer nüchternen Grafik gezeigt werden. Zwischen stilisierten Blumen, großen Grünflächen und Pilzen, die in einer Drei-Phasen-Animation zusammenschrumpfen, gibt es nur eine Windmühle, eine Burg oder kleine Hütten zu sehen. Die Insekten kriechen und fleuchen zwar mit einer hohen Geschwindigkeit über den Schirm, doch sieht man ihnen ihre polygonale Herkunft deutlich an. Den Schuß-Pieps werden Sie schon nach wenigen Minuten abdrehen; das Techno-Gebrumme, das sich im Arcade-Modus der Spielgeschwindigkeit anpaßt, läßt sich etwas länger ertragen. Verglichen mit der Asteroids-Neuaufgabe scheint bei Centipede das Arcade-Flair gerade unter dem 3D-Ansatz zu leiden.

Florian Brich



Damit Ihnen keine Spinne ins Kreuz springt, lohnt sich bei dieser grafisch sehr schönen Ansicht ein Blick auf den Radar.



1 Für gerettete Dorfbewohner werden Sie mit Bonuspunkten belohnt. 2 Nah und fern – je näher Sie den Texturen kommen, desto grobschlächtiger wirken sie.

ANGESPIELT

Nach Frogger und Asteroids kehrt mit Centipede der dritte Klassiker aus der Videospiele-Pionierzeit zurück. Noch fehlt es am Feinschliff!

Titel	Centipede
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Hasbro Interactive
Entwickler	Real Sports
USK-Freigabe	tba.
Release	März

EINSCHÄTZUNG

OK

PLAY STATION GALERIE

SOUTH PARK

Daß Zeichentrickserien nicht nur für Kinder geeignet sind, dürfte spätestens seit den Simpsons klar sein. Im Vergleich zu dieser kultigen Vorstadt-Familie fällt das grafisch eigentlich simple South Park allerdings noch eine ganze Ecke böser und gemeiner aus, was der Serie in den USA nicht nur Spitzeneinschaltquoten bescherte, sondern auch Acclaim zu einem Millionenseller in Form der Nintendo 64-Umsetzung verhalf. Angesichts der Tatsache, daß die Serie ab Anfang März zu späterer Stunde auch auf RTL laufen soll, ist es nur logisch, daß Acclaim eine PlayStation-Version dieser als Action-Spiel ausgelegten TV-Umsetzung plant. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, aus der Ego-Perspektive zahlreiche Missionen zu bestehen. Dabei kämpft man sich schneeballwerfend den Weg an Dutzenden von Truthähnen, schrecklichen Nachbarn und mutierten Polizisten frei, bis man einem monströsen Endgegner gegenübersteht.

ACTION, ACCLAIM, AUGUST 1999



Wenn die Nachbarn kommen, bricht in South Park Panik aus!



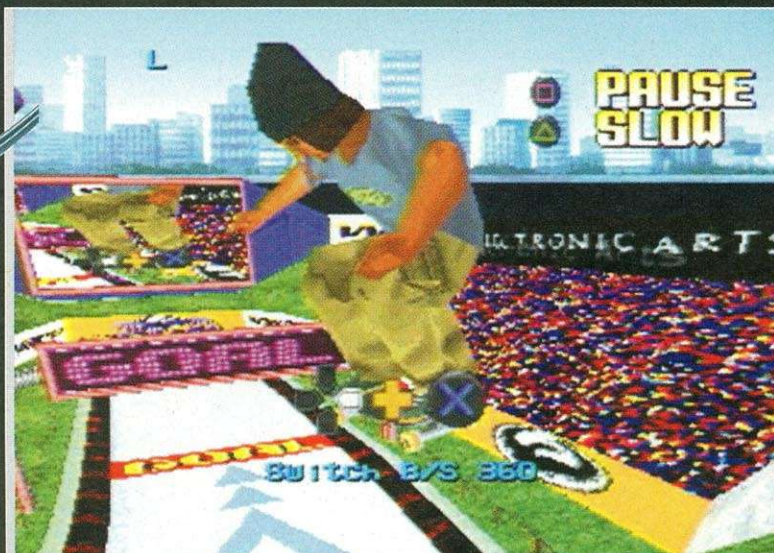
Hilfe! In South Park darf man Hunderte von Truthähnen mit dem Schneeball erledigen.



Dieser Polizist wurde von Aliens kurzhand genetisch manipuliert.



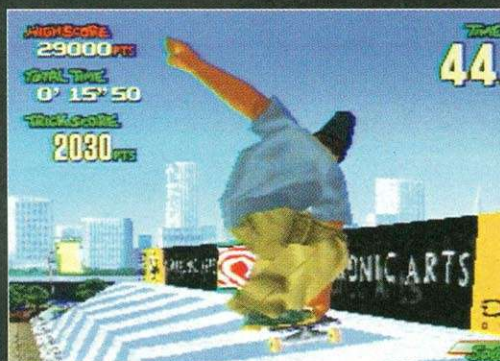
Schwarzer Humor in Perfektion: In South Park sieht man einen Hasen, der am Spieß gebraten wird.



Im Stadion macht sich das Publikum durch zahlreiche Geräusche bemerkbar.



Lässige Kleidung, mit Graffiti verzierte Betonröhren und Musik von Bands wie Less Than Jake vermitteln die richtige Atmosphäre.



Auf der Straße sind besonders abgefahrene Aktionen möglich.



Die Rampe muß mit Höchstgeschwindigkeit erreicht werden, damit man schöne Kunststückchen fabrizieren kann.

STREET SKATER

Rennspiele gibt es wirklich in allen Varianten und Möglichkeiten (Rapid Racer, Cool Boarders, Gran Turismo, Running Wild), eine waschechte Skateboard-Simulation ist den PlayStation-Usern allerdings bislang noch nicht untergekommen. Electronic Arts möchte die mißliche Lage beheben und Ende März mit Street Skater (alias Street Sk8er) für frischen Wind auf den Asphalt-Strecken sorgen. Hier darf man nicht nur die Halfpipe besuchen, um aufregende Kunststückchen zu vollbringen, sondern auch in alter Rennspielmanier auf die Jagd nach Bestzeiten gehen.

SKATEBOARD, ELECTRONIC ARTS,
26. MÄRZ '99

PREMIER MANAGER 99

Wenn es ein Genre gibt, das PlayStation-User zu neidischen Blicken auf die PC-Monitore veranlaßt, dann ist es sicherlich die Fußball-Manager-Gattung. Während sich auf den Bürohengsten Titel wie Bundesliga Manager, Anstoß oder Hattrick in zahlreichen Versionen die Spitze der Verkaufscharts gegenseitig abjagen, werden PlayStation-User hierzulande ausschließlich mit englischen und daher für den Bundesliga-Fan uninteressanten Gegenstücken abgespeist. Leider ist dies auch beim Premier Manager Ninety Nine von Gremlin nicht anders, der hierzulande seit Januar erhältlich ist. Es gibt zwar die ersten Ligen aus England und Italien zur Auswahl, die Bundesliga-Mannschaften sucht man aber leider vergebens. Man kann nur hoffen, daß Electronic Arts wie angekündigt seine Exklusiv-Lizenz wirklich einmal dazu nutzt, einen deutschen Fußball-Manager für die PlayStation zu entwickeln.

FUSSBALL-MANAGER, GREMLIN, JANUAR '99

Date: 13 JUL 1998

League Tables

Player One: BARNET

English Premier Division

	P	W	D	L	F	A	Pts
1 Arsenal	0	0	0	0	0	0	0
2 Aston Villa	0	0	0	0	0	0	0
3 Blackburn Rovers	0	0	0	0	0	0	0
4 Charlton Athletic	0	0	0	0	0	0	0
5 Chelsea	0	0	0	0	0	0	0
6 Coventry City	0	0	0	0	0	0	0
7 Derby County	0	0	0	0	0	0	0
8 Everton	0	0	0	0	0	0	0
9 Leeds United	0	0	0	0	0	0	0
10 Leicester City	0	0	0	0	0	0	0

View Division 1

Ältere Semester kennen Ex-Fußballer und Lizenzgeber Kevin Keegan noch als HSV-Profi und Teilzeit-Schlagersänger.

Da werden Erinnerungen an den Football Manager vom C64 und ZX Spectrum wach.



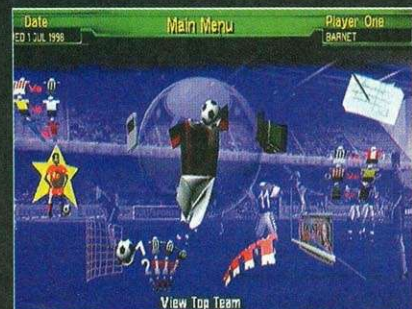
Sie wollten schon immer einmal die Mannschaften von Cardiff oder Swansea übernehmen? Mit dem Premier Manager 99 ist das kein Problem!

Career Manager Team Selection

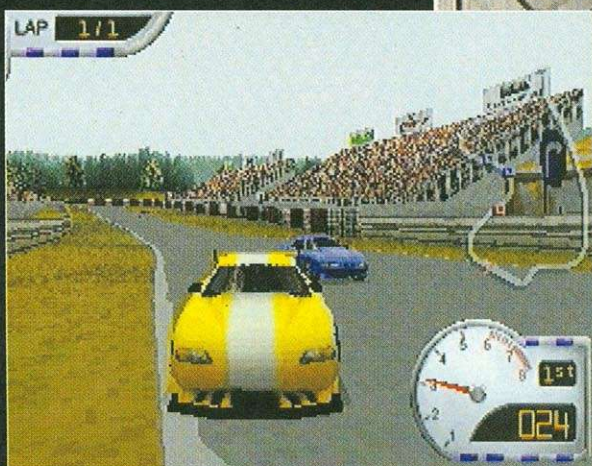
Player One

Team	Rating	Aim
Barnet	★ ★	Promotion
Cardiff City	★ ★	Avoid relegation
Chester City	★ ★	Mid table
Darlington	★ ★	Avoid relegation
Halifax Town	★ ★	Avoid relegation
Hull City	★ ★	Avoid relegation
Mansfield Town	★ ★	Avoid relegation
Peterborough Utd.	★ ★	Mid table
Scarborough	★ ★	Promotion
Swansea City	★ ★	Avoid relegation

Team Barnet
Nickname The Bees
Stadium Underhill Stadium
Capacity 3887
Team Rating ★ ★



Das Hauptmenü ist grafisch noch am besten gelungen.



Dieser Screenshot macht deutlich, an welchem Spiel sich die EA-Entwickler orientiert haben.



Road Atlanta
Course: 2.52 miles
Daytime Race
Forecast: DRY
01 Lap Race



Die Strecken werden in diesem hübschen Screen allesamt vorgestellt.

SPORTS CAR GT

Eines steht fest: Gran Turismo von Sony Computer Entertainment hat die versammelte Publisher-Konkurrenz mächtig gewurmt, wie sonst ist es zu erklären, daß jetzt jedes namhafte Softwarehaus einen ähnlich konzipierten Titel in der Mache hat. Neben Infogrames, das Le Mans 24 (siehe Bericht in dieser Ausgabe) gerade fertigstellt, dürfte Electronic Arts mit dem grafisch opulenten Sport Cars GT die besten Chancen auf eine vordere Startreihe haben. Realistisches Fahrgefühl, detaillierte Texturen, aufwendige Lichteffekte und abwechslungsreiche Pisten lassen auf einen Hit hoffen, ein ausführlicher Bericht folgt in der kommenden Ausgabe.

RENNSPIEL, ELECTRONIC ARTS, 26. MÄRZ '99



Famos: Selten strahlten Scheinwerfer in einem Rennspiel so schön.



Auf Wunsch wird auf dem Bildschirm eine kleine Karte mit dem Streckenverlauf eingeblendet.

Zahlreiche Strecken-Elemente wie diese Brücke vermitteln die richtige Rasan.



Der Opa und der Hund dürften den Kennern der Serie bestens bekannt sein.

Der Hund ist in einer riesigen 3D-Landschaft auf der Suche nach nahrhaften Knochen.



RUGRATS

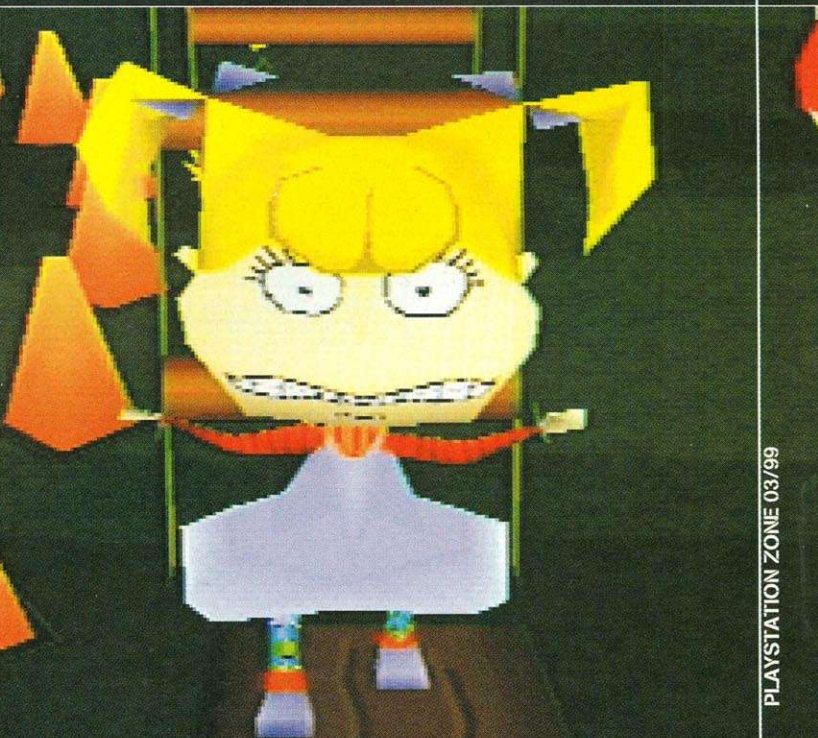
Ein Unheil kommt selten allein! Neben den bitterbösen Southpark-Gesellen machen sich auch gerade die Kinder aus der Rugrats-Fernsehserie auf, die Videospielewelt zu erobern. Die Umsetzung basiert dabei lose auf einzelnen Szenen und Folgen der übrigens auch in Deutschland laufenden TV-Serie. Die grafische Umsetzung fällt dabei der Vorlage entsprechend grafisch recht sparsam aus, simple Texturen, knallbunte Farben und wenig detaillierte Polygon-Charaktere vermitteln genau den Look, den man von Rugrats erwartet. Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

JUMP&RUN, THQ, 1999

Der Knabe und das Baby: Wer möchte sich mit diesen Gesellen zusammentun?



Ohne Kekse ist die gute Stimmung bald futsch.



Freundin gesucht? Wie wäre es mit diesem bissigen Mädchen?

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. Pocket Fighter	Capcom	1/99	81%
5. Darkstalkers	Capcom	6/96	78%

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!

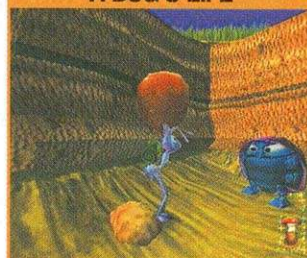
◀BEREITS ERHÄLTLICH

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 nächsten PSZ 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.

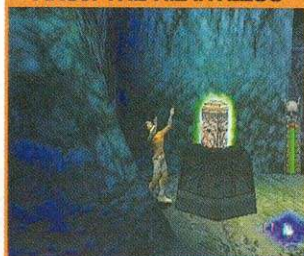
A BUG'S LIFE



Ab 19. Februar ist das Spiel zum Disney-Film „Das große Krabbeln“ endlich erhältlich.

Hersteller	Disney
Release	19. Februar '99
GENRE:	Action-Adventure

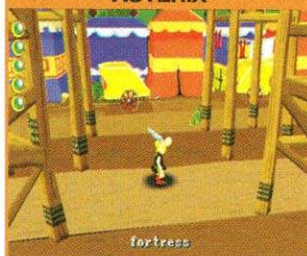
AKUJI THE HEARTLESS



In unserem Test in der letzten Ausgabe erhielt Akuji sagenhafte 89% als Gesamtwertung.

Hersteller	Crystal Dynamics
Release	19. Februar '99
GENRE:	Action-Adventure

ASTERIX



Das gallische Action-Adventure wurde überraschend auf Anfang März verschoben.

Hersteller	Infogrames
Release	Anfang März '99
GENRE:	Action-Adventure

BUGS BUNNY



Versprochen: Nächste Ausgabe liefern wir einen ausführlichen Bericht zu diesem Hit.

Hersteller Infogrames

Release Mai '99

GENRE: Action-Adventure

DIE SCHLÜMPFE

IN ARBEIT

Versprochen: Der Release des Schlümpfspiels wurde von Mai auf September '99 verlegt.

Hersteller Infogrames

Release September '99

GENRE: Action-Adventure

DUNGEON KEEPER II



Dungeon Keeper II wird sicherlich toll werden, fragt sich nur, wann es wirklich kommt.

Hersteller Bullfrog/EA

Release 1999

GENRE: Rollenspiel

EARTHWORM JIM 3D



Nachbesserung vonnöten: Das Comeback des Kultwurmes verschiebt sich noch einmal.

Hersteller Interplay

Release August '99

GENRE: Rollenspiel

ELIMINATOR



Getestet: Eine ausführliche Begutachtung finden Sie in dieser Ausgabe ab Seite 78.

Hersteller Psygnosis

Release 5. Februar '99

GENRE: Action

FINAL FANTASY VIII



Mitte März wird der langerwartete Nachfolger endlich in Japan erscheinen.

Hersteller Squaresoft

Release Herbst '99

GENRE: Action

GEX 3: DEEP COVER GECKO



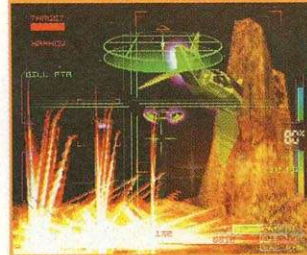
Witzig: Das dritte Gex-Abenteuer verspricht wieder humorvollen Spielspaß.

Hersteller Eidos

Release Mai '99

GENRE: Jump&Run

G-POLICE 2



Angedockt: Am 25. Juni sollte die zweite hammerharte Schlacht beginnen.

Hersteller Psygnosis

Release 25. Juni '99

GENRE: Shoot 'em Up

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider 3	Eidos	11/98	91%
2. Tomb Raider 2	Eidos	11/97	91%
3. Akuji The Heartless	Eidos	2/99	89%
3. Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	11/98	89%
4. Oddworld Abe's Oddysee	GT Interactive	9/97	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. Everbody's Golf	SCEE	7/98	87%
3. Sampras Extreme Tennis	Codemaster	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. Pro Pinball: Big Race USA	Empire	1/99	76%
4. Tilt	Virgin	3/97	74%
5. True Pinball	Digital Illusions	5/96	70%

GESCHICKLICHKEIT

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

GUARDIAN'S CRUSADE



Derzeit geht Activision davon aus, das Spiel im März veröffentlichen zu können.

Hersteller	Activision
Release	März '99
GENRE:	Jump&Run

INDIANA JONES



Seit unserer Titelstory belegt das Spiel ständig einen der vorderen Plätze in den Most Wanted-Charts.

Hersteller	LucasArts
Release	Juni '99
GENRE:	Action-Adventure

KENSEI - SACRED FIST



Getestet: Ob das Spiel Tekken 3 Paroli bieten kann, verraten wir auf den Seiten 80 und 81.

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

KINGSLEY



Hoppla: Eigentlich sollte es im März kommen, doch plötzlich steht kein Termin mehr fest.

Hersteller	Psygnosis
Release	1999
GENRE:	Jump&Run

KKND KROSSFIRE



Getestet: Auf der Seite 56 testen wir das Echtzeit-Strategiespiel von Melbourne House.

Hersteller	Melbourne House
Release	März '99
GENRE:	Strategie

LE MANS 24



Zeitgleich mit V-Rally 2 möchte Infogrames diesen Hit auf den Markt bringen.

Hersteller	Infogrames
Release	Mai '99
GENRE:	Rennspiel

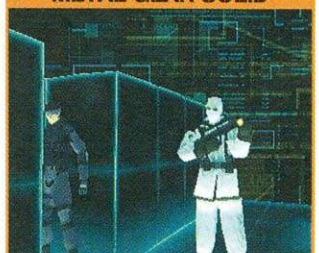
MESSIAH



Wer auf einen definitiven Erscheinungstermin hofft, muß leider vertröstet werden.

Hersteller	Shiny Entertainment
Release	1999
GENRE:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID



Was will man mehr? Wir haben ein spielbares Demo auf der CD, einen Riesentest und die Komplettlösung.

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

MISSION: IMPOSSIBLE

Offiziell: Die auf dem N64 äußerst erfolgreiche Kinoumsetzung wird im September erscheinen.

Hersteller Infogrames

Release September '99

GENRE: Action-Adventure

NBA PRO 99

IN ARBEIT

Konami muß sich tüchtig anstrengen, um NBA Live Konkurrenz machen zu können.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Basketball

NO FEAR BIKING

No Fear Mountain Biking von Codemasters soll nun leider erst im Mai erscheinen.

Hersteller Codemasters

Release Mai '99

GENRE: Rennspiel

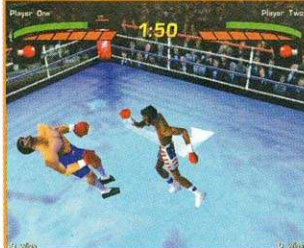
POY POY 2

Vermutlich können wir in der kommenden Ausgabe endlich einen Bericht liefern.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Denkspiel

PRINCE NASEEM BOXING

Nachbesserung: Prince Naseem Boxing soll erst im Mai erhältlich sein.

Hersteller Codemasters

Release Mai '99

GENRE: Boxen

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Auf der aktuellen PS2-CD haben wir einen interessanten Film zu diesem Spiel.

Hersteller Psygnosis

Release 19. März '99

GENRE: Golfspiel

RACING SIMULATION 2

Pünktlich zum Start der Formel 1-Saison möchte uns Ubi Soft mit der PC-Umsetzung beglücken.

Hersteller Ubi Soft

Release 30. März '99

GENRE: Rennspiel

RALLY CROSS 2

SCEE auf der Überholspur: In der kommenden Ausgabe liefern wir den großen Test.

Hersteller SCEE

Release 5. 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. Wild Arms	SCEE	1/99	87%
5. Suikoden	Konami	2/97%	87%

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	MicroProse	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: 28.1.99

JANUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
Bust-a-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	Januar
Devil Dice	Puzzle	SCEE	15. Januar
Jurassic Park 2 Platinum	Action	EA	14. Januar
NFL Extreme	Sport-Simulation	SISA	22. Januar
Premier Manager 99	Sport	Acclaim/Gremlin	Januar
Soul Blade - Platinum	Beat 'em Up	Namco	22. Januar
Wild Arms	RPG	SCEE	15. Januar

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life	Action-Adventure	SCEE/Disney	19. Februar
ACM 1918	Flugsimulator	Acclaim/Project 2	Februar
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	19. Februar
Carmageddon II	Rennspiel	SCI	Februar
Eliminator	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	5. 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
Monster Seed	Action-Adventure	Sunsoft	Ende Februar
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Sunsoft	Februar
San Francisco Rush 2	Rennspiel	Midway	1. Februar
Shanghai True Valour	Geschicklichkeit	Sunsoft	Februar
The Granstream Saga	RPG	SCEE	26. Februar
Tiger Woods 99	Golf	EA Sports	11. Februar
Tunguska	3D-Action-Adventure	Acclaim/Project 2	Februar
WCW/nWo Thunder	Wrestling	THQ	Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	Anf. März
Big Air	Sport	EA/Accolade	18. März
Centipede	Action	Hasbro	März
Civilization II	Echtzeit-Strategie	Activision	März
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	15. März
Diver's Dream	Action-Adventure	Konami	März
Dreams	Jump&Run	EA/Cryo	31. März
Global Domination	Strategie	Psygnosis	19. März
G-Police Platinum	3D-Action	Psygnosis	19. März
GTA London (Mission Disc)	Add-On	Take 2	März
Guardian	Action	EA/Cryo	März
Guardian's Crusade	RPG	Activision	März
Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	März
Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	März
KKND-Krossfire	Echtzeit-Strategie	Infogrames	März
Live Wire	Denspiel	SCI	März
Master of Monsters	RPG	Konami/ASCII	März
Monkey Hero	3D-Action	Take 2	März
Moto Racer (Platinum)	Rennspiel	EA/Delphine	26. März
NBA Pro 99	Basketball	Konami	März
Need For Speed IV	Rennspiel	EA	26. März
NHL Face Off '99	Eishockey	SCEE	26. März
NHL Pro 99	Ice-Hockey	Konami	März
Populous - The Beginning	Strategie	EA/Bullfrog	4. März
Poy Poy 2	Strategie	Konami	März
PRO 18: World Tour Golf	Golf	Psygnosis	19. März
Puma Street Soccer	Sport/Action	Sunsoft	März
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	30. März
Rally Cross 2	Rennspiel	SCEE/989	5. März
Rat Attack	Action	Mindscape	März
Retro Force	Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
Rollcage	Rennspiel/Action	Psygnosis	12. März
Running Wild	Rennspiel	SCEE/Universal	26. März
Sports Car GT	Rennsimulation	EA	26. März
Street Skater	Sportsimulation	EA	26. März
Swing	Denkspiel	Software 2000	März
T'ai Fu	Action	Activision	März
The Golf Pro	Golf	Empire	Ende März
Ubik	Echtzeit-Strategie	Cryo	31. März
Virus	Shoot 'em Up	Cryo	März
X-Game Pro Boarders	Sport-Simulation	SCEE	12. März

RAYMAN 2



Hilfe! Rayman 2 taucht plötzlich mit einem November-Release auf der Schedule auf!

Hersteller	Ubi Soft
Release	15. November '99
GENRE:	3D-Jump&Run

RC STUNT COPTER



Derzeit geht Shiny davon aus, daß das Spiel im Mai endlich veröffentlicht werden zu können.

Hersteller	Shiny Entertainment
Release	Mai '99
GENRE:	Simulation

RIDGE RACER TYPE 4



Vollgas: Nächste Ausgabe folgt der große Test-Report zum neuen Namco-Renner.

Hersteller	Namco
Release	9. April '99
GENRE:	Rennspiel

ROLLCAGE



Fantastisch: Im aktuellen Test erhielt der neue Psygnosis-Knaller grandiose 90%!

Hersteller	Psygnosis
Release	12. März '99
GENRE:	Fun-Racing

RUNNING WILD



Wie gut das erste echte „Renn“-Spiel wirklich ist, steht auf den Seiten 72 und 73.

Hersteller	SCEE
Release	26. März '99
GENRE:	Rennspiel

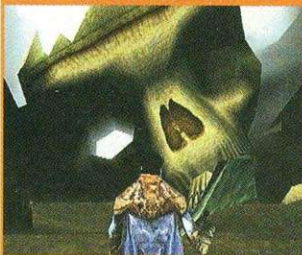
SILENT HILL



Verschoben: Derzeit ist der Horrorschocker leider erst für Juni 1999 geplant.

Hersteller	Konami
Release	Juni '99
GENRE:	Horror

SOUL REAVER



Fantastisch, aber verspätet: Soul Reaver rutschte leider einen Monat nach hinten.

Hersteller	Crystal Dynamics
Release	30. April '99
GENRE:	Action-Adventure

SWING



Für Gehirnakrobaten: Swing von Software 2000 entpuppt sich als kniffliges Denkspiel.

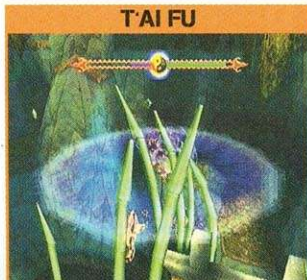
Hersteller	Software 2000
Release	März '99
GENRE:	Denkspiel



SYPHON FILTER

Die Spannung steigt: Im April soll der Agenten-Hit Syphon Filter endlich erscheinen.

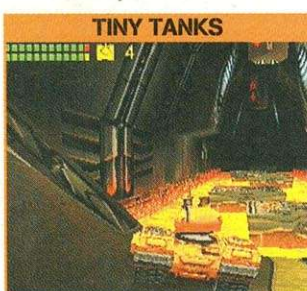
Hersteller: SCEE
Release: April '99
GENRE: 3D-Action



T'AI FU

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

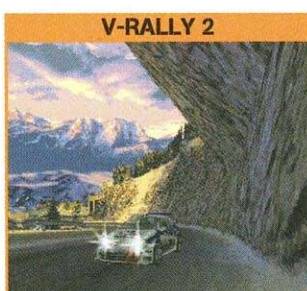
Hersteller: Activision
Release: März '99
GENRE: Action-Adventure



TINY TANKS

Wann die Panzerschlacht genau beginnt, wollte uns Electronic Arts noch nicht verraten.

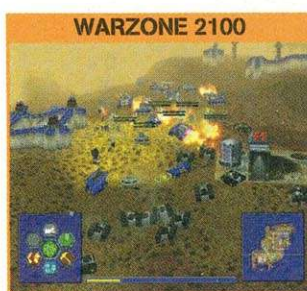
Hersteller: EA
Release: 1999
GENRE: 3D-Action



V-RALLY 2

Spektakulär: Auf den Seiten 20 und 21 finden Sie die ersten Bilder und Infos.

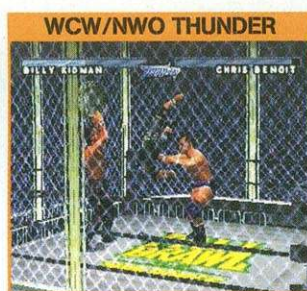
Hersteller: Infogrames
Release: Juni '99
GENRE: Rennspiel



WARZONE 2100

Ein grafisch wirklich hervorragendes 3D-Echtzeit-Strategiespiel von Eidos.

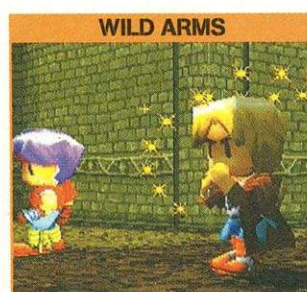
Hersteller: Eidos
Release: 30. April '99
GENRE: Echtzeit-Strategie



WCW/NWO THUNDER

Schade: Im Test in der PSZ 2/99 konnte WCW/nWo Thunder nicht ganz überzeugen.

Hersteller: THQ
Release: Februar '99
GENRE: Wrestling



WILD ARMS

Jetzt zugreifen: Das mit 87% bewertete Rollenspiel ist jetzt endlich erhältlich.

Hersteller: SISA
Release: Erhältlich
GENRE: RPG



X-GAMES PRO BOARDER

Ab dem 12. März wartet das neueste Snowboard-Spektakel auf Fun-sport-Fans.

Hersteller: SCEE
Release: 12. März '99
GENRE: Snowboarding

APRIL			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Sport	Gremlin	1. April
Blood Lines	Action	SCEE	23. April
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	April
Cool Boarders 2 - Platinum	Sport	SCEE	April
Cowpokes	3D-Jump&Run	Telstar	April
Crash Bandicoot 2 - Platinum	Jump&Run	SCEE	April
Jackie Chan's Stuntmaster	Action-Adventure	SCEE	April
Joe Blow	3D Jump&Run	Konami/Telstar	April
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	April
Ridge Racer Type 4	Rennspiel	Namco	9. April
Rugrats	Action	THQ	April
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	30. April
Suikoden 2	RPG	Konami	April
Syphon Filter	Action	SCEE	April
Trap Gunner	Action	Konami	April
UEFA Champions League	Fußball	Eidos	30. April
Warzone 2100	Strategie	Eidos	30. April

MAI			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Attack of the Saucerman	3D-Jump&Run	Psygnosis	21. Mai
Bugs Bunny Lost in Time	Action-Adventure	Infogrames	Mai
Gex 3 - Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	Anfang Mai
Jumpjet	Action-Adventure	Ocean	Mai
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	Mai
No Fear Mountain Biking	Rennspiel	Codemasters	Mai
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Mai
RC Stunt Copter	Geschicklichkeit	Interplay	Mai
R-Type Delta	Shoot 'em Up	SCEE	Mai

JUNI			
Titel	Genre	Hersteller	Release
G-Police 2	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	25. Juni
Indiana Jones u.d.T.v.B.	Action-Adventure	LucasArts	Juni
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Juni
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	Juni
Silent Hill	Horror	Konami	Juni
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	Juni
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	Juni
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juni

JULI			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Airport Inc.	Simulation	Telstar	Juli
J. McGrath Motocross 2	Rennspiel	Acclaim	Juli

AUGUST			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	August
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	August
South Park	Action	Acclaim	August
Star Trek New Worlds	Adventure	Interplay	August

1999			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Aironauts	Action-Adventure	Ocean	1999
Armored	Action	Acclaim	1999
Beatmania	Musik	Konami	1999
Dark Messiah (vorl. Titel)	Adventure	Konami	1999
Dead Unity	Adventure	THQ	2. Quartal '99
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	September '99
Dungeon Keeper II	Action	EA	1999
Formel 1 '99	Rennspiel	Psygnosis	30. September '99
Final Fantasy 8	RPG	Square	Herbst '99
Glover	Geschicklichkeit	Hasbro	2. Quartal '99
Jack Nicklaus Golf	Golf	Activision	Frühjahr '99
Kingsley	3D Jump&Run	Psygnosis	1999
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	September '99
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	3. Quartal '99
Newman Haas Racing 2	Rennspiel	Psygnosis	26. November '99
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	15. November '99
Soccer 99	Wirtschaftssimulation	Infogrames	1999
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	1999
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	2. Quartal '99
Sheep!	Share 'em Up	Psygnosis	4. Quartal '99
Special Forces	Action/Strategie	Psygnosis	1999
Tanukis Tale	Action-Adventure	Psygnosis	1. September '99
Techno Mage	RPG	Sunflowers	September '99
The X-Files	Adventure	Fox Int./SCEE	1999
Tiny Tank	Shoot 'em Up	EA/MGM	1999
TNT (Ex-Castle Hassle)	Action	Psygnosis	November '99
Worms 2	Strategie	Hasbro	September '99
Wing Over 2	Simulation	JVC	1. Quartal '99
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	tba.
Velocity	Rennspiel	Acclaim	1999
YARG	Rennspiel	VCC Games	1999
X-Men	Arcade	Activision	Frühjahr '99

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(2)	FIFA 99	90%	2
2.	(Neu)	Wild Arms	87%	1
3.	(1)	Tomb Raider III	91%	2
4.	(3)	Crash Bandicoot 3	90%	2
5.	(Neu)	Crash Bandicoot – Platinum	84%	1
6.	(4)	TOCA 2	89%	2
7.	(7)	Music	78%	2
8.	(WE)	Gran Turismo	94%	3
9.	(WE)	Tekken 3	90%	2
10.	(Neu)	Constructor	72%	1
11.	(13)	Abe's Oddysee – Platinum	88%	2
12.	(WE)	Colin McRae Rally	86%	3
13.	(9)	Abe's Exoddus	89%	2
14.	(8)	Formel 1 '98	88%	3
15.	(5)	NBA Live 99	85%	2

Quelle: Theo Kranz-Versand

Fußball regiert die Welt und FIFA regiert die Videospiele-Welt, zumindest in diesem Monat. Das hervorragende Wild Arms setzte sich schnurstracks auf den zweiten Platz – noch vor Lara Croft, die Crash Bandicoot mühsam im Zaum hält. Erstaunlich ist gute Platzierung von Music (lag es an dem Demo?) und die Rückkehr von Gran Turismo und Tekken 3. Wer wird in der nächsten Ausgabe die Spitzenposition einnehmen?

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(2)	Tomb Raider III	91%	2
2.	(3)	Tekken 3	90%	4
3.	(10)	Apocalypse	88%	4
4.	(11)	FIFA 99	90%	2
5.	(5)	Crash Bandicoot 3	90%	2
6.	(1)	Gran Turismo	94%	4
7.	(4)	MediEvil	85%	3
8.	(7)	Final Fantasy VII	94%	3
9.	(15)	TOCA 2	89%	2
10.	(6)	Indiziert	—	4
11.	(Neu)	Test Drive 5	81%	1
12.	(Neu)	Cool Boarders 3	78%	1
13.	(13)	Abe's Exoddus	89%	2
14.	(12)	Spyro The Dragon	86%	3
15.	(9)	Formel 1 '98	88%	4

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Ungewöhnlich: Erst im zweiten Anlauf kann Lara Croft die angestammte Spitzenposition übernehmen – und zwar mit knappem Vorsprung vor Tekken 3 und dem nach vorne gerutschten Apocalypse, das offensichtlich ebenso wie TOCA 2 von der letzten PlayStation Zone-Multimedia-CD profitieren konnte. FIFA 99 und Crash Bandicoot 3 komplettieren die Top 5, denen Gran Turismo erstmals seit Bestehen der PlayStation Zone nicht angehört.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Metal Gear Solid	Konami	4
2.	(2)	Silent Hill	Konami	3
3.	(5)	Soul Reaver	Eidos	3
4.	(3)	Indiana Jones	LucasArts	3
5.	(4)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	4
6.	(6)	Ridge Racer Type 4	Namco	4
7.	(Neu)	G-Police 2	Psygnosis	1
8.	(Neu)	T'ai Fu	Activision	1
9.	(Neu)	Shadowman	Acclaim	1
10.	(Neu)	Syphon Filter	SCEE	1

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

Zum voraussichtlich letzten Mal führt Metal Gear Solid die begehrten Most Wanted-Charts an, bevor es nach erfolgter Veröffentlichung ab kommender Ausgabe den Kampf um die Spitze in den Lesercharts aufnimmt. Als Thronfolger kommen Konamis Silent Hill, Eidos' Soul Reaver oder LucasArts-Held Indiana Jones in Frage, Außenseiterchancen räumen wir Final Fantasy VIII, Mission: Impossible und V-Rally 2 ein. Wie die Charts tatsächlich aussehen werden, liegt natürlich in Ihrer Hand.

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

TOCA 2

Wem Formel 1 '98 von Psygnosis zu langweilig ist, dem kann man die Anschaffung von Codemasters TOCA 2 bedenkenlos empfehlen. Dort wird nämlich knallhart um die Plätze gefightet, womit das Spiel puren Realismus bietet.

Florian Rode, PSZ-Leser

GRAFIK 89% SOUND 85% SPASS 93%
LESER-WERTUNG **92%**

FIFA 99

Wers schon immer davon geträumt hat, mit seinem Lieblingsklub die Champions League zu gewinnen, kann diesen Traum jetzt mit FIFA 99 verwirklichen. Super Grafik, präzise Steuerung und aktuelle Transfers lassen jedes Fußballerherz schneller schlagen.

Georgios Mouratidis, PSZ-Leser

GRAFIK 92% SOUND 90% SPASS 94%
LESER-WERTUNG **93%**

TOMB RAIDER III

Bei der dritten Auflage reist Lara Croft mal wieder um die ganze Welt, wobei sie auf zahlreiche neue Gegner, Rätsel sowie tolle Wetterverhältnisse trifft. Alleine die etwas ungenaue Steuerung und die teilweise flimmernden Texturen können den Spaß trüben.

Dirk Ruhmann, PSZ-Leser

GRAFIK 82% SOUND 89% SPASS 76%
LESER-WERTUNG **81%**

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

PLAYSTATION 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:
Metal Gear Solid



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 20

Aktuelles Lieblingsspiel:
Street Fighter Zero 3

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

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



FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rollcage



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rollcage

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

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



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
R-Type Delta



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Retro-Force

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

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 probieren, 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, Konami

METAL GEAR SOLID

PLAYSTATION ZONE HIT In diesem

Monat wird das ersehnte Metal Gear Solid auch um deutsche Einzelkämpfer werben. Konami schlägt mit diesem Spiel ein neues Kapitel in der Geschichte der PlayStation-Grafik auf und stürzt Sie in ein

brisantes Agenten-Abenteuer mit fesselnder Atmosphäre.



Mit dem Zigarettenrauch können Sie Laserbarrieren sichtbar machen. Wen stören da schon irgendwelche Verbote?



In der Schlacht mit dem Ninja zerschießen Sie zuerst die Fensterscheiben, bevor Sie zum Nahkampf übergehen.

Sie sind Solid Snake, ein reaktivierter Elitesoldat, der ausgesandt wird, die außer Kontrolle geratenen Vorgänge auf einer entlegenen Entsorgungsstation für Nuklearmüll aufzuklären. Zunächst sollen Sie nur Geiseln aus der Gewalt von Terroristen befreien und klären, ob deren Anführer einen behaupteten Atomschlag durchführen kann. Doch schon bald stellen Sie fest, daß Sie in einen Strudel aus Verrat und Intrigen geraten sind, in den die Rüstungsindustrie, das Pentagon und sogar Ihre Vertraute verwickelt sind. Bevor Sie mit einem Mini-U-Boot im Hafenbecken der schwer befestigten Basis anlanden, dürfen Sie in einem Trainingsmodus Ihr taktisches Vorgehen schulen oder die Geschichte der Fox Hound-Einheit in seitenlangen Dossiers nachblättern.

Metal Gear

Die Handlung wird durch das Treffen und Gespräche mit anderen Charakteren vorangebracht. Zudem sind Sie in einen heftigen Funkverkehr mit Ihrem Stab eingebunden.

Später kommunizieren Sie über diese Leitung noch mit weiteren Figuren, die eine tragende Rolle spielen. Mit der Bezeichnung Metal Gear wird ein Panzer beschrieben, der Nuklearsprengköpfe verschießen kann. Während Sie versuchen, diese Gefahrenquelle auszuschalten, begegnen Ihnen gefährliche Scharf-

schützen, eine attraktive Rekrutin oder ein mysteriöser Cyborg-Ninja. Sieht man von der teils etwas zu dick aufgetragenen Hintergrundgeschichte ab, die auf der nuklearen Bedrohung herumreitet und ansonsten dem CIA-Handbuch für Spionage entsprungen sein könnte, geht es im Kern darum, Informationen, Funkcodes, Sicherheitskarten, Sprengcodes und diverse Waffen einzusammeln. Obwohl Sie bald ein Sturmgewehr, Granaten oder einen Raketenwerfer mit sich herumschleppen, müssen Sie sich möglichst lautlos immer tiefer in den Komplex vorarbeiten. Ein Minendetektor, eine Gasmaske und ein Infrarotsichtgerät helfen Ih-



Haben Sie den Plastiksprengstoff gefunden, können Sie Durchgänge in bestimmte Mauerabschnitte sprengen.



Frauenräume: Über Codec sprechen Sie mit Meryl, die hier ausnahmsweise einmal die Sturmhaube abgestreift hat.



Ich bin bloß der Hampelmann
der sie hier aus der Tinte fischt.

Manche Textpassagen aus den Dialogen lassen den sprachlichen Feinschliff vermissen.

nen, Überwachungssysteme zu umgehen oder gefährliche Stellen unbeschadet zu passieren.

Solider Spielspaß?

Schon die Eröffnungssequenz gibt die Marschroute für den Spielverlauf vor: Hier müssen Sie sich außerhalb des Sichtbereichs von zwei patrouillierenden Wachen zu einem Lift vorarbeiten. Zwar hält Metal Gear Solid für Konfrontationen ein durchdachtes Kampfsystem bereit, doch wer ständig den Alarm auslöst, wird konstant den dramatischen Game Over-Abgesang in seinen Ohren klingeln hören. Daher ist es ratsam, sich an die Wände zu pressen, unter Fahrzeuge zu kriechen und unübersichtliche Orte zunächst mit dem High Tech-Fernglas auszuspähen. Fortgeschrittene Agenten verwirren die Terroristen mit Klopfeichen und umgehen Gefahrenquellen wie Falltüren, Minen oder Wölfe durch den überlegten Einsatz der Spe-

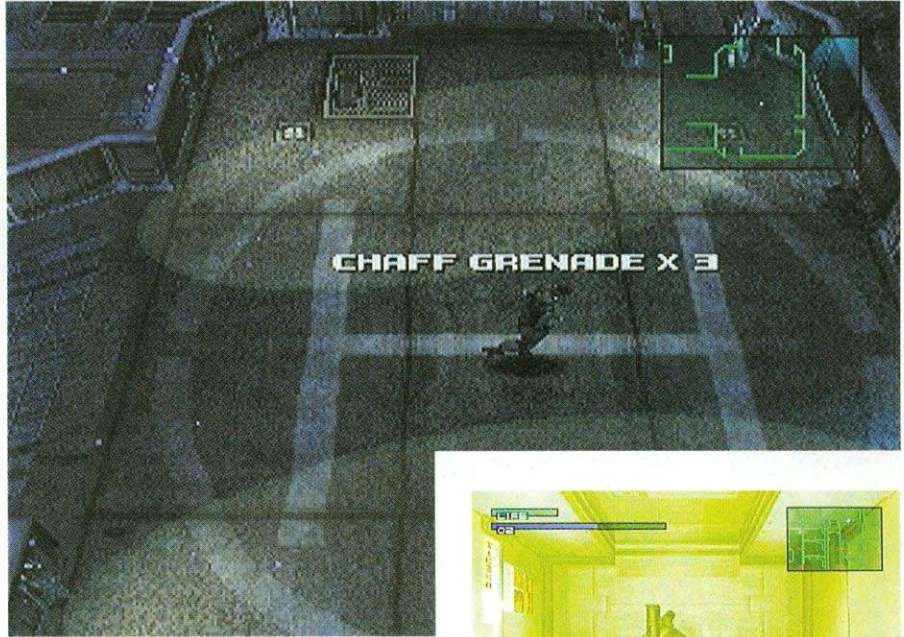


Die zehn VR-Trainingsstufen sind in fünf Minuten durchgespielt und können dann in einem Time Attack-Modus angegangen werden.



Bis sie auch Bakers Code kennen, ist bloß eine Frage der Zeit...

Lauschen an der Pixelwand. An diesem Hauptcharakter erkennen Sie, daß der Detailgrad bis zu den Fingerspitzen reicht.



CHAFF GRENADE X 3

Timing ist alles: Sie müssen über den HULA-Platz rennen, ohne in die Kegel der Scheinwerfer zu geraten.

zialausrüstung, die Sie im Laufe des Spiels in Ihre Menüleisten eingliedern. Allerdings zeigt der Einsatz an den Docks noch ein weiteres:

Die bombastischen Zwischenszenen vor und nach diesem Abschnitt, die in der Spielgrafik laufen, sind zusammengenommen länger

als die Zeit, in der Sie Ihren Helden steuern. Dieser Trend setzt sich in den kommenden Stufen fort und läßt immer häufiger die Frage aufkommen, wann man auch mal wieder die Gelegenheit bekommt, in das Geschehen aktiv einzugreifen.



In diesem mit Dämpfen verseuchten Abschnitt können und müssen Sie eine intelligente Rakete fernsteuern.



Fragen Sie Dr. Naomi Hunter von FOX-HOUND.

In den erschöpfenden Gesprächsszenen sind Körperhaltung und Gestik äußerst realistisch.

INFO KAMPF UND KRAMPF

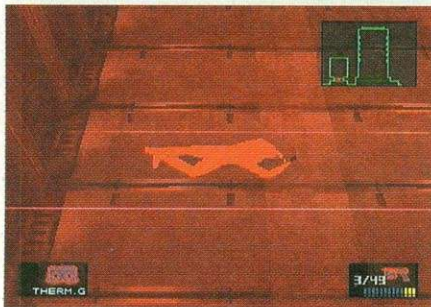
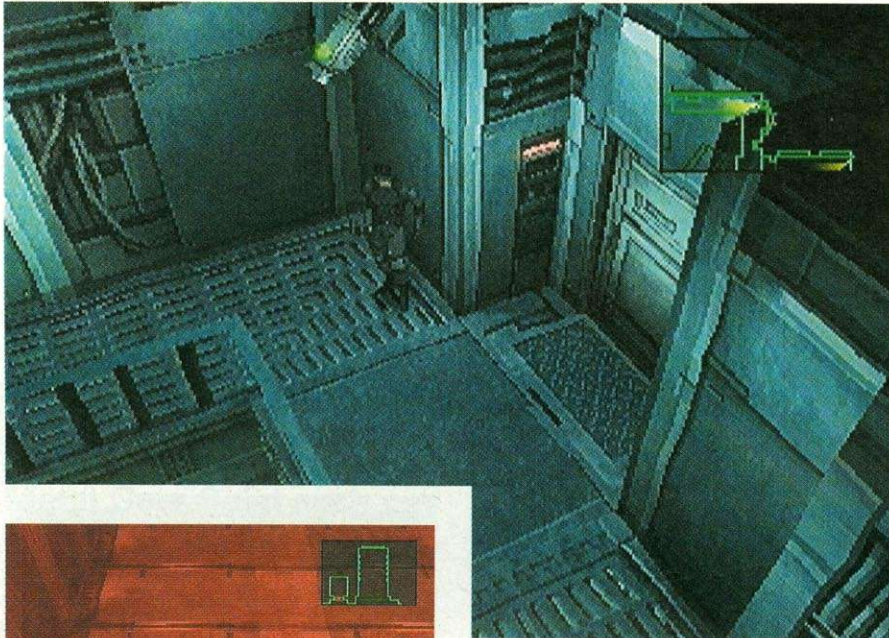
Sobald Sie wissen, wo die Gefahren lauern, schleichen Sie sich flott an Überwachungskameras, Minen oder den Terroristen vorbei. In Kontrast dazu stehen die Kämpfe mit den Zwischengegnern, die jeweils in einem abgegrenzten Areal stattfinden und sehr kraftraubend sind. Revolver Ocelot oder der Cyborg-Ninja beherrschen verschiedene Angriffsarten, kommentieren in einer sie charakterisierenden Sprachausgabe den Kampfverlauf und sind nur mit der richtigen Taktik zu bezwingen. Das führt zu teils frustrierend langen Gefechten und einer Unausgewogenheit im Gameplay. Bestes Beispiel ist Ihr Ringen mit dem Panzer, bei dem der Schwierigkeitsgrad abrupt und unangemessen steigt.



Beim Gefecht mit Ocelot ist die richtige Taktik entscheidend, denn der wuselige Protagonist ist ein harter Gegner.



Frust garantiert: Bevor Sie den Panzer mit Granaten knacken können, geraten Sie häufig unter dessen Ketten.



Ohne das Infrarotsichtgerät tappen Sie in der Hangarschleuse prompt in eine der Lichtschranken.

Video...

An der technischen Extraklasse dieser Konami-Produktion bestehen keine Zweifel. Die Programmierer haben eine so hochwertige und komplexe Spielwelt in die PlayStation gequetscht, daß man jeden Moment befürchten muß, die Konsole wird sich mit einem letzten Rauchzeichen verabschieden. Die aufwendigen Zwischenszenen stehen in Dynamik, Schnitt und Animation großen Kinofilmen in nichts nach. In den spielbaren Phasen zeigen Wasserpfützen, Fußspuren oder sichtbare Atemluft, mit welcher

Detailliebe die Entwickler zu Werke gegangen sind. Um dieses Grafik- und Effektfeuerwerk zu

Wenn Sie sich in den toten Winkel unter die Überwachungskameras schleichen, kommen Sie leicht vorbei.

realisieren, hat man die vorhandenen Kapazitäten bewußt überlastet, was sich darin niederschlägt, daß Sie häufig jeden Pixel einzeln erkennen können und die Grafik nicht nur dann ins Schwimmen gerät, wenn es als filmisches Mittel beabsichtigt ist. Kurz: Technisch ist Metal Gear Solid ein Geniestreich und gleichzeitig die eindringlichste Botschaft an Sony, bald die nächste Konsole zu realisieren.

...Spiel?

Metal Gear Solid ist an Abwechslung, Ideenreichtum und Atmosphäre kaum zu überbieten, quält den Spieler aber mit übertrieben ausgewaltem Funkverkehr, ständigen

Unterbrechungen durch langatmige Einspielungen und einer zu kurzen Gesamtspieldauer. Während man die Cut-Scenes wegklicken kann, sobald man deren Informationsgehalt verin-

nerlicht hat, muß man die Codec-Kommunikation immer komplett durchschalten. Wenn-

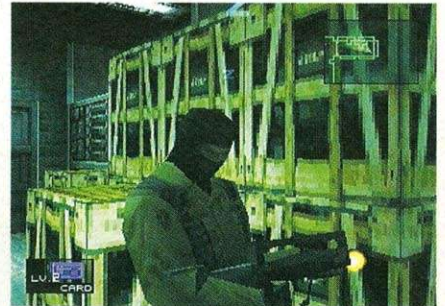
gleich vier Schwierigkeitsgrade und eine abschließende Wertung für Dauermotivation sorgen sollen, verflüchtigt sich der Spielspaß doch allzu schnell. Ein Gameplay, dessen Halbwertszeit in Stunden bemessen ist, kann mich – gleich, wie herausragend es inszeniert sein mag – einfach nicht auf Dauer überzeugen.

Florian Brich

MEIN FAZIT: SEHR GUT

FLORIAN

Da Metal Gear Solid bei der Grafik neue Maßstäbe setzen kann und durch den Funkverkehr und die überbordenden Zwischensequenzen eine unglaubliche Nähe zur Handlung erreicht wird, muß jeder PlayStation-Besitzer dieses Action-Adventure von Konami zumindest gesehen haben. Dauerspaß und Gameplay lassen sich jedoch am besten mit folgendem Zitat von Snake beschreiben: „Die Wirklichkeit kann mit der Legende leider nicht ganz mithalten.“



An der schlafenden Wache können Sie die brillant ausgearbeiteten Kostüme aus der Nähe bewundern.



Durch Klopfen an die Wand ziehen Sie die Aufmerksamkeit der Wache auf sich.

**BEIM ERSTEN MAL WERDEN SIE
DIE GENIALEN ZWISCHEN-
SEQUENZEN MIT DEN AUGEN
VERSCHLINGEN, ABER SCHON
BEIM ZWEITEN MAL AUFGRUND
DER LÄNGE WEGKlicken.**

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

INFO VERGLEICH

1.	Tomb Raider III	Eidos	91%
3.	Indiziert	Capcom	89%
7.	Metal Gear Solid	Konami	87%
16.	Fade to Black	Electronic Arts	78%
23.	Men in Black	Gremlin	67%

Lara Croft gehört zwar keiner Sondereinheit an, gewährleistet aber durch das Erforschen langer Abschnitte monatelangen Spielspaß. Das indizierte Capcom-Abenteuer, bei dem erstmals ein gewaltiger Grafikaufwand betrieben wurde, – weshalb sich ein Vergleich aufdrängt – setzte Zwischensequenzen gezielter ein als das in dieser Hinsicht mehr als verschwenderische Metal Gear Solid. Den anderen PlayStation-Agenten ist Snake an Technik und Spannung aber weit überlegen.

TEST ERGEBNIS

Was auf den zwei CDs an technischen Feinheiten und spielfilmnaher Grafik schlummert, hätte allein genommen einen Hit verdient. Da sich Ihr Adrenalinspiegel aber schon nach mehreren Stunden ernsthaften Spielens wieder einpegelt, wird kein langfristiger Unterhaltungswert geboten.

Titel	Metal Gear Solid
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25+
Preis	ca. DM 110,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	26.2.1999

GRAFIK 93% SOUND 82% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG **87%**

Rgb Pro Audio

Extension Kabel

Joypad-Verlängerungskabel
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Link Kabel

Rgb Kabel incl Audio und
Gun Con Anschluss
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

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.

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM

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

120 Block

Unverbind. Preisempf.
59,95 DM

360 Block

Unverbind. Preisempf.
89,95 DM

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

2 Meg

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

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
ALTFRIEDSTR. 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

Strategie, 1-2 Spieler, Melbourne House

KKND KROSSFIRE



Daß die Nachfrage nach Echtzeit-Strategiespielen auch auf der PlayStation in Deutschland sehr groß ist, beweisen unsere Most-Wanted-Charts: KKND Krossfire mußte sich da nur absoluten Major-Titeln wie Final Fantasy VIII geschlagen geben. Kann die Endversion den verteilten Vorschußlorbeeren gerecht werden?

Im Jahre 2079 wurde der Planet von einem Nuklearkrieg verwüstet. Es überlebten nur zwei Gruppen: Die sogenannten „Überlebenden“ schützten sich vor der Strahlung, indem sie sich unter die Erdoberfläche zurückzogen. Alle anderen wurden der Strahlung ausgesetzt und dadurch zu Mutanten. Sie nannten sich die „Evolutionäre“ und konnten einige merkwürdige Tierarten zähmen und zu tödlichen Waffen ausbilden. Im Jahr 2140 kam es zur ersten Konfrontation zwischen den beiden Parteien, nach der erneut zwei Gruppen am Leben blieben. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 2179 und ein erneuter Krieg bahnt sich an – doch diesmal will auch eine dritte Partei nicht tatenlos zusehen! Die Menschen und die Mutanten werden in einen gnadenlosen Kampf mit der Serie 9 einer früheren Agrarroboter-Art verwickelt.

Step by step

Schritt für Schritt werden Sie nach der Entscheidung für eine der drei Parteien in den ersten Missionen mit der Spielmechanik vertraut gemacht. Allzugroß sind die Unterschiede dabei spielerisch nicht, vielmehr unterscheiden sich die drei Lager in erster Linie

**DANK DURCHDACHEM
LEVEL-DESIGN BLEIBT
KKND KROSSFIRE IM
VERGLEICH MIT DER HAR-
TEN KONKURRENZ EINE
GUTE ZWEITE WAHL.**

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

durch die Optik und den Schwierigkeitsgrad der anstehenden Missionen. Anfangs haben Sie lediglich die Kontrolle über eine Handvoll Einheiten, die Sie geschickt nutzen müssen, um die gegnerischen Truppen auszuschalten. Im Laufe des Spiels übernehmen Sie dann irgendwann die Kontrolle über eine voll funktionsfähige Basis, die es gegen gegnerische Angriffe zu verteidigen gilt, bis Sie letztendlich in der Lage sind, neben einzelnen Gebäuden auch ganze Stützpunkte zu errichten. Obwohl Sie ab und zu auch Begleitaufträge und dergleichen erhalten, läuft es in den meisten Levels in erster Linie auf den totalen Sieg gegen den Computergegner hinaus. Je wei-



Von links nach rechts: die Bienenjäger der Evolutionäre, ein Panzer bei der Verfolgung eines Mutanten und die neue Partei, die Serie -9-Roboter.

Mit diesen Worten beginnt und endet das absolut filmreife Intro von KKND Krossfire, bei dem die drei Parteien des Spiels mit ihren Einheiten eindrucksvoll vorgestellt werden. Diese Renderszenen sind sehr aufwendig inszeniert und flott geschnitten, in diesem Punkt gehören sie auf jeden Fall zum Besten

auf der PlayStation. Die Videoqualität ist dabei hervorragend, fordert jedoch ihren Tribut in Form von dicken Balken oben und unten. Einziger Wermutstropfen: Das Intro macht Appetit auf mehr, doch zwischen den Missionen warten leider neben den reinen Briefings keine weiteren Filme dieser Art.

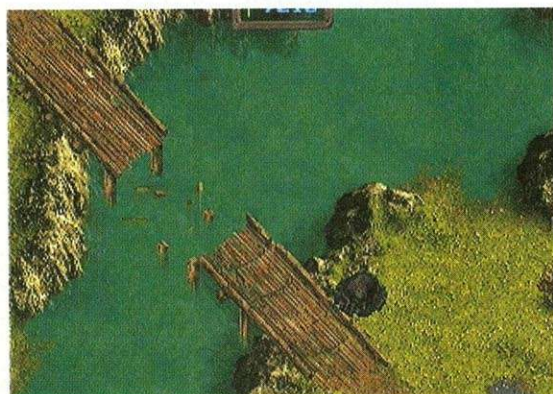


Vor jeder Mission gibt es ein Video-Briefing mit deutscher Sprachausgabe, den Inhalt können Sie jederzeit im Spiel noch einmal nachschlagen.

ter Sie im Spiel vorankommen, desto mehr verschiedene Technologien stehen Ihnen zu diesem Zweck zur Verfügung.

Fortschritt ist der Schlüssel zum Sieg

Sobald Sie eine der lebenswichtigen Ölquellen gefunden haben, die Ihre Basis in Kombination mit einem Kraftwerk mit den nötigen Ressourcen versorgt, beginnt der stufenweise Ausbau der kleinen Station zur uneinnehmbaren Brutstätte gefährlichster Kriegswerkzeuge. Bevor Sie jedoch auf die stärkeren Bodeneinheiten und Extras wie automatische Verteidigungstürme, Lufttransporter oder Bomber zugreifen können, müssen Sie



Ab und zu passiert es wie hier, daß eine Brücke durch Kampfhandlungen zerstört wird.



Der Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen ist zwar eine nette Beigabe, kann aber einen Link-Modus nicht wirklich ersetzen. Durch den kleinen Bildausschnitt leidet zudem die Übersicht.

erst einmal das Technologie-Niveau in Ihrem Camp erhöhen. Wenn Sie z. B. den Schrein der Evolutionäre, bei dem Sie zu diesem Zweck um Weisheit bitten, aufrüsten lassen, geht die Erforschung neuer Technologien schneller voran. Das Hochrüsten von Waffenfabriken zu Produktionsanlagen für riesige Kampfeinheiten ist ebenso wichtig für einen Sieg wie das Erhöhen des generellen Technologie-Niveaus Ihrer Truppen – was übrigens schon bei der ersten der jeweils vier Stufen den praktischen Radar aktiviert.

Die praktische Umsetzung

Die Steuerung von KKND Krossfire funktioniert ausschließlich über das Joypad, ist jedoch durch die intelligente Nutzung aller Buttons und die Anpassung des Kontroll-



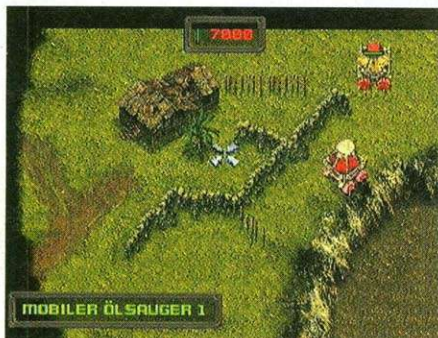
Keine Kurzschlußgefahr: Diese Roboter-einheiten können Wasserpassagen problemlos passieren. 1 Ab dem ersten Tech-Level des Hauptquartiers hilft Ihnen der Radar oben rechts, den Überblick über das Schlachtfeld zu behalten. 2



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MICHAEL

KKND Krossfire kann sich aufgrund der geringen Konkurrenz zu den besten Spielen seiner Art zählen, doch im Direktvergleich mit den großen Rivalen Command & Conquer und Warcraft II schneidet es merklich schwächer ab. Zwar ist die durchdachte Pad-Steuerung löblich, doch dürften Fans des Genres die Vorteile einer Maus ohnehin längst erkannt haben. In anderen Bereichen hätte das Spiel diesen Ideenreichtum außerdem dringender gebrauchen können, denn den Spielablauf hat man in dieser Form schon öfter (und komplexer) erlebt und die einzelnen Parteien unterscheiden in erster Linie optisch statt spielerisch. Enttäuschend ist der Multiplayer-Modus: kein Link-Modus und nur zehn Karten?! Da wäre auf jeden Fall mehr drin gewesen! Gleiches gilt für die Grafik mit den oft schlecht unterscheidbaren Einheiten und die Soundkulisse, die eher zum Abschalten animiert. Genre-Fans haben allerdings ohnehin wenig Auswahl und mit KKND Krossfire tun sie bestimmt keinen Fehlgriff – das grundsätzliche Gameplay und das durchdachte Level-Design sorgen für ähnliche Strategie-Marathons wie bei der stärkeren Konkurrenz!



In dieser Mission lautet das Ziel anfangs, eine Ölquelle zu finden und in ihrer Nähe einen neuen Stützpunkt aufzubauen.



Mit den schweren Einheiten unten rechts wird hier der bloßgelegten Basis des Computergegners ein jähes Ende bereitet.

INFO VERGLEICH

1. Warcraft II	Blizzard Entertainment	92%
2. Command & Conquer – Alarmstufe Rot	Westwood Studios	90%
3. Command & Conquer	Westwood Studios	88%
4. KKND Krossfire	Melbourne House	84%
5. Z	Bitmap Brothers	63%

Gegenüber der harten Konkurrenz durch Warcraft II und die Command & Conquer-Reihe fällt KKND Krossfire etwas ab, der einzige noch direkt vergleichbare Titel ist das enttäuschende Z der Bitmap Brothers.



Im Verlauf des Spiels können Sie oft die nächste zu spielende Mission wählen, ganz umgehen können Sie unliebsame Aufträge jedoch nicht.

schemas an Konsolenstandards (hier wird gar nicht erst versucht, eine Maussteuerung inkl. des Genre-typischen „Kästchenziehens“ zu simulieren!) hervorragend. Auch die vorbildliche Handhabung der Einheiten in Gruppen trägt ihren Teil dazu bei. Grafisch ist das Spiel aber beileibe kein Höhenflug, denn die Hintergründe sind meist trist und die Einheiten ebenso detailarm wie spärlich animiert. Wurden wir in unserer Preview-Version noch davon verschont, bietet die fertige Fassung von KKND Krossfire einen Soundtrack, der schon nach kurzer Zeit zum Abdrehen des Tons motiviert. Die Musikstücke passen sich dabei übrigens sowohl der Spielsituation als auch der gewählten Partei an – zumindest mit den Überlebenden bleibt die Soundkulisse so weitgehend erträglich. Wer von den normalen Singleplayer-Karten genug hat, kann sich

DER MULTIPLAYER-MODUS ENTtäUSCHT. HIER WÄRE AUF JEDEN FALL MEHR DRIN GEWESEN!

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

an einer der zehn Maps im Kaos-Mode versuchen – hier kann ein zweiter Spieler per Splitscreen ins Spiel einsteigen. Eine dritte

Partei kann wahlweise vom Computer übernommen werden (vor dem Start werden noch die Bündnisverhältnisse festgelegt), allerdings sind immer nur zwei der drei Einheitentypen (Menschen, Mutanten, Roboter) auf einem Spielfeld möglich, so daß



„Wie Sie sehen, sehen Sie nichts!“ – dieser Screenshot verdeutlicht, wie schlecht die einzelnen Sprites für die normalen Einheiten definiert sind.

bei drei Parteien eine Gruppe doppelt vertreten ist. Das Spielfeld ist dabei übrigens – genau wie bei den Singleplayer-Missionen – immer relativ klein und übersichtlich gehalten.

Michael Pruchnicki

TEST ERGEBNIS

KKND Krossfire überzeugt spielerisch, kommt aber nicht an die Konkurrenz aus dem Hause Westwood oder Blizzard heran. Mit einer etwas stärkeren Präsentation und einigen neuen Ideen wäre es zu einem echten Toptitel geworden, doch auch so bleibt es eine gute (dritte) Wahl.

Titel	KKND Krossfire
Genre	Strategie
Spieler	1-2 (Splitscreen)
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	45 Singleplayer, 10 Multiplayer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Melbourne House
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
59%	64%	86%	84%

TEUFLISCH GUT!

Sony Playstation – Spiele

A Bug's Life *	89,99
Akuli – The Heartless *	99,00
All Star Tennis '99	89,99
Apocalypse	99,99
Asterix *	99,99
Big Air *	89,99
Breath of Fire 3	99,99
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
Devil Dice	79,99
Fifa Soccer '99	89,99
Formel 1 '98	99,99
Global Domination *	89,99
Gran Turismo	99,99
John Madden NFL '99	89,99
Kingsley *	89,99
Megaman Legends *	89,99
Moto Racer 2	89,99
NBA Live '99	89,99
Need for Speed 4 *	89,99
NHL Hockey '99	89,99
Oddworld: Abe's Exoddus	89,99
Premier Manager '99 *	88,00
Prince Naseem Boxing *	89,99
Pro 18 World Tour Golf *	89,99
Pro Pinball: Big Race USA	89,99
Rayman 2 *	88,00
Road Rash 3D	89,99
Rollcage *	89,99
Soul Reaver *	99,99
Sports Car GT *	89,99
Spyro the Dragon	89,99
Street Skater *	89,99
T'ai Fu *	99,99
Tekken 3	99,99
Tenchu	99,99
Theme Hospital	89,99
Tiny Tank *	89,99
TOCA Touring Car Championship 2	89,99
Tomb Raider 3	99,99
WCW / NWO Thunder *	99,99
Wild Arms	79,99
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
Grand Theft Auto (Platinum Edition)	49,99
Hercules (Platinum Edition)	49,99
Int. Superstar Soccer PRO (Platinum Ed.)	49,99
Lemmings (Platinum Edition)	49,99
Lost World: Jurassic Park (Platinum Ed.)	49,99
Mickey's Wild Adventure (Platinum Edition)	49,99
Oddworld: Abe's Odyssey (Platinum Ed.)	49,99
Pandemonium 2 AKTION!	49,99
Resident Evil 1 (Platinum Edition)	49,99
Soviet Strike (Platinum Edition)	49,99
Tekken 2 (Platinum Edition)	49,99
TOCA Touring Car 1 (Platinum Edition)	49,99
Tomb Raider 1 (Platinum Edition)	49,99
V-Rally (Platinum Edition)	49,99
Sony Playstation – Zubehör	
Sony Playstation incl. Dual Shock Pad	249,00
AV-Kabel	19,99
Control Pad (div. Farben)	je 19,99
Cyber Shock Pad (Blaze) *	59,99
Dominator-Joystick	59,99
Double Shock Control Pad	49,99
Infrared-Joy pads (1 Paar)	79,99
Memory Card 1 MEG (div. Farben)	je 19,99
Predator 2 Lightgun incl. Fußpedal	69,99
PSX Glove (Handschuh als Control Pad)	109,99
RGB-Scart-Kabel	19,99
Scorpion Lightgun	69,99
Thrustmaster Formula Race Pro Lenkrad	159,99
Thrustmaster Shock Hammer Pad	59,99
Top Drive-Lenkrad Plus incl. Pedale	129,99
X-Ploder Schummelmodul	79,99

Weitere Highlights:

Tiger Woods '99

Sony Playstation *

88,-

F1 Racing Simulation 2

Sony Playstation *

88,-

Unser Tip des Monats:

Metal Gear Solid

Ende Februar hat das Warten ein Ende!
Das heiß ersehnte Action-Adventure aus dem Hause Konami ist nun endlich fertig! Es erwartet Sie eine packende Agentenstory mit innovativem Gameplay!

Sony Playstation *

99,-

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Soul Blade

Sony Playstation

44,-

Moto Racer 1

Sony Playstation

44,-

Versus

Sony Playstation

44,-

Forsaken

Sony Playstation

44,-

Shanghai

Sony Playstation *

99,-

KKND – Krossfire

Sony Playstation *

99,-

Warzone 2100

Sony Playstation *

99,-

Muß man haben!

Bust-A-Move 4

Sony Playstation *

66,-

Populous The Beginning

Sony Playstation *

88,-

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 – Friedr.hain 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 Friedenthal	Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Versandzentrale

Media Point AG

Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 16% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. 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-NB-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!





In manchen Situationen funkeln mehr Lichter gleichzeitig als am Weihnachtsbaum.



Die Outworld bietet glühende Lavaströme, sprudelnde Vulkane und sogar einen Schnellzug.



Der schummrige Stadtpark ist eine der zahlreichen Abkürzungen.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Psygnosis

ROLLCAGE

PLAYSTATION
ZONE HIT

Am Anfang war WipEout. Dann durchbrach WipEout 2097 die Schallmauer. Und mit Rollcage gelingt es Psygnosis erneut, den Trend im High-Speed-Sektor zu setzen. Denn das futuristische Buggy-Rennen entflammt Bildschirm und Motivation gleichermaßen.

Nach dem fulminanten Intro, das verspricht, was das Spiel dann auch halten kann, wählen Sie zwischen dem Liga-Modus, den Zeitrennen oder drehen an den Optionen. Spätestens bei der Fahrzeugwahl wird Ihnen die Besonderheit der Buggies bewußt. Die metallisch

glänzenden, keilförmigen Flitzer sind mit derart hohen Reifen ausgestattet, daß Sie nach einem Überschlag einfach durchstarten können. Natürlich sind die Kurse, die auf einer Insel, nahe einer Eisstation, auf einem roten

Mond oder in einer Mega-Stadt stattfinden, auf diese Fähigkeiten zugeschnitten. Im Rennen gegen die Computermeute düsen Sie durch Steilkurven, verbeißen sich in Felswände oder setzen sich mit kilometerweiten Sprüngen vor das Feld. Wer die Steuerung beherrscht, kann sich spiralenförmig durch Tunnel schrauben oder mit gewagten Manövern durch Schikanen und Lavatrichter fetzen. Der Turniersieger wird mit gerenderten Zwischensequenzen, neuen Fahrern oder Spielmodi belohnt. Diese Aufzählung muß noch um den furiosen Zwei-Spieler-





Da war ich schon! Von den Hafenanlagen steht nur noch der Ladekran.

Modus, der ohne Geschwindigkeitseinbußen läuft, und die Einstellung spiegelverkehrter Kurse ergänzt werden. Doch nicht diese Vorzüge sind es, die Sie auch dann, wenn alle Schwierigkeitsstufen gemeistert sind, immer wieder an den Controller zurückkehren lassen. Die kluge Auto Correct-Taste richtet Sie wieder aus, wenn Sie sich hoffnungslos in der Landschaft verkanntet haben. Das großzügige Streckendesign läßt Sie viele Schleichwege entdecken. Und ein ergiebiges Waffensystem, das nicht nur großartige Effekte präsentiert, sondern sich auch perfekt in das Gameplay einfügt, garantiert viel Freude mit diesem Silberling.

Die numerierte Rakete

Rollcage-Piloten haben zwei Extraslots, die durch das Überfahren entsprechender Symbole gefüllt werden. Neben dem Turbo und einem Schutzschild gibt es mehrere Waffensysteme, mit denen Sie Ihre Widersacher von der Fahrbahn schleudern können. So dürfen Sie einen Streckenabschnitt vereisen, eine Standard-Rakete abfeuern oder den Führenden mit der „Nummer 1“-Rakete überraschen. Nützlich ist auch das Stop-Symbol, mit dem Sie Ihre Konkurrenten in den Kriechgang befördern. Sind gerade keine Gegner in Sicht, visiert das Zielsystem die Randbebauung an. Dann pulverisieren Sie eben Absperrungen, Werbetafeln oder Gebäudekomplexe. Bei Maximalgeschwindigkeit können Sie Steinbrocken, Statuen oder Raumstationen auch dadurch zerstören, daß Sie einfach hindurchfahren.

Blendende Grafik

Die Grafik von Rollcage erfüllt alle Ansprüche, die ein Hit-Kandidat in dieser Kategorie aufbringen muß. An den Streckenrändern sehen Sie neben den Elementen, die Sie mit Ihrem Buggy zerreißen können, einige hervorstechende Fixpunkte. In der Eiswüste ragt ein gestrandetes U-Boot aus dem Wasser, auf der Insel liegt ein Schiff vor Anker und in der Großstadt zielen Sie über eine verminten Brücke. Geradezu überwältigend sind die Licht- und Waffeneffekte ausgefallen, die so knallig sind, daß man

INFO KNALL & FALL

Zu den Vorzügen von Rollcage gehört, daß Sie mit dem robusten Buggy ganze Häuserblocks zum Einsturz bringen können. Außerdem rollen Sie – genügend Speed vorausgesetzt – einfach durch Felsbrocken oder zerpfücken die Randbepflanzung. Die Möglichkeit, auf jedem Kurs nahezu jedes Objekt abseits der Straße pulverisieren zu können, ist ein neuer Aspekt, der viel zum Spielspaß beiträgt. Was Sie nicht unter die Räder bekommen, fackeln Sie mit den Raketen ab. Wenn Sie gründlich aufräumen, steht am Ende nicht einmal mehr das Start-/Zielschild.



Wenn Sie nahe an einer Sprengung vorbeidüsen, werden Sie kurz geblendet.



Von der Palme bleiben nur noch die Wedel übrig, die durch die Luft gewirbelt werden.



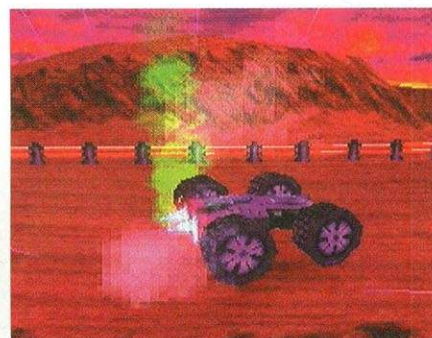
Gruß ans Vorbild: Die Werbetafeln können mit Raketen zerschossen werden.

BEI ROLLCAGE LÄSST SICH FAST ALLES ZERSTÖREN - DAS „FAST“ LERNEN SIE KENNEN, WENN SIE VON EINEM ENTGEGENKOMMEN-DEN ZUG ÜBERROLLT WERDEN ODER GEGEN EINEN BETONBLOCK KNALLEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

sich eine Sonnenbrille auf die Nase setzen möchte. Und auch beim Faktor Geschwindigkeit verbuchen ATD keine Verluste: Das Spiel prescht in einer Frame-Rate davon, die es Sie wirklich spüren läßt, wenn 300 km/h auf dem Tacho angezeigt werden.

Neben den knalligen Soundeffekten und der dezenten Begleitmusik, die zwischen Ambient



Die Replay wird aus Close-Ups, mehreren Kamerawinkeln und der Ego-Perspektive geschickt zusammengeschnitten.



Straßenlaternen und Hochhäuser erhellen die nächtliche Verfolgungsjagd.



Straßenlaternen und Hochhäuser erhellen die nächtliche Verfolgungsjagd.

VERZWEIGUNGEN, ABKÜRZUNGEN UND FAHRZEUGE, MIT DENEN SIE SICH AN TUNNELWÄNDEN ENTLANGSCHRAUBEN KÖNNEN - SO MUSS EIN INTELLIGENTES RENN-SPIEL AUSSEHEN!

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

und Breakbeat angesiedelt ist, sei noch die raffinierte Replay-Funktion erwähnt. Bei Rollage ist es ein Vergnügen, sich im Nachgang anzusehen, wie man eine Spur der Verwüstung hinterlassen und die Konkurrenz weggeblasen hat.

INFO VERGLEICH

1.	Gran Turismo	SCEE	94%
2.	Rollage	Psygnosis	90%
5.	WipEout 2097	Psygnosis	89%
13.	WipEout	Psygnosis	87%
41.	S.C.A.R.S.	Ubi Soft	78%

Den Genreführer kann Rollage zwar nicht aus der Kurve schleudern, dafür aber das Feld der futuristischen Rennspiele gehörig aufmischen. Dank der innovativen Fahrzeugmechanik und der Einbeziehung der Umgebung in das Spielgeschehen setzt sich der Titel knapp vor die WipEout-Phalanx und reißt die Führung in der Überschall-Liga an sich. Nur die Musik erreicht nicht den Kultstatus der WipEout-Tracks.



Im Neoto-Tunnel baut sich gerade ein atemberaubender Lichteffect auf.

Hier hat man zudem die Möglichkeit, mitzubegeben, was in den Momenten geschehen ist, in denen man von einer bildschirmfüllenden Detonationswelle geblendet wurde.

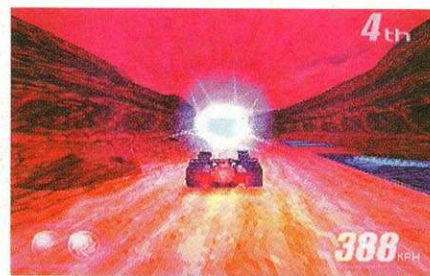
Überraschungen inklusive

Das Gameplay profitiert von Geheimwegen, die manchmal nicht breiter als Ihr Buggy sind. Dank der zarten Analogsteuerung können Sie so abgestuft eingreifen, daß Sie selbst dann die Kontrolle über Ihr Reifengeschloß behalten, wenn Sie den Himmel in einem wahnwitzigen Winkel an sich vorüberziehen sehen. Und Psygnosis hat für weitere Überraschungen gesorgt: In einem Tunnel überholt Sie ein Raumschiff, auf dem Lava-Parcours verkehrt ein Zug und die Straßen von Neo-Tokyo sind derart mit Beschleunigungspfeilen gespickt, daß man sich fragt, welche Bestzeiten sich hier herausfahren lassen. Rollage geht ab wie eine ziel-suchende Rakete – und das Beste ist, daß gute Piloten auch noch so lange mit dem Geschloß Schritt halten können, bis es im Ziel einschlägt!

Florian Brich



Wer die Gerade mit Vollgas nimmt, sieht die Gebäude förmlich an sich vorbeifliegen.



Mit der Slowdown-Waffe reißen Sie ein Loch ins Raum-Zeit-Gefüge.



Wer alle Beschleunigungspfeile erwischen will, muß die Tunneldecke befahren.



FLORIAN

MEIN FAZIT: SUPER

Schon bei der Begutachtung der Vorabversionen war ich versucht, ein „Super“ zu verteilen. Da Psygnosis diesem ersten Eindruck auch mit dem fertigen Spiel gerecht geworden ist, können Piloten des künftigen Jahrtausends bedenkenlos zugreifen. Dank des ausgefeilten Extrawaffensystems, der donnernden Effekte und des neuen Fahrzeugtyps, der durch seine Möglichkeiten zusätzlich motiviert, schlägt Rollage sogar knapp die Konkurrenz aus dem eigenen Lager. Die nicht-linearen Kurse und interaktiven Streckendetails, an denen Sie Ihre Zerstörungswut austoben können, sind richtungsweisend für das gesamte Genre und lösen das vergleichsweise geradlinige WipEout 2097 ab.

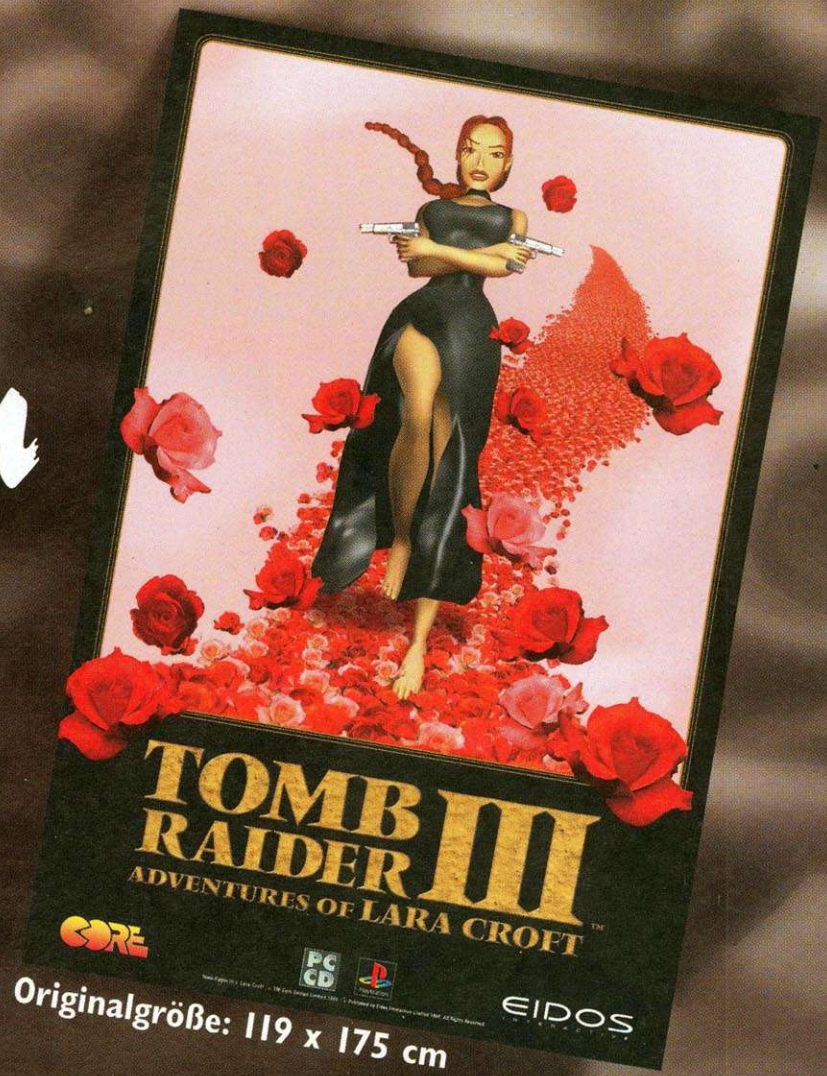
TEST ERGEBNIS

Rollage ist tadellos programmiert und zündet ein Blitzlichtgewitter, in dem das Gameplay nicht verloren geht. Daß die Grafik phasenweise grobe Pixel erkennen läßt, fällt dank der hohen Frame-Rate nur auf, wenn Sie abbremsen!

Titel	Rollage
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	13 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	ATD
USK-Freigabe	tba.
Release	12. März 1999

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
92%	86%	91%	90%

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!

Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

RUNNING WILD

Rennspiele gibt es auf der PlayStation wie Sand am Meer – und trotzdem schafft es Sonys Running Wild, da mühelos hervorstechen! Denn dieses ungewöhnliche Spiel geht einen ganz eigenen Weg, hier wird der Begriff „Renn“ Spiel mal wirklich wörtlich genommen!

Benso ungewöhnlich wie die Idee, die Kontrahenten ihre Rennen zu Fuß austragen zu lassen, ist hier deren Teilnehmerfeld: Zebra Brazz, Hase Gwynne, Elefant Borist, Widder „The General“, Stier Coronado und Pandabär Mei Ling stehen zur Wahl. Da die Figuren nicht allzu ausgeflippt designt wurden, richtet sich Running Wild schon alleine dadurch deutlich an jüngere Spieler. Die Rennen finden in allen möglichen Landschaften statt, um die Strecken optisch möglichst abwechslungsreich zu gestalten. Auf dem niedrigen Schwierigkeitsgrad führen die Rennen über vier Kurse: die Antarktis, eine Wüstenstase, einen Stadtabschnitt inkl. ausgedehntem Ausflug in die Kanalisation und eine Vulkangegend. Auf „Medium“ kommt der fünfte Dschungel-Level hinzu und auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad noch ein finaler sechster Kurs – doch vorher will noch die jeweils niedrigere Stufe erfolgreich beendet sein. Und als Erfolg gilt bei Running Wild nur der erste Platz – wer sich hinter einem Computer-



Dieser dornige Abschnitt des Wüsten-Levels gehört zu den schwierigsten im Spiel. Ein falscher Sprung kann gleich mehrfachen Kontakt mit dem Gestrüpp bedeuten.

gegner platziert, muß auf seine Continues zurückgreifen. Wer mit Rennen gegen den Computer nicht glücklich ist, kann natürlich auch einen Multiplayer-Modus via Splitscreen nutzen, bei dem mit einem Multitap sogar bis zu vier Spieler teilnehmen können. Hierbei hat man die Wahl zwischen einer horizontalen oder einer vertikalen Teilung. Ungewöhnlich dabei: Wer den vollwertigen Bildausschnitt des 3-/4-Spieler-Modus' einem halben Screen vorzieht, kann auch dessen kleine Bildschirmviertel für den 2-Spieler-Modus anwählen.



Die Nachwirkungen einer fiesen Extrawaffe: Zebra Brazz erreicht hier nur noch im putzigen Miniformat das Ziel.

Auf der Suche nach der Ideallinie

Wer bei Running Wild die Strecken nach der normalen Rennspiel-Logik abläuft, hat später keine Chance. Vielmehr führt das systematische Abgrasen aller greifbaren Extras zum Sieg. Diese sind in jeder neuen Runde wieder an ihrem alten Platz, so daß bloßes Auswendig-



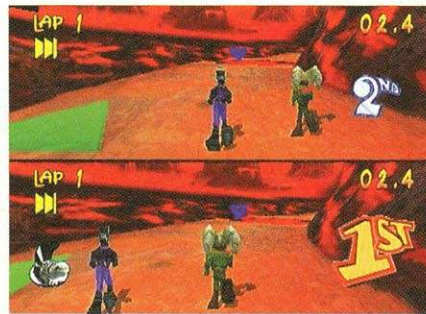
Wie bei jedem anständigen Rennspiel kann man ein beendetes Rennen noch einmal im Replay ansehen.



Weiter hinten ist der Effekt einer abgefeuerten Extrawaffe zu erkennen. Grafisch sind diese Schockwellen aber weniger beeindruckend.



Split-screen-Vielfalt: Bei zwei Spielern kann nicht nur zwischen einem horizontal und einem vertikal geteilten Bildschirm gewählt werden, auch zwei Viertelscreens wie im 4-Player-Modus sind möglich. Der Vorteil dabei ist das erweiterte Blickfeld, der Nachteil: Man kann weniger erkennen.



lernen schon große Vorteile bringt. Neben den essentiellen Boni, die Ihre Spielfigur in verschiedenen Stufen beschleunigen, finden sich auch negative Extras, die die Geschwindigkeit wiederum reduzieren. Merkwürdig seltener, aber in höheren Spielstufen umso wichtiger, sind offensive Extras wie z. B. unterschiedliche Angriffsarten

(dargestellt als Fadenkreuz, die genaue Art des Angriffs wird ausgelöst),

Unverwundbarkeit oder die kurzfristige Fähigkeit zu fliegen. Daß es bei Running Wild erst in letzter Linie auf gute Kurventechnik ankommt, zeigt eigentlich schon der standardmäßig eingeschaltete Autorun-Modus, bei dem man meistens nur noch lenken und springen muß. Wer mehr Kontrolle über sein Tier haben will, kann natürlich dieses Feature ausschalten und in den Kurven jederzeit mit den vorderen L/R-Tasten einen noch stärkeren „Lenkeinschlag“ herausholen. Dadurch ergibt sich vor allem die Möglichkeit, die Stages in Ruhe nach Abkürzungen und wichtigen Extras abzusuchen. Die Abkürzungen sind zwar ziemlich zeitsparend, aber oft auch recht schwierig, so daß sie erst mit ent-

sprechender Übung überhaupt zu einem Vorteil werden. Und wer bei Running Wild erst einmal in einen Lavastrom gefallen ist, hat oft genug Schwierigkeiten, wieder direkt auf die Strecke zu gelangen. Manchmal stehen die begehbaren Plattformen auch gerade so weit auseinander, daß man nach einem Fehler an der ersten auch

gleich über die nächste hinwegschleudert, wo ein weiteres Hindernis wartet. Da im Gegen-

satz zu unser Preview-Version das Dual Shock-Pad voll unterstützt wird, gibt's nicht nur eine feinfühligere Analog-Steuerung, sondern auch heftige Rumble-Einlagen.

Nette Grafik, und weiter?

Running Wild kann mit einer technisch sehr sauberen Grafik überzeugen. Grafikfehler sind bis auf einige ungewollte Blicke durch die Wände an den Seiten eher selten, die Landschaften sehen trotz deutlicher Pixelbildung recht ordentlich aus. Was mir besonders positiv aufgefallen ist, war die erstaunlich hohe Frame-Rate, die für einen sehr guten Gesamteindruck sorgt. Der Hauptkritikpunkt an Running Wild ist wohl der

DAS ABGRASEN DER WICHTIGEN EXTRAS AN AUSWENDIG GELERNTEN POSITIONEN WIRD SCHNELL ZUR PLATTEN ROUTINE.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

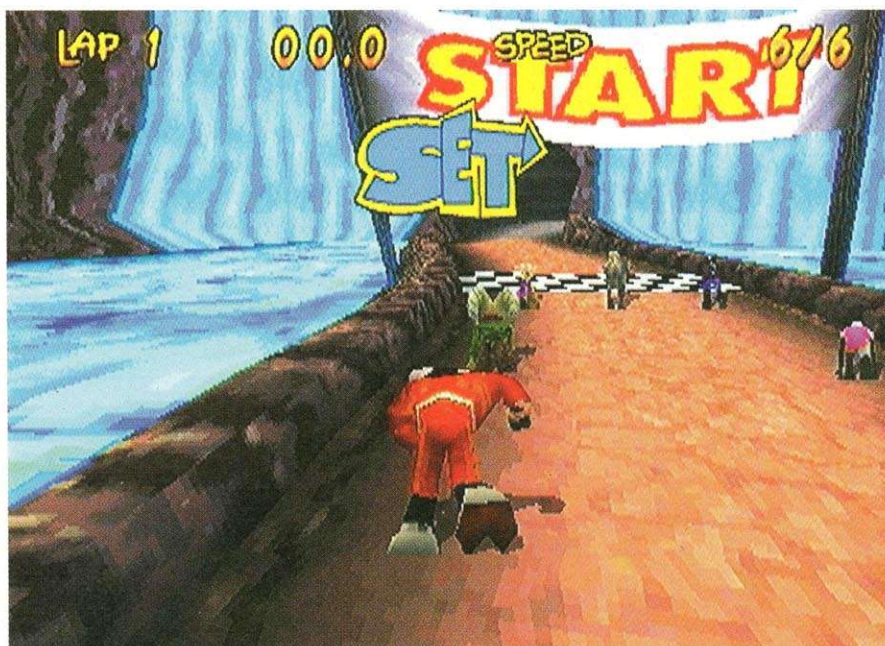
MEIN FAZIT: GUT

MICHAEL

Running Wild leidet in erster Linie am unausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Ist es anfangs noch kein Problem, die Gegner abzuhängen, ist das Spiel schon auf der Medium-Einstellung ein recht harter Brocken. Schade, da es ansonsten gerade für jüngere Spieler sehr gut geeignet wäre. Da der bei solchen Titeln oft enorm spaßige Multiplayer-Modus auch nicht so recht für Begeisterung sorgen kann, gibt es nur ein Fazit: Ohne die gute Technik wäre Running Wild leider nur biederes Mittelmaß.

Schwierigkeitsgrad: Während das Spiel gemächlich beginnt, geht es schon auf „Medium“ ziemlich zur Sache. Spätestens nach dem Auffinden aller Abkürzungen dürfte bei Running Wild die Luft raus sein. Der potentielle Trümpf, der 4-Spieler-Modus, sorgte in der Redaktion auch nicht gerade für Wellen der Begeisterung. Da Running Wild in der Praxis schon ziemlich zum Bereich Geschicklichkeit/Jump&Run tendiert und weniger an traditionelle Rennspiele erinnert, haben wir übrigens diesmal trotz des Testumfangs auf den üblichen Vergleichskasten verzichtet.

Michael Pruchnicki



Der Wasserfall in der Dschungel-Stage kann optisch leider nicht ganz überzeugen, da unverständlicherweise keinerlei Transparenz-Effekte benutzt werden.

TEST ERGEBNIS

Die professionelle technische Ausführung kann bei Running Wild leider nicht ganz über das etwas uninspirierte Gameplay hinwegtäuschen. Hinzu kommt noch der unausgewogene Schwierigkeitsgrad, der die Rennen zu einer gnadenlosen Jagd auf sämtliche greifbaren Extras werden läßt.

Titel	Running Wild
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4 (Multitap)
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Strecken
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Blue Shift Inc./989 Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	26. März 1999

GRAFIK 77% SOUND 73% SPASS 67% GESAMT-WERTUNG 70%

Shoot 'em Up, 1-4 Spieler, Psygnosis

RETRO FORCE

Einen für europäische Verhältnisse recht ungewöhnlichen Shooter präsentiert Psygnosis mit seinem neuen Titel Retro Force. Doch allem äußeren Anschein zum Trotz hat es das Teil in sich...

Die Erde (?) um die Jahrtausendwende – nicht die uns bevorstehende, sondern wir schreiben das Jahr 2999. Der Himmel wird von einem monströsen Raumschiff verdunkelt, aber die vierköpfige Einheit der Retro Force ist schon zur Stelle, um die Eindringlinge zu vertreiben. Wie es kam, weiß wohl keiner so genau, aber inmitten des Kampfgetümmels werden unsere vier Helden durch eine Art Zeitschleuse in eine andere Welt katapultiert, in der es fortan ums nackte Überleben geht. Abstrakte Geschichten, in denen es gilt, die Welt vor dem Untergang zu retten, sind für das Shoot 'em Up-Genre ja nichts Neues. Anstelle von muskulösen Hünen, die die Bordfeuerwaffen ihrer windschnittigen Jets sprechen lassen,

stehen diesmal aber doch recht seltsame Charaktere im Rampenlicht. Zwei Kinder, eine kugelbauchige Kullerkatze sowie ein blechdosenartiger Roboter bilden ein äußerst japanophiles Quartett, das hierzulande auf Ballerfrecks eher abstoßend als motivierend wirken dürfte.

Ungewöhnliches Gameplay

Einzel, paarweise oder als Staffel dürfen entsprechend den Titelhelden auch bis zu vier Spieler an dem Kreuzzug gegen das Böse teil-



Die meisten Endgegner besiegt man weniger mit Geschick als vielmehr durch beharrliche Ausdauer.



Zwischen diesen Häuserzeilen beginnt Ihre erste Mission. Wichtig ist dabei nicht nur die Flugrichtung, sondern auch die Höhe.

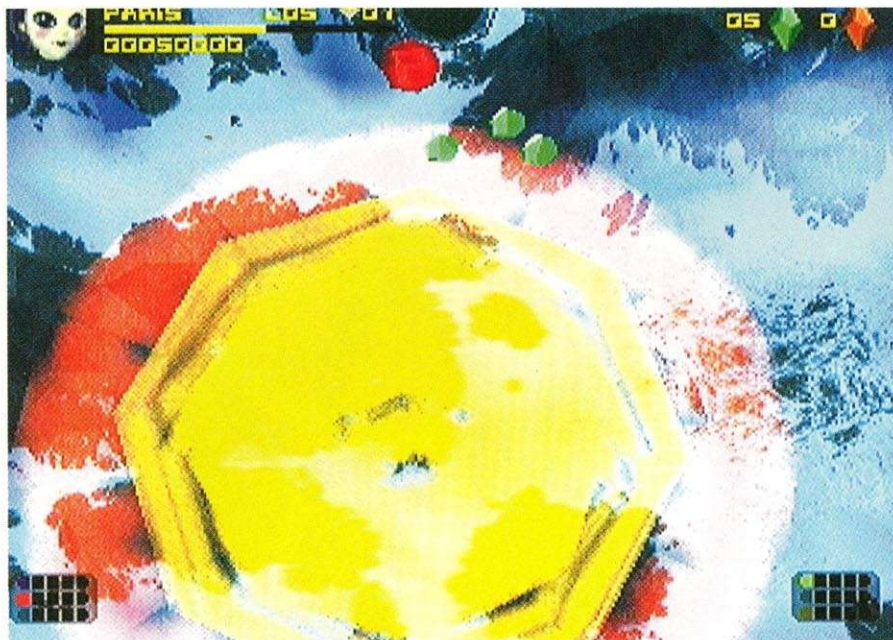


Hawtin Raydar, Paris Tetsud, der Roboter Sinclair sowie PI sollen diesmal die Welt vor dem Untergang bewahren. Sie dürfen sich Ihren Favoriten aussuchen.

nehmen. Neben dem üblichen Arcade-Mode bietet dabei der abwechslungsreiche Kampf in einer Staffel, bei dem der nächste Spieler dort fortfährt, wo der andere abgeschossen wurde, eine willkommene Abwechslung zur üblichen Vorgehensweise. Zwar muß man mit langen Ladezeiten vorlieb nehmen, dafür wird man mit beeindruckenden perspektivischen Grafiken belohnt, die ihresgleichen suchen. Zwischen Häusern, weiten Ebenen, Bergschluchten und technischen Einrichtungen zoomt die Kameraführung von der vertikal scrollenden Draufsicht abwechselnd in eine Art ISO-3D-Ansicht oder auch eine reine Verfolger-Perspektive. Selbst aus der Vogelperspektive gilt es die Flughöhe zu beachten, sei es, um nicht an irgendeiner Bergkuppe hängen-zubleiben, oder um gegnerischen Angriffen mit einer raschen Aufwärtsrolle kurzzeitig zu entkommen. Ihre Feuerkraft resultiert grundsätzlich aus drei verschiedenen frontalen Schüssen sowie ebensovielen bodengerichteten Waffensystemen, welche mit den Richtungstasten aktiviert werden. Der



Die Überleitungen zwischen den einzelnen Stages wurden sehr schlicht gehalten.



Die Smartbomb wird selbstverständlich mit einer gewaltigen Explosion dargestellt.

Frontlaser besitzt zwar die größte Durchschlagskraft, in spritreichen Abschnitten zieht man mitunter jedoch lieber den etwas schwächeren Streuschuß vor, wohingegen der Dauerbeam sich besonders dann eignet, wenn

man sich fest an die Fersen eines größeren Objektes heften will. Entferntere Bodenstellungen werden mit ein paar kleineren Bomben eingeschert, die schweren Kaliber verdunsten – bedingt durch ihre höhere Sprengkraft – mitunter auch mehrere Ziele zugleich. Etwas mühselig

dagegen erscheint der Einsatz einer Strahlenkanone, dafür lassen sich aber alle Systeme zudem auch noch mehrstufig verstärken. Erreicht wird dies mittels unterschiedlicher Sammelitems oder auch mit Bonus-Diamanten. Einige wenige gigantische Feuerstürme lassen sich mit Hilfe von Smartbombs erzeugen, der vierte Aktionsbutton bleibt schließlich begrenzt sammelbaren Extrawaffen, wie Zielsuchraketen und ähnlichem, vorbehalten.

Hochwertiger Spielaufbau

Obwohl sich verschiedene Gegner von Level zu Level immer wieder in ähnlicher Form wiederholen, bleibt doch jeder Abschnitt für sich stets eine Herausforderung. Bewirkt wird dies vor allem durch die interessante perspektivische Darstellung: Felsen und Gebäude ragen steil in den Himmel; dazwischen sind die Ziele versteckt, polygonartige Objekte, die entsprechend der Kamera-Ansicht in realistischer Art und Weise heranzoomt werden.

So umkurvt man im ersten Abschnitt mehr oder weniger enge Häuserschluchten und durchquert verschneite Bergregionen. Durch den „Wald des Kristalls“ gelangt dann man weiter zu einer heißen Vulkanlandschaft... Wie in anderen Shoot 'em Up-Games gehört natürlich auch eine Vielzahl an Zwischen- und Endgegnern zum Gesamtbild.

Untermal von eingängigen Musikstücken mit etwas ausdruckslosen FX, bietet Retro Force drei Schwierigkeitsstufen. In der leichtesten Einstellung kommen

selbst Anfänger auf Anhieb relativ weit. Den nächsten Schritt zur Medium- oder Hard-Einstellung bilden nicht nur gefährlichere Gegnerformationen, sondern sinnvollerweise wird dieser verstärkte Krafteinsatz auch mit einem höheren Faktor für die Highscore-Wertung multipliziert. Das bewußt plastisch gehaltene Level-Design verbindet das Flair eines actionreichen Horizontalscrollers mit dreidimensionalem Vorstellungsvermögen und Geschick. Neben einem reich bestückten Waffenarsenal bietet das Gameplay ständig neue Herausforderungen, ohne daß man dabei auf übertrieben schwere Stellen stößt. In dieser Hinsicht ist Retro Force jederzeit empfehlenswert.

Oliver Preißner

INFO VERGLEICH

1.	Nuclear Strike	Electronic Arts	86%
3.	Parodius Deluxe	Konami	83%
8.	Retro Force	Psygnosis	78%
11.	Asteroids 3D	Activision	75%
12.	G-Darius	THQ	70%

Gegen Electronic Arts' Strike-Saga und Spielhallenklassiker wie R-Type oder Parodius kommt Retro Force leider nicht an, allerdings kann sich das Spiel unter anderem auch durch den 4-Spieler-Modus im oberen Wertungsbereich platzieren.



Aus dieser Sicht lassen sich gegnerische Flugzeuge nicht so leicht treffen.



Das Scrolling geht auch bei vielen Objekten niemals in die Knie.



MEIN FAZIT: GUT

Obwohl die japanophil-kindliche Retro Force-Crew sich jenseits meines üblichen Geschmacks befindet, bietet das Gameplay alles, was ein echt gutes Shoot 'em Up ausmacht. Nach einem argwöhnischen ersten Testflug ließ mich das Spiel schon bald nicht mehr los. Manche Passagen – insbesondere bei den Endgegnern – sind mir etwas zu langatmig ausgefallen.

TEST ERGEBNIS

Wer auf knallharte Shoot 'em Up-Action steht, wird angesichts der gebotenen Grafik sein Gesicht etwas verziehen. Retro Force bietet von intelligenten und abwechslungsreichen Gegnerformationen bis hin zum phantasievollen Level-Design dennoch alles, um jedermann dauerhaft motivieren zu können.

Titel	Retro Force
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	–
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	12. März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
76%	70%	78%	78%



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

Action, 1-2 Spieler, Psygnosis

ELIMINATOR

Eine Mischung aus Rennspiel & 3D-Shooter von Psygnosis ist seit kurzem im Handel. Wir haben die kuriose Mischung eingehend studiert...

Den Namen Eliminator trägt der neue Titel, für den das Programmiererteam Magenta Software verantwortlich zeichnet, zu Recht: Tatsächlich gilt es im Spielverlauf nahezu alles auszulöschen, was einem in die Quere, sprich vor die Geschützläufe des Kampfgleiters kommt. Die Story spielt irgendwo in einer Hightech-Welt, in der Strafgefangene (der Knastvorspann erinnert ein wenig an den Film *Fortress – Die Festung*) in einem tödlichen Unterhaltungsspektakel um ihr Leben kämpfen müssen. Stimmt, auch das klingt ein wenig nach einem Kassenschlager-Verschnitt aus den Kinos, und so entern wir voller Erwartung die erste Stage.

„Sie haben keine Chance – also nutzen Sie sie!“

Zur Verteidigung Ihres Lebens – insgesamt haben Sie fünf davon – stehen Ihnen vier verschiedene Raumschiffe zur Auswahl. Mit den bedeutungsvollen Namen „Freedom“, „Liberty“, „Survivor“ und „Redeemer“ weisen sie individuelle Eigenschaften in puncto Steuerung, Geschwindigkeit sowie der Stärke ihrer Schutzschilde auf, tatsächliche Unterschiede im Kampfeinsatz nimmt man jedoch kaum wahr. Ähnlich wie in dem Rennspiel-Highlight *Wipeout 2097* schweben die Gleiter nur wenige Zentimeter über dem Boden und besitzen eine erstaunliche Wendigkeit, mit der sie durch die einzelnen Levels dirigiert werden müssen. Die oberen Richtungstasten sind für seitliche Drifts re-



Auf einer Großbildleinwand wird der Kampf live für die Zuschauer übertragen.

P-113 DUAL IMPACT GAMEPAD

- Dual-Analog- / Dual-Stick-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 16 Funktionstasten
- Drei Spielmodi
- Zwei Daumen-Kontroll-Sticks

unverbindl. Preisemph.

DM 49,99

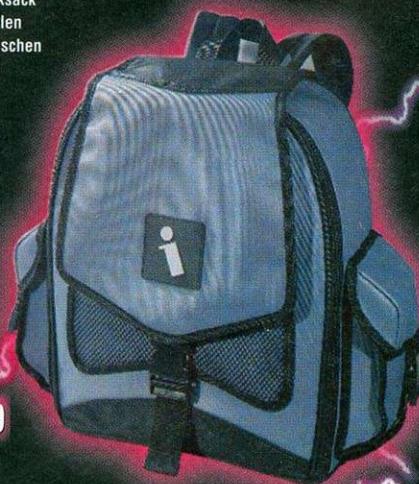


SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- 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.



Zwei Spieler können sich ausschließlich gegenseitig bekämpfen.



Hier kommst du nicht weiter. Bestimmt hast du noch einen Gegner übersehen, der zuvor eliminiert werden muß.

serviert, mit dem oberen Aktionsbutton wird ein blitzschneller 180 Grad-Flip ausgeführt. Der Rest funktioniert dann in etwa so wie bei einem Autorennspiel, wohingegen hier die seitlichen Randbefestigungen grundsätzlich nicht überfahren werden können. Jeder der insgesamt acht Levels bildet eine geschlossene Arena, die aus größeren freien Flächen und einem straßenartigen Wegenetz besteht. Man kann sich darin jedoch nur bedingt frei bewegen, vielmehr wird man am Weiterkommen durch rote Laserbarrieren gehindert, die man vornehmlich durch das Vernichten feindlicher Objekte deaktivieren muß. Die Ac-

tion-Komponente ist dann schließlich auch das, was dem Spiel die nötige Würze verleihen soll. Leider ist dabei jedoch der Schwierigkeitsgrad derart hammerhart ausgefallen, daß viele bereits im ersten Level frustriert das Handtuch schmeißen werden.

Im Detail betrachtet...

Ihre Hauptaufgabe besteht darin, eine Vielzahl futuristisch aussehender Roboterwesen zu eliminieren, die Sie in laufender, springender, krabbelnder und fliegender Form attackieren. Schießwütige Miniraumschiffe, unterschiedliche Typen von Walkern und sich zerteilende Techno-Spinnen sind an der Tagesordnung. Um ihnen kräftig einzuheizen, besitzen Sie zweierlei Waffensysteme, die nach Auffinden von entsprechenden Bonus-Items noch auswechsel- und verstärkbar sind. Leider sind die begehrten Pop-Ups nur vereinzelt zu finden und deren die Wirkung meist limitiert und selten sonderlich überzeugend. So feuert man dann meist aus allen Rohren auf einen Feind, der locker fünf, sechs Treffer verkraften kann, bevor er sich mit einer mehr oder minder knackigen Explosionswolke verabschiedet. Das eigene Raumschiff ist dagegen auch nicht wesentlich stabiler gebaut, folglich erfordert ein Angriff absolut präzises Schießen, verbunden mit rasanten, aber kontrollierten Ausweichmanövern. Da bleibt für den Otto Normalkiller wenig Hoffnung, denn er kämpft nicht nur gegen einen extrem hartnäckigen und gefährlichen Gegner, sondern zu allem Überfluß auch noch gegen ein strenges Zeitlimit. Selbst mit unserem Überlebens-Cheat,

INFO VERGLEICH

1. Forsaken	Acclaim	90%
5. G-Police	Psygnosis	87%
7. Blam! Machinehead	Eidos	86%
19. Descent 2	Interplay	81%
67. Eliminator	Psygnosis	68%

In dem üppig besetzten Action-Genre kann Eliminator nur einen der absolut letzten Ränge belegen. Klassiker wie Forsaken, G-Police oder Blam! Machinehead zeigen, wie ein solches Spiel auszusehen hat.



MEIN FAZIT: OK

OLIVER Eliminator eignet sich ausschließlich für ausdauernde Dauerzocker, die genau diese Art von Herausforderung suchen. Ansonsten wird man wenig vom Spielinhalt zu sehen bekommen, da man schon frühzeitig abserviert wird. Das Gameplay gibt meines Erachtens nicht allzuviel her.

dank dem wir gnadenlos auf alle Gegner draufhalten konnten, gelang es uns erst nach mehreren Anläufen, mit der gesetzten Zeit auszukommen. Da reichten selbst die verstreut auffindbaren Time-Boni nicht aus. Wer jedoch glaubt, den nötigen Überlebenswillen zu besitzen, auf den warten acht rasant durchgestylte Stages, kurvenreiche Berg- und Talstrecken sowie Showbereiche mit Zuschauern, in denen der Überlebenskampf sogar auf einer überdimensionalen Leinwand übertragen wird.

Oliver Preißner

TEST ERGEBNIS

Weiß Eliminator von grafischer Seite durchaus zu gefallen, so bietet das dünne Gameplay angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades nicht genug Motivation, um sich dauerhaft damit zu beschäftigen.

Titel	Eliminator
Genre	Action
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Sehr schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Arenen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Magenta Software
USK-Freigabe	tba.
Release	5. Februar 1999

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	72%	64%	68%

SV-1110 MEGA MEMORY CARD PSX

- 4Mbit physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der Standard Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99



unverbindl. Preisempf.

DM 29,99

P-112E MEMORY CARD 2X

- 30 Speicher-Blöcke auf zwei Speicher-Bänken, 256kb physikalischer Speicher ohne Kompression
- Einfaches Umschalten zwischen Speicher-Bänken per Tastendruck
- LED Leuchte informiert jederzeit über die angewählte Speicherbank
- Mit Jewel Case Verpackung, die Platz für zwei weitere Speicher-Karten bietet

INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

3D-Beat 'em-Up, 1-2 Spieler, Konami

KENSEI – SACRED FIST

Um im Bereich der 3D-Beat 'em-Ups auf der PlayStation noch hervorstechen, muß man sich heutzutage schon etwas Besonderes einfallen lassen. Konami will nun Ende März mit Kensei die Konkurrenz aufmischen, wir testen die fertige US-Version vorab!

Bei Kensei – Sacred Fist (in Japan unter dem Titel BuGi veröffentlicht) erscheint dem Beat 'em Up-Fan von Anfang an einiges bekannt: Nach dem ordentlichen, aber sehr kurzen Vorspann findet man sich im Hauptmenü mit allen Standard-Spielmodi des Genres. Im Character-Select-Bildschirm stehen anfangs neun von insgesamt 22 Kämpfern zur Wahl. Genaue Betrachtung erweist sich diese Zahl leider als irreführend, denn neun der versteckten Fighter sind nur Variationen der direkt anwählbaren Kämpfer und verfügen nur über eine Handvoll eigenständiger Moves.

Im Westen nichts Neues

Was beim Charakter-Design mit zahlreichen, äußerst dreisten Anleihen bei Virtua Fighter anfängt (hier bildet Steven Seagal-Clone Douglas den wenig rühmlichen kreativen



Einer der coolsten Konter: „Jacky“ Heinz kontert den Schlag von „Wolf“ David mit einem fiesen Griff und geht direkt zur gewaltigen Powerbomb über.

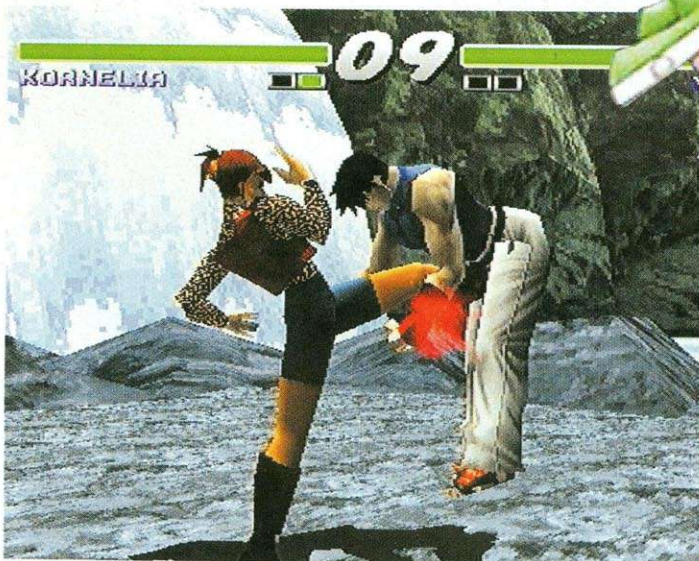


Höhepunkt der Entwickler), setzt sich auch beim Gameplay fort: Kensei ist eine freche Mischung aus zahlreichen bekannten Genre-Vertretern. Die Steuerung erinnert an Dead Or Alive, allerdings wird hier per Knopfdruck geblockt. Die Catch-Taste ist für Wurf- und in Kombination mit dem Steuerkreuz auch für Kontertechniken da. Auch die übrige Spielmechanik mit etlichen Multipart-Throws und sich verzweigenden Combos erinnert an Tecmos Hit DoA. Aus Squaresofts Tobal-Reihe ist dagegen die freie Bewegung im Raum per Druck nach oben oder unten

übernommen – Springen oder Ducken ist nur in Kombination mit einem Move möglich. Das Gameplay ist recht einsteigsfreundlich, wer mit Saya einfach nur auf die Kicktaste hämmert, legt eine Folge von neun (!) unterschiedlichen Angriffen hin – eigentlich in-diskutabel! Grober Schnitzer der Entwickler: Es gibt optisch keinen Unterschied zwischen einem hohen und einem tiefen Block, so daß der Angreifer erstmal zum Raten gezwungen ist.

Neuer Grafik-Benchmark?

Die Grafik von Kensei mag technisch sehr ansprechend gelungen sein, denn eine hohe Auflösung, flüssige Animationen mit 50 PAL-Frames pro Sekunde, echte dreidimensionale Hintergründe und dabei ordentlich modellierte und weitgehend texturierte Kämpfer mit Light-Sourcing sind auf der PlayStation in dieser Kombination ein Novum. Doch bleibt dies nicht ohne Nachteile: Die kargen Hintergründe wirken oft ziemlich pixelig



Da staunt Yugo nicht schlecht: Kornelia nutzt hier gnadenlos geschlechtsspezifische Schwachpunkte zum eigenen Vorteil.

und bieten nur wenige Highlights. Manchmal steht ein Auto in der Gegend herum, aber das war's auch schon. Die Kämpfer sehen sehr gut aus, doch die Qualität der Animationen ist schwankend, wechseln sich doch beeindruckende Manöver mit teilweise grotesk erscheinenden Verrenkungen ab. Die Sound-Effekte sind



Die Kämpfer sind fein modelliert, selbst einzelne Finger sind erkennbar. Schade nur, daß die Mundbewegung zur Sprachausgabe völlig fehlt.

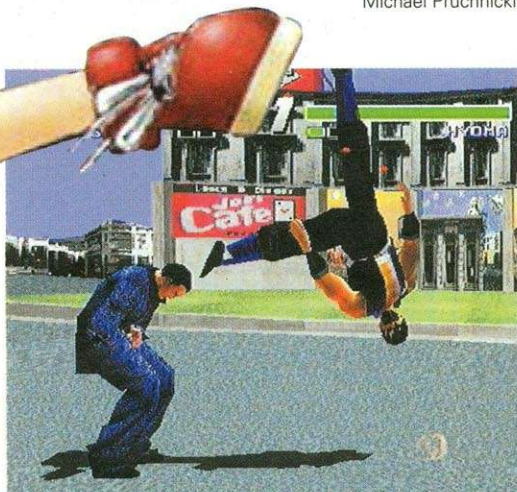
INFO VERGLEICH

1. Tekken 3	Namco	90%
2. Dead Or Alive	Tecmo	87%
18. Kensei - Sacred Fist	Konami	69%
26. Zero Divide 2	SCEE/Zoom	58%
27. Killing Zone	Acclaim/Naxat	40%

Angesichts der großen Konkurrenz tut sich Kensei in der aktuellen Version schwer, einen vorderen Platz zu ergattern. Durch die gute technische Umsetzung kann es sich aber trotz Gameplay-Mängeln im guten Mittelfeld plazieren und bleibt auf gehörigem Sicherheitsabstand zu Gurken wie Killing Zone.

ordentlich und die Musik sammelt Punkte durch hohe Qualität und viel Abwechslung. Richtige Endsequenzen gibt es übrigens keine.

Michael Pruchnicki



Ninja Hyoma hat mit Abstand die merkwürdigsten Moves der normalen Kämpfer. Viele davon wirken durch den großen Mangel an Realismus geradezu grotesk und unfreiwillig komisch.

MEIN FAZIT: O.K.



Kensei in der vorliegenden, fertigen US-Version kann leider nicht wirklich überzeugen. Die Grafik ist zwar nicht perfekt, aber grundsätzlich ziemlich gut, und der Soundtrack hat mir sogar sehr gut gefallen. Anders jedoch das Gameplay: Obwohl Konami fleißig abgekupfert hat, ist doch nichts Ausgereiftes dabei entstanden. Die Reaktionen der Kämpfer wirken bisweilen träge und das Blocken zeigt die Oberflächlichkeit, mit der hier zu Werke gegangen wurde: Der Angreifer darf letztendlich raten, auf welcher Höhe sein Gegner wohl gerade blocken mag! Wer lieber einfach drauflos spielt, statt zu taktieren, wird sich an alldem wahrscheinlich wenig stören. Doch auch dann gibt es immer noch mindestens ein halbes Dutzend klar besserer Spiele in diesem Genre, teilweise schon zum Platinum-Preis.

TEST ERGEBNIS

Kensei erweist sich als uninspirierter Mix aus vielen anderen Beat 'em Ups. Der fehlende Feinschliff beim Gameplay wird durch das wenig Taktik-fördernde Blocksysteem mehr als deutlich gemacht. Selbst wenn Sie auf Gameplay-Details nicht so viel Wert legen, die Konkurrenz ist für Kensei einfach zu stark.

Titel	Kensei - Sacred Fist
Genre	3D-Beat 'em Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	22 Kämpfer
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami Computer Entertainm. Tokyo (KCET)
USK-Freigabe	tba.
Release	März

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
81%	86%	61%	69%

Gratis

EMP

... more
than games



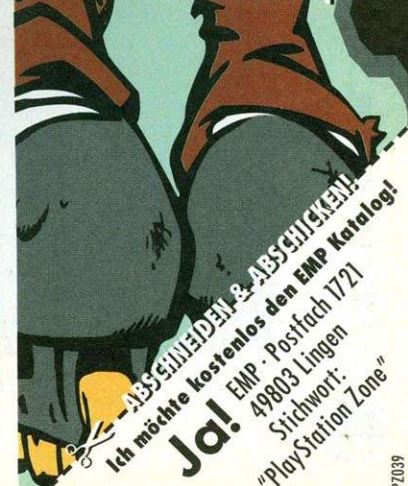
Playstation Games
CDs · LPs · MCs
Videos · Movies
Band Merchandise
Fun Shirts
Film Shirts
Streetwear
Accessoires
Poster · Sticker
u.v.m.

Jetzt Katalog
anfordern:

(05 91)
9143 11

Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailbox@emp.de



ABSCHEIDEN & ABSCHICKEN!
Ich möchte kostenlos den EMP Katalog!
Ja! EMP - Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort:
"playStation Zone"

Denkspiel, 1-2 Spieler, Software 2000

SWING

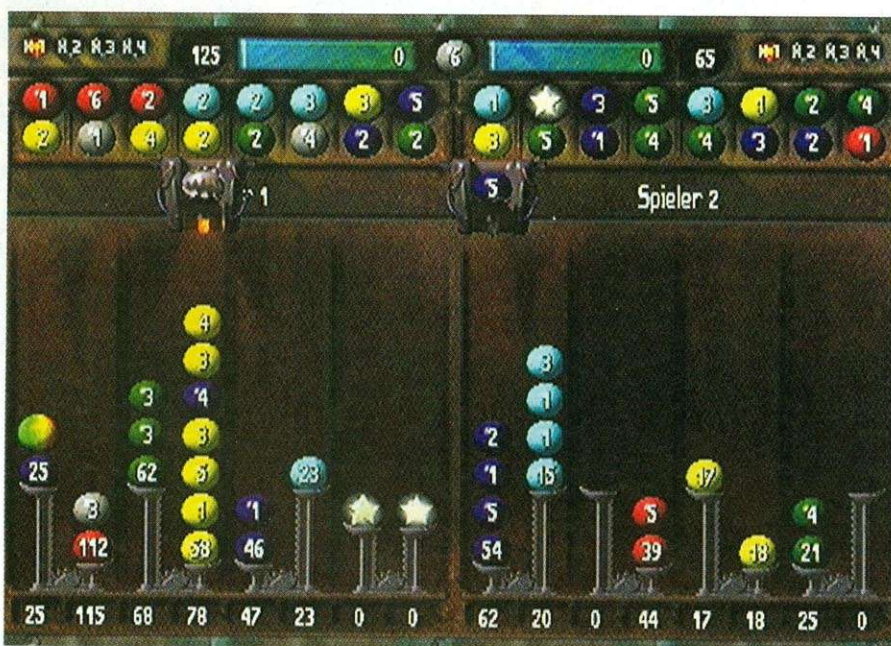
Mit einem Denkspiel feiert Software 2000 sein Debüt auf Sonys PlayStation und präsentiert uns damit eine neue Tüftelei, die vorübergehend sogar ein wenig süchtig machen kann...

Denkt man, daß das Thema mit den farbigen Kugeln, die – in eine senkrechte oder horizontale Linie angeordnet – sich „Tetris-like“ wieder auflösen, inzwischen zur Genüge durchgekauft sein müßte, so irrt man diesmal. Das Grundprinzip besteht weiterhin darin, fünf gleichfarbige Kugeln beziehungsweise Symbole (es existieren nämlich neun unterschiedliche Formen-Sets) exakt waagrecht nebeneinander zu plazieren. Diese verschwinden daraufhin, wobei direkt angrenzende identische Teile sich praktischerweise

gleich mit verabschieden. Um die Hirnwindungen zusätzlich anzuregen, werden die Kugeln mittels eines Greifers auf Waagschalen abgeworfen, wodurch sie letztendlich in dreierlei unterschiedlich hohen Positionen zum Liegen kommen. Der Greifer selbst füllt sich dabei automatisch wieder mit der nächsten Kugel, die sich oberhalb der Abwurfstelle befindet. (Man kann sich also nicht irgendein x-beliebiges Teil für seinen nächsten Zug schnappen!) Eine stattliche Anzahl von 28 Sonder-Items erweist sich entweder als hilfreich oder aber auch als hinderlich, um den langsam, aber sicher anwachsenden Haufen möglichst klein zu halten. Als krönendes Feature besitzt schließlich und endlich jedes einzelne Teil ein individuelles Gewicht, wobei es – an der richtigen Stelle auf die Waage geworfen – das oberste Gegenstück hoch-, in eine andere Spalte oder sogar zur Seitenbegrenzung hinauskatapultiert. In der Tat erweist sich Swing als äußerst komplex. In der 2 Spieler-Competition lassen sich witzigerweise unbrauchbare Klumpen zum Gegner hinüberschleudern, wobei jedoch derjenige gewinnt, der länger am Leben bleibt, und nicht etwa der, der mehr Punkte eingefahren hat. Scheinbar handelt es sich hier um eine



Fünf gleichfarbige Steine übereinander gestapelt lösen sich auf, wobei einer davon übrigbleibt, der das Gewicht aller anderen in sich trägt.



Drei graue Sterne nebeneinander beseitigen alle Kugeln auf den Spielfeld.



Hier ein Bild aus dem kurzen Render-Intro, das die eigentliche Spielfigur vorstellt.



Nützlich: Zwei oder sogar mehrere gleichwertige Steine stellen die Waagschalen auf das selbe Niveau ein.

Art „Beamenspiel“, denn selbst wer keine einzige Kugel abwirft, gewinnt am Ende immer.

Oliver Preißner



MEIN FAZIT: GUT

Am einfachsten ist es, gleiche Farben einfach übereinander zu stapeln. Mit steigendem „Schwierigkeits“-Level stehen mehr als genügend Sonder-Items zur Verfügung, mit denen man dann alles wieder beseitigen kann, und Punkte gibt es dafür auch noch! Ob das im Sinne der Erfinder war?

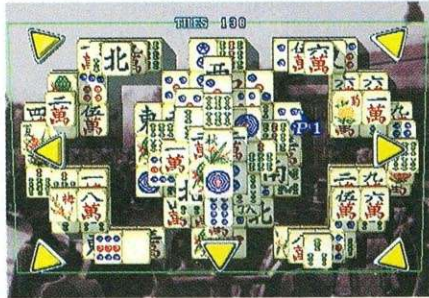
TEST ERGEBNIS

Bei Swing handelt es sich um ein kurzweiliges Denkspiel, das so mit Features überladen wurde, daß letztendlich nicht mehr die Überlegung, eine Reihe zu bilden, zählt, sondern nur noch die sinnvollste Beseitigung der Kugeln mittels Sonder-Items im Vordergrund steht.

Titel	Swing
Genre	Denkspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	950 Schwierigkeitsabstufungen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Software 2000
Entwickler	Software 2000
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
Release	März

GRAFIK 45% SOUND 62% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG **78%**

SHANGHAI T. V.



Klassisch gutes Denkspiel mit neuen Ansätzen, das man antesten sollte.

Shanghai – oder Mah Jong, wie es im Original genannt wird – basiert effektiv auf einem einfachen Prinzip. Auf mehreren Konstruktionen mit verschiedenen Steinen müssen diese abgetragen werden, indem man gleiche Paare entfernt. Dieses zeitlos gute Konzept wurde dabei glücklicherweise unangetastet gelassen, aber um sinnige Ergänzungen bereichert. So gibt es in einem der insgesamt vier Spielmodi gleich 4 Konstruktionen abzuräumen. Diese sind wie ein Würfel angeordnet und man kann sich durch einfaches Drehen auf die verschiedenen Seiten begeben, um seinen nächsten Zug zu planen. Die Grafik ist dabei naturgemäß nicht gerade spektakulär, der Sound hingegen weiß zu begeistern, denn die orientalisch angehauchten Stücke passen perfekt zum Flair des Spiels.

Marco Marzinkowski



Wer keinen Mitspieler findet, kann auch gegen den Computer antreten.

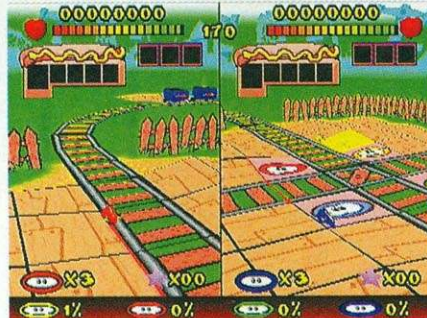
LIVE WIRE



Live Wire entpuppt sich als hektik-Denkspiel mit schwacher Technik.

Bei diesem actionreichen Denkspiel von SCI geht es darum, im direkten Echtzeit-Duell gegen bis zu drei Gegner einen möglichst großen Teil der Spielfläche einzunehmen. Dazu muß man einzelne Quadrate einfärben, indem man die äußeren Kanten entlangfährt. Etliche Spezialfelder mit Waffen, Bonuspunkten oder auch Gefahren wie Bomben lockern dabei das Geschehen auf. Per Splitscreen können zwei menschliche Spieler mitspielen, doch dann wird eines der Hauptmankos des Spiels noch deutlicher: Die ohnehin schlichte Grafik ruckelt angesichts der fehlenden sonstigen Pracht inakzeptabel vor sich hin. Dazu kommt auch noch die schon nach kurzer Zeit nervende Musik, was dem ohnehin gerade einmal durchschnittlichen Gameplay endgültig den Todesstoß gibt.

Michael Pruchnicki



Wenn hier der Zug durch den Level fährt, nimmt das Ruckeln übelste Ausmaße an.

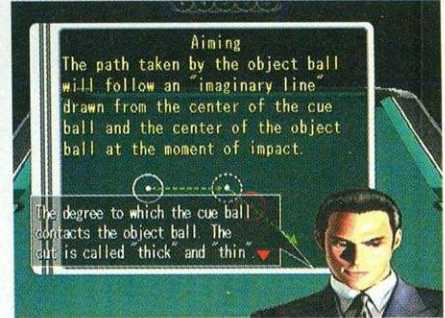
POOL HUSTLER



Klassisches Sportspiel mit zu wenig Abwechslung.

Die „riesige“ Fangemeinde der virtuellen Kugelschieberei erhält von Infogrames mit Sunsofts Pool Hustler hochwertigen Nachschub. Ein umfangreicher Trainings-Modus macht Anfänger mit den zahlreichen Techniken vertraut, der Trick-Shot-Modus und der Story-Mode, bei dem es gegen zwölf Gegner in ihren eigenen Locations geht, sorgen bei Einzelspielern für Spaß, der Versus-Modus kann aber natürlich nicht mit dem Original mithalten. Die Darstellung des Tisches ist zwangsweise optisch wenig beeindruckend, dafür kann die Hintergrundmusik gefallen. Mit einer etwas aufwendigeren Präsentation (nur simple Standbilder lockern den Spielablauf auf) wäre Pool Hustler ein echter Hitkandidat geworden, doch auch so können wir für Fans eine Empfehlung aussprechen.

Michael Pruchnicki



Der umfangreiche Trainings-Modus macht Sie mit den zahlreichen Techniken vertraut.

TEST ERGEBNIS

Titel	Shanghai True Valor
Genre	Denkspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	5 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja (Maus)/Nein
Levels	4 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Januar

GRAFIK 60% SOUND 77% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG 82%

TEST ERGEBNIS

Titel	Live Wire
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	5 Szenarien à 10 Levels
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	SCI
Entwickler	The Code Monkeys
USK-Freigabe	tba.
Release	Ende Februar/Anfang März

GRAFIK 37% SOUND 42% SPASS 48% GESAMT-WERTUNG 43%

TEST ERGEBNIS

Titel	Pool Hustler
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Nein
Levels	12 Gegner
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	ASK Co. Ltd.
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Januar

GRAFIK 52% SOUND 74% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 76%

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.

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 Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-MAIL: pszone@compu-tec.de

DAS ERSTE MAL

Das ist nun das erste Mal, daß ich einen Leserbrief verfasse, aber ich hielt ihn auch für nötig. Ich habe zwar erst die zweite Ausgabe der PSZ erworben, bin allerdings hocherfreut über Euer Mag. Am meisten fallen mir die wenigen Werbeseiten auf, die beweisen, daß man auch ohne großen Werbeetat ein überaus gutes Blatt herausgeben kann. Ein tolles Lob an die Schreiber, die Berichte sind sachlich und ohne private Meinung. So kann sich jeder ein eigenes Bild machen. Ein bißchen schärfer könnten die Screenshots aber doch sein. Danke für die CD, sie ist der Knüller.

PLAYSTATION ZONE: Zunächst einmal viel Dank für die Komplimente. Was die Screenshots angeht, bleibt nur anzumerken, daß es schwierig ist, genau dies wiederzugeben, was man auf dem Fernseher sieht. Als Beispiel seien die exzellenten Bilder auf der PSZ-CD genannt, die beim Abdruck im Heft schlechter aussehen als auf dem TV-Gerät. Der Grund ist einfach: Auf dem Fernseher verschwimmen harte Polygonkanten oder Pixelhaufen. Beim Druck wird allerdings exakt das wiedergegeben, was als digitale Information vorliegt, und zwar ohne verschwommene Flächen. Das Ergebnis sind gnadenlos realistische Screenshots im Magazin, wofür wir die modernste Technologie einsetzen. Spielt man mit der PlayStation auf einem ultrascharfen Monitor, dann sieht die Grafik übrigens auch schlechter aus als auf einem Fernsehgerät. Man könnte nun sicherlich versuchen, diese Bilder zu bearbeiten, dadurch läuft man jedoch Gefahr, die Realität zu beschönigen, und das ist wirklich nicht unser Ziel. Grundsätzlich sind wir jedoch stets um technische Verbesserungen bemüht.

1. Im Zeugnis fehlt eine Spalte für Verbesserungsvorschläge!

PLAYSTATION ZONE: Eine derartige Rubrik gibt es tatsächlich nicht, allerdings können wir anhand der Antworten auf die Frage, was weniger gefällt, genügend Rückschlüsse ziehen.

2. Dürfen noch nicht einmal in den Lesercharts die indizierten Spiele namentlich genannt werden?

PLAYSTATION ZONE: Da ganz bestimmt nicht, denn sobald ein indiziertes Spiel in Charts auftaucht, ist dies klar als Werbung auszulegen.

3. Gibt es ein Spiel in der Art „Rally Granada Dakar“?

PLAYSTATION ZONE: Rallye-Spiele gibt es genügend (demnächst Rally Cross 2 und V-Rally 2), ein derartiges Spiel ist uns aber nicht bekannt.

4. Gibt es Fantasy-Spiele in der Art von Lands of Lore oder DSA?

PLAYSTATION ZONE: Typische westliche Rollenspiele sucht man auf der PlayStation vergeblich, mit Spielen wie Final Fantasy VII oder Blaze & Blade dürfte man jedoch auch sehr gut bedient sein.

RESIDENT EVIL 3

1. Ich habe einige Fragen zu Resident Evil 3. Ich habe in Eurer Zeitung gelesen, daß dieses Spiel nicht auf der PlayStation erscheint. Könnt Ihr mir mehrere Informationen zu diesem Thema geben?

PLAYSTATION ZONE: Ganz davon abgesehen, daß der Vorgänger indiziert wurde, hat Capcom erklärt, daß Bio Hazard: Code Veronica exklusiv auf dem Sega Dreamcast erscheinen wird. Aufgrund des Erfolges dieser Reihe auf der PlayStation ist es aber möglich, daß auf der PlayStation weitere Ableger kommen werden. Dies ist aber nur unsere persönliche Vermutung.

2. Ich habe noch ein paar Fragen zur PlayStation. Was wird sich denn da ändern? Kann man die alten Spiele auf der normalen PlayStation auch noch spielen oder wird sich alles ändern?

PLAYSTATION ZONE: Darüber kann man nur spekulieren. Sicher ist, daß die neue PlayStation grafisch wesentlich leistungsfähiger sein wird, wodurch Spiele möglich sind, wie man sie sich heutzutage nur erträumen kann. Daß man die jetzigen PlayStation-Spiele auf dieser neuen Konsole auch spielen kann, erachte ich als derzeit unwahrscheinlich, schließlich würde der Preis der Konsole dadurch dramatisch ansteigen. Am besten, man behält seine alte PlayStation und die dazugehörigen Spiele.

3. Wann soll der Film zu Tomb Raider denn in den deutschen Kinos laufen? Und wer wird Lara Croft überhaupt spielen oder wird der Film ganz mit Computern gemacht?

PLAYSTATION ZONE: Fest steht, daß keiner der gehandelten Superstars die Rolle von Lara Croft übernehmen wird, außerdem wird es sich um einen herkömmlichen Film mit Realaufnahmen handeln. Vor dem Jahr 2000 dürfen wir aber nicht damit rechnen.

Enrico Kretzschmar, enrico.k@t-online.de

UNDERGROUND

Ihr seid die momentan wirklich beste PlayStation-Zeitschrift! Besonders Euer kritischer Wertungsstil und der informative Wertungskasten sind ganz nach meinem Geschmack! Nun zu meinen Fragen:

1. Eure Demo-CD ist wirklich super, weist aber eine erstaunlich große Ähnlichkeit zu der CD des amerikanischen PlayStation-Magazins „PlayStation Underground“ auf! Habt Ihr die Demo-CD einfach nur nachgeahmt oder stammen die Ideen für Eure Multimedia-CD wirklich von Euch?

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich haben wir uns natürlich umgesehen, was es auf dem Markt gibt, dabei sind wir auch auf das amerikanische Magazin gestoßen, das sich in einigen Punkten wesentlich von unserer CD unterscheidet. Zum einen handelt es sich um ein reines CD-Magazin (ohne Heft), das nur alle drei Monate zum Preis von umgerechnet DM 18,- erscheint. Auf dieser CD sind zwar spiel-

Rhaersch@aol.com

bare Demos, Cheats und zusätzliche Interviews mit Programmierern enthalten, ein derart umfassendes Spiele-Lexikon, ein Tips & Tricks-Lexikon, zahlreiche Bilder oder gar Spielstände wie bei uns gibt es darauf jedoch nicht.

Außerdem stammt dieses Magazin von Sony selbst, sprich die Produzenten dieser CD mußten nicht den mühsamen Weg gehen, den wir für die PSZ-CD beschreiten mußten (Genehmigung von SCEE, Entwicklung, Besorgung von Material). Davon abgesehen: Die PlayStation Zone-CD monatlich zu produzieren und zusätzlich noch ein Magazin zu machen, ist ungleich schwieriger, als alle drei Monate ein pures CD-Objekt zu machen. Wer sich wünscht, daß wir mehr spielbare Demos auf die CD packen sollen, sollte wissen, daß der Platz auf der CD äußerst begrenzt ist und außerdem nur zu den wenigsten Spielen von der QA-Abteilung freigegebene Demos existieren. Wir würden auch gerne 10 spielbare Demos pro Monat auf die CD packen, dies ist aber schlichtweg nicht möglich.

2. Wird es ab jetzt in regelmäßigen Abständen Gimmicks wie das Doppelposter in der Ausgabe 2/99 geben?

PLAYSTATION ZONE: Das Doppelposter ist schon seit der ersten Ausgabe ein fester Bestandteil der PlayStation Zone.

3. Könntet Ihr nicht eine Import-Ecke einrichten, in der auch Spiele diskutiert werden, die hierzulande nie erscheinen?

PLAYSTATION ZONE: Hierzu haben wir die News aus den USA und Japan im Heft, in denen wir aktuelle Neuerscheinungen aus dem Ausland vorstellen.

4. Wie steht Ihr zum Importstopp von Sony und Konami?

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich ist jede Art der Einschränkung natürlich einmal negativ. Da wir uns unsere Spiele ohnehin per Direkt-Import aus Japan und den USA besorgen (was weiterhin erlaubt ist), können wir damit ganz gut leben.

5. Wie wäre es einmal mit einer Reportage über Oldies?

LESER BRIEFE

PLAYSTATION ZONE: Eigentlich wollen wir den kostbaren Platz für all die Neuheiten nutzen, sollte sich jedoch einmal ergeben, daß wir freie Seiten haben, kann man über eine derartige Reportage durchaus nachdenken. Wenn Ihr auf der Suche nach PlayStation-Oldies seid, dann solltet Ihr einfach das Spielelexikon auf der CD nutzen. Hier sind alle offiziell in Europa erhältlichen Spiele enthalten.

Alex Butz, A-Butz@t-online.de

PLAYSTATION 2

Ich hatte zu Weihnachten meine heißersehnte PlayStation bekommen und fing natürlich danach an, die dazugehörigen Magazine durchzutesten. In fast jeder Zeitschrift stand etwas über die PlayStation 2, die ja irgendwann erscheinen soll. Nun mache ich mir ein wenig Sorgen darum, ob ich nicht das Geld unnütz ausgegeben habe? Wie ich bereits bei anderen Konsolen erfahren habe, wird das „alte“ Gerät (nach Erscheinen der neuen Generation) sehr stark vernachlässigt, was die Produktion neuer Spiele betrifft. Wird der PlayStation das gleiche Schicksal blühen und wenn ja, wieviel müßte ich für die neue bezahlen, um weiter in den Genuß neuer Spiele zu kommen?

Ich hoffe, Ihr könnt meine Sorgenfalten ein wenig glätten.

PLAYSTATION ZONE: Sicherlich wird auch die PlayStation nicht von diesem Schicksal verschont bleiben, da aber die neue Konsole hierzulande ohnehin nicht vor dem Jahr 2000 erscheint, kann man damit rechnen, daß noch bis zum Jahr 2001 eine Menge Spiele veröffentlicht werden.

Manuela Hess, micki81@hotmail.com

SCHWESTERMAGAZINE

Wow! Eure Erstausgabe war voll der Hit, nicht zuletzt wegen der CD! Ich hoffe, Ihr könnt die Qualität der CD noch toppen!

PLAYSTATION ZONE: Danke für das Kompliment! Wir sind sicherlich bemüht, das Heft und die CD weiter zu verbessern. Als Beispiel seien die stark überarbeitete Filmqualität, der neue Soundtrack sowie der „New“-Button genannt, mit dem alle Neuzugänge im Tips- und Save-Game-Archiv gekennzeichnet werden. In Sachen Kapazität sind wir übrigens an der Grenze angelangt. Mehr als 5 spielbare Demos, 18 Minuten

Film, Bilder zu 38 Projekten und ein umfangreiches Tips- und Spielelexikon passen einfach nicht auf eine CD.

Ein weiter Pluspunkt ist das Lexikon wie bei N-Zone. Aber das ist wohl kein Wunder beim selben Chefredakteur.

PLAYSTATION ZONE: Zeugnisauswertungen haben gezeigt, daß das Spielelexikon im Schwestermagazin N-Zone die beliebteste Rubrik ist, daher lag es nahe, ein derartiges Lexikon auch in der PlayStation Zone zu integrieren.

Einen Verbesserungsvorschlag hab ich natürlich auch noch: Ihr seid zwar ein PS-Only-Magazin, trotzdem wäre je eine Seite zum Thema N64 und Dreamcast nicht verkehrt, da es sehr interessant ist, nebenbei auch die wichtigsten News über die anderen Systeme zu lesen! Nicht zuletzt deswegen, weil der Launch des Dreamcast in Japan kurz bevor steht! Oder gibt es ihn da schon? Ich hoffe, daß ihr sowas bald in Euer Magazin einbauen könnt, dann werdet ihr auch bei den PlayStation-Heften zur Nummer 1!

PLAYSTATION ZONE: Der Dreamcast ist in Japan schon erhältlich, es ist jedoch gänzlich ausgeschlossen, in einem PlayStation-Fachmagazin über Konsolen von Mitbewerbern zu berichten. Hier können wir nur die Lektüre entsprechender Fachmagazine empfehlen.

Aber eines noch: Wieso eigentlich schon wieder ein neues PlayStation-Heft? Vor nicht mal einem Jahr erschien doch die PlayStation Games, die ebenfalls sehr gut ist! Naja, wahrscheinlich werde ich mir wohl beide Hefte kaufen!

PLAYSTATION ZONE: Unabhängig von der Mannschaft der PlayStation Games (die in Würzburg auch die Mega Fun produziert) verfolgten wir von Nürnberg aus das Ziel, eine monatliche PlayStation-CD zu entwickeln, wie es sie noch nie gegeben hat. Nach etwa acht Monaten wurde diese CD dann endlich von Sony Computer Entertainment genehmigt. Aus logistischen Gründen wäre es jedoch nicht möglich gewesen, die CD in Nürnberg zu produzieren und das Heft dazu in Würzburg. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, ein komplett neues Magazin zu starten, mit dem willkommenen Nebeneffekt, daß Ihr nun alle zwei Wochen ein neues PlayStation-Heft aus dem Hause COMPUTEC am Kiosk vorfinden könnt.

Thomas Struger



INFO DIE GEWINNER DER X-MAS-COMPETITION

Achim Bauer 35102 Altenvers - Adam Nieradzki 45143 Essen - Adrian Ruda 38835 Bünde - Alex Maier 91074 Herzogenaurach - Alexander Eschbach 51143 Köln-Porz - Alexandra Reißig 91052 Erlangen - Alfred Schleyer 92681 Erndorf - Anastasia Kretz 92439 Bodenwöhr - Andre Pongracz 61267 Neu-Anspach - Andre Herse 33611 Bielefeld - Andre Waga 9648 Mittweida - Andre Pedaschus 78098 Triberg - Andreas Schütt 74226 Nordheim - Andreas Schlinder 83700 Rottach-Egern - Andreas Fulde 99955 Herleshausen - Andreas Durand 16540 Hohen Neuendorf - Andreas Vocke 40477 Düsseldorf - Andreas Graf 25826 St. Peter-Ording - Andreas Mastel 55278 Mammenheim - Andreas Zienert 07381 Moxa - Andreas Lipke 45699 Herten - Andy Händler 06259 Frankleben - Angela Nösel 28309 Bremen - Anja Klimek 46417 Oberhausen - Anja Steigau 85435 Erding - Anna Lindenthal 92245 Kümmerbrunn

Benjamin Käufer 89079 Ulm - Benjamin Wahl 76689 Karlsdorf-Neuthard - Benjamin Hett 67361 Freisberg - Benjamin Noack 24376 Kappeln - Bettina Rehm 90439 Nürnberg - Bettina Meißner 46147 Oberhausen - Birgit Kulig 81543 München - Birgit Falke 39104 Magdeburg - Björn Mitschke 22359 Hamburg - Bodo Gohlke 24594 Hohenwestedt - Brigitte Langhaus 55118 Mainz

Christian Beyer 93133 Burglengenfeld - Christian Sulzberger 46485 Wesel - Christian Biller 68519 Viernheim - Christian Remmele 89312 Günzburg - Christian Eickel 45133 Essen - Christian Kreuzer 94253 Bischofsmais - Christian Heberle 87662 Kallental - Christiane Wachert 57339 Erndtebrück - Christin Hedtke 76829 Landau - Christopher Koch 53909 Nennenheim - Colin Hoffmann 76474 Au am Rhein

Daniel Buck 74925 Epenbach - Daniel Weikl 45711 Datteln - Daniel Heppner 50668 Köln - Daniel Berger 9130 Chemnitz - Daniel Pellny 45699 Herten i. W. - Daniel Kopel 48488 Emsbüren - Daniela Heuser 22089 Hamburg - Dariusz Kolodziej 12247 Berlin - David Meissner 70378 Stuttgart - David Weisheit 36457 Urnhausen - Dennis Degenhard 22417 Hamburg - Dennis Krämer 67227 Frankenthal b. Wolfarth - Detlef Peters 51109 Köln - Dietmar Bingle 73230 Kirchheim/Teck - Dietmar Schwarz 45699 Herten - Dirk Becker 04924 Winkel - Dominik Jirschik 39576 Stendal - Doreen Fischer 99734 Nordhausen - Doris Zimmermann 16356 Werneuchen

Elfriede Krause 47475 Kamp-Lintfort - Elke Stölze 21271 Asendorf - Ella Reiter 55252 Mainz-Kastel - Erhard Martens 32351 Stemwede-Opw. - Ertan Idriz 46242 Bottrop - Evi Fischer 91560 Heilsbrunn

Fabian Kreuzkam 46539 Dinslaken-Hiesfeld - Fabian Post 36364 Bad Salzsahl - Falco Kreis 4651 Bad Lausick - Falko Bosse 51103 Köln - Fatih Arslonilay 64297 Darmstadt - Felix Clausnitzer 90453 Nürnberg - Florian Menzinger 94315 Straubing - Florian Ritter 53123 Bonn - Florian Lazik 10243 Berlin - Florian Riehn 63840 Hausen - Frank Geyer 88239 Wangen/Allgäu - Frank Amann 66914 Waldmohr - Frank Lemke 45897 Gelsenkirchen - Frank Melcher 54668 Schankweiler - Franziska Hemprich 04910 Elsterwerda - Franz-Josef Schmied 59427 Unna

Gabi Wedemeyer 99752 Bleicherode - Gabriele Etzel 75417 Mülhacker - Georg Wroblewski 14052 Berlin - Gerrit Schöb 23558 Lübeck - Gerrit Pitsch 47228 Duisburg - Gisela Kubin 91315 Höchststadt-Aisch

Hannes Mispel 36448 Schweina - Hans Siehler 73084 Salach - Hans Baecker 46045 Oberhausen - Harald Layer 76694 Forst - Heidi Jaksztat 45357 Essen - Heidi Simon 88690 Oberhildingen - Heike Sawade 96132 Schlüsselfeld - Heiko Block 27419 Lengenbassel - Heiko Stein 44339 Dortmund - Heinrich Waloszczyk 42699 Solingen - Heinrich Hort 73485 Unterschneidheim - Heinz Stein 44866 Bochum - Helga Hoffmann 44625 Herne - Helmar Burkart 77815 Bühl - Holger Baake 34479 Oberlistingen - Holger Post 47445 Moers - Holzner Daniel 74321 Bietigheim - Hopf Sebastian 45359 Essen - Horst Föhlich 51469 Bergisch Gladbach

Ingemar Isteng A-9832 Stall/Österreich - Ingrid Schneider 70186 Stuttgart - Irina Rohde 21379 Scharnebeck - Isuf Mulaj 58097 Hagen - Izan Senol 90478 Nürnberg

Jan Schulzki 19089 Crivitz - Jan-Peter Schulz 53639 Königswinter - Jens Budilovsky 13353 Berlin - Jens Bormann 63450 Hanau - Jens Isernhagen 29614 Soltau - Jens Eberwein 34320 Söhrewald - Jens Aigner 37689 Seben - Joachim Maier 91074 Herzogenaurach - Johannes Knudsen 25938 Alkersum/Föhr - John Wilson 38304 Wolfenbüttel - John-Erik Jeddell 21423 Drage - Jonas Mario Albert 40724 Hilden - Jörg Brater 22307 Hamburg - Judith Muth-Bünder 47551 Bedburg-Hau - Julien Dau 10719 Berlin - Jürgen Roth 68309 Mannheim

Katja Dahnke 17192 Waren/Mürit - Katja Dinkel 85256 Esterhofen - Kay Eichner 22525 Hamburg - Kirsten Feisel 61350 Bad Homburg - Klaus Böttcher 27568 Bremerhaven - Klaus Lichtenegger A-4822 Bad Gaisern - Klaus Supkowski 47800 Krefeld - Konrad Leni 57482 Wendau

Lara Sperr 81375 München - Lars Kannenberg 45897 Gelsenkirchen - Lukas Iwanicki 81737 München - Lutz Hündersden 91207 Laaf

Maik Birko 44388 Dortmund - Maik Prüß 23738 Schwienkuhl - Maik Tischer 03048 Cottbus - Manuel Lüdke 24354 Rieseby - Manuela Fahrenkrog 24306 Plön in Holstein - Marc Heinzmann 35321 Laubach-Münster - Marcel Brock 48282 Emsdetten - Marcel Klapschus 23715 Bad Macente - Marcel Meier 06712 Bornitz - Marcel Samasas 12045 Berlin - Marcel Kaminski 59174 Kamen - Marco Matenaer 47139 Duisburg - Marco Bojko 91781 Weißenburg - Marco Roselli 56244 Ewigshausen - Marcus Hummel 44892 Bochum - Marcus Piepiora 22453 Hamburg - Marcus Amelang 27356 Rotenburg - Mario Wilke 63110 Rodgau - Mario Ege 88427 Bad Schussenried - Mario D'Andrea 42799 Leichlingen - Mario Wehle 78579 Neuhausen 2 - Marion Niemeyer 49832 Andervenne - Marita Dittmar 42119 Wuppertal - Mark Köhler 53332 Bornheim - Markus Hütter 38667 Bad Harzburg - Markus Wölk 59755 Arnsberg - Martin Fuhrmann 46049 Oberhausen - Martin Woll 71640 Ludwigsburg - Martin Mankowski 45770 Marl - Martin Kreuzkam 46539 Dinslaken - Martin Böhnke 58644 Iserlohn - Martin Aumüller 86929 Untermühlhausen - Martin Naduschka 52070 Aachen - Martin Horstmann 86720 Nördlingen - Martin Müller 55543 Bad Kreuznach - Martina Abramowicz 40699 Erkrath - Matthias Huth 63791 Karlstein - Melanie Kulla 72336 Balingen-Dürrwangen - Melanie Rost 31275 Lehrte/Sievershausen - Melanie Lamp 63628 Bad Soden-Salmünster - Michael Semmler 26655 Westerstede - Michael Fersch 63863 Eschau - Michael Grimmig 27254 Siedenburg - Michael Köpke 23909 Ratzeburg - Michael Mierswa 18249 Zernin - Michael Grote 30916 Isernhagen - Michael Wilson 38304 Wolfenbüttel - Michael Walde 13129 Berlin - Michael Ott 47839 Krefeld - Michael Bitsch 35452 Heuchelheim - Michael Wiegand 59755 Arnsberg - Michael Dohle 59067 Hamm - Michael Schmid 82362 Weilheim - Mike Bettmann 6126 Halle - Mike Rakowski 55122 Mainz - Milan Struhar 63073 Offenbach - Mona Steimke 29664 Walsrode - Moni Frombgen 53489 Sinzig - Monika Bucker 45772 Marl

Nicole Marpert 24108 Kiel - Nicole Gräser 99310 Arnstadt - Niko Lang 22111 Hamburg - Nils Bonacker 35216 Biebrichkopf-Wallau

Oliver Herrmann 59075 Hamm - Oliver Krause 13357 Berlin - Oliver Gless 76275 Ettlingen - Oliver Fritsche 27711 Osterholz-Scharmbeck

Patrick Bansen 29410 Salzwedel - Patrick Grosshöme 55234 Nack - Patrick Haimoff CH-8008 Zürich/Schweiz - Patrick Opel 90459 Nürnberg - Paul Gruber 88662 Überlingen - Peter Nobel 40479 Düsseldorf - Peter Wasylkiewicz 67559 Kaiserslautern - Peter Keller 10963 Berlin - Peter Poser 12049 Berlin - Peter Rutinowski 45899 Gelsenkirchen - Petra Burkart-Kovacic 77833 Ottersweier - Philipp Altenhofen 54455 Serrig - Philipp Wiedenmann 86637 Wertingen

Ralf Knödler 74592 Kirchberg - Rebecca Keller 97282 Retzstadt - Regina Stüber 17139 Malchin - Reiner Dietl 50321 Brühl - Reinhard Stahl 75417 Mülhacker - Renate Wieser A-2860 Kirchschlag/Österreich - Renate Günther 38446 Wolfsburg - Rene Lubach 14169 Berlin - Rico Mahner 09599 Freiberg - Robert Messerle 13053 Berlin - Robert Pühra 84160 Frontenhausen - Robert Sinko 06766 Wolfen - Rolf Wöffen 41334 Nettetal - Rüdiger Fessler 30926 Seelze

Sabine Friedmann 84034 Landshut - Sabrina Martin 15378 Herzfelde - Sabrina Simmer 54290 Trier - Sandra Wächter 95659 Arzberg - Sandra Rautenberg 40789 Baumberg - Sandra Thienel 42281 Wuppertal - Sarah Schmidt 66954 Pirmasens - Sascha Wolff 35764 Sinn - Sascha Pippart 65527 Niederrhausen - Sebastian Bittner 65594 Runkel - Sebastian Künzler 65582 Diez - Sigrun Renkel 16827 Alt Ruppert - Silvia Moj 36103 Rückers - Silvio Hecker 17129 Tutov - Simon Streib 60388 Frankfurt/Main - Simone Ruckstuhl 76877 Offenbach - Sonja Bugenhagen 18356 Barth - Sören Runge 2791 Niederoderwitz - Stefan Oelschner 24955 Marrislee - Stefan Vogel CH-8107 Buchs ZH - Stefan Domnich 22149 Hamburg - Stefan Strunk 45329 Essen - Stefan Frenzel 98617 Meiningen - Stefan Hamacher 42119 Wuppertal - Stefanie Schumacher 28816 Stuhl - Stephan Scholz 3130 Graustein - Steven Bingham 35457 Lollar -2 - Susanne Leopold 06347 Gerbstedt - Susanne Wilde 73054 Eisingen - Sven Mühlhnickel 30419 Hannover - Sven Schubert 39128 Magdeburg - Sven Heller 04860 Torgau

Takis Kiagchidis 65462 Ginsheim-Gustavsburg - Tanja Döring 45145 Essen - Thilo Freter 19357 Pinnow - Thomas Mair Spiess Italien-39100 Bozen/Südtirol - Thomas Karge 17033 Neubrandenburg - Thomas Mattachini CH-3902 Brig-Gröden/Schweiz - Thomas Kreutzer 52525 Heinsberg - Thomas Thamke 10318 Berlin - Thomas Meyer 47057 Duisburg - Tim Hofmeyer 41189 Wickrath/M.G. - Timo Oemcke 33181 Wünnenberg-Bleiwäsche - Tobias Gehb 36466 Dermbach - Tobias Klees 65558 Holzheim - Tobias Murz 71272 Renningen - Tobias Schuck 86688 Marxheim - Tony Oswald 73116 Wäschendörsen - Torben Meyer 26931 Elsfleth

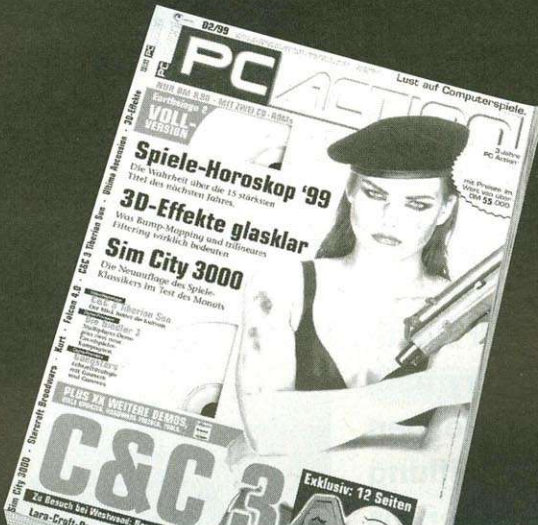
Ursula Vogt 45359 Essen - Uwe Jeromin 19412 Holdorf - Uwe Bischoff 91550 Dinkelsbühl

Volker Hennemann 96199 Oberleiterbach - Walter Berger 95615 Marktredwitz - Walter Jorde 90443 Nürnberg

Winfried Koch 81925 München - Wolfgang Latz 24103 Kiel - Wolfgang Autze 37120 Bovenden

Lust auf Computerspiele? Lust auf PC Action.

- ↳ Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- ↳ Klärend. Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- ↳ Elegant. Schluß mit kunterbunt - Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.



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!

Die Lösungen
sind für PlayStation
PC, Saturn, Mac & Amiga.

Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop

Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Verandkosten (Inland):

Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM

Verandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

Fordern Sie die Gesamtliste an



Metal Gear Solid



O.D.T.



Abe's Exoddus



X-Files: Game

Komplettlösungen ab 9,80 DM
(Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Alien Trilogy
Alundra (19,80)
Atlantis - Das sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1&2 (14,80)
Betrayal in Antara
Blade Runner
Caesar III (19,95)
Casper
C & C - Sammlung (19,80) -
Teil 1 und 2 mit Missionen
Commandos (19,95)
Dark Earth
Deathtrap Dungeon (19,95)
Diablo
Discworld 1 und 2 (14,80)
Dune 2000 (19,95)
Grim Fandango (19,95)
Hexen
King's Quest 1-7
Lands of Lore 2 (14,80)
Larry 1-7
Legacy of Kain (14,80)
LucasArts Sammlung (14,80)
MDK
Metal Gear Solid (19,95)
Night & Magic 6 (19,95)
Monkey Island 1 bis 3
Oddworld: Abe's Exoddus
Oddworld: Abe's Exoddus (19,95)
O.D.T. (19,95)
Phantasmagoria 1

Populous: Beginning (19,95)
Riven und Myst (14,80)
Siedler III (19,95)
SimCity 3000 (19,95)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek - Sammelband
Star Trek - Generations
StarCraft (19,95)
StarCraft: Brood War (19,95)
Stonekeep
Suikoden (14,80)
Timelapse
Tomb Raider 1 (14,80)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)
Warhammer - Gehörnte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3 und 4
X-Files: Game (19,95)
Zork: Der Großinquisitor
Game Breaker Sol. 1 (29,80):
Diablo, MDK, Resident Evil D.C.,
Abe's Exoddus, C&C 1+2,
Warcraft 2: Tides o. Darkness,
Warhammer: g. Ratte, "Z"
Game Breaker Sol. 2 (29,80):
Baphomet 1+2, Discworld 1+2,
Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder,
Legacy of Kain, Suikoden

Sie finden uns im Internet:
<http://www.hintshop.com>

Distribut für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/-4

**Händleranfragen
erwünscht**

Distribut für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/-1

Ständig
Neuheiten
Die Lösungen sind für PC,
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

CHEATS & CODES



Der Nachschub für die Cheats & Codes-Rubrik ist in den vergangenen Wochen nur sehr zäh geflossen. Bei dem Gedanken daran, daß viele Leser gerne noch mehr Seiten hätten, mußte ich heftig schlucken.

Aber es gibt auch gute Nachrichten: Unsere Tips-Liste wird diesmal von umfangreichen TOCA 2-Paßwörtern angeführt. Außerdem verdanken wir Bastian Barth eine Paßwort-Liste zu dem beliebten Rayman, die tatsächlich funktioniert. Wer in den letzten Wochen über unsere fehlerhaften Rayman-Codes in Verzweiflung geraten ist, blättert am besten gleich zu den Lesertips weiter. Ich ziehe mich jetzt wieder in mein Forschungslabor zurück und fahnde nach weiteren nützlichen Eingriffsmöglichkeiten zu Ihren Lieblingsspielen.

Ihr Florian Brich

TOCA 2 TOURING CARS

Für das erfolgreiche Autorennen, das immer noch zu den Lieblingsspielen der Redaktion zählt und bevorzugt für den Test neuer Lenkräder genutzt wird, präsentieren wir im folgenden einige Codes, mit denen sich das Geschehen durch Spezialeffekte noch deutlich aufpeppen läßt. Die nachstehenden Paßwörter müssen Sie als Fahrernamen eingeben:

MECHANIC	Alle Autos
BIGLEY	Alle Strecken
MINICARS	Micro Machines-Kamera-Perspektive
PADDED	Abprallen von den Randbegrenzungen
LUNAR	Geringe Erdanziehungskraft
LONGLONG	Propeller-Turnier
PUNCHY	Der Führende kann nicht von der Strecke geschubst
BANGBANG	Battle-Modus
TECHLOCK	Veränderte Frame-Rate in der Qualifikation
BCASTLE	Veränderte Zusammenstöße
DUBBED	O.T.T.-Zusammenstöße
ELASTIC	Die Strecke wird in der Vertikalen gestreckt
TRIPPY	Verschwommener Horizont
JUSTFEET	Nur die Reifen, kein Chassis
FASTBOY	Schnelleres Rennen
DINKYBIT	Oulton Park – Inselstrecke

FORMEL 1 '98

Geben Sie diese Paßwörter ein, indem Sie den Fahrernamen wie folgt ändern, um zwei neue Strecken freizuschalten. Diese erscheinen bei der Streckenauswahl dann rechts am Ende der bekannten Liste. Kleiner Gag am Rande: Die



Brot und Spiele! Wer sucht, der findet abseits der Bonusstrecke sogar Bridgestone-Werbung.

Paßwörter lassen durchblicken, daß sich die Entwickler in ihrer Freizeit für die amerikanische Fernsehserie „Southpark“ begeistern können. Der zynische Spaß soll im März in Deutschland ausgestrahlt werden; eine Umsetzung für die PlayStation wurde schon von Acclaim in Aussicht gestellt.

Maximus-Strecke	GO COWS
Stunt-Strecke	CHEESY POOFS



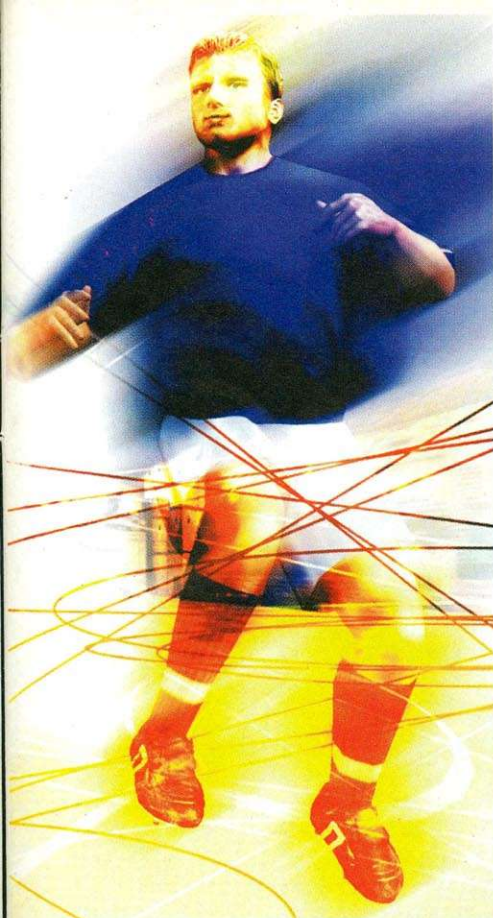
Der Name paßt! Sie müssen die Fahrernamen ändern, um die Cheats zu aktivieren.

LIBERO GRANDE

Für die interessante Stürmer-Simulation von Namco, die dem klassischen Kick einen neuen Dreh abgewinnt, gibt es folgende Tips:

Versteckte Charakter:

Um mit Gregorio Zonaras zu spielen, müssen Sie den Arcade-Modus auf „Normal“ bestehen. Um mit Arnold Lang einzulaufen, benötigen Sie auf der Challenge-Stufe 9 mehr als 8.000 Punkte.



Bitte vergessen Sie nicht, daß viele Codewörter mit einer Leerstelle beginnen.

Alle versteckten Kurse	„frac“
Boote werden im Spiel Enten	„qak“ (Beachten Sie bitte die Leerstelle!)
Gespiegelte Kurse	„prim“
Sie werden N° 1, wenn Sie pausieren	„Winr“
Hurricane Motorboot	„Hurr“
Charakter aus Porsche Challenge	„Bxtr“
Alle Boote anwählbar	„boa“
Alle Kurse bei Tageslicht	„day“
Alle Kurse bei Nacht	„nit“

ELIMINATOR

Oliver hat es bei seinem Test schmerzhaft erfahren müssen: Eliminator hat einen derben Schwierigkeitsgrad, so daß ihr über die nachfolgenden Tips froh sein dürft.

Level- und Boß-Anwahl

Level 1	„GOTHLAND“
Level 1 Boß	„HOPALONG“
Level 2	„REDWORLD“
Level 2 Boß	„BERNIHOT“
Level 3	„CHEMWKRS“
Level 3 Boß	„ITSCRATE“
Level 4	„INDEPTH“
Level 4 Boß	„OCTOPUSI“
Level 5	„MARSADAY“
Level 5 Boß	„MEANMECH“
Level 6	„FRSTBYTE“
Level 6 Boß	„FLOPPSIE“
Level 7	„INCATOMB“
Level 7 Boß	„VENOMGUY“
Level 8	„DARKVOID“
Level 8 Boß	„THEQUEEN“

Weitere Cheats

Geheimer Level	„WAKYLEVL“
Unverwundbarkeit	„CLEVALAD“
Primärwaffen maximal	„GUNCRAZY“
Sekundärwaffen maximal	„MAXMEOUT“
Cadillac-Schiff	„NEWWEELS“
Jedes Zeitsymbol gibt 10 Minuten	„WAITABIT“
Erhöhter Schwierigkeitsgrad	„TOUGHGUY“

VIGILANTE 8

Mit diesen Cheat-Codes räumen Sie bei Vigilante 8 erst so richtig auf. Geben Sie im Paßwort-Bildschirm folgendes ein:

Extremer Schwierigkeitsgrad	„HARDEST OF ALL“
Unverwundbarkeit	„I WILL NOT DIE“

Reduzierte Erdanziehung	„REDUCE GRAVITY“
Derselbe Charakter im 2P-Modus	„SAME CHARACTER“
Keine Gegner	„GO SIGHTSEEING“
Monster-Truck-Reifen	„MONSTER WHEELS“
Stärkere Homing-Missiles	„DEADLY MISSILE“
Alle Charaktere, Levels und das Alien	„WMNNWLHTSCUCLH“
Filme ansehen	„SEE ALL MOVIES“

WILD 9

99 Leben

Harte Arbeit steht an, wenn Sie sich bis zu 99 Leben erschummeln möchten: Im Centerspace-Level ist nahe der ersten Brücke, die Ihnen den Blick auf Wex versperrt, ein 1-Up versteckt. Springen Sie nach oben und sammeln Sie es auf. Drücken Sie Start und dann Select, um den Level abzubrechen. Gehen Sie erneut in den Centerspace-Level und das 1-Up ist wieder gesetzt. Wiederholen Sie diesen Trick, bis Sie die gewünschte Lebenszahl – maximal 99 – zur Verfügung haben.

INFO GAMEBUSTER-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der Play-Station angeschlossen werden. Nur wer das Gerät, das im Fachhandel erhältlich ist, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Formel 1 '98

Kein Zeitlimit	„801C 24B4 EFFE“
----------------	------------------

Nascar 99

Eine kleine, aber sehr brauchbare Einflußnahme auf Nascar 99:

Alle Fahrer anwählbar	„800EE332 FFFF“
-----------------------	-----------------

Nach einer Runde

den ersten Platz belegen	„800EDE48 0009“ „D0110EFC 0000“ „80110EFC 0008“
--------------------------	---

Syndicate Wars

Unendlich Geld	„800E 364C E100“ „800E 364E 05F5“
----------------	--------------------------------------

Unendlich

Mini-Gun-Munition	„8007 1730 0004“
-------------------	------------------



Profil und Wagen von John Andretti und Kollegen sind jetzt von Beginn an zugänglich.

Wenn Sie den International Cup mit allen Ländern geschafft haben, erscheinen Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner und Gerald Wells.

Erschließen Sie die letzten drei Optionen in der Challenge 9-Stufe und Sie können Ihr Talent mit Ruprecht Goes unter Beweis stellen.

David Magellan gehört zum Kader, sobald Sie über 1.150 Punkte in allen Modi der Challenge-Stufe 9 eingeheimst haben.

Für Maurice Poulenc ist im VS-CPU-Modus eine Gesamtpunktzahl von 100 erforderlich. Es ist egal, mit welchem Team Sie das erreichen.

World Cup 98 Frankreich

Um in diesen Modus zu gelangen, müssen Sie den International Cup und danach die New Game/Continue-Option aufrufen. Halten Sie hier L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und drücken Sie X. Die Teams sind dann genauso zusammengesetzt, wie sie es bei der Weltmeisterschaft 98 in Frankreich waren.

RAPID RACER



Das spaßige Entenrennen wird mit einem Außenbordmotor am Büzel gefahren.

Warum nicht einmal als Ente die Wellen durchpflügen? Wir sagen Ihnen, wie es geht. Geben Sie als Fahrernamen folgende Paßwörter ein, um dem Spiel seine Geheimnisse zu entlocken.

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.

SOUL BLADE - PLATINUM

Der scharfkantige Neuzugang in der Platinum-Reihe gewährt Ihnen Extras nach dem für Prüfgelspiele typischen Bonussystem. Wir sagen Ihnen, welchen Knopf Sie drücken und welchen Gegner in welchem Modus Sie besiegen müssen, um das Spitzenspiel voll auszuschöpfen:

Kostümwahl

Drücken Sie im Charakterauswahl-Bildschirm eine der folgenden Tasten:

- = Kostüm 1
- + X = Kostüm 2
- ▲ = Kostüm 3
- X + ▲ = Kostüm 4
- = Kostüm 5

Neue Charaktere

- Um als Evil Siegfried spielen zu können, müssen Sie dessen achte Waffe im Edge Master-Modus finden.
- Um mit Sophitia im Badeanzug anzutreten, müssen Sie im Edge Master-Modus für jeden Charakter die achte Waffe finden.
- Wenn Sie Sophitia ihre Rüstung ausziehen möchten, müssen Sie deren achte Waffe im Edge Master-Modus aufspüren.
- Um mit Soul Edge das Schwert zu schwingen, müssen Sie mit jedem Charakter den Arcade-Modus bewältigen. Oder Sie lassen das Spiel zwanzig Stunden lang laufen. Eine Pause während des Spieles stoppt die „innere Uhr“ nicht.
- Um mit Han Myong zu kämpfen, befolgen Sie diese Schritte: Sobald Soul Edge anwählbar ist, müssen Sie den Arcade-Modus zunächst mit Hwang und gleich darauf mit Seung Mina überstehen.

Die ultimative Waffe

Wenn Sie Cervantes/Soul Edge besiegt haben, erscheint die ultimative Waffe für Ihren Charakter in einer der Stufen, die direkt von Spanien aus erreicht werden können. Sollten Sie den Kampf an dem Ort, an dem die ultimative Waffe erschienen ist, verlieren, führt Ihr Held die Animation aus, die normalerweise bei einer Time-Up-Niederlage zu sehen ist. Das bedeutet gleichzeitig, daß das begehrte Tötungswerkzeug in eine andere Stage gewandert ist, die Sie von Ihrem momentanen Standpunkt aus erreichen können. Sie wird jedoch nicht nach Spanien verlegt.

- Um die ultimative Waffe im Arcade-Modus einsetzen zu können, müssen Sie Ihren Charakter highlighten und nach oben drücken, bis

dessen Waffenliste angezeigt wird. Sie können nun diese oder jede andere Waffe für das Gefecht wählen.

Unterschiedliche Abspanne betrachten:

Sobald die Schlußsequenz beginnt, müssen Sie die folgende Kombination für den jeweiligen Charakter eingeben, sobald die Ansicht ins Vollbild überwechselt:

Charakter	Tastenkombination
Seung Mina	Schnell nach oben oder unten drücken
Li Long	Wiederholt ● oder ▲ drücken
Takt	X drücken
Sophitia	Nach rechts drücken
Siegfried	▲ drücken
Rock	▲ drücken
Hwang	■ drücken
Cervantes	▲ drücken
Voldo	Drücken Sie wiederholt schnell nach oben und unten, bis Soul Edge zerbricht

PORSCHE CHALLENGE - PLATINUM

Geben Sie im Titelbild diese geheimen Tastenkombinationen ein und der Ausflug mit dem deutschen Statussymbol wird noch erquicklicher.

Spiegel-Modus	Links + ■, Unten + ▲, Rechts + ●
Interaktive Strecken	Unten + Start, Oben + Start, Select, Start
Längere Strecken	Oben + Select, Unten + Select, Start, Select
Alle Autos springen	Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●
Schlußbilder	●, ■, Links + Select, Rechts + Select
Fischaugen-Perspektive	■ + ▲ + ■, L1, L2, R2, R1
Pieps-Stimme	Oben, s, Oben, s
Hyper-Wagen	Select + ●, Select + ■, Select + ● + ■
Unbegrenzte Versuche	L1 + L2, R1 + R2 + L
Unsichtbare Autos	● + n, L2 + R2, ● + ■, L1 + R1, ● + ■
Verrückte Gegner	Oben, Links, Rechts + Select
Schwarzer Porsche im Practice-Modus	Rechts + ●, Links + ■ + Select
Testfahrer	Links + ■, Rechts + ● + Select

SPIDER - PLATINUM

Folgende Geheimnisse haben wir für Sie erkrabbelt:

Halten Sie das Spiel an und geben Sie ▲, ●, ■ und ▲ ein, um Spider in ein Ei zu verwandeln. Pausieren Sie und geben Sie dann ▲, X, X, X, ■, X, ●, ▲, X, ▲ und ■ ein, um Waffen und Energie aufzuladen.



Die silberne Spinne paßt in unsere Platinum-Rubrik. Die Verwandlung erledigen Sie im Pause-Modus.

FORMEL 1 - PLATINUM

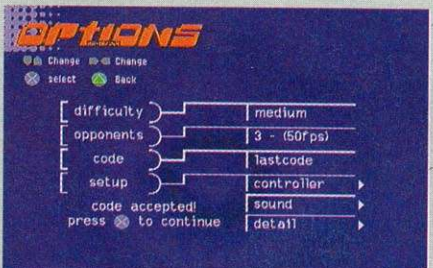
Zu diesem Klassiker der PlayStation-Rennspielgeschichte gibt es die nachstehenden Cheats, deren Eingabe ein gutes Timing erfordert. Halten Sie im Race-Qualify-Schirm die Select-Taste gedrückt und geben Sie dann rasch folgendes ein:

Buggy-Modus	Rechts, Oben, ▲, Links, Oben, ●, ▲
Motorrad-Modus	Unten, Oben, ■, ▲, Rechts, Oben, ●, ▲
Lava-Modus	●, ■, Oben, Rechts, Rechts, ■, X
Glibber-Modus	Links, ■, Oben, Unten, Unten, Rechts, ■, ●, ●
Bonus-Strecke	Links, ■, ■, ▲, ▲, ■, Oben, Rechts

DESTRUCTION DERBY - PLATINUM

Reflections arbeiten mittlerweile an Driver, das wir in dieser Ausgabe erstmals beleuchten. Was die Programmierer aus Newcastle zuvor geleistet haben, war aber auch schon beeindruckend. Hier die Cheats, die Sie als Namen für die Wreckin' Race Championship eingeben müssen:

REFLECT!	Bonusstrecke
DERBYMAN	Rauchende Gegner
!DAMAGE!	Unverwundbarkeit



So bleibt der Name haften. Das Kürzel der Entwickler schaltet eine Bonuspiste frei.

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

Die Komplettlösung zu Metal Gear Solid beginnt in dieser Ausgabe. Kein Grund, Sie nicht zu einem anderen vorzüglichen Spiel von Konami mit Tips zu versorgen. Geben Sie folgendes als Namen ein, sobald Sie das Spiel einmal durchgespielt haben:

Mit Belmont Richter spielenRICHTER
99 Luck-Points und Lapis LazuliX-XIV"Q
Neue RüstungAXEARMOR

MOTORHEAD

Sollten Sie durch unsere Demo auf den Geschmack gekommen sein, hier ein Tip für die Vollversion:



Beim technisch überzeugenden Motorhead-Rennen gleich mit dem ASC II-Renner losbügeln – wir zeigen, wie es geht.



An dieser Stelle in den Menüs ist das treffende Master-Paßwort einzugeben.

Geben Sie im Paßwort-Bildschirm LASTCODE ein, um alle Wagen und Strecken freizuschalten.

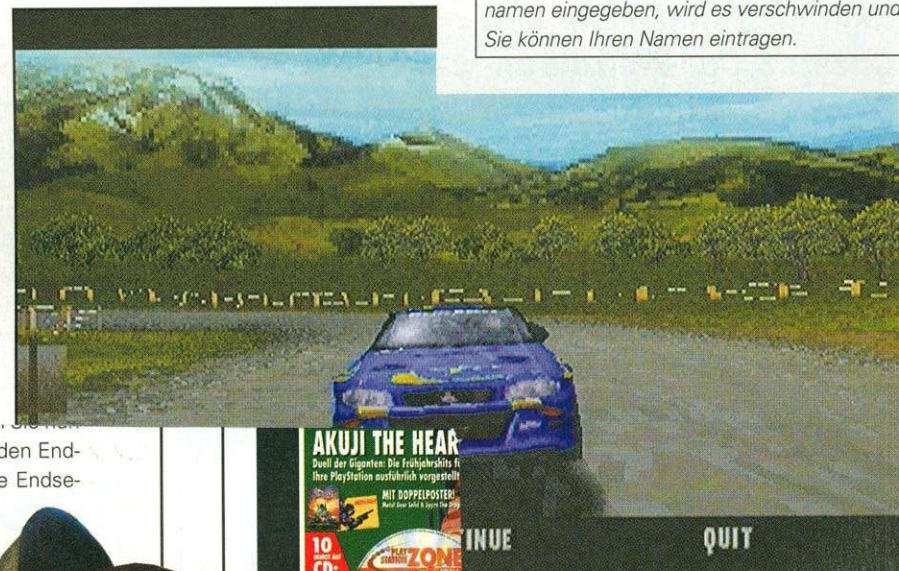
PITFALL 3D

Hatten wir in der letzten Ausgabe Cheats zu Asteroids 3D, legen wir diesmal mit Paßwörtern zu der Neuauflage des legendären Pitfall nach. Im Paßwort-Screen können Sie folgendes eingeben:

10 LebenGIVEMELIFE
99 LebenSTEVECRANEME
Großer KopfBIGHEADHARRY
Bonus-SpielCRANESBABY
2D-Harry2DHARRY
Schwebender HeldZEROGHARRY
Kommentare ausSTOPTALKING
Cutszenen ansehenPITFALLCOMIC
Movies ansehenPLAYMOVIES
Zum Endkampf springenBESTFORLAST

COLIN MCRAE RALLY

In Ergänzung zu unserem Lesertip in der vergangenen Ausgabe hier noch ein paar lustige Paßwör-



ter, mit denen man der Rallye noch mehr Leben einhauchen kann:

FahrernameEffekt
PeasouperNebel
BackfeetDer Co-Fahrer fährt
ButtonbashPedalwagen-Modus
TrolleyVierrad-Antrieb
ForkliftHinterreifen-Lenkung
HeliumnickBeifahrer mit Pieps-Stimme
DirectorcutVeränderte Replays
MoreoomphDoppelte Power



Haben Sie das richtige Paßwort als Fahrer-namen eingegeben, wird es verschwinden und Sie können Ihren Namen eintragen.

Design

PSX Rallye
mit Handpedalen
empf. VK 149,95



FANATEC®

Action

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



Hiermit bestelle

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 2

Meine Adresse: (

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für ex

7-0
0 144

62832)

www.FANATEC.com

PLAYSTATION ZONE 03/99

95

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

hen Dank Barth, Bastian – Batsch, Bianca – Boettcher, Christian – Briegmann, Adam – Buck,
min – Büchlein, R. D. – Buley, Sebastian – Bullacher, Bernd – Buss, Benjamin – Ceffinato, Mar-
ome, Sebastian – De Sousa, Ricardo – D. Rizer, Jeremy – Domel, Roman – Duyenbode, Mar-
– Felber, Sven – Gajlewicz, Piotr – Gentsch, Christoph – Gerloff, Sascha – Gesella, Tobias –
Irene – Grunow, Jörg – Hartmann, Christoph – Hehl, Stephan – Henke, Torsten – Hentschel,
Heuer, Chris – Horstkotte, Daniel – Hudale, Adrian – Jansen, Philipp – Junker, Christian –
Bernhard – Keller, Andreas – Kluger, Dennis – Knabe, Thomas – Knab, Fred – Kochanski, Chri-
– Kröger, Christian – Kühn, Herwig – Kühnel, Steffen – Licata Tiso, Salvatore – Madeo, Lu-
acksiol, Michael – Megerle, Simon – Minkel, Marco – Neatrica, Aaron – Obst, Marina – Po-
Jens – Reitz, Simon – Röhrs, Stephan – Ruge, Tim – Schäfer, Norman – Schmidt, Arne –
lt, Brian – Schneider, Johannes – Schnug, Sascha – Schotman, Christopher – Schramm, Sven
er, Christian – Stalter, Thorsten – Tilgner, Philip – Tschirner, Kai – Unger, Sandor-Kim – Wein-
Marcus – Wellmer, Markus – Wilmkes, Andy – Wolfert, Thomas

RAYMAN

Aus der Verlegenheit mit den nicht funktionierenden Rayman-Cheats hat uns dankenswerterweise Bastian Barth aus Elmshorn geholfen. Obwohl sich die gesamte Redaktion die Finger beim Versuch ausgereut hat, die komplizierte Tastenfolge für 99 Leben korrekt einzugeben, erwiesen sich unsere Level-Paßwörter als brauchbar. Sie lauten folgendermaßen:



Mit dem Masterpaßwort schalten Sie alle Stufen frei...



...und es gibt nur noch lächelnde Gesichter auf der Landkarte und vor dem Fernseher.

schen Statussymbol wird noch erquicklicher.

Spiegel-Modus ... Links + ■, Unten + ▲, Rechts + ●

Interaktive Strecken ... Unten + Start, Oben + Start, Select, Start

Längere Strecken ... Oben + Select, Unten + Select, Start, Select

Alle Autos springen Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●, Oben + ■, Oben + ●

Schlußbilder ... ●, ■, Links + Select, Rechts + Select

Fischaugen-Perspektive ... ■ + ▲ + ■, L1, L2, R2, R1

Pieps-Stimme ... Oben, s, Oben, s

Hyper-Wagen Select + ●, Select + ■, Select + ● + ■

Unbegrenzte Versuche ... L1 + L2, R1 + R2 + L

Unsichtbare Autos ... ● + n, L2 + R2, ● + ■, L1 + R1, ● + ■

Verrückte Gegner ... Oben, Links, Rechts + Select

Schwarzer Porsche im

Practice-Modus ... Rechts + ●, Links + ■ + Select

Testfahrer ... Links + ■, Rechts + ● + Select

SPIDER - PLATINUM

Folgende Geheimnisse haben wir für Sie erkrabbelt:

Halten Sie das Spiel an und geben Sie ▲, ●, ■ und ▲ ein, um Spider in ein Ei zu verwandeln. Pausieren Sie und geben Sie dann ▲, X, X, X, ■, X, ●, ▲, X, ▲ und ■ ein, um Waffen und Energie aufzuladen.

Rayman aus seinen Bestandteilen zusammengesetzt wird.

WARCRAFT 2

Cheats und Levelcodes zu dem Strategie-Epos WarCraft II erreichten uns in letzter Sekunde von Christian Kröger aus Wiek. Damit dürfte Ihnen ein Siegeszug mit Menschen oder Orcs nicht mehr schwer fallen.

LEVELCODES

■ Tides of Dark/Menschen

1.HLLBRD	8. TYRHND
2.MBSHTM	9. BTTLTD
3.HSTHSH	10. PRSNRS
4.TTCKNZ	11. BTRYLN
5.HTLBRD	12. BTTLTC
6.DNLGZ	13. SSLTNB
7.GRMBTL	14. GTRPRT

■ Tides of Dark/Orcs

1. ZLDR	8. RNSTNT
2. RDTHLL	9. RZNGFT
3. RCSTHS	10. DSTRCT
4. SSLTNH	11. DDRSSQ
5. RCTLBR	12. TMBFSR
6. BDLNDS	13. SGFDLR
7. FLLFST	14. FLLFLR

■ Beyond the Dark Portal/Menschen

1.LLRSJR	7. DTHWNG
2.BTTLFR	8. CSTFBN
3.NCMRNT	9. HRTFVL
4.BYNDTH	10. BTTLFH
5.SHDWSS	11. DNCFTH
6.FLLFCH	12. BTTRTS

■ Beyond the Dark Portal/Orcs

1. OSLYRFT	7. SSFZRT
2. SKLLFG	8. SSLTNK
3. THNDRL	9. DPTMBF



Eine gern gesehene Meldung: Der Cheat-Mode ist aktiviert.

4. RFTWKN	10. LTRC
5. DRGNSF	11. YFDLRN
6. NWSTRM	12. DPDRKP

Cheats:

VLDZ	5000 Einheiten Öl
MKTS	Schnelleres Bauen
DKMT	Alle Upgrades
NLCRN	Gesamte Karte
GLTTRNG	Erhöhung der Rohstoffe
TSGDDYTD	Unverwundbarkeit, höhere Angriffsstärke

MEDIEVIL

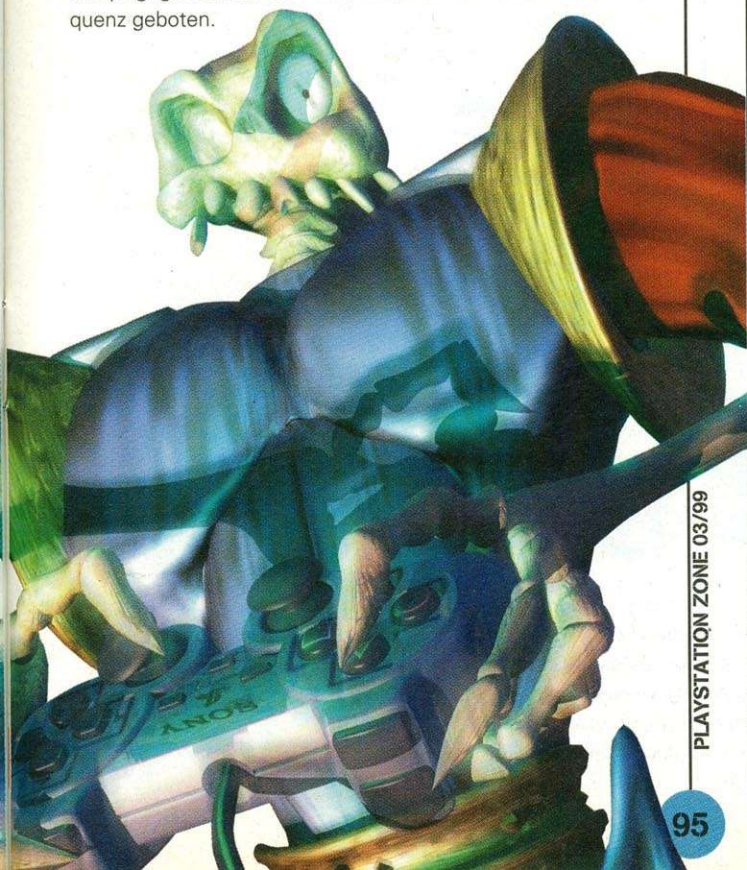
Chris Heuer aus Berlin durchstreift in seiner Freizeit mit Begeisterung die Level-Landschaften von MediEvil. Lassen wir ihn daher erzählen, welche Tips er zu dem heiteren Grusical herausgefunden hat.

Tip 1 – Geheimplatz:

Rennen Sie in der Spielstufe „Die Rückkehr zum Friedhof“ auf die Brücke und versuchen Sie, auf einen der im Fluß schwimmenden Särge zu springen. Das ist sehr schwer, Sie werden mehrere Anläufe benötigen. Fahren Sie unter dem Bogen durch und springen Sie dann links an Land. Dort befindet sich ein Geheimplatz mit Lebensflaschen und massig Geld. Laufen Sie dann die Treppe nach oben und Sie gelangen auf den alten Weg zurück.

Tip 2 – Zweiter Abspann:

Haben Sie MediEvil ein erstes Mal durchgespielt, werden Sie feststellen, daß Sie den Level „Die Kürbisschlucht“ ein weiteres Mal besuchen (auf der Karte erscheint kein Haken!) und den Seelenkelch nochmals füllen können. Dieser ist diesmal besser versteckt. Er befindet sich im Tunnel am Levelanfang. Sie müssen im Raum rechts die Wand durchbrechen, um in eine zweite Tunnelpassage zu gelangen. Dort befindet sich der Kelch. Schließen Sie nun den Level ein zweites Mal ab und bestehen Sie den Endkampf gegen Zarok. Nun wird Ihnen eine zweite Endsequenz geboten.



LIESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 03/99

95

12/98



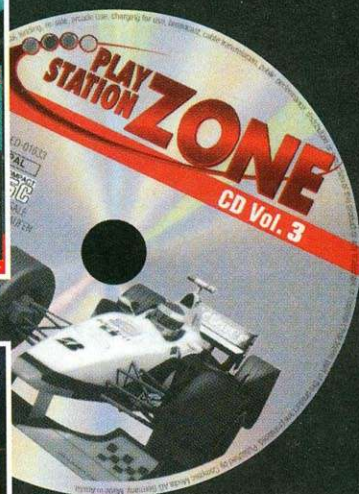
01/99



02/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von **PLAYSTATION ZONE** einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation ZONE 12/98	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 01/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 02/99	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Konto-Nr.

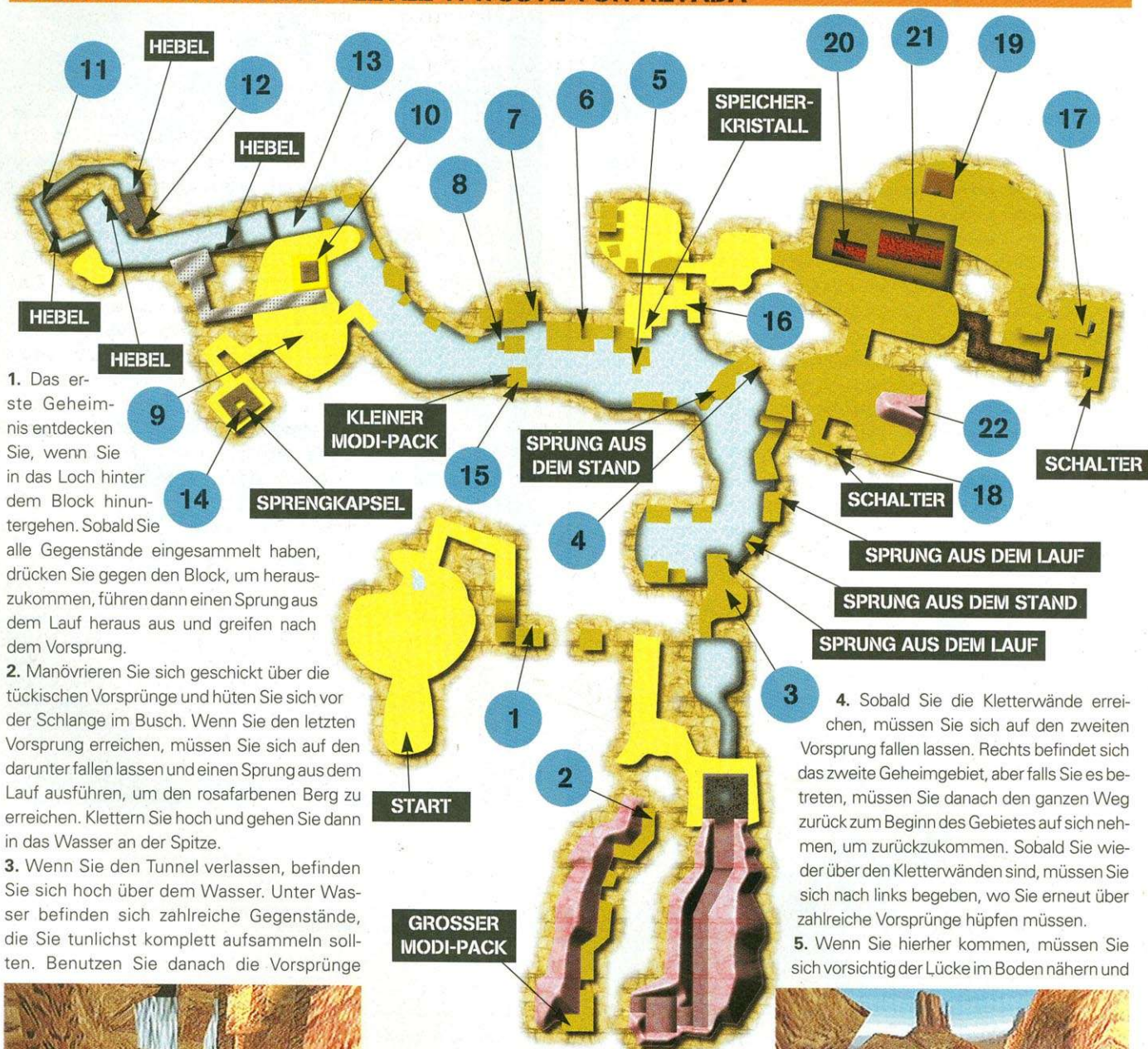
BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

TOMB RAIDER III

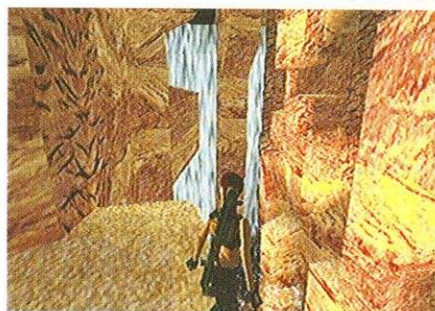
Dies ist der letzte Teil der Lösung von Laras drittem Abenteuer. Wir werden Sie bis zur finalen Konfrontation führen und dabei Zwischenstopps in Nevada und den pazifischen Inseln einlegen, bevor wir den endgültigen Showdown in der Antarktis erreichen. Auch auf die versteckten Bonuslevels des Spiels werden wir Sie hinweisen und Ihnen zeigen, wie Sie Zugang zu diesen bekommen. Also, lassen Sie uns dieses große Abenteuer für alle Zeiten lösen.

KONTINENT 3: NEVADA – LEVEL 1: WÜSTE VON NEVADA

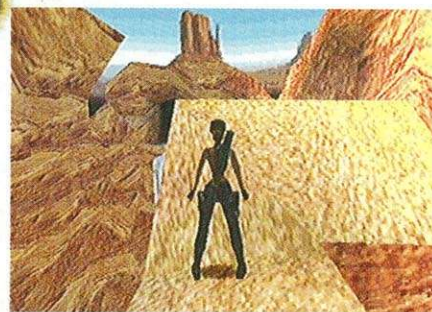


1. Das erste Geheimnis entdecken Sie, wenn Sie in das Loch hinter dem Block hinuntergehen. Sobald Sie alle Gegenstände eingesammelt haben, drücken Sie gegen den Block, um herauszukommen, führen dann einen Sprung aus dem Lauf heraus aus und greifen nach dem Vorsprung.
2. Manövrieren Sie sich geschickt über die tückischen Vorsprünge und hüten Sie sich vor der Schlange im Busch. Wenn Sie den letzten Vorsprung erreichen, müssen Sie sich auf den darunter fallen lassen und einen Sprung aus dem Lauf ausführen, um den rosafarbenen Berg zu erreichen. Klettern Sie hoch und gehen Sie dann in das Wasser an der Spitze.
3. Wenn Sie den Tunnel verlassen, befinden Sie sich hoch über dem Wasser. Unter Wasser befinden sich zahlreiche Gegenstände, die Sie tunlichst komplett aufsammeln sollten. Benutzen Sie danach die Vorsprünge

4. Sobald Sie die Kletterwände erreichen, müssen Sie sich auf den zweiten Vorsprung fallen lassen. Rechts befindet sich das zweite Geheimgebiet, aber falls Sie es betreten, müssen Sie danach den ganzen Weg zurück zum Beginn des Gebietes auf sich nehmen, um zurückzukommen. Sobald Sie wieder über den Kletterwänden sind, müssen Sie sich nach links begeben, wo Sie erneut über zahlreiche Vorsprünge hüpfen müssen.
5. Wenn Sie hierher kommen, müssen Sie sich vorsichtig der Lücke im Boden nähern und

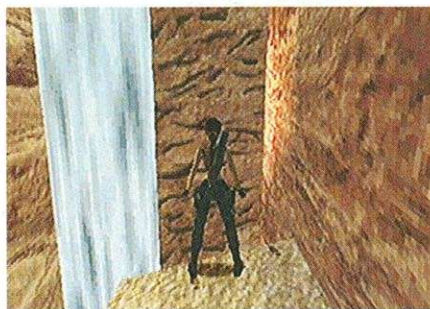


beim Wasserfall, um zu Ihrer Ausgangsposition zurückzukommen. Wieder am Ausgangsvorsprung angekommen, müssen Sie vorsichtig auf den rechten Vorsprung und dann zum nächsten hinüberspringen, bis Sie zur rechten Seite des am weitesten entfernten Wasserfalls kommen.



dann einen Seitwärtssprung über den Abhang ausführen. Halten Sie dabei die Greiftaste gedrückt, um sich am hinteren Vorsprung festhalten zu können, und klettern Sie dann zum Speicherkristall hoch.

6. Lassen Sie sich zum Vorsprung unter dem Speicherkristall fallen und benutzen Sie die Decke, nach der Sie greifen können, um sich zur Kletterwand vorzuarbeiten. Lassen Sie sich von der Decke fallen und greifen Sie nach der Wand. Machen Sie dann einen kleinen Schritt nach links und begeben Sie sich auf den kleinen unteren Vorsprung.

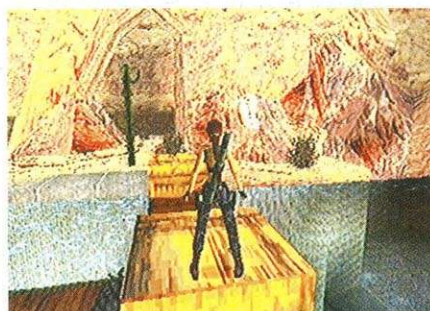


7. Springen Sie auf die Kletterwand und führen Sie an der Spitze einen Rückwärtssprung aus, um so auf den oberen Vorsprung zu kommen. Dort angelangt, steht ein Sprung aus dem Lauf über den Wasserfall an, nach dem Sie sich an der Abhangsplattform festhalten müssen. Klettern Sie hoch und halten Sie den Sprungknopf gedrückt, um den Vorsprung auf der anderen Seite zu erreichen.

8. Bringen Sie sich hier in eine Linie mit dem flachen Felsen im Wasserfall und führen Sie einen Sprung aus dem Lauf aus. Nun müssen Sie nur noch drei weitere Jumps über die Vorsprünge ausführen, um zum nächsten Gebiet zu kommen.

9. Im sandigen Gebiet müssen Sie die Kletterwand durch den linken Kriechtunnel benutzen, um zu Geheimnis Nummer drei zu kommen.

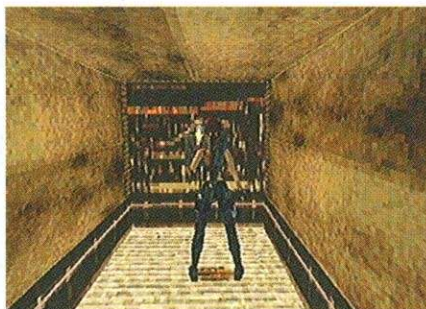
10. Ignorieren Sie die Höhle auf der linken Seite und arbeiten Sie sich zur großen Struktur am Ende des Sandes vor. Erledigen Sie den Gegner und klettern Sie dann die seitliche Leiter hoch.



11. Folgen Sie dem Metallpfad durch das Wassergebiet und springen Sie hinein. Ziehen Sie am rechten Hebel, um einige Raketen zu bekommen, und dann am Hebel auf der gegenüberliegenden Seite des Pools. Betreten Sie den Tunnel zwischen den gelben Pfeilern und ziehen Sie den Hebel, der sich über der zweiten Sektion des Tunnels befindet. Gehen Sie weiter hindurch und ziehen Sie den näch-

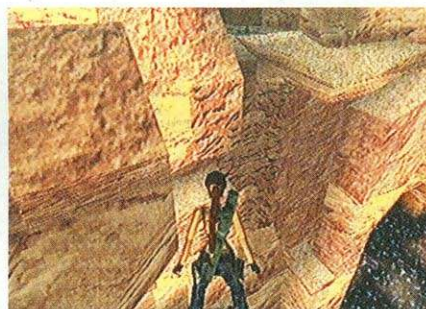
sten Hebel, bevor Sie auf der anderen Seite auftauchen.

12. Ziehen Sie sich aus dem Wasser und betätigen Sie den Schalter am Ende des Korridors. Gleiten Sie die Wasserrampe hinunter und betreten Sie den zentralen Pool.

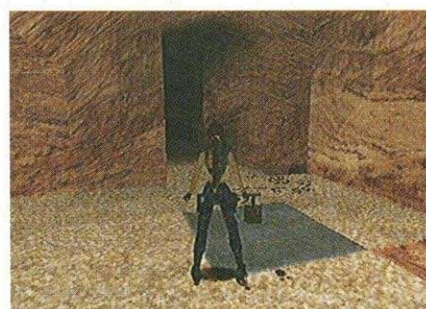


13. Gehen Sie in die nächste Höhle und lassen Sie sich zur nächsten Plattform herab. Es stehen wieder einige tückische Jumps über Vorsprünge an – und wenn Sie ins Wasser fallen, werden Sie aus der Höhle gezogen.

14. Springen Sie hinüber zum gegenüberliegenden Sandgebiet, laufen Sie an der Struktur vorbei und gehen Sie in die Höhle.



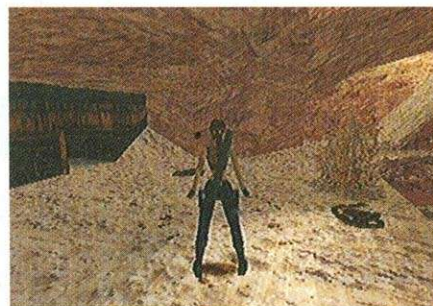
15. Springen Sie dort zur Kletterwand auf der gegenüberliegenden Seite hinüber. Ein Sprung aus dem Lauf mit gedrückter Greiftaste wird Sie dabei in Sicherheit bringen. Klettern Sie dann den unteren Vorsprung hinunter und springen Sie auf die rechte Kletterwand.



16. Ziehen Sie sich zum Ventilkolben hoch und drücken Sie dagegen. Springen Sie so schnell wie möglich nach links, um den rollenden Felsen auszuweichen. Folgen Sie den Drähten bis zur nächsten Höhle. Starten Sie in der gegenüberliegenden linken Ecke und arbeiten Sie sich über die Vorsprünge.

17. Sobald Sie raus sind, betreten Sie den Sicherheitskomplex. Gehen Sie zum kleinen Tunnel in der gegenüberliegenden Wand und kriechen Sie hindurch. Lassen Sie sich nicht durch das Loch im Boden fallen, sondern springen Sie zum oberen Vorsprung, wo Sie den

Pool betreten, in dem Sie die beiden Hebel betätigen müssen.

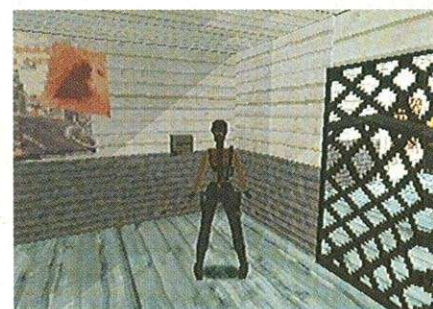


18. Kehren Sie zum Hauptgebiet zurück und betreten Sie die linke Höhle. Betätigen Sie den Schalter in dem metallischen Raum in der Nähe des Eingangs. Klettern Sie dann aus der Höhle heraus und betreten Sie erneut den Kriechtunnel. Dieses Mal müssen Sie sich ins Loch fallen lassen.

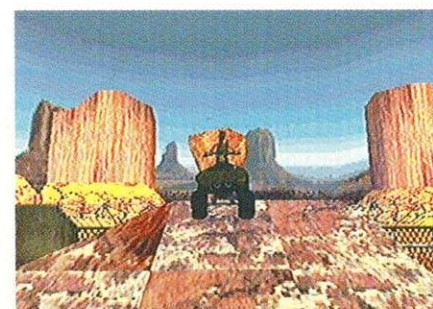
19. Erledigen Sie die beiden Wächter und klettern Sie die Leiter hoch, um die hölzerne Struktur zu erreichen. Das Wasser ermöglicht es Lara, den Vorsprung mit dem Fenster zu erreichen. Von dort aus können Sie rennen und dann über den Zaun des Komplexes springen.

20. Gehen Sie zum hinteren Warenhaus und begeben Sie sich auf das Quad. Fahren Sie damit die Metallrampe hoch, um auf das Dach des nächsten Gebäudes zu gelangen. Hier finden Sie die Zugangskarte für den Generator.

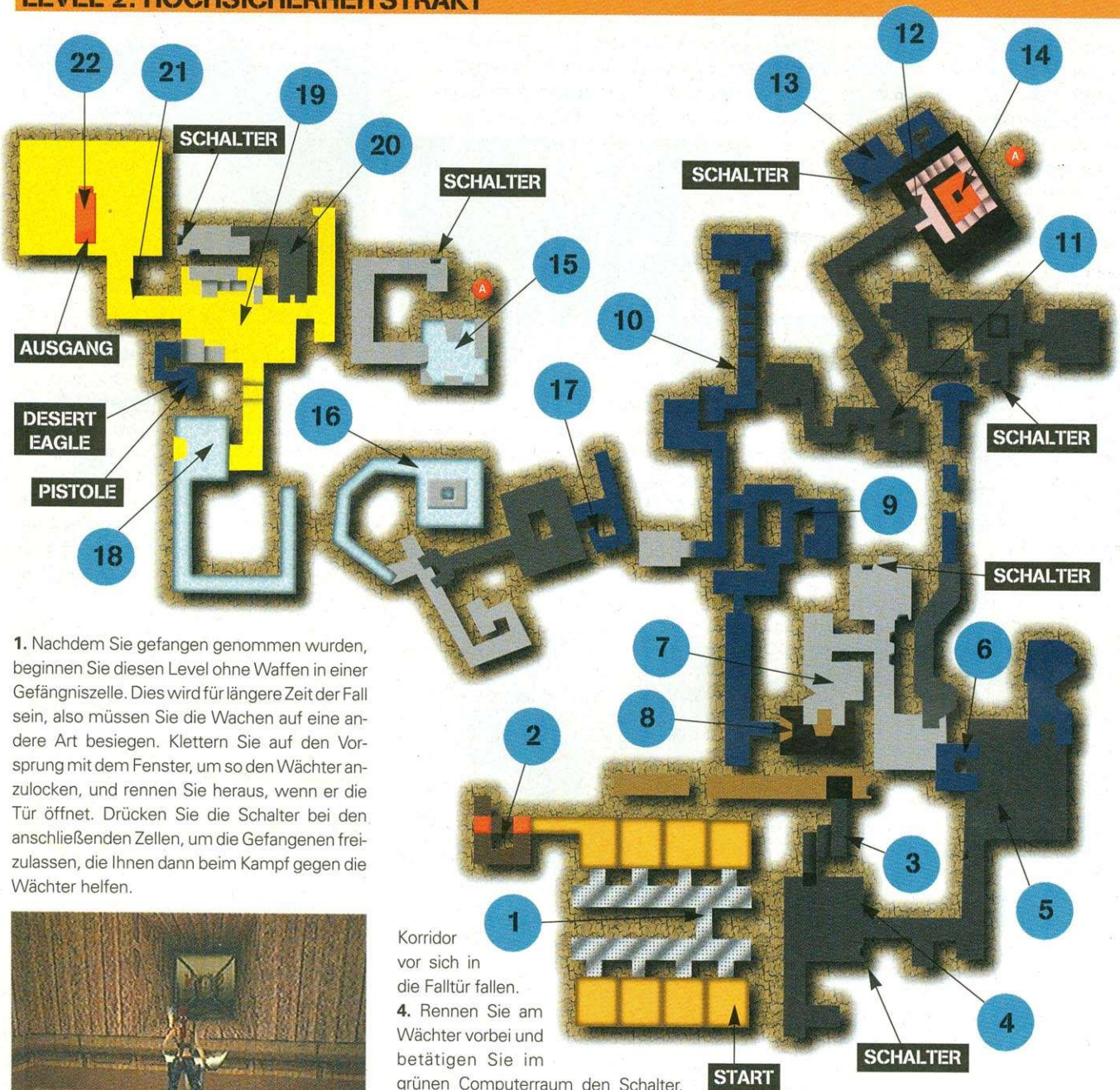
21. Fahren Sie nun zum offenen Raum, der sich in der Nähe der Stelle befindet, an der Sie nach dem Fenstersprung gelandet sind. Im hinteren Bereich des Raums können Sie die Zugangskarte am Kasten benutzen. Erledigen Sie die heranstürmenden Wächter, gehen Sie in den nun geöffneten, neuen Raum und schalten Sie dort den Strom ab.



22. Nun zurück aufs Quad, mit dem Sie zu den vorderen Toren fahren müssen. Öffnen Sie sie und fahren Sie dann in die Höhle. Benutzen Sie den Berg am Ende der Höhle als Rampe und springen Sie über den Zaun, um den Level zu beenden.



LEVEL 2: HOCHSICHERHEITSTRAKT



1. Nachdem Sie gefangen genommen wurden, beginnen Sie diesen Level ohne Waffen in einer Gefängniszelle. Dies wird für längere Zeit der Fall sein, also müssen Sie die Wachen auf eine andere Art besiegen. Klettern Sie auf den Vorsprung mit dem Fenster, um so den Wächter anzulocken, und rennen Sie heraus, wenn er die Tür öffnet. Drücken Sie die Schalter bei den anschließenden Zellen, um die Gefangenen freizulassen, die Ihnen dann beim Kampf gegen die Wächter helfen.



2. Gehen Sie in die Zelle in der gegenüberliegenden Ecke und betreten Sie die Nische hinter dem Brunnen. Drücken Sie einmal gegen den Block und kriechen Sie durch den Tunnel. Drücken Sie den zweiten Block nach vorne, damit der erste Block erscheint, und drücken Sie zweimal gegen diesen. Wenn Sie zurückgehen und zweimal am zweiten Block ziehen, wird Geheimnis Nummer 1 enthüllt – ein kleines Medipack. Nun können Sie zum Dach hoch springen.

3. Rennen und springen Sie über das Loch im Boden und benutzen Sie den Laufknopf, um durch den Stacheldraht zu kommen. Betätigen Sie den Schalter am Ende des Korridors und klettern Sie zum linken Vorsprung hoch. Benutzen Sie die Leiter, um herunterzuklettern, und halten Sie sich im grün ausgeleuchteten Bereich links. Nun können Sie sich auf einen kaum sichtbaren Vorsprung fallen lassen. Lassen Sie sich dann im

Korridor vor sich in die Falltür fallen.

4. Rennen Sie am Wächter vorbei und betätigen Sie im grünen Computerraum den Schalter. Es werden Gefangene befreit, die den Wächter erledigen. Nehmen Sie die Karte vom Typ A auf, die er fallen läßt, und benutzen Sie sie, um die Tore auf linken Seite zu öffnen.

5. Betätigen Sie den Schalter am Ende des Korridors, um die Waschräume betreten zu können. Betätigen Sie dort den Schalter, um in den Raum mit dem Blockrätsel zu gelangen. Dort müssen Sie zum Loch in der Decke auf der gegenüberliegenden Seite des Eingangs hoch. Ignorieren Sie alle anderen Blöcke und benutzen Sie diejenigen, die sich in der Nähe der gegenüberliegenden Wand befindet. Ziehen, drücken und ziehen Sie am zweiten Block und klettern Sie dann darüber. Nun ziehen Sie erneut am Block. Klettern Sie dann wieder dahinter und drücken Sie ihn ein letztes Mal unter das Loch. Betätigen Sie den Schalter im Raum darüber, um den unteren Raum mit Wasser zu füllen, so daß Sie zum Loch in der gegenüberliegenden Ecke schwimmen können.

6. In diesen dunklen Korridor befindet sich ein Loch im Boden vor Ihnen. Gehen Sie nach vor-

ne, stoppen Sie dann und springen Sie zu den orangefarbenen Lichtern. Folgen Sie dem Korridor nach draußen und springen Sie zum Ende, wo Sie sich fallen lassen. Betätigen Sie dann den Schalter im gelben Raum – nicht den Türschalter. Klettern Sie wieder hoch und lassen Sie sich in das Loch fallen, welches sich in der Nähe des orangefarbenen Lichts befindet.

7. Betätigen Sie den Schalter in der Nähe der Tür und gehen Sie hindurch. Betätigen Sie den rechten Schalter, um die Gefangenen freizu-



lassen, und betätigen Sie, wenn diese bei Ihnen sind, den linken Schalter, um den Wächter freizulassen.

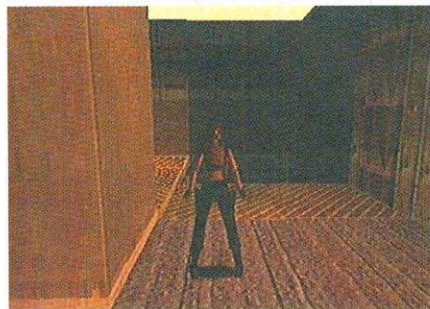
Lassen Sie die Gefangenen den Wächter erledigen. Gehen Sie dann aus der Tür, aus der er gekommen ist, und betätigen Sie den Schalter an der gegenüberliegenden Wand, damit sich die Tore über dem Ofen öffnen.

8. Lassen Sie sich in das Loch hinter den Ventilatoren über dem Ofen fallen, damit Sie sich am Rand des Abhangs festhalten können. Lassen Sie sich auf den linken Vorsprung fallen und klettern Sie durch den Tunnel. Klettern Sie am Ende auf die Leiter und lassen Sie sich, an der Spitze angelangt, auf den linken Vorsprung fallen. Ein Gefangener wird die Luke an der Spitze der Leiter öffnen, kehren Sie also dorthin und dann wieder ganz nach oben zurück.



9. Gehen Sie den Korridor hoch und klettern Sie auf die Gitterwand um die Ecke. Locken Sie den Wächter an der Spitze nach rechts. Rennen Sie nach vorne und drehen Sie sich nach links. Sorgen Sie dafür, daß er Ihnen in den blauen Korridor folgt und einen Gefangenen mit dem Schalter auf der linken Seite befreit. Nehmen Sie die Karte vom Typ B auf, die er fallen läßt, und gehen Sie wieder hinaus. Benutzen Sie die Karte an der Tür in der Nähe der Stelle, an der Sie in dieses Gebiet gekommen sind, und betätigen Sie den darin befindlichen Schalter, damit die Laserstrahlen hinter der Ecke deaktiviert werden.

10. Lassen Sie sich zum neuen Gebiet herab und betreten Sie den linken Korridor. Betätigen Sie



den Schalter an der ersten Tür, um den Gefangenen zu befreien, und erledigen Sie den Wächter, der Ihnen folgt. Nehmen Sie den gelben Sicherheitsstecker auf, den er fallen läßt, und benutzen Sie ihn am Schloß in der gegenüberliegenden, rechten Ecke des Hauptgangs.

11. Folgen Sie dem Verlauf des Korridors und betätigen Sie den Laserschalter am Ende, um so den Wächter zu erledigen und gleichzeitig die Tür in der Ecke zu öffnen. Springen Sie über die

roten Laserstrahlen, um den Türbogen betreten zu können und folgen Sie dann dem Verlauf des langen Korridors.

12. Lassen Sie sich vorsichtig auf die Metallplattform am Ende des Korridors fallen und gehen Sie die Stufen hoch. Wenn Sie die letzte erreichen, müssen Sie nach unten sehen, wo sich in der gegenüberliegenden Wand ein Türbogen befindet. Gehen Sie dorthin und laufen Sie zum Rand der Stufen. Gehen Sie einen kleinen Schritt nach hinten und springen Sie dann aus dem Stand in den Türbogen.

13. Folgen Sie dem Verlauf der Passage und lassen Sie sich in den Kontrollraum fallen, wo Sie den Schalter betätigen und danach die Satellitenschüssel nach draußen bringen müssen. Betätigen Sie den Schalter bei der Tür und drehen Sie sich nach rechts, um wieder zur langen Passage zu kommen, die zum Satellitenraum führt.

14. Folgen Sie den Stufen zurück nach oben, springen Sie von der obersten Stufe und greifen Sie nach dem Vorsprung. Lassen Sie sich in das Loch fallen, das der Satellit enthüllt hat, um in das nächste Gebiet zu kommen.

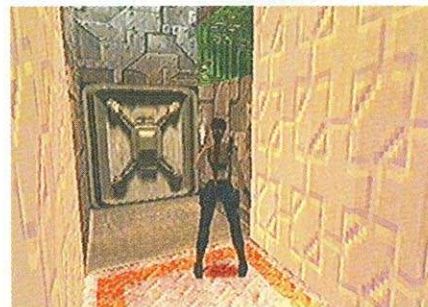
15. Nach einem langen Fall landen Sie in einem tiefen Pool. Achten Sie auf die starke Strömung und schwimmen Sie zum Luftholen nach oben.



Gehen Sie nicht in das mittlere untere Loch. Klettern Sie heraus und auf die Plattform und springen Sie vorsichtig zur linken Plattform. Springen Sie um den Rand des Pools, bis Sie die gegenüberliegende Seite und den Eingang zu einem Kriechtunnel erreichen. Betätigen Sie den Schalter am Ende und kehren Sie zurück.

16. Lassen Sie sich in das Wasser fallen und schwimmen Sie durch den nun geöffneten Türbogen in die Ecke. Gehen Sie durch den Tunnel und klettern Sie die rechte Leiter hoch. Betätigen Sie nicht den naheliegenden Schalter.

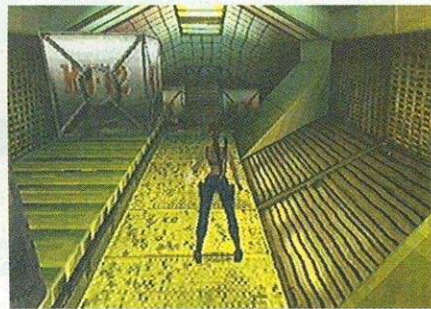
17. Rennen Sie durch den leuchtenden Turm im nächsten Raum und klettern Sie auf die Leiter dahinter. Drehen Sie sich nach rechts und betreten Sie den Kriechtunnel am Ende des Korridors, wo Sie den gelben Sicherheitsstecker aufnehmen können. Gehen Sie über die zwei Lei-



tern wieder zurück und betreten Sie den Raum rechts neben dem zweiten. Benutzen Sie den gelben Sicherheitsstecker am Kasten und klettern Sie dann die Leiter im selben Raum hoch. Sie haben nun den Überblick über den ersten Pool. Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie in das zentrale Loch.

18. Schwimmen Sie den Tunnel entlang und nehmen Sie dabei die zahlreichen Gegenstände auf. Ziehen Sie am Ende des Tunnels den Hebel, damit die Tür sich öffnet. Fahren Sie fort und sobald Sie Licht sehen, schwimmen Sie nach oben. Rennen und springen Sie über die Laserstrahlen und schwimmen Sie dann durch den Wassertunnel auf der anderen Seite.

19. Betreten Sie den großen Lagerraum und holen Sie sich Ihre Waffen vom Raum auf der gegenüberliegenden Seite neben den rechten Kisten. Nun haben Sie ein Gewehr, mit dem Sie das zweite Geheimnis entdecken, wenn Sie den Wächter erledigen, der sich an der Stelle befindet, wo Sie den gelben Sicherheitsstecker gefunden haben. Er wird eine Karte fallen lassen, mit der Sie an einige in der Nähe befindliche Granaten kommen.



20. Gehen Sie den braunen Abhang hoch und erledigen Sie die Wächter, um an den blauen Sicherheitsstecker zu kommen. Dieser wird am Schloß in dem Raum benutzt, der sich an der Spitze der Leiter auf der linken Seite des braunen Abhangs befindet. Drücken Sie in dem nun geöffneten Raum die beiden Schalter und gehen Sie wieder raus.

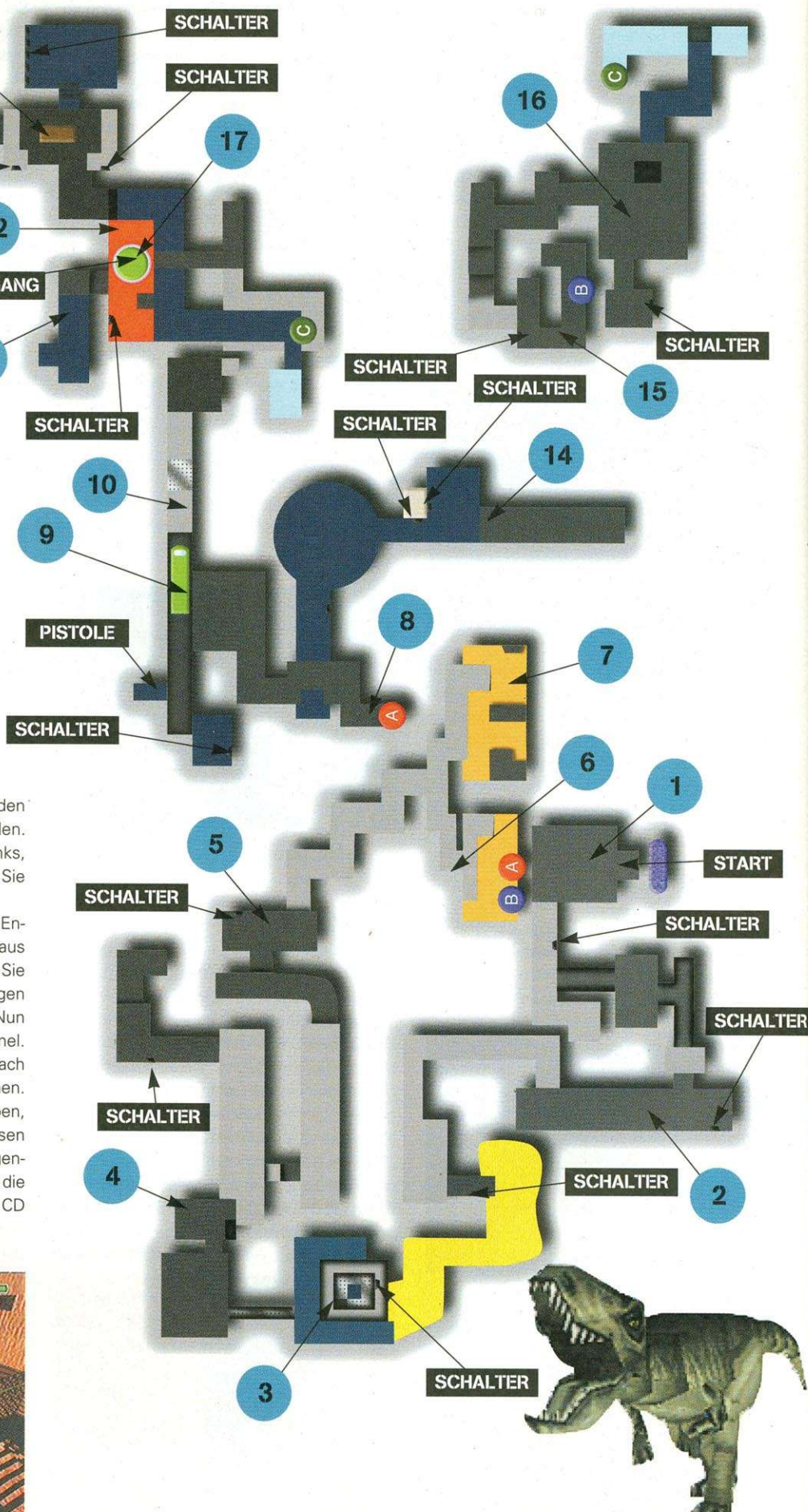
21. Das Fließband bringt einen Block in Bewegung, der es Ihnen ermöglicht, hochzuspringen und nach der Leiter im Hauptraum zu greifen. Klettern Sie sie hoch und greifen Sie nach der Gitterdecke auf der rechten Seite. Arbeiten Sie sich auf die Plattform hoch und an der Maschine vorbei und klettern Sie den nächsten Vorsprung hoch. Wenn Sie den Wächter erledigen, bekommen Sie den Bay X-Schlüssel.

22. Nun müssen Sie nur noch durch die Bay X laufen und alle Wächter erledigen, bevor Sie sich dann im großen Hangar die Lore krallen.



LEVEL 3: AREA 51

1. Wenn Sie den Wächter besiegen, bevor er den Alarm auslöst, können Sie zahlreiche Gegenstände in der Waffenkammer am Ende des Korridors auf der linken Seite einstreichen. Betätigen Sie, wenn Sie wieder in dem Korridor sind, den Schalter, damit sich der Zaun hebt und Sie hindurchkriechen können. Der nächste Kriechtunnel hat eine mobile Laserfalle, seien Sie also vorsichtig.
2. Wenn Sie im nächsten Korridor sind, müssen Sie den Wächter erledigen und dann unter der ersten Laserwand hindurchkriechen. Betreten Sie den schmalen rechten Tunnel und folgen Sie dem Korridor bis ganz nach vorne, wo Sie dem ersten Wächter begegnen. Betätigen Sie den Schalter in der gegenüberliegenden linken Ecke, um nach draußen zu fallen.
3. Lassen Sie sich in das mittlere blaue Gebiet fallen und betätigen Sie den Schalter. Gehen Sie nun um die Zentralstruktur, bis Sie durch den Zaun im Boden fallen. Erledigen Sie dort unten den Wächter und betreten Sie den Kriechtunnel.
4. Sie erreichen bald einen Raum in der Form eines Ts. Sammeln Sie dort die Gegenstände auf und stellen Sie sich dann auf den Metallzaun in der Ecke, damit Sie auf den unteren Korridor fallen. Gehen Sie den Korridor hoch und betreten Sie den Kriechtunnel hinter dem gläsernen Boden. Drehen Sie auf der anderen Seite nach links, erledigen Sie den Wächter und betätigen Sie den Schalter.
5. Gehen Sie zum Türbogen am hinteren Ende des Korridors. Holen Sie Ihr Gewehr heraus und gehen Sie zur offenen Tür. Erledigen Sie die Wächter, die Sie angreifen, und betätigen Sie dann den Schalter im rechten Raum. Nun öffnet sich im linken Zimmer ein Kriechtunnel.
6. Drehen Sie sich im nächsten Korridor nach rechts, um in den Raketenraum zu kommen. Nachdem Sie den Wächter besiegt haben, müssen Sie sich auf den Boden fallen lassen und dann die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite hochklettern. Lassen Sie sich auf die linke Plattform fallen und nehmen Sie die CD mit der Codefreigabe mit.



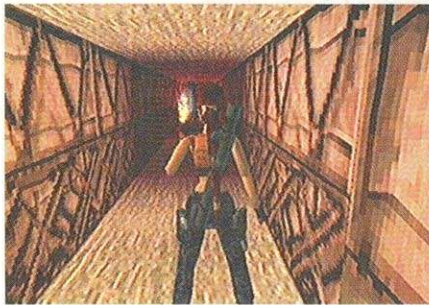
7. Verlassen Sie den Raketenraum und benutzen Sie die CD am Computerterminal in der rechten Ecke des Raums. Dadurch erhebt sich die kleine Rakete und Sie können auf deren Plattform springen. Rennen und springen Sie dann auf die gegenüberliegende Leiter. Klettern Sie sie hoch und erledigen Sie den Wächter. Springen Sie über die Lücken und nehmen Sie den Zugangsstecker für den Hangar auf.

8. Gehen Sie zum größeren Raketenraum zurück und lassen Sie sich auf den Boden fallen. Gehen Sie durch den Türbogen, folgen Sie dem Verlauf des Korridors und benutzen Sie den Zugangs-



stecker für den Hangar am Schloß. Gehen Sie durch die Tür zum unterirdischen Schienensystem.

9. Die Schienen sind elektrisch geladen, lassen Sie sich daher vorsichtig auf die untere Plattform fallen. Gehen Sie zur Leiter auf der linken Seite und betätigen Sie den Schalter in dem Raum, zu dem sie führt. Lassen Sie sich nach unten fallen und kriechen Sie unter die Schienen. Laufen Sie zum Zug und klettern Sie auf die sich in der Nähe befindliche Leiter. Springen Sie von dort zur Spitze des Zugs.



10. Von der Front des Zugs ausgehend, können Sie nach oben springen und sich am Vorsprung festhalten. Wenn Sie den Gitterboden mit der Laserfalle darüber erreichen, müssen Sie stoppen, nach oben springen und sich an der Decke festhalten. Gehen Sie nach vorne zum Rand des dritten Gitterbodens. Warten Sie, bis der Laser sich nähert, und folgen Sie ihm, bis es sicher ist, sich fallenzulassen. Springen Sie auf die Leiter und klettern Sie hinunter. Rennen und springen Sie über die Schienen, erledigen Sie den Wäch-



ter und folgen Sie dem Verlauf der langen Passage. Betreten Sie den UFO-Hangar und laufen Sie zur gegenüberliegenden linken Ecke.

11. Klettern Sie über die Kisten und betreten Sie den Computerraum. Begeben Sie sich auf den Zentralcomputer und springen Sie zum linken Vorsprung. Betätigen Sie den Schalter am Ende, um die ersten zwei Timertüren zu öffnen. Rennen Sie schnell zurück und begeben Sie sich auf



den gegenüberliegenden Vorsprung, um den Schalter für den zweiten Satz Türen betätigen zu können. Laufen Sie nun durch die Türen, bevor sie sich schließen. Drücken Sie im nächsten Raum den zweiten, vierten und fünften Schalter von links.

12. Sie können nun das Zentralgebiet des UFO-Hangars betreten und den Schalter in der gegenüberliegenden, rechten Ecke betätigen. Klet-



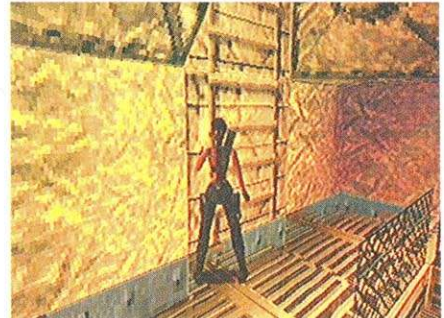
tern Sie nun auf die Leiter, die danebensteht, und machen Sie kurz vor der Spitze einen Rückwärtssprung.

13. Sie befinden sich nun in der Dachstruktur des Hangars und müssen dort vorsichtig von Balken zu Balken springen. Zuerst mit einem langen Sprung vom rechten Balken, dann per Sprung aus dem Stand zum sechsten Balken. Gehen Sie zum Rand und sehen Sie auf die untere Plattform. Gehen Sie einen Schritt nach hinten, um darauf zu gelangen. Nun können Sie das UFO erreichen und den Abschußcode nehmen.

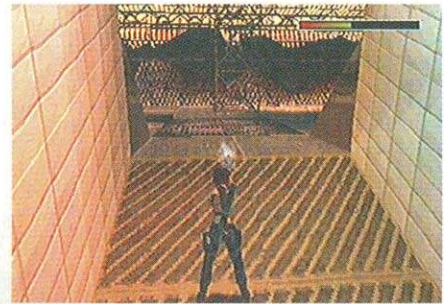
14. Gehen Sie zurück zum Raketenraum und lassen Sie sich durch das Loch im Boden fallen, bevor Sie ihn betreten. Folgen Sie dem Verlauf des Raums, bis Sie das Abschußterminal



erreichen. Wenden Sie dort den Abschußcode an, um den Schalter auf der anderen Seite zu entdecken. Sobald Sie diesen betätigen, wird die Rakete abgefeuert und der Raum ist mit Flammen gefüllt. Eine Zwischensequenz erscheint nun, drücken Sie jedoch die Taste für eine Drehung per Rolle, damit Sie schnell in den hinteren Raum laufen können, sobald Sie wieder im Spiel erscheinen.



15. Klettern Sie den Raketenraum wieder hoch und erklimmen Sie die Leiter bis zur Spitze. Die zweite Leiter wird Sie zum nächsten Vorsprung führen. Betätigen Sie den Schalter, um die Türen zu öffnen, und weichen Sie den Laserstrahlen im folgenden Kriechtunnel aus.

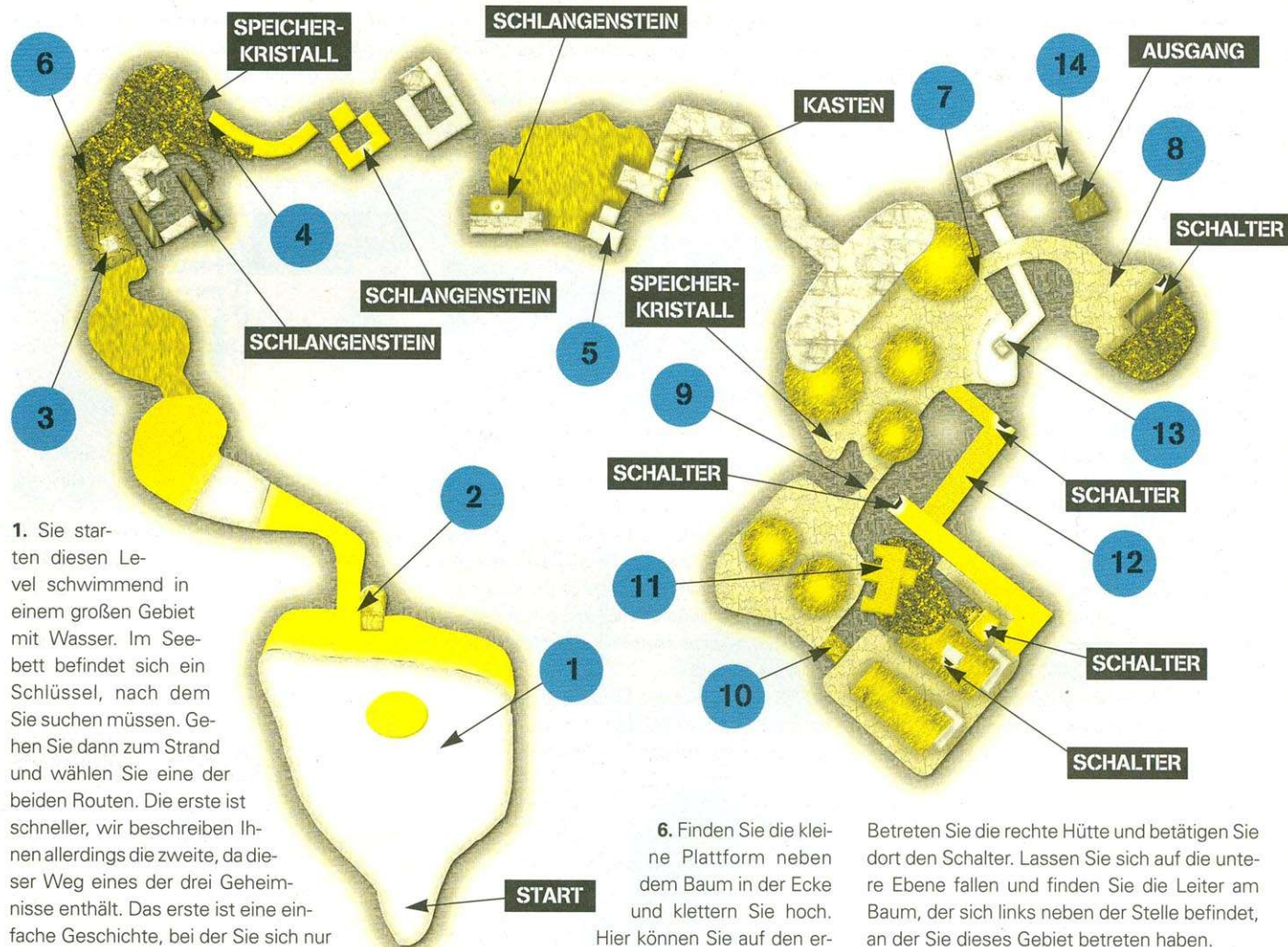


16. Klettern Sie den Abhang am Ende des Korridors hoch und erledigen Sie die Wächter. Nehmen Sie die CD mit der Codefreigabe vom Wächter im rechten Raum und betätigen Sie dann den Schalter. Lassen Sie sich nun in die Luke im Boden fallen, die sich öffnet. Weichen Sie den Laserstrahlen aus und klettern Sie das Gitter hinunter. Sie sind nun im langen Korridor, der zum UFO-Hangar führt – gehen Sie dorthin.

17. Benutzen Sie die CD im Raum am Ende des Hangars und die Luke im UFO öffnet sich. (Um das andere Geheimgebiet zu erschließen, müssen Sie zurück zu den Balken gehen, aber diesmal nicht hinunterspringen, sondern den neuen Türbogen suchen und dorthin springen.) Sobald Sie im UFO sind, müssen Sie hoch zur dritten Etage, wo Sie die beiden Wächter erledigen und das Artefakt einkassieren müssen. Level und Kontinent sind nun komplett.



KONTINENT 4: SÜDSEE - LEVEL 1: KÜSTENDORF



1. Sie starten diesen Level schwimmend in einem großen Gebiet mit Wasser. Im Seebett befindet sich ein Schlüssel, nach dem Sie suchen müssen. Gehen Sie dann zum Strand und wählen Sie eine der beiden Routen. Die erste ist schneller, wir beschreiben Ihnen allerdings die zweite, da dieser Weg eines der drei Geheimnisse enthält. Das erste ist eine einfache Geschichte, bei der Sie sich nur über die Vorsprünge am Rand des Startgebiets bewegen müssen, und das dritte Secret findet sich an der Stelle, an der die beiden Wege aufeinandertreffen.
2. Gehen Sie zum großen, gelben Fels und nehmen Sie den Pfad dahinter. Folgen Sie dem Pfad und verlassen Sie dann den nächsten Raum.
3. Vorsicht vor dem Matsch – benutzen Sie den Felsen in der Mitte, um hinüberzukommen. Sie müssen sich dabei vorden Pfeilen in Acht nehmen.
4. Arbeiten Sie sich bis zum Rand der nächsten Lichtung vor und lassen Sie sich zum schmalen, unteren Vorsprung fallen. Folgen Sie dem Verlauf und springen Sie aus dem Stand auf den Vorsprung vor dem Wasserfall. Springen Sie durch den Wasserfall, um an den ersten der drei Schlangensteine zu kommen. Nun zurück zum Vorsprung, vom dem aus Sie einen Sprung aus dem Lauf zur gegenüberliegenden Leiter ausführen müssen. Klettern Sie hoch und folgen Sie dem Tunnel an der Spitze, um zu einer zweiten Leiter zu gelangen.
5. Klettern Sie auf den grauen Fels in der gegenüberliegenden Ecke und springen Sie auf den Vorsprung in der Nähe des Türbogens. Drehen Sie sich um und springen Sie auf den höheren Türbogen hinter sich und dann zum kleinen Felsen in der Nähe des Tempels. Dort können Sie hinüberspringen und den zweiten Schlangenstein aufnehmen. Springen Sie nun zur anderen Seite des Wasserfalls und dann zurück zum Wald.

6. Finden Sie die kleine Plattform neben dem Baum in der Ecke und klettern Sie hoch. Hier können Sie auf den ersten Ast und dann durch die Blätter zur Steinwand klettern. Springen Sie dann auf den langen Ast, von wo aus Sie den dritten Schlangenstein sehen können. Holen Sie sich den Stein. Das zweite Geheimnis ist direkt hinter Ihnen in einer hohen Höhle im Berg versteckt. Gehen Sie nun zurück und die Leitern im erhöhten Teil des Landes hoch.
7. Sobald Sie wieder oben sind, müssen Sie durch den linken Eingang gehen und die Steine benutzen, um durch die Tore zu kommen. Rutschen Sie herunter und lassen Sie sich in das neue Gebiet fallen. Erledigen Sie die Eingeborenen und finden Sie den schmalen, linken Pfad.
8. Folgen Sie dessen Verlauf und springen Sie auf den grauen Felsen am Rande des linken Treibsands. Erledigen Sie den Eingeborenen, bevor Sie auf den zentralen Block springen und dort den Schalter betätigen. Gehen Sie nun in die Stadt.
9. In der gegenüberliegenden Ecke hinter den Hütten befindet sich ein Pfad, der zur zweiten Stadt führt. Finden Sie ihn und folgen Sie ihm bis zur nächsten Sektion. Geheimnis Nummer 3 befindet sich direkt hinter den beiden Hütten. Auf der rechten Seite befindet sich ein Baum – im dunklen Gebiet dahinter werden Sie es entdecken.
10. Klettern Sie zum höheren Teil der Stadt hoch und gehen Sie zum Tunnel am äußersten Ende. Folgen Sie dem Verlauf und nehmen Sie den ersten linken Pfad zwischen den beiden Hütten.

- Betreten Sie die rechte Hütte und betätigen Sie dort den Schalter. Lassen Sie sich auf die untere Ebene fallen und finden Sie die Leiter am Baum, der sich links neben der Stelle befindet, an der Sie dieses Gebiet betreten haben.
11. Klettern Sie in das Baumhaus hoch und springen Sie vom Fenster zur Plattform vor der Wand hinüber. Betreten Sie den Korridor und finden Sie das rechte Fenster. Springen Sie dann hinüber zur nächsten Plattform und dann erneut zur nächsten. Gehen Sie auf das Dach der nächsten Hütte und benutzen Sie die Decke, an der Sie sich festhalten können, um sich auf das Dach der gegenüberliegenden Hütte fallen lassen zu können. Springen Sie hinüber zum nächsten Hüttdach und betätigen Sie den Schalter im kleinen Baumhaus. Gehen Sie dann zurück zum Korridor.
 12. Es befindet sich nun eine Plattform über dem brennenden Boden, über die Sie springen können. Betätigen Sie dann den Schalter am Ende. Erledigen Sie den Eingeborenen, der angefallen kommt, und gehen Sie den linken Korridor hinunter. Der rechte Schalter ist eine Falle und sollte deshalb ignoriert werden. An den sich drehenden Klingen kann man locker vorbeikommen, indem man nahe an der linken Wand bleibt und ein gutes Timing hat. Betätigen Sie den Schalter am Ende und gehen Sie durch das Tor in die erste Stadt zurück.
 13. Gehen Sie durch das nun offene Loch im Wasserfall, weichen Sie dem Alligator aus und klettern Sie die Leiter hoch, nachdem Sie aus dem Tunnel kommen.
 14. Nun müssen Sie nur noch dem Verlauf der Tunnel folgen und zum Schluß einen Sprung aus dem Lauf heraus in das Baumhaus ausführen.

LEVEL 2: ABSTURZSTELLE

1. Wenn Sie das Baumhaus verlassen (einfach hinunterfallen lassen), finden Sie sich an einer Stelle wieder, die Sie schon vom letzten Level her kennen. Gehen Sie zum großen Sumpf und bereiten Sie sich auf einige tückische Sprünge über zahlreiche Blätter vor. Die Karte zeigt Ihnen an, auf welchen man sicher stehen kann, dennoch kann man hier leicht die Orientierung verlieren. Springen Sie zunächst auf dieses Blatt.
2. Das zweite sichere Blatt.
3. Das dritte sichere Blatt.
4. Das vierte sichere Blatt.
5. Das fünfte sichere Blatt.
6. Das sechste und letzte sichere Blatt. Sollten Sie allerdings das Geheimnis finden wollen, müssen Sie über das Blatt in der Ecke springen und auf den Berg steigen. Sobald Sie auf trockenem Land sind, müssen Sie durch die Lichtung gehen und den Dinosaurier erledigen. Gehen Sie dann über die Felsvorsprünge in das nächste Gebiet.
7. Lassen Sie sich fallen und Sie finden sich an einer großen Absturzstelle wieder. Vorsicht vor den angreifenden Dinosauriern und dann schnell in die erste Höhle auf der rechten Seite des Flugzeugs.
8. Sobald Sie das neue Gebiet betreten, werden Sie von zwei Dinosauriern angegriffen. Sobald diese erledigt sind, müssen Sie sich auf den mit Gras bedeckten Vorsprung auf der rechten Seite begeben. Klettern Sie ein wenig in den Bäumen herum, um das zweite Geheimnis zu entdecken, und lassen Sie sich dann zum Boden fallen.
9. Lassen Sie sich in die untere Hälfte dieses Gebiets fallen und gehen Sie nach rechts, wo Sie ein merkwürdiges grünes Nest mit einer Leiche entdecken. Untersuchen Sie sie, um Commander Bishops Schlüssel zu bekommen – aber Vorsicht, denn ein großer T-Rex greift Sie an. Glücklicherweise gibt es eine Nische, aus der Sie geschützt auf den T-Rex schießen können. Wenn er sich versteckt, müssen Sie nur kurz die Nische verlassen, um ihn anzulocken, und dann wieder in die Nische zurückgehen. Sobald er besiegt ist, müssen Sie die beiden Schalter in dem Gebiet betätigen und dann durch das offene Tor zum oberen Gebiet hochgehen.
10. Gehen Sie zurück zum Hauptabsturzgebiet und dann – falls Sie ein MP5-Gewehr wollen – in die nächste Höhle. Um das Tor erneut öffnen zu können, müssen Sie den Schalter auf der linken Seite und dann den Schalter auf der gegenüberliegenden Wand drücken.
11. Verlassen Sie die Höhle und rutschen Sie den nächsten Abhang nach rechts hinunter, um in das nächste Gebiet zu kommen. Erledigen Sie die beiden Jäger und den Dinosaurier und gehen Sie durch den Türbogen rechts neben dem Wasserfall.

gen Sie die beiden Jäger und den Dinosaurier und gehen Sie durch den Türbogen rechts neben dem Wasserfall.

12. Erledigen Sie den Jäger und den Dinosaurier in diesem Gebiet und benutzen Sie dann die Felsen auf der rechten Seite, um den Baum hochklettern zu können. Wenn Sie die Spitze der Ranken erreicht haben, müssen Sie rückwärts hinunterspringen und den Sprungknopf gedrückt halten, um auf dem Zweig zu landen. Rennen Sie den Zweig hoch, springen Sie und halten Sie sich an der Bergwand fest, um vor dem Dino zu fliehen. Hangeln Sie sich vorsichtig nach links, bis Sie den Vorsprung erreichen, an dem Sie sich hochziehen können. Springen Sie auf den flachen Felsen in der Ecke und dann nach oben, wo Sie nach dem Ast greifen können. Springen Sie hinüber zum Speicherkristall und dann auf den nächsten Ast. Sie können von dort aus einen lästigen Dinosaurier erledigen. Für das dritte Geheimnis müssen Sie nach dem Stumpf greifen und hinaufklettern – Sie können ihn sehen, wenn Sie von dem Ast, auf dem Sie stehen, nach oben schauen.

13. Lassen Sie sich auf den Ast fallen, der zum Dinosaurier führt, der von einem Seil herunterhängt. Schießen Sie auf ihn. Der Dino fällt nun in das Wasser, womit die Piranhas abgelenkt wären. Sie müssen nun zur linken Plattform hinüberspringen, ins Wasser rutschen und am Hebel ziehen.

14. Klettern Sie aus dem Wasser und in die Tempelstruktur. Achten Sie auf die zwei angreifenden Dinos und gehen Sie zum nächsten Gebiet. In diesem Raum werden Sie

Flares brauchen, denn er ist sehr dunkel. Finden Sie die drei Schalter und betätigen Sie sie. Jeder Griff an den Schaltern lässt einen Dinosaurier los, benutzen Sie daher eine der Steinplattformen als sicheren Schießpunkt. Über der Steinplattform hat sich nun eine Luke geöffnet. Springen Sie hoch und nehmen Sie Lt. Tuckermans Schlüssel. Erledigen Sie den auftauchenden Dinosaurier und gehen Sie zurück zur Absturzstelle.

15. Gehen Sie zur Vorderseite des Flugzeugs und ziehen Sie sich darauf. Lassen Sie sich durch die Luke im Dach fallen, erledigen Sie den Dinosaurier und benutzen Sie im Cockpit die beiden Schlüssel. Für die Boxen benötigen Sie genau den richtigen Schlüssel, experimentieren Sie also ein wenig.

16. Gehen Sie dann zum Frachtraum und drücken Sie den Schalter hinter dem Gewehr. Das Gewehr verschwindet nach draußen und Sie können nun auf die weißen, linken Wände schießen. Währenddessen müssen Sie ganze Horden von Dinosauriern bekämpfen. Sobald die Wände gesprengt sind, müssen Sie den halb eingegrabenen Flügel hochlaufen und ins Wasser springen. Klettern Sie nun links hoch, um den Level zu verlassen.



LEVEL 3: MADABU-SCHLUCHT

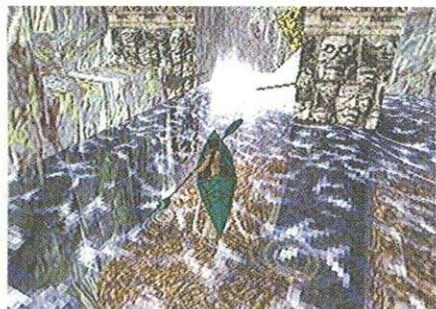


1. Betätigen Sie zunächst den Schalter auf der anderen Seite der Stromschnellen. Die Strömung wird Sie hinausspülen, wenn Sie hineinfallen, daher müssen Sie die Plattformen am gegenüberliegenden Ende des Flusses benutzen. Sobald Sie darauf sind, müssen Sie nach vorne laufen und sich dann an der steilen, gegenüberliegenden Plattform festhalten. Klettern Sie daran entlang und ziehen Sie sich am flachen Teil des Vorsprungs hoch.

2. Springen Sie vorsichtig zum Schalter und drücken Sie ihn. Gehen Sie nun zur anderen Seite des Flusses.

3. Sobald Sie wieder auf trockenem Land sind, müssen Sie zur gegenüberliegenden, linken Ecke des Gebiets. In einer der Tempelnischen befindet sich ein Loch in der Decke. Springen Sie hoch und greifen Sie nach dem Vorsprung, um sich hochzuziehen. Nehmen Sie alle Gegenstände auf und lassen Sie sich dann durch das Loch in der Ecke fallen, um das Kajak zu entdecken.

4. Rudern Sie vorwärts und lassen Sie sich von der Strömung treiben. Versuchen Sie dabei aber



immer, die Kontrolle über das Kajak zu behalten, um keine wichtigen Kurven zu verpassen.

5. Bald erreichen Sie ein blaues Wassergebiet. Die Strömung ist immer noch stark und Sie müssen das Kajak in das grüne Seil lenken, um die Klingen anzuhalten und sich dann durchzuquetschen.

6. Wenn der Fluß sich teilt, sollten Sie die rechte Route einschlagen, da die andere voller Stacheln und Klingen ist. Egal, für welche Sie sich entscheiden – Sie kommen in einem blauen Poolgebiet heraus, in dem sich ein Fels mit einer Kette befindet.

7. Rudern Sie die schmalen Stromschnellen in der Ecke hoch und Sie landen in einem Raum mit einem Felsvorsprung. Verlassen Sie vorsichtig das Kajak und klettern Sie aus dem Wasser. Achten Sie auf die Alligatoren und die Echsen und ge-

hen Sie die Treppen hoch.

8. An der Spitze der Treppen angelangt, müssen Sie nach vorne springen und nach der Decke greifen. Folgen Sie dann dem Verlauf des Pfads. Gehen Sie dann vorsichtig an den Flammenwerfern vorbei und lassen Sie sich am Ende des Pfades auf den kleinen Vorsprung fallen. Springen Sie vorsichtig über das Wasser zur gegenüberliegenden Plattform und begeben Sie sich zum nächsten Abschnitt.

9. Springen Sie über den langen Vorsprung auf der rechten Seite und klettern Sie dann die Wand hoch, die in der Nische hinter dem Vorsprung versteckt ist. Lassen Sie sich vom oberen Vorsprung fallen und benutzen Sie die Decke, an der Sie sich festhalten können, um an den Flammenwerfern vorbeizukommen. Gehen Sie danach die Decke rechts entlang und lassen Sie sich am Ende auf den Vorsprung fallen.

10. Folgen Sie dem Pfad und Sie werden auf einem Vorsprung landen, von dem aus Sie schon einige Stacheln und Klingen sehen. Hinter den Klingen befindet sich eine Plattform, auf die Sie springen müssen.

11. Rennen und springen Sie zur Kletterwand und gehen Sie über den Wasserfall so weit nach links wie möglich. Lassen Sie sich in Sicherheit fallen und klettern Sie vorsichtig die Leiter im verdunkelten Türbogen herunter.

12. Zunächst müssen Sie zwei Felsen ausweichen. Rennen Sie vorwärts zur ersten Stufe im Abhang und ducken Sie sich. Der erste Felsen wird nun über Sie rollen. Weiter oben befindet sich eine zweite Stufe, wiederholen Sie daher diesen Vorgang.

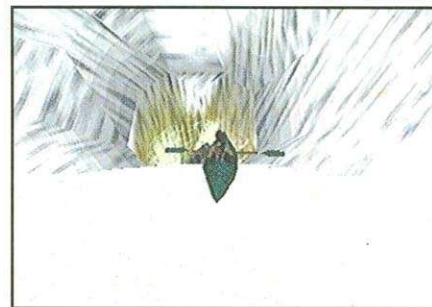
13. Wenn Sie durch den nächsten Raum laufen, wird Sie ein Felsen jagen. Rennen und springen Sie in den Türbogen in der gegenüberliegenden linken Ecke. Springen Sie in diesem Korridor über die Flammen und rennen Sie die Stufen hoch, um sich zu ducken, da ein vierter Felsen angerollt kommt.

14. Begeben Sie sich zur nächsten Wasserhöhle und springen Sie zur rechten Plattform. Benutzen Sie die Kletterwand, um zur nächsten zu kommen, und betreten Sie dann den niedrigen Tunnel.

15. Wenn Sie die andere Seite erreicht haben, müssen Sie einen Schritt hinuntergehen und dann von der Ecke aus einen Sprung aus dem Stand zur Plattform in den Stromschnellen ausführen. Ein Sprung aus dem Lauf wird Sie zur nächsten Plattform bringen. Ein weiterer Sprung aus dem Stand wird Sie dann zum Seil bringen.

16. Halten Sie sich an den Griffen fest und rutschen Sie in den Korkenkettensraum. Klettern Sie die Wand mit den Gesichtern hoch und betätigen Sie den Schalter an der Spitze, um den Korken ziehen zu können. Verlassen Sie den Raum durch die Tür in der Nähe der Feuerstatue und rutschen Sie herunter, um wieder an das Kajak zu kommen.

17. Rudern Sie zum nächsten Raum, in dem Sie dann in die Tiefe gerissen werden. Sobald Sie sicher gelandet sind – sorgen Sie dafür, daß Ihre Energie auf Maximum ist, der Sturz benötigt viel Energie –, müssen Sie das Kajak verlassen und sich auf trockenes Land begeben. Erledigen Sie das Krokodil und ziehen Sie den Unterwasserhebel. Gehen Sie nun zurück aufs Land und durch die Tür.



LEVEL 4: TEMPEL VON PUNA

In diesem Bosslevel werden Sie ein weiteres Artefakt finden. Zunächst einmal müssen Sie die beiden Geschütze ausschalten, die Giftpeile auf Sie loslassen – diese befinden sich in der Treppe auf der rechten Seite. Gehen Sie dann nach vorne. Erledigen Sie dann den Eingeborenen, der sich in einem Fenster über Ihnen befindet. Ein weiterer taucht dann auf den Treppen auf, erledigen Sie ihn und folgen Sie dem Pfad. Sie erreichen bald darauf einen Raum mit rotierenden Steinklingen. Warten Sie an der Spitze, bis Sie nach rechts gerollt sind, rutschen Sie dann hinunter, rennen Sie nach links und stellen Sie sich gegen die Wand. Es gibt nur eine sichere Position: vor dem Riß zwischen den Gesichtsteinen und der gewöhnlichen Wand. Dort können die Klingen Sie nicht berühren. Warten Sie, bis diese nach oben und vorbeierollen, und machen Sie dann einen Schritt zur Seite, wo Sie den Schalter betätigen müssen. Danach steht ein Seitenschritt nach rechts oder links an, um

wieder in die sichere Position zu kommen. Es gibt zwei Schalter auf dieser Seite und zwei auf der anderen. Warten Sie wieder auf die Klingen und rennen Sie zum zweiten Schalter auf dieser Seite. Nehmen Sie wieder die sichere Position ein und wiederholen Sie diesen Vorgang. Nachdem Sie den zweiten Schalter betätigt haben und wieder sicher sind, müssen Sie sich auf der Stelle umdrehen, um den Klingen gegenüberzustehen. Wenn sie auf Sie zurollen, müssen Sie nach vorne laufen und über die braunen Teile der Klingenkonstruktion springen. Nun können Sie die sichere Position auf der anderen Seite einnehmen, wo Sie die zwei anderen Schalter betätigen müssen. Die rechte Tür wird sich dann öffnen, durch die Sie rennen müssen. Klettern Sie die Treppen hoch und rutschen Sie in den nächsten Raum. Ziehen Sie schnell am braunen Block, um die Stacheldecke zu stoppen. Nun können Sie die drei Schalter ziehen und den Raum verlassen. Lassen Sie sich zur nächsten

Sektion herab und gehen Sie nach rechts. Betätigen Sie den Schalter und drehen Sie sich um. Gehen Sie nach vorne und rennen Sie dann. Ein großer Felsen verfolgt Sie und Sie müssen sich geschickt nach rechts drehen, um in den nächsten Tunnel zu kommen. Nehmen Sie auf jedem Fall den Speicherkristall mit – Sie werden ihn brauchen. Erledigen Sie die Eingeborenen – und falls Sie das Geheimnis finden wollen: Es befindet sich oben auf der Treppe an einem kaum sichtbaren Vorsprung. Betreten Sie die Tür zum Endgegner und rutschen Sie herunter. Bringen Sie ihn dazu, sich umzudrehen, indem Sie auf die Treppe klettern, und vollführen Sie dann zufällige Sprünge in alle Richtungen. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und hoffen Sie darauf, ihn zu treffen, wenn sein Schutzschild gesenkt ist. Wenn er die grünen Echten erschafft, müssen Sie alle vernichten. Wenn er endlich fällt, können Sie das Artefakt einkassieren und den Kontinent komplettieren.

KONTINENT 5: SÜDPOL - LEVEL 1: ANTARKTIS

1. Arbeiten Sie sich zum großen Eisgebiet auf der rechten Seite vor, indem Sie die Plattform im eisigen Wasser benutzen. Arbeiten Sie sich vorsichtig zu den Eisvorsprüngen auf der Hinterseite des großen Schiffs vor.

2. Hangeln Sie sich an den Vorsprüngen hoch und benutzen Sie die Decke, an der Sie sich festhalten können, um auf den kleinen Vorsprung hinter dem Schiff zu kommen. Springen Sie von dort aus an Bord.

3. Lassen Sie sich in das Schiff fallen und drehen Sie sich am Ende des Korridors nach rechts, um den Maschinenraum betreten zu können. Erledigen Sie den Wächter und betätigen Sie den Schalter hinter dem Motor. Drehen Sie sich um und lassen Sie sich durch die neue Luke fallen. Erledigen Sie den Wächter und gehen Sie den Korridor hinunter. Betätigen Sie an dessen Ende den Schalter und gehen Sie durch die Tür. Lassen Sie sich durch das Loch am Ende des Raums fallen und klettern Sie die Leiter am En-

de des nächsten Korridors hoch, um das Schlauchboot zu senken.

4. Klettern Sie zu dem Raum zurück, aus dem Sie sich haben fallen lassen, und benutzen Sie das Loch in der Decke, um zur nächsten Etage zu kommen. Gehen Sie zur Vorderseite des Schiffs. Das erste Geheimnis befindet sich in einer Höhle am Ende der rechten Planken. Sobald Sie den Kopf eingesammelt haben, gehen Sie zurück zur Vorderseite des Schiffs und lassen sich dort fallen, um in das Schlauchboot zu kommen.

5. Gehen Sie zur linken Seite des Schiffes und folgen Sie der Route auf der anderen Seite. Das zweite Geheimnis befindet sich in einem Loch auf der linken Seite des eisigen Flusses, kurz vor der Stelle, an der Sie den Tunnel betreten. Gehen Sie danach

dem Wassertank fallen. Schwimmen Sie schnell hindurch und dann nach oben zum Raum mit den Druckventilen. Drehen Sie das zweite und vierte Ventil und klettern Sie dann über die Leiter am Ende wieder heraus. Gehen Sie dann oben durch die geöffnete Tür und betätigen Sie den Schalter, um den Generator zu aktivieren.

8. Lassen Sie sich in das nächste Gebiet fallen und gehen Sie durch den linken Tunnel zum Hundezwinger. Betätigen Sie die nächsten beiden

Schalter und gehen Sie in die Kabine, wo Sie den Torschlüssel finden. Gehen Sie zum Ausgangstunnel auf der anderen Seite. Laufen Sie in die Höhle im hinteren Teil des Gebiets und betreten Sie das nächste Gebäude durch die gefährlichen, sich ständig öffnenden und schließenden Türen. Erledigen Sie im Gebäude den Wächter und betätigen

Sie den Schalter im Raum mit den Holzwänden. Nehmen Sie die Brechstange aus dem hinteren Büro und gehen Sie dann zu der Stelle zurück, an der Sie das Schlauchboot zurückgelassen haben.

9. Benutzen Sie die Brechstange, um in die Hütte zu kommen, und benutzen Sie den Torschlüssel mit dem Schloß. Gehen Sie nun zurück ins Schlauchboot und durch das geöffnete Tor. Wenn Sie Geheimnis Nummer 3 haben wollen, müssen Sie das Schlauchboot am ersten Haltepunkt verlassen und in das eisige Wasser tauchen, um an den Schlüssel für die Hütte zu kommen, die sich am Anfang des Levels befindet. Ansonsten flitzen Sie einfach nach vorne, bis Sie Land erreichen, und gehen zur nächsten Hütte.

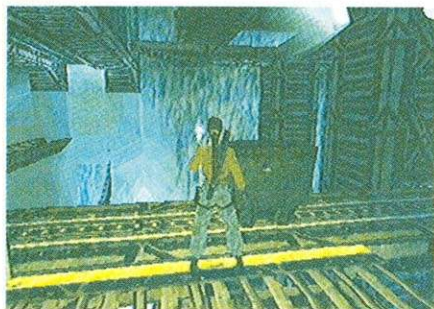


LEVEL 2: RX-TECHS BERGWERK

1. Nachdem Sie aus dem Loch geklettert sind, steht zunächst ein Türrätsel an. Rennen Sie um die Korridore, bis Sie hören, wie sich innerhalb von Sekunden drei Türen öffnen. Rennen Sie dann zurück und Sie finden auf der linken Seite einen neuen Eingang.

2. Drehen Sie sich am Ende des Kriechtunnels um und klettern Sie die Leiter herunter. Betätigen Sie im unteren Raum den Schalter und warten Sie, bis der Trooper die Mutanten geröstet hat. Folgen Sie dem Korridor, um nach draußen zu kommen, und rennen Sie am Trooper vorbei.

3. Betreten Sie den Mine-Kartenraum und laufen Sie die lange Rampe hoch. Betätigen Sie den Lichtschalter im Türbogen des rechten Raums und erledigen Sie den Mutanten. Um an das erste Geheimnis zu kommen, müssen Sie auf die Spitze des Gebäudes klettern, um an die kleine Öffnung in der Wand zu gelangen.



4. Gehen Sie dann zur Lore, die sich auf den unteren Gleisen befindet. Betreten Sie die Lore und fahren Sie los. Gehen Sie immer leicht auf die Bremsen, wenn der Kamerawinkel sich verändert, um nicht aus der Bahn geworfen zu werden. Verlieren Sie aber nicht zu sehr an Tempo, da für den bald anstehenden Sprung etwas Geschwindigkeit gebraucht wird. Nach diesem Sprung müssen Sie einen Schalter betätigen und danach die Lore verlassen.

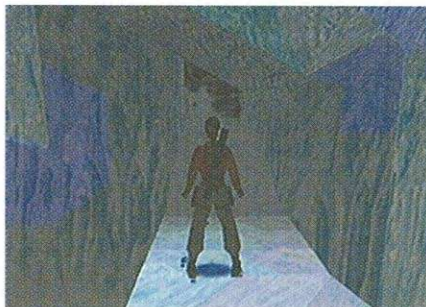
5. Erledigen Sie den Trooper und den Mutanten und sammeln Sie den Speicherkristall ein. Rutschen Sie den linken Abhang hinunter und lassen Sie sich auf die untere Etage fallen, auf der Sie mit Ihrer stärksten Waffe den Mutanten, der nach der Ecke auf Sie lauert, besiegen müssen.

6. Gehen Sie danach an dem Block vorbei, auf dem Sie gelandet sind und springen Sie rückwärts, damit Sie sich am Rand der Schlucht festhalten können. Halten Sie nach Ihrem Schatten im unteren Land Ausschau und lassen Sie sich fallen. Finden Sie den höchsten Punkt der Brüstung, da dies gleichzeitig auch der flachste ist. Springen Sie nach hinten und halten Sie sich am Rand fest. Gehen Sie dann so weit wie möglich nach rechts und lassen Sie sich fallen.

7. Halten Sie sich am Rand der nahegelegenen Spalte fest und bewegen Sie sich nach links, wo Sie sich dann fallen lassen und nach der nächsten Spalte greifen. Ziehen Sie sich hoch und betreten Sie den nächsten Ab-

schnitt, indem Sie durch den niedrigen Tunnel kriechen.

8. Erledigen Sie alle Feinde und klettern Sie zur Zentralplattform, wo Sie ein Brecheisen bekommen. Betätigen Sie den Schalter in der



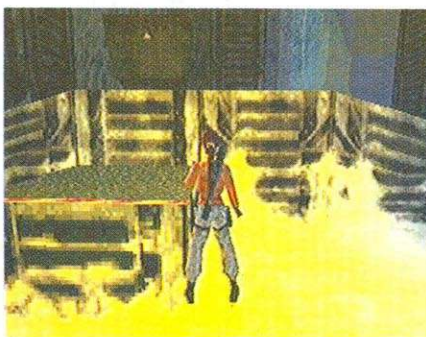
grünen Öffnung, der Geheimnis Nummer 2 im Lorenraum zugänglich macht.

9. Nun müssen Sie den Abhang hinter der Zentralstruktur finden. Springen Sie von dort zum Vorsprung auf der linken Seite und dann zum kleinen braunen Felsen vor sich. Springen Sie dann zum nächsten Vorsprung und halten Sie sich daran fest. Links neben dieser Plattform befindet sich eine Kletterwand. Lassen Sie sich links herunterfallen und kriechen Sie durch die zwei Träger zum nächsten Abschnitt.

10. Gehen Sie an der Maschine vorbei und klettern Sie die Leiter in der Ecke hoch. Mit geschicktem Timing können Sie unter den Maschinen an der Spitze durchlaufen. Setzen Sie daher Ihren Weg fort und erledigen Sie dabei alle Mutanten.

11. Sie erreichen bald wieder Ihre Lore, mit der Sie Ihre Fahrt fortsetzen können. Nach dem Sprung müssen Sie den Schalter betätigen, um die Sackgasse zu vermeiden, und sich dann ducken, um nicht mit dem Kopf an die Stahlträger zu schlagen. Verlassen Sie die Lore, sobald Sie im Zentralgebiet ankommen. An das zweite Geheimnis kommen Sie heran, indem Sie den selben Prozeß wie beim ersten wiederholen.

12. Lassen Sie sich dann auf den Boden fallen und steigen Sie in die Lore ein. Ducken



Sie sich während der Fahrt oftmals, um den Trägern auszuweichen, und betätigen Sie den Schalter nach dem zweiten Hügel, um nicht in eine Sackgasse zu kommen. Nach dem Stopp müssen Sie nur noch den Speicherkristall aufsammeln und den nächsten Abschnitt betreten.

13. Betreten Sie den dunklen Korridor und betätigen Sie den Schalter, um die Tür zu öffnen. Rutschen Sie hinunter zum Kesselraum und besiegen Sie den großen Mutanten. Schlagen Sie dann den linken Weg ein und suchen Sie dabei nach dem Kriechtunnel auf der rechten Seite, in dem sich einige Gegenstände befinden.

14. Kehren Sie zurück und klettern Sie die Leiter am Ende des Korridors hoch. Lassen Sie sich rechts fallen und betätigen Sie den zweiten Schalter. Gehen Sie durch die offene Tür und folgen Sie dem Korridor. Lassen Sie sich nach unten fallen und besiegen Sie den großen Mutanten. Gehen Sie danach durch die Tür, die er geöffnet hat.

15. Obwohl Sie den Kran sehen, müssen Sie sich zunächst ins eisige Wasser fallen lassen, wo Sie den Anlasser finden. Gehen Sie nun zurück zum mittleren Korridor und betätigen Sie den ersten Schalter, um zurück zur Lore zu kommen.

16. Lassen Sie sich von der Lore wieder zum zentralen Gebiet der Mine bringen. Sie müssen dort die Lore an der Spitze erreichen. Auf

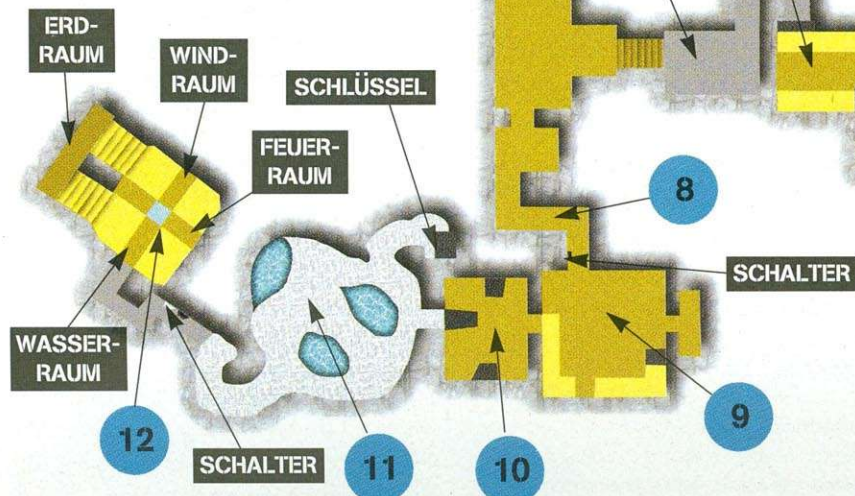
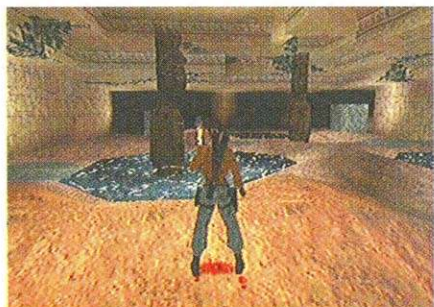


dem Weg dorthin müssen Sie auch eine Batterie finden. Benutzen Sie das Brecheisen an der Tür, die sich links neben dem Punkt befindet, an dem Sie ursprünglich in diesen Raum kamen. Auf dem Weg dorthin müssen Sie sich ein paarmal ducken, um den Trägern auszuweichen. Sie kommen dann in ein großes Poolgebiet mit einem Kran und einem U-Boot. Benutzen Sie die Batterie auf der Plattform des Krans und die Kurbel am Kran selbst.

17. Tauchen Sie ins Wasser und schwimmen Sie schnell zur Luke unter dem U-Boot. Bis dahin werden Sie nahezu erfroren sein. Wärmen Sie sich im U-Boot auf und – sollten Sie keine Medi-Packs mehr haben – schwimmen Sie danach wieder heraus und durchsuchen Sie die Unterwassereingänge. Wärmen Sie sich danach wieder im U-Boot auf und schwimmen Sie dann durch das Loch über den grünen Lichtern. Schwimmen Sie dann schnell den Tunnel hinunter und dann – nach der ersten Ecke – nach oben. Verlassen Sie das Wasser und speichern Sie nach Möglichkeit ab.

18. Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie den Trooper. Überqueren Sie die Brücke und betätigen Sie den Schalter, damit die Tür sich öffnet. Gehen Sie hindurch, um den Level zu beenden.

LEVEL 3: DIE VERGESSENE STADT TINNUS



1. Betätigen Sie im ersten Tempel den Schalter an der Spitze der Leiter in der gegenüberliegenden Ecke. Finden Sie dann das zweite Fenster von hinten und springen Sie hinaus, um an den Speicherkristall zu kommen. Lassen Sie sich fallen und springen Sie durch die nun geöffnete Tür am Fuß der Leiter.

2. Nehmen Sie den Schlüssel am Ende des Korridors und gehen Sie zurück zum Hauptgebiet. Benutzen Sie den Schlüssel am linken Tor und gehen Sie hindurch.

3. Klettern Sie die Leiter hoch und lassen Sie sich links fallen. Gehen Sie die Passage hinunter und nehmen Sie die erste linke Abzweigung, um auf einen Vorsprung zu fallen. Betätigen Sie den Schalter am Ende und gehen Sie durch das Fenster, durch das Sie gefallen sind. Rutschen Sie die gegenüberliegende Rampe herunter und betätigen Sie im nächsten Raum den Schalter.

4. Betreten Sie erneut den Hauptraum und gehen Sie durch die nun geöffnete Tür in der gegenüberliegenden Ecke hindurch. Im Raum befinden sich fünf Schalter. Klettern Sie die Leiter in der Ecke herunter und betätigen Sie – von links beginnend – die ersten zwei Schalter und dann den letzten. Die untere Tür wird sich nun öffnen, lassen Sie sich also fallen und gehen Sie hindurch.

5. Gehen Sie zum Ende der kaputten Brücke und erledigen Sie dabei die Gegner, bevor Sie einen Sprung aus dem Lauf vom Ende der Brücke ausführen. Halten Sie sich danach am kleinen, linken Vorsprung fest. Springen Sie von dort zum nächsten Vorsprung und halten Sie sich an der Plattform darüber fest. Rennen und springen Sie dann und halten Sie sich an der großen Felsformation an der linken Seite fest.

6. Klettern Sie nun zum höchsten Teil der Formation und lassen Sie sich auf die zweite Hälfte der Brücke unter sich fallen.

7. Rechts befindet sich eine Passage, deren Verlauf Sie folgen müssen, um zum nächsten Abschnitt zu gelangen. Wenn Sie ihn betreten, müssen Sie Ihre größte Wumme herausholen, um die beiden großen Kreaturen zu besiegen.

8. Laufen Sie vorsichtig in den nächsten Raum und weichen Sie dabei den Flammen aus. Betätigen Sie den Schalter am Ende der Passage in der gegenüberliegenden rechten Ecke und betreten Sie den nächsten Raum.



9. Das Tor wird sich schließen und kurz darauf werden Sie von drei großen Kreaturen angegriffen. Nachdem sie besiegt sind, müssen Sie den Schalter hinter dem Tor mit dem grauen Block betätigen und dann auf diesen Block klettern. Springen Sie dann zur grauen Plattform darüber. Gehen Sie zur Nische, die sich hinter der Ecke in der Nähe des Vorsprungs mit der Lücke befindet.

10. Kriechen Sie hindurch und Sie landen in einem Raum voller kleiner Vorsprünge und Schalter. Hier müssen die Aufgaben genau in

der richtigen Reihenfolge bewältigt werden. Lassen Sie sich zum unteren Vorsprung fallen und springen Sie auf die graue Plattform neben der Wand am Ende. Springen Sie nun zum Vorsprung mit dem grauen Block hinüber und betätigen Sie den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite des sich darüber befindlichen Kriechtunnels. Springen Sie hinüber zum linken Kriechtunnel und betätigen Sie dort den Schalter. Kehren Sie nun zum Vorsprung mit dem grauen Block zurück und lassen Sie sich zu Boden fallen, um dort den Schalter zu betätigen. Eine graue Plattform erhebt sich, auf die Sie klettern und den dortigen Schalter betätigen müssen. Sie werden herunterfallen und müssen dann zum höchsten Block der Ebene klettern und springen, um sich am linken Vorsprung festhalten zu können. Klettern Sie nun zum ersten betätigten Schalter und betätigen Sie ihn erneut. Lassen Sie sich nun auf die Plattform mit dem Block fallen und springen Sie hinüber zum nächsten Vorsprung. Laufen Sie zum Rand und gehen Sie dann einen Schritt zurück. Nun können Sie nach vorne springen und landen auf der Plattform unter dem Laufweg. Auf der Unterseite ist dieser Laufweg greifbar, schwingen Sie sich also zum letzten Schalter hinüber. Wenn Sie noch volle Energie haben, können Sie sich über den grauen, linken Vorsprung hinunterlassen. Wenn nicht, müssen Sie den Weg zurücklaufen. Auf dem Boden angelangt, können Sie durch die jetzt geöffneten Türen gehen.

11. Betreten Sie den Raum mit den Pools und nehmen Sie den Schlüssel aus der kleinen, rechten Nische. Klettern Sie dann die Leiter in der gegenüberliegenden, linken Ecke hoch. Benutzen Sie den Schlüssel an dem Kasten und betätigen Sie den oberen Schalter, um in den nächsten Raum zu kommen.

12. In diesem Raum müssen Sie vier Rätsel lösen, um an vier Masken zu kommen. Sobald diese in den Löchern platziert wurden, die das Licht umgeben, können Sie es ausschalten.

Der Erdraum

Betreten Sie den Raum und springen Sie in den Schlamm am Ende des Korridors. Arbeiten Sie sich hindurch und gehen Sie nach dem Erdemblem nach rechts. Sie können sich hier aus dem Schlamm ziehen. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie einen hell erleuchteten Raum erreichen. Nehmen Sie die Maske am Ende des Raums auf. Danach wird ein Erdbeben beginnen und der Raum fällt auseinander. Laufen Sie den Weg zurück und bleiben Sie dabei in der Nähe der linken Wand. Achten Sie auf das grüne Leuchten einer Libelle und folgen Sie dem Licht. Der Schlamm hat sich in heiße Lava verwandelt und Sie müssen nun rennen und über die Gruppe springen. Hüten Sie sich vor dem fallen den Müll und betreten Sie die schwarze Plattform, mit der Sie zu Beginn aus dem Schlamm geklettert sind. Springen Sie dann zur großen Felsformation in der Mitte des Raums. Springen Sie zu der Plattform um die Ecke und dann zur kleinen, grauen Plattform darunter. Gehen Sie durch die Tür und springen Sie auf die linke Leiter. Gehen Sie hinunter und folgen Sie dem Korridor, weichen Sie dem Feuer aus und betätigen Sie den Schalter am Ende. Klettern Sie die Leiter hoch und gehen Sie durch die Passage nach rechts, um dann die Maske in dem hellen Raum einsetzen zu können.

Der Wasserraum

Verlassen Sie den ersten Korridor und lassen Sie sich auf den unteren Vorsprung fallen. Ducken Sie sich, um so den Klingen auszuweichen, und lassen Sie sich dann ins Wasser fallen. Schwimmen Sie durch das Loch am Boden des Pools und dann durch die Passage, um im nächsten Klingenraum zu landen. Gehen Sie zum linken Loch und betätigen Sie dort den Schalter. Eine Luke mit Timer wird sich daraufhin öffnen – schwimmen Sie daher schnell durch das Loch auf der rechten Seite. Schwimmen Sie die lange Passage hoch und dann zum rechteckigen Gitter, wo Sie Luft tanken

können. Schwimmen Sie durch den Eingang mit dem Wasseremblem hinunter und ziehen Sie den Schalter, der sich in einer kleinen Nische befindet. Schwimmen Sie nun wieder zurück und atmen Sie durch. Nun müssen Sie zum Tunnel auf der anderen Seite, wo Sie die Maske aufnehmen können. Betätigen Sie den Schalter, gehen Sie dann zurück zum Hebelraum, in dem Sie zuvor waren, und schwimmen Sie durch das Tor. Sie sind nun wieder im zweiten Klingenraum, wo Sie zunächst etwas Luft tanken und dann durch das Loch im Boden schwimmen müssen. Folgen Sie der Passage und schwimmen Sie durch den niedrigen



Tunnel am Ende. Ziehen Sie sich nach oben und betätigen Sie den Schalter. Sie fallen nun zu dem Korridor herunter, der Sie zum hellen Raum zurückführt.

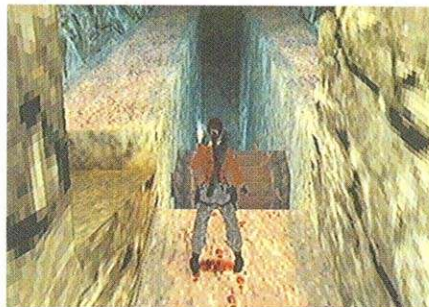
Der Windraum

In diesem Labyrinth sollten Sie dank unserer Anweisungen die Maske sehr schnell finden. Gehen Sie den Korridor entlang und nehmen Sie dann den ersten rechten Weg. Gehen Sie weiter geradeaus und dann nach links. Nun weiter geradeaus, wobei Sie die zwei Abzweigungen nach links getrost ignorieren können. Schlagen Sie die rechte Abzweigung ein und lassen Sie sich dann in die ausgeleuchtete Passage fallen. Nun müssen Sie nur dem langen Korridor nach unten folgen und die linken Abzweigungen wählen, um zum nächsten Puzzle zu gelangen.

Es folgt ein Raum mit einer doppelten Rampe. Klettern Sie auf deren linke Seite und dann nach oben. Wenn das Faß an der Spitze losrollt, müssen Sie per Seitwärtssprung auf die rechte Rampe kommen. Wenn Sie diese Seite hochlaufen, rollt ein weiteres Faß los. Benutzen Sie die selbe Taktik und springen Sie zur linken Seite. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei zwei weiteren Fässern und nehmen Sie dann die Maske.

Der Feuerraum

Springen Sie zu dem Block auf der gegenüberliegenden linken Seite, nachdem Sie den Raum betreten haben. Springen Sie zum Block hinter und rechts neben der unteren Plattform in der Ecke. Drehen Sie sich nach rechts und springen Sie hinüber, um nach dem gegenüberliegenden Block an der Höhlenwand greifen zu können. Springen Sie zur rechten Plattform und dann schnell hinüber zum Türbogen, bevor die Flammen Sie rösten. Nun müssen Sie vier Sprünge auf unsichtbare Plattformen ausführen. Rennen und springen Sie in dem Moment zur ersten, in dem die Flammen erlöschen, und führen Sie einen Sprung aus dem Stand zu den nächsten beiden aus. Wenn Sie auf der dritten sind, müssen Sie nach rechts springen, um den Schalter zu betätigen, und dann vorsichtig zum nächsten Vorsprung springen. Nehmen Sie die letzte Maske und gehen Sie wieder zum hellen Raum. Setzen Sie die Maske ein, um den Level abzuschließen.



LEVEL 4: HÖHLE DER METEORITEN



Dies ist der Endgegner. Wenn Sie ihn schlagen, haben Sie das Spiel geschafft. Ziehen Sie die Bazooka und laufen Sie vorsichtig um das zentrale Loch, um Distanz zwischen sich und die mutierte Spinne zu bringen. Drehen Sie sich und feuern Sie. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie das Monster stöhnen hören. Rennen Sie dann in eine der vier Nischen und nehmen Sie das Artefakt. Drehen Sie sich um und laufen Sie heraus. Wenn Sie zu langsam sind, wird sich die Kreatur wieder aufrichten und mit ihrem blauen Feuer auf Sie schießen, was gleichbe-

deutend mit dem Tod ist. Wiederholen Sie diese Aktionen für die drei anderen Artefakte und speichern Sie bei jeder Möglichkeit ab. Sobald Sie alle vier haben, müssen Sie noch vier weitere Male auf den Gegner schießen, bis er zerstört ist. Um den Abschnitt zu verlassen, müssen Sie die Leiter in der Nähe einer der Nischen hochklettern und per Rückwärtssprung auf den Armen der Zentralstatuen landen. Nun müssen Sie nur noch nach draußen klettern und einige weitere Trooper erledigen. Glückwunsch, Sie haben es geschafft!

BONUSLEVEL: ALL HALLOWS

Diesen Level erreichen Sie nur, wenn Sie alle 59 Geheimnisse entdeckt haben. Er spielt in London, ist nicht sonderlich groß und sollte Ihnen somit keine Probleme bereiten. In jedem Fall ist er eine schöne Belohnung für gute Spieler und ein Anreiz, wirklich alle Geheimnisse zu entdecken.



VERLIERE NIE **DEIN SPIEL** BEHALTE **IMMER** DIE KONTROLLE

PlayStation Games 03/99
ab dem 17. Feb. erhältlich.
Für sensationelle 4,90 DM.



METAL GEAR SOLID

Terroristen haben die Basis auf der Shadow-Moses-Insel besetzt, den Ort, an dem das neue Metal Gear-Trägersystem für Nuklearwaffen getestet wird. In achtzehn Stunden wollen die Terroristen die erste Rakete abfeuern. Ihr Auftrag lautet, deren Pläne zu durchkreuzen und die Menschheit zu retten. Benutzen Sie unseren unentbehrlichen Taktik-Ratgeber, um diese Situation zu entschärfen. Kein Mitglied der Spezialeinheiten sollte ohne ihn losziehen!

DIE DOCKS

Zu Beginn Ihrer Mission landen Sie an den Docks an. Dort patrouillieren zwei Wachen zwischen den Containern. Rücken Sie noch nicht vor. Drehen Sie sich zur Kamera und gehen Sie über die Treppen ins Wasser. Wenden Sie sich nach links. Dort finden Sie in der Ecke eine Ration. Sie müssen sich mit dem Aufsammlern beeilen, da Sie nur begrenzte Zeit un-

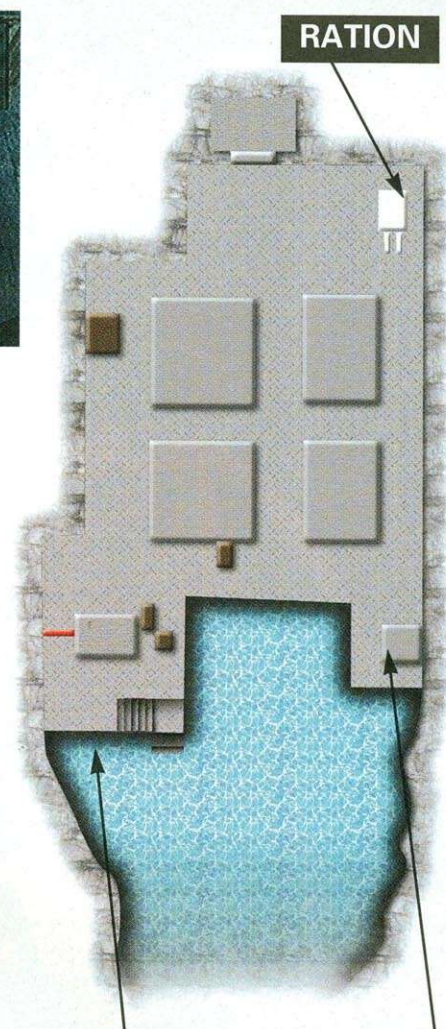
aber je mehr Sie erledigen, desto schlechter fällt Ihre Endbewertung aus. Wenn Sie die Wachen ins Jenseits schicken wollen, müssen Sie sich an diese heranschleichen, wenn sie Ihnen den Rücken zuwenden. Greifen Sie die Wachen am Hals und drücken Sie wiederholt den Waffenknopf, um sie zu würgen. Das Problem an dieser Vorgehensweise ist, daß Sie Gefahr



ter Wasser bleiben können. Kehren Sie zurück an Land und gehen Sie dann zu dem Kistenstapel, der Ihren Weg blockiert. Ducken Sie sich und kriechen Sie in den Hauptabschnitt der Docks. Benutzen Sie das Fernglas, bevor Sie hervorkriechen. So können Sie sich vergewissern, daß die Luft rein ist. Merken Sie sich die Position der Wache auf der gegenüberliegenden Seite. Arbeiten Sie sich vorsichtig zu dem Container auf der rech-

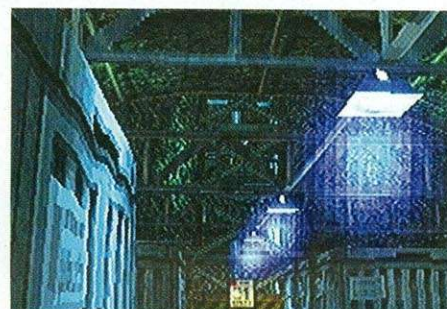


ten Seite vor. Dort befindet sich die zweite Ration. Achten Sie unterwegs darauf, daß Sie nicht in eine der großen Pfützen treten. Das Geräusch könnte die Aufmerksamkeit einer der beiden Wachen auf Sie lenken. Sie können zwar die Wachen ausschalten,

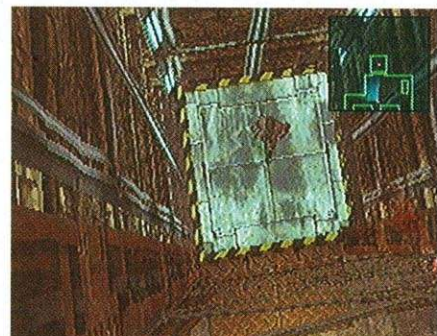


RATION

RATION



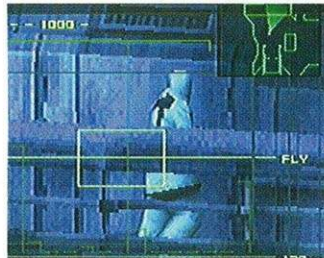
weißer Gabelstapler, der ein ideales Versteck abgibt. Sollten Sie zu lange brauchen, um diesen Punkt zu erreichen, öffnen sich die Fahrstuhlüren im Norden. Dann erscheint eine weitere Wache, die den Vormarsch erschwert. Hinter dem Gabelstapler befindet sich eine weitere Ration. Diese können Sie jedoch dann nicht mehr aufnehmen, wenn Sie schon die anderen zwei eingesackt haben. So-



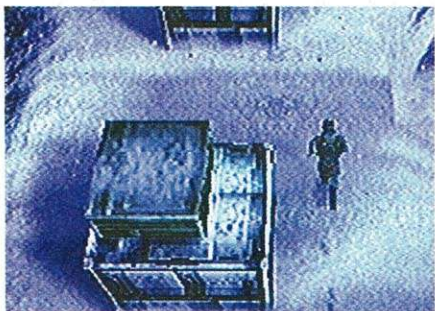
fern der Lift noch nicht heruntergefahren ist, müssen Sie in Deckung bleiben, bis dieser kommt. Warten Sie den Moment ab, in dem Sie in den Fahrstuhl schleichen und an die Oberfläche der Basis fahren können. Sobald die Wache den Lift verläßt, wird sie sich in Richtung Ihres Verstecks drehen. Solange Sie sich still verhalten und kein Geräusch machen, wird er sich bald nach links wenden und fortmarschieren. Schauen Sie auf die Karte in der Bildschirmecke und vergewissern Sie sich, daß der Fahrstuhlbereich nicht im Sichtfeld einer der Wachen liegt. Stürmen Sie vor und betreten Sie den Fahrstuhl – die Türen schließen automatisch.

HELIKOPTER-LANDEPLATZ

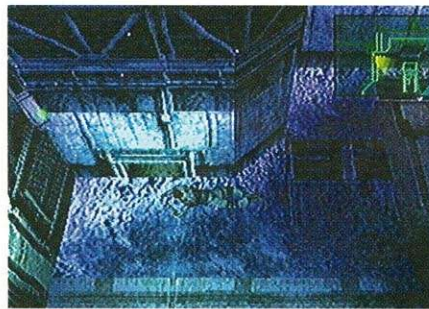
Sobald Sie an der Oberfläche angekommen sind, wird sich Ihr Team mit Ihnen in Verbindung setzen. Sie werden Ihnen den besten Weg beschreiben, das Gebäude zu infiltrieren. Außerdem werden Sie ein Ablenkungsmanöver für den Kampfhelikopter inszenieren. Es gibt drei Möglichkeiten, in den Komplex einzudringen. Es durch den Haupteingang zu versuchen, ist jedoch nicht akzeptabel. Sie müssen daher durch einen der Lüftungsschächte einsteigen. Einer befindet sich im ersten Stock, der andere liegt ebenerdig. Bevor Sie einen dieser strategischen Punkte ansteuern, sollten Sie die nützlichen Gegenstände einsammeln. Gehen Sie nach links, an dem Fahrstuhl vorbei und dann nach unten, so daß Sie



auf den unteren Bildschirmrand zu laufen. Dort befindet sich in der Ecke eine Ration. Gehen Sie vom Lift aus nach vorne. Sie erreichen die Wand, die die Helikopter-Landefläche umgibt. Schleichen Sie sich an dieser entlang nach rechts, bis Sie zu ein paar kleinen Treppen gelangen, die auf den Sockel führen. Die Helikopter-Plattform wird von zwei Suchscheinwerfern überstrichen, die sich auf- und abbewegen. Warten Sie auf den, der Ihnen am nächsten kommt, und rennen Sie im Schatten hinter diesem her. Bewegen Sie sich dann nach links, bevor Sie von dem anderen Scheinwerfer erfaßt werden.

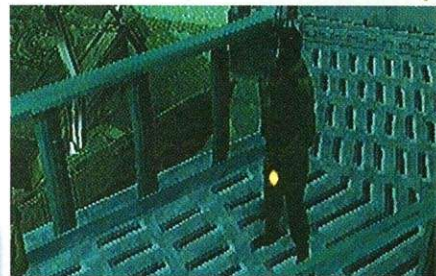


den. Genau links davon befindet sich ein Unterstand. Halten Sie sich an der oberen Wand, sobald Sie diesen betreten. Der Innenraum wird von einer Kamera überwacht, die sich nach links und rechts bewegt. Warten Sie, bis diese nach links gerichtet ist, und rennen Sie schnell darunter. Sobald die Kamera nach rechts schwenkt, rennen Sie nach links und heben rasch die drei Blendgranaten auf. Bringen Sie sich dann wieder in Sicherheit und gehen Sie den Weg zur Helikopter-Plattform zurück. Warten Sie an deren Kante. Wenn sich die Suchscheinwerfer von der Mitte weg bewegen, eilen Sie behende nach rechts und krallen sich die drei Duppelgranaten.



Hechten Sie wieder nach links zurück, um nicht im offenen Feld zu stehen, wenn die Suchstrahlen zurückschwenken. Gehen Sie zu dem Lift im Süden zurück und rennen Sie nach rechts auf das Schneefeld. Beachten Sie, daß Sie dort Fußspuren hinterlassen. Sie müssen daher damit rech-

rechts neben die Kiste, in deren Nähe die Ration liegt. Rufen Sie das Fernglas auf und blicken Sie nach Nordwesten. Dort können Sie einen Truck erkennen, um den eine Wache patrouilliert. Warten Sie, bis sich diese auf der Ihnen zugewandten Fahrzeugseite nach Norden bewegt. Rennen Sie dann auf die Ladefläche. Hinter der Kiste ist eine halbautomatische Socom-Pistole versteckt. Um Ihre Entdeckung zu vermeiden, kauern Sie sich entweder hinter die Kiste auf der Ladefläche oder Sie verlassen den Rückraum und kriechen unter das Fahrzeug. Da Sie nun alle Gegenstän-



de besitzen, können Sie in die Basis eindringen. Es gibt zwei Lüftungsschächte, die ins Innere führen. Je nachdem, welchen Sie nehmen, kommen Sie an unterschiedlichen Stellen der Panzerhalle heraus. Die obere Route ist jedoch die zeitsparendste. Der ebenerdige Lüftungsschacht befindet sich in der westlichen Ecke der Nordwand. Leider wird dieser von einer Kamera überwacht. Schleichen Sie sich an der Nordwand entlang und kriechen Sie um die Ecke in die Öffnung. Solange Sie sich eng an der Wand halten, kann die Kamera Sie nicht entdecken. Folgen Sie dem Tunnel und wenden Sie sich an der Spitze nach links. Am Ende dieses Abschnitts finden Sie eine Ration. Wenn Sie sich an der Spitze der Vertiefung nach rechts wenden, können Sie viele Mäuse am Ende des Schachts erkennen. Beantworten Sie den Codec-Ruf und folgen Sie den Mäusen nach unten, durch das Wasser und in das Erdgeschoß der Panzerhalle. Wenn Sie über den

DÜPPEL-GRANATEN

SOCOM-PISTOLE

RATION

BLEND-GRANATEN

RATION

nen, daß Sie von den Wachen aufgespürt werden und diese mundtot zu machen sind. Gehen Sie auf dem Schneefeld hinter den Metallkisten nach Norden. An der Rückseite des dritten Kastens befindet sich eine weitere Ration. Nehmen Sie diese, falls Bedarf besteht. Stellen Sie sich

Lüftungsschacht auf der ersten Ebene in die Panzerhalle vorstoßen wollen, müssen Sie sich vom Lastwagen aus in die nordöstliche Ecke begeben. Auch dort befindet sich eine Kamera, die Sie dazu zwingt, an der Wand zu bleiben. Hier müssen Sie die Treppen nach oben steigen und dem Weg auf der Brüstung nach links folgen. Warten Sie in der ersten Lücke ab, ob sich die Wache von links nähert. Sie können diese entweder neutralisieren oder sich an ihr vorbeischieben. In der zweiten Lücke befindet sich der Eingang zum Lüftungsschacht. Folgen Sie dessen Verlauf. Das erlaubt Ihnen, den Aufenthaltsort des Chefs zu erlauschen. Kriechen Sie über das offene Gitter hinweg. Hier befindet sich eine Ration. Haben Sie diese aufgesammelt, kehren Sie zu dem geöffneten Gitter zurück und lassen sich herab.



DIE PANZERHALLE

Falls Sie durch den ebenerdigen Schacht eingedrungen sind, müssen Sie den Hangar durchqueren und über die Treppen auf das Brückengerüst rennen. Am oberen Ende der Treppe befindet sich eine Kamera. Folgen Sie der Brücke bis zu der Leiter. Unterwegs müssen Sie sich an einer weiteren Kamera vorbeistehlen. Sind Sie



über den Lüftungsschacht im ersten Stock eingestiegen, haben Sie schon den Aufenthaltsort des Chefs mitbekommen und wissen daher, welchen Weg Sie einschlagen müssen. Sobald Sie die Leiter hinuntergestiegen sind, müssen Sie dem Brückweg folgen und die drei Duppelgranaten aufsammeln. Sehen Sie sich um, wenn die Kamera von Ihnen abgewandt ist. Rennen Sie in diesem Moment darunter und lehnen Sie sich gegen die Wand. Dann kommen Sie unbehindert weiter. Die Tür, die mit einer 2 markiert ist,



brauchen Sie derzeit nicht zu beachten. Gehen Sie an dieser vorbei und Sie gelangen zu einem offenen Raum zur Rechten. Im hinteren Teil des Raumes in der nordöstlichen Ecke befindet sich erneut eine Kamera. Hier ist also Vorsicht geboten! In der südöstlichen Ecke finden Sie hinter der Kiste das Infrarotsichtgerät. Schleichen Sie an der Wand unter der Kamera vorbei, um es aufzuheben, ohne Alarm auszulösen. Das Infrarotsichtgerät ist ein wichtiger Ausrüstungsgegenstand, den Sie unbedingt benötigen. Es hilft nicht nur, im Dunkeln zu sehen,

SOCOM-MUNITION

SOCOM-SCHALLDÄMPFER (UNTEN)

DÜPPELGRANATEN

PAPPKARTON A

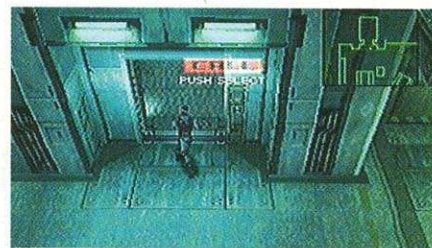
RATION

INFRAROTSICHTGERÄT

SOCOM-MUNITION

MINENDETEKTOR

patrouillieren zwei Wachen, denen Sie nicht ins Sichtfeld laufen sollten. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Fahrstuhl zu erreichen: Einerseits können Sie versuchen, die Wachen auszuschalten. Das muß lautlos geschehen, da sonst Verstärkung nachrückt. Da jede Wache um einen Panzer herumläuft, können Sie sich diese einfach vornehmen. Folgen Sie der jeweiligen Wache



und würgen Sie diese, wenn sie eine Pause einlegt. Sollten Sie dabei dennoch den Alarm auslösen, sei daran erinnert, daß Sie den im Würgegriff befindlichen Gegner benutzen können, um sich vor feindlichem Feuer zu schützen. Der andere Weg zum Lift besteht darin, der nächstgelegenen Wache bis zur Rückseite des Panzers zu folgen und unter diesen zu kriechen. So können Sie bis auf die andere Seite kriechen und haben von dort einen guten Blick auf die Fahrstuhltür. Sobald die Wache, die um den Panzer, unter dem Sie liegen, herumschnürt, an Ihnen vorbeigelaufen ist, stehen Sie auf und drücken den gelben Knopf rechts neben der Tür. Sie können sich dann neben der Kiste in der Nähe der Tür verstecken, bis der Lift ankommt. Ist er da, warten Sie bis keine Gefahr mehr droht, und rennen in die Kabine. Links neben der geöffneten Tür befindet sich der Etagenschalter. Wählen Sie das Geschoss B1 und fahren Sie in den Gefängnisstrakt.

sondern mit ihm lassen sich auch Fallen, Minen und unsichtbare Gegner erkennen. Gehen Sie nun auf der Brücke herum und warten Sie, wenn Sie an der Tür ankommen. Lauern Sie hier, bis die Kamera umschwenkt, und rennen Sie dann die Treppen hinunter. Ihre nächste Aufgabe besteht darin, den Lift zu erreichen, der sich an der nördlichen Wand befindet. In diesem Abschnitt

ihm einen Sicherheitspaß für das erste Geschoss. Haben Sie diesen, so öffnen sich alle Türen dieser Ebene automatisch. Ihre Befreiungsaktion wird durch den mysteriösen Tod des DARPA-Chefs vereitelt. Warten Sie einige Sekunden. Sie werden Geräusche außerhalb

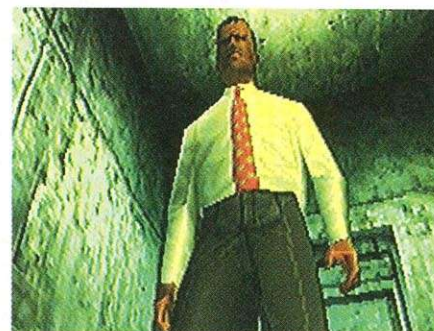
DER GEFÄNGNISTRAKT

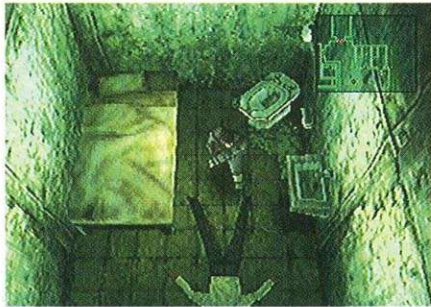
In B1 angekommen, öffnen sich die Lifttüren automatisch. Im ersten Korridor befinden sich keine Wachen. Verlassen Sie den Lift und schauen Sie nach links. Hier ist das Verhörzimmer, das Sie aber erst mit einer Level 6-Sicherheitskarte betreten können. Auf dem Boden ist eine farbige Linie eingezeichnet, die



nach Süden führt. Folgen Sie dieser Markierung, bis Sie zu einer Leiter gelangen. Klettern Sie durch Drücken des Aktionsknopfes nach oben in den Lüftungsschacht. Benutzen Sie in dem dunklen Tunnel die Wärmebrille und Ihr Blickfeld wird verbessert. Folgen Sie dem verwinkelten Schacht, bis Sie eine Botschaft erhalten, die besagt, daß Sie einen Weg in die Zellen finden müssen. Vor Ihnen befindet sich ein Gitter. Bewegen Sie sich darüber und betätigen Sie den Aktionsknopf. In der Zelle angekommen, treffen Sie den DARPA-Chef. Er wird Ihnen erzählen, daß die Terroristen sein Paßwort herausgefunden haben, sie aber noch ein weiteres von Baker benötigen, der in B2 fest sitzt. Hören Sie aufmerksam zu – der Chef gibt wertvolle Hinweise für den nächsten Spielabschnitt. Außerdem erhalten Sie von

ihm einen Sicherheitspaß für das erste Geschoss. Haben Sie diesen, so öffnen sich alle Türen dieser Ebene automatisch. Ihre Befreiungsaktion wird durch den mysteriösen Tod des DARPA-Chefs vereitelt. Warten Sie einige Sekunden. Sie werden Geräusche außerhalb





Die nächsten drei gehören der geheimnisvollen Fremden – Sie können also Munition sparen. Jetzt kommen noch einmal drei Wellen zu je drei Stück. Die Fremde erwischt in der Regel die Wache zur Rechten; die anderen bei-



der Zelle vernehmen. Dann wird sich die Tür öffnen und Sie können in den Korridor treten. Sobald Sie den Raum verlassen, treffen Sie auf die Gefangenen aus der angrenzenden Zelle, die mittlerweile die Wache niedergedrungen hat. Nach einem kurzen Streit mit ihr stürmen drei Wachen heran. Zielen Sie schnell auf die drei Feinde und mähen Sie sie nieder.



SOCOM-MUNITION

SOCOM-MUNITION

den sollten in Ihren Verantwortungsbereich fallen. Jeder Gegner muß mit ungefähr drei Schuß bedient werden. Die halbautomatische

Pistole erlaubt Ihnen, mehrere Schuß hintereinander durchzureißen. Die gefallenen Gegner hinterlassen Munition und Rationen, die Sie in der kurzen Zeit zwischen den Wellen auf sammeln können. Sie sollten die Rationen immer ausgewählt lassen, um die Energie schnell nachfüllen zu können. Nachdem die Wachen ausgeschaltet sind und die Fremde sich auf ihre Weise verabschiedet hat, benutzen Sie den Sicherheitspaß, um nochmals in den Zellenblock zurückzukehren. In dem den Zellen gegenüberliegenden Büro finden Sie zwei Muniti-

onskisten. Nehmen Sie diese, gehen Sie zum Lift und fahren Sie nach unten zur nächsten Ebene.

KOMPLETTLÖSUNG METAL GEAR SOLID

BOOT CHIP = 6,77 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

UMSONST: AB DM 50 ERHALTEN SIE EINEN SCHLÜSSELANHÄNGER GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:
JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade*
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Crash Bandicoot 3*
C & C: Gegenschlag
Cyberia
D
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
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Resident
Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren
Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes
für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. 100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER #3 (80-Pal Spiele)

PSX Codepower #2 (100 Spiele)

PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes
zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks
zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)

Banjoo & Kazoie (24,80 DM)

Colony Wars 2 (24,95 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)

PANTHER GUN

- Top Design & Qualität
- liegt Super in der Hand
- Autofire & Gcon
kompatibel

49,99 DM

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie
Importe ohne Chip spielen

- inkl. Cheatcartridge für unendlich
Leben, Energie usw.

- Geben Sie selber neue Codes ein

59,99 DM

X-PLODER

- inkl. Codeheft nach Wahl

- Pro Version = 149,00 DM

(mit dem X-Ploder Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER

- inkl. Codeheft nach Wahl

(mit dem Game Buster Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 14,99 DM

8MB (120 Blocks) = 29,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 11,99 DM

RGB+Audio = 16,99 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Lasereinheit = 69,00 DM

Lenkrad = 149,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spieloesungen.de

www.gamecentral.de

BESTELHOTLINE:

TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN

WILLKOMMEN!

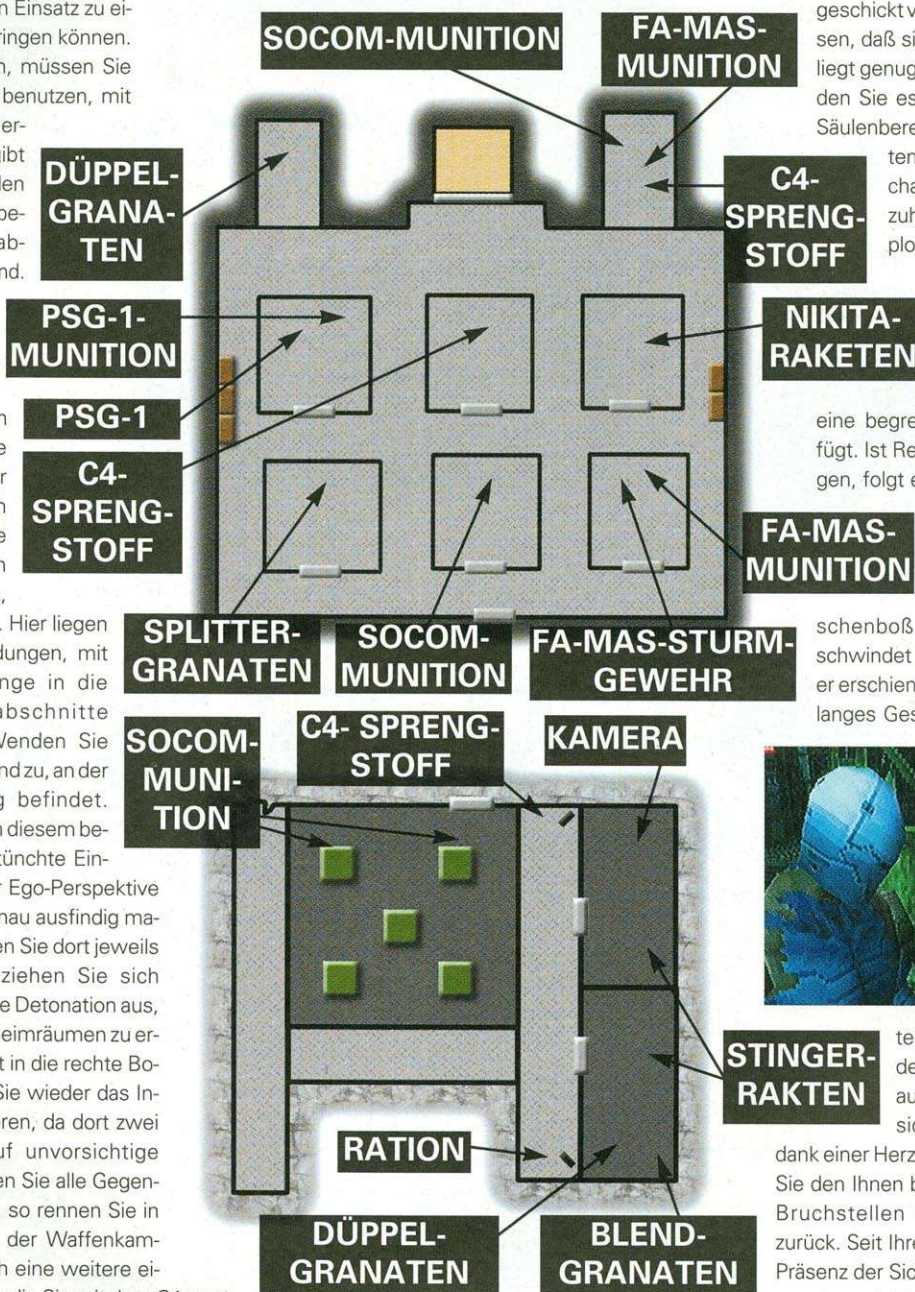
04131 / 850610

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



**MASS-
NITION**

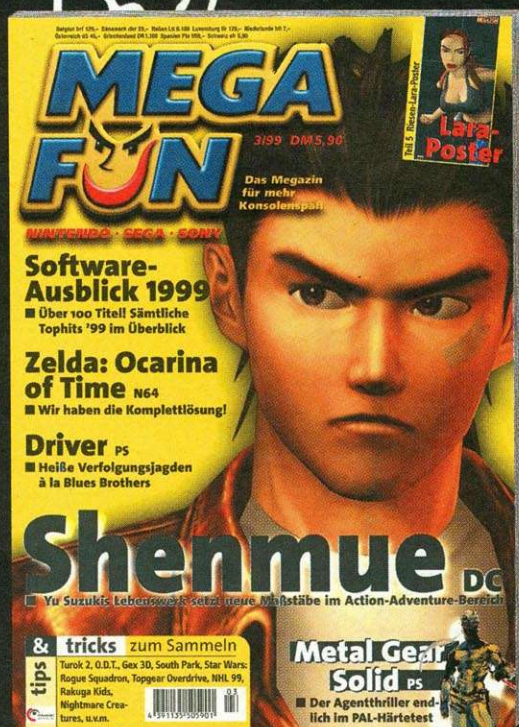
der Ihnen erstmals der Ninja mit dem Tarnkappenanzug begegnet. Dieser schlägt dem Zwischenboß den Arm ab und verschwindet genauso mysteriös, wie er erschienen ist. Danach beginnt ein langes Gespräch mit dem Präsidenten.



her. Ihr Ziel ist es, unbemerkt den Fahrstuhl zu erreichen. Zuvor sollten Sie jedoch die Kammer unten rechts aufsuchen. Dort befinden sich im hinteren Bereich viele nützliche Gegenstände. Diese sind jedoch durch Laserbarrieren alarmgesichert. Benutzen Sie das Nachtsichtgerät und Sie können erkennen, wie Sie vorzugehen haben. Kriechen Sie unter den Laserstrahlen hindurch und Sie werden mit dem FA-MAS-Sturmgewehr belohnt. Schleichen Sie danach zurück zum Lift und fahren Sie nach oben in die Panzerhalle.

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

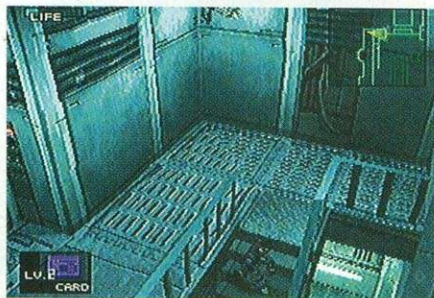
! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

DER HANGAR

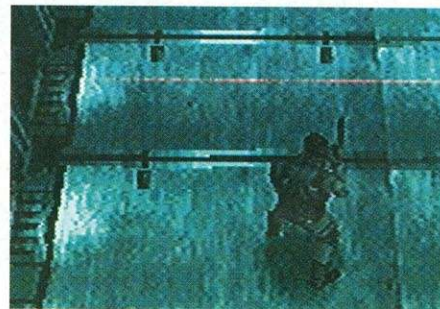
Sobald Sie wieder in der Panzerhalle angekommen sind, müssen Sie mit Ihrem Führungsoffizier via Codec Verbindung aufnehmen. Er wird Sie anweisen, mit Meryl in Kontakt zu treten. Ihre Frequenz befindet sich auf der Rückseite der CD-Verpackung. Sie wird Ihnen mitteilen, daß Sie die Frachttür öffnen kann. Da das jedoch ein



bißchen dauert, können Sie sich jetzt die Türen vornehmen, die sich zuvor nicht öffnen ließen. Rechts neben der Fahrstuhltür befindet sich in der Wand eine Stufe 2-Sicherheitstür, hinter der eine Wache schläft. Nähern Sie sich dieser von hinten und kriechen Sie dann am Boden entlang, um an die Kisten zu gelangen, in der sich der Schalldämpfer für die Pistole befindet. Für eine

lautlose Arbeit ist dieser unerlässlich. Wenden Sie sich danach auf die gegenüberliegende Seite der Panzerhalle, nehmen Sie die Treppen und gehen Sie durch die Tür in der oberen Etage. Hier lagern Munition und der erste Pappkarton. Benutzen Sie diesen, um sich auf offenem Feld zu verstecken. Durch die Griffe können Sie die Bewegungen der Wachen ausspähen. Folgen Sie dem Gang weiter nach rechts auf die Seite, in deren oberer rechter Ecke eine Kamera montiert ist. Dort befindet sich eine weitere Tür, hinter der eine Wache auf- und abschreitet. Verwenden Sie die Egoperspektive, um den Augenblick zu erwischen, in dem sich die Wache von der Tür entfernt, und starten Sie durch. Im Inneren befindet sich der Minendetektor, der sich später als sehr nützlich erweisen wird. Sollte Meryl bis jetzt noch nicht die Frachttür geöffnet haben, machen Sie ihr über Codec Dampf. Ist das Hangarportal hochgezogen, müssen Sie dieses unerkant von den Terroristen erreichen. Andernfalls wird es wieder geschlossen. Sobald Sie in diesen nächsten Raum eingetreten sind, wird Meryl sich melden und Sie vor den Lasersensoren warnen, mit denen die Schleuse gesichert ist. Sollten Sie eine Sperre berühren, wird der Raum unter Gas ge-

setzt und Sie husten Ihr Leben aus. Die Laser können Sie auf zwei Wegen sichtbar machen: Wenn Sie eine Zigarette rauchen, wird zumindest der nächstgelegene Laserstrahl kenntlich. Bedeutend einfacher ist es, das Infrarotsichtgerät zu bemühen. Dieses macht alle Laser sichtbar. Diese bewegen sich über den Markierungen am Boden hoch und runter. Warten Sie, bis sich der Strahl vor Ihnen nach oben bewegt und kriechen Sie unten durch. Sind Sie zur Hälfte durch drehen Sie die Figur seitlich nach rechts oder links, um zwischen den Laserstrahlen zu liegen. Arbeiten Sie sich auf diese Weise vor, bis Sie das Tor erreichen, das sich unter Verwendung des Stufe 2-Sicherheitspaß öffnen läßt.

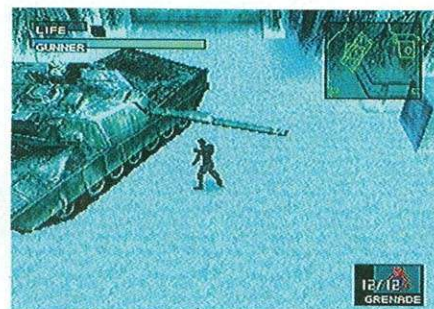


CANYON



Im Schnee angelangt schalten Sie zuerst den Minendetektor an. Das Infrarotsichtgerät hilft auch, doch zeigt es nicht die Richtung der Zünder und den Sprengradius an. Gehen Sie nach rechts, halten Sie sich dort an der Felswand und rücken Sie vor. Sobald Sie den rechten Felsen hinter sich gelassen haben, rollt der Panzer an. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich neben einem Felsen auf der linken Seite. Gehen Sie einen Schritt nach rechts und stürmen Sie dann vor, um nicht in die Minen zu tapen. Bewegen Sie sich wieder zu der rechten Felswand. Diese bietet ein wenig Schutz, während Sie sich dem Panzer nähern. In der oberen Ecke der Spielfläche

befindet sich ein großer Bonusvorrat, mit dem Sie sich erforderlichenfalls nachrüsten können. Um den Panzer unschädlich zu machen, müssen Sie den Schützen an der Luke mit Splittergranaten zerfetzen. Mit der Pistole oder dem Sturm-



SPLITTERGRANATEN

RATION

DÜPPELGRANATEN

SPLITTERGRANATEN

RATION

RATION

gewehr können Sie nichts ausrichten. Aber Düppelgranaten helfen, die Panzerlektronik kurzfristig zu stören. Da Sie die Handgranaten nicht sehr weit werfen können, müssen Sie nahe an den Turm heran und setzen sich der Gefahr aus,

plattgewalzt zu werden. Dennoch sollten Sie immer nahe an der Höllenmaschine bleiben. Andernfalls kommen Sie in den Radius der Kanone – und dann kann ein Treffer tödlich sein. Ist der erste Schütze erledigt erscheint



ein zweiter in der Luke, den Sie nach demselben Muster bearbeiten müssen. Von diesem erhalten Sie auch den Stufe 3-Sicherheitspaß. Weiter geht es in die Nuklearfabrik.

Nächsten Monat hilft Ihnen der zweite Teil der Komplettlösung, dem nuklearen Wahnsinn Einhalt zu gebieten.

DIE COMIC-SENSATION DES JAHRES!

SUPERMAN [®] **#50**

**NEUER
LOOK!**

**NEUES
DESIGN!**

**NEUE
KRÄFTE!**

**DER NEUE
SUPERMAN
IST DA!**

**DIE JUBILÄUMS-
AUSGABE MIT
GLOW-IN-
THE-DARK-
COVER!**



SUPERMAN #50
AB 3. FEBRUAR IM HANDEL!

Dino
COMICS

SMALL SOLDIERS

Die Commandos sind auf Gorgon eingefallen und nun liegt es an Archer, dem Anführer der Gorgoniten, die Sache in die Hand zu nehmen und den Gegenangriff zu starten. Betreten Sie mit einer Armbrust in einer Hand und dieser Lösungshilfe in der anderen den ersten Abschnitt und schlagen Sie zurück!

PASSWÖRTER

Level 2
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6

■×●●●●×
●×●●●●×
▲×●●●●×
×●●●●▲×
■●●●●▲×

Level 7
Level 8
Level 9
Level 10
Level 11

●■×●●▲×
▲■×●●▲×
×●▲×●▲×
●●▲×●▲×
●●×●●×■

Level 12
Level 13
Level 14

▲●●×●▲×
×▲●●×■
■▲×●●▲×

ARCHERS GEGNER

Chip Hazard

Chip Hazard ist der Anführer der Commandos und damit natürlich ein ziemlich harter Brocken. Seine einzige Waffe ist seine Plasma-Pistole, aber die alleine macht ihn schon ziemlich gefährlich. Bleiben Sie also in Bewegung, um seinen Schüssen auszuweichen. Sie haben gute Chancen, den Kampf unbeschadet zu überstehen, wenn Sie aus einer angemessenen Entfernung das Feuer auf ihn eröffnen.

Nick Nitro

Nick Nitro ist mit zwei Waffen ausgerüstet, zwischen denen er dauernd hin- und herwechselt, also erwarten Sie sich keinen leichten Sieg. Seine meistbenutzten und stärksten Waffen sind seine Granaten, er feuert mit recht hoher Zielgenauigkeit mehrere der Sprengkörper auf Sie ab. Bleiben Sie in Bewegung, damit er Sie nicht genau anvisieren kann. Laufen Sie dabei aber nicht bloß von links nach rechts und zurück, da Sie so leicht unter eine früher abgeschossene Granate geraten können. Seine normalen Pistolenschüsse sind ziemlich schwach und richten nicht übermäßig viel Schaden an, aber weichen Sie ihnen trotzdem nach Möglichkeit aus. Haben Sie keine Angst, direkt an Nick heranzulaufen, da er keine richtigen Nahkampf-Angriffe beherrscht.

Kip Killigan

Kip Killigan hat mit Abstand die größte Ansammlung an Waffen bei sich, angefangen bei einem Sturmgewehr über einen Flammenwerfer bis zu

einer unerschöpflichen Menge an Wurfsternen. Er kann außerdem Roundhouse-Kicks in Nahkampf-Situationen austeilen. Angesichts dieses Waffenarsenals dürften Sie ihn für tödlich halten, doch stellt er sich in der Praxis als relativ einfacher Gegner heraus. Gehen Sie wirklich nahe an ihn heran und treten Sie immer zurück, um seinen Kicks auszuweichen. Wenn er zu seinen Wurfsternen greift, müssen Sie lediglich nach links oder rechts treten, um allen auf Sie geworfenen Objekten auszuweichen. Seine andere Hauptwaffe, das Sturmgewehr, stellt auch keine allzu große Bedrohung dar: Warten Sie einfach, bis das Laserzielgerät auf Sie gerichtet ist, und weichen Sie dann schnell zur Seite aus.

Butch Meathook

Butch Meathook ist mit seinem Raketenwerfer und seinem schweren Maschinengewehr bei weitem der tödlichste der Commandos. Solange Sie keine Selbstmordpläne haben, sollten Sie einen möglichst großen Abstand zu Butch einhalten. Den Raketen können Sie relativ leicht nach links oder rechts ausweichen, aber seine Maschinengewehr-Salven bringen Sie innerhalb von Sekunden zu Boden. Heben Sie sich Ihre stärksten Waffen für ihn auf, um die Duelle mit Butch deutlich weniger gefährlich zu gestalten.

Bipod

Bipods sind generell auf zwei Beinen laufende Maschinengewehr-Plattformen und gehören zu den gefährlichsten Roboter-Freunden der Com-

mandos. Die MG-Salven sind relativ kurz und selten, aber trotz allem ziemlich tödlich, also bleiben Sie in Bewegung! Das Gute an den Bipods ist, daß sie relativ schwach sind und nur wenige Schüsse aus Archers Armbrust vertragen können.

Sentry

Sentry ist ein fliegender Wachroboter, der Archer verfolgt und angreift, sobald er ihn erspäht. Angeblich verläßt er sich bei der Jagd auf Archer lediglich auf Bewegungssensoren, was aber in der Praxis nicht der Fall zu sein scheint, so daß Sie in Deckung bleiben sollten. Sentry ist mit zwei Lasern ausgerüstet und kann damit ziemlich großen Schaden anrichten, Sie sollten ihn daher immer schnellstmöglich ausschalten. Glücklicherweise ist seine Panzerung recht schwach, so daß Sie ihn mit wenigen Treffern vom Himmel holen können. Das einzige Problem dabei ist seine Geschwindigkeit, zielen Sie also genau!

Mortar

Mortars sind so gut wie identisch mit den Bipods, allerdings sind sie mit zwei Erschütterungs-Projektillaunchern besser bewaffnet, mit denen sie bei einem direkten Treffer erheblichen Schaden anrichten können. Um diesen auszuweichen, sollten Sie in Bewegung bleiben, damit die Mortars Sie nicht vernünftig anvisieren können. Wie bei den anderen Droiden in der Commando-Armee ist ihre Rüstung ziemlich schwach, so daß Sie keinerlei Probleme beim Eliminieren dieses mechanischen Gegners haben sollten.

LEVEL 1: GORGON

Im ersten Level müssen Sie sich durch eine Reihe Teleporter vorarbeiten und unterwegs all ihre gefangenen Kameraden befreien. Die einzige Schwierigkeit besteht dabei darin, daß Sie sich mit Kip Killigans und Bipods herumschlagen müssen. Laufen Sie direkt in den ersten Raum und zerlegen Sie den Generator rechts neben dem gefangenen Insaniac. Dadurch wird er befreit und hilft ihnen beim Ausschalten der patrouillierenden Bipods. Rennen Sie dann zur Tür in der gegenüberliegenden Wand und springen Sie hindurch. Laufen Sie in dem neuen Abschnitt geradeaus und springen Sie direkt in das spirituelle Feuer, um nach oben katapultiert zu werden. Wenn Sie von der anderen Seite hineinspringen, können Sie einen geheimen Abschnitt erreichen. Sammeln Sie hier alle Items ein und benutzen Sie das Feuer, um auf der gegenüberliegenden Seite nach oben zu gelangen – halten Sie sich bereit, sofort das Feuer zu eröffnen, sobald Sie oben angekommen sind.

Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie auf die Brücke, von wo Sie in einen versteckten Abschnitt springen können, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen. Drehen Sie sich nach rechts und sammeln Sie alle Boni ein, die in den Alkoven verborgen sind. Betreten Sie den Teleport, um ein Extraleben ein-



zusacken. Weiter geht's in den nächsten Raum, wo Sie einen weiteren Insaniac befreien können, um sich den Kampf mit Kip Killigan und einigen Bipods zu erleichtern. Springen Sie dann auf den niedrigen Abschnitt der hinteren Wand und gehen Sie nach links – der Weg führt zu einem Teleporter in den nächsten Abschnitt. Laufen Sie nach vorne und schalten Sie dabei die beiden Bipods aus. Untersuchen Sie die Abzweigungen nach links und rechts und sammeln Sie sämtliche Items dort ein. Folgen Sie dann einfach dem Pfad geradeaus, wo Sie einen weiteren Insaniac befreien. Springen Sie dann zurück über die Plattform an der Seite, wo sich ein geheimer Abschnitt mit dem Talisman verbirgt. Weiter geht's durch den nächsten Teleporter, hinter dem schon zwei Kip Killigans warten. Schalten Sie diese durch seitliches Ausweichen locker aus und schnappen Sie sich sämtliche Boni und den grünen Chanter. Gehen Sie mit diesem an den grünen Alkoven heran, sammeln Sie den Schlüssel auf und verlassen Sie den Level.

LEVEL 2: GROSSER TEMPEL

Betreten Sie den Hauptraum mit den zwei Rampen und sammeln Sie zuerst alle Items ein. Betreten Sie dann den Raum mit dem grünen Chanter durch den Torbogen. Sobald Sie ihn einsammeln, taucht er auf dem grünen Stein auf, und Sie können den grünen Schlüssel einsacken. Gehen Sie durch die grüne Tür rechts im Raum und schalten Sie Chip Hazard aus, der dahinter auf Sie lauert. Sammeln Sie das Beschwörungs-Extra auf und gehen Sie durch die nächste grüne Tür, um wieder in den Hauptraum zu gelangen. Rennen Sie die erste Rampe hinauf und gehen Sie oben nach links, wo Sie eine weitere grüne Tür finden. Rennen Sie den folgenden Korridor entlang und drehen Sie sich kurz vor dem Ende nach rechts, um den roten Chanter zu finden. Rechts können Sie hier einen geheimen Abschnitt entdecken. Springen Sie an den großen Ring hoch und schwingen Sie sich weiter bis zum Chanter. Kehren Sie dann mit diesem in den Raum zurück, wo Sie den letzten Schlüssel gefunden haben. Treten Sie an den roten Stein heran, sammeln Sie den roten Schlüssel auf und treten Sie damit durch die rote Tür zur

linken Seite. Benutzen Sie das spirituelle Feuer, um zum Beschwörungs-Extra zu gelangen, und kehren Sie dann in den Hauptraum zurück. Gehen Sie diesmal die andere Rampe hinauf und treten Sie diesmal durch die rote Tür auf der rechten Seite. Direkt davor können Sie noch bis zur gelben Tür weitergehen und in den Alkoven auf der rechten Seite springen, um einen weiteren geheimen Abschnitt zu finden. Springen Sie hinter der roten Tür über das Loch im Boden und drehen Sie sich am Ende des Korridors nach links. Wiederum finden Sie einen an der Decke befestigten Ring, an dem Sie sich bis zum gelben Chanter weiter-schwingen können. Nun wieder zurück in den Chanterraum, wo Sie den gelben Schlüssel erhalten und durch die entsprechende Tür gehen können. Sammeln Sie hier alle Items ein und laufen Sie wieder eine der beiden Rampen hinauf. Gehen Sie durch die gelbe Tür zwischen den beiden Rampen und springen Sie über das Loch zu dem Weg, der zum spirituellen Feuer führt. Schalten Sie dann von oben Chip Hazard auf der niedrigen Plattform aus, bevor Sie herunterspringen und

letztendlich den blauen Chanter aufsammeln können. Sie können nun noch die beiden Korridore absuchen, die zu den gelben und roten Chantern geführt haben, denn mit all den Schlüsseln sind nun weitere Abschnitte erreichbar. Kehren Sie letztendlich in den Raum mit den Steinen zurück und schnappen Sie sich den blauen Schlüssel. Jetzt sollten Sie noch einmal die Rampen hochlaufen und dort durch die blaue Tür gehen, hinter der sich der Talisman und ein weiterer geheimer Abschnitt verbergen. Sobald Sie alle Items haben, müssen Sie zum Portal zurückkehren und hineinspringen.



LEVEL 3: SCHWIMMENDE FESTUNG

Säubern Sie zuerst die Seiten von den Soldaten und schalten Sie dann den Gegner im Hauptbereich aus, wo sich die Chanter-Steine befinden. Springen Sie wieder zurück auf den Seitenbereich und laufen Sie den Tunnel auf der rechten Seite entlang. Erledigen Sie Kip Killigan am Ende, um den grünen Chanter zu finden. Kehren Sie zu den Chanter-Steinen zurück und sammeln Sie den grünen Schlüssel auf. Öffnen Sie damit die Tür an der Stelle, wo Sie ursprünglich den Chanter gefunden haben. Sammeln Sie dahinter die Items auf der linken Seite auf und laufen Sie dann den Korridor hinter sich entlang. Überprüfen Sie an der Kreuzung beide Abzweigungen, auf einer Seite finden Sie Kip und auf der ande-

ren einen Sentry. Laufen Sie eine der Rampen hinauf und schalten Sie alle Soldaten dort aus – ein roter Chanter wird Ihre Belohnung sein. Gehen Sie kurz zurück in den Steinraum, um dort den roten Schlüssel aufzusammeln, und gehen Sie dann durch die Tür in dem Raum, wo Sie den Chanter gefunden haben. Lassen Sie Punch-It frei und laufen Sie schnell eine der beiden Rampen an der hinteren Wand hinauf. Laufen Sie oben zur Mitte und drehen Sie sich so, daß Sie zur Mitte des Raumes blicken. Springen Sie in den Geschützturm und eröffnen Sie das Feuer auf alle Soldaten und den Flieger. Nachdem Sie alles zerstört haben, sollten Sie den Ring vor sich zum Durchschwingen benutzen, um die zentra-

le Plattform mit dem gelben Chanter zu erreichen. Von hier aus können Sie zwei geheime Abschnitte zu den beiden Seiten der roten Tür, durch die Sie diesen Raum betreten haben, erreichen – Sie finden dort unter anderem den Talisman. Laufen Sie mit dem gelben Chanter zurück zum Steinraum, um den gelben Schlüssel einzusammeln. Gehen Sie durch eine der gelben Türen und lassen Sie Punch-It frei, springen Sie dann die Blocks an der gegenüberliegenden Wand hinauf und gehen Sie weiter zum zentralen Abschnitt, wo Sie einen weiteren Geschützturm erreichen können. Nachdem Sie alles, was sich bewegt, ausgeschaltet haben, öffnet sich das Portal – Ihr Weg in den nächsten Level ist frei.

LEVEL 4: GEISTERSUMPF

Gehen Sie anfangs geradeaus und schalten Sie unterwegs die Mortars und die Nick Nitros aus. Springen Sie dann in den Geisterbrunnen. Laufen Sie geradeaus, sammeln Sie dabei alle Items ein und zerstören Sie dann schnell den Mortar-Generator – eine kleine, sechseckige Bodenplatte. Falls Sie dies nicht tun, werden immer neue Mortars auftauchen und Ihnen irgendwann überlegen sein. Gehen Sie danach nach links und dann über die Holzbrücke. Begeben Sie sich in Richtung Geisterbrunnen auf der gegenüberliegenden Seite und erledigen Sie dabei einen weiteren Mortar-Generator und noch einen Nick Nitro. Auf der anderen Seite des Geisterbrunnens

treffen Sie erneut auf Nick und einen Generator, so daß es sich hier empfiehlt, auf die Hilfe von Stench zurückzugreifen. Springen Sie auf den niedrigsten Ast des Baums und von dort auf den nächsthöheren. Benutzen Sie den dritten Ast, um sich daran zur nächsten Plattform weiterzuschwingen. Diesmal müssen Sie sich mit einem Nick-Nitro-Generator herumschlagen, also handeln Sie schnell, bevor es zu viele werden. Laufen Sie durch den hohlen Baumstamm und springen Sie auf die Holzplattform, die nach links führt. Springen Sie dann jedoch nicht auf den nächsten Ast, sondern auf den Schwing-Ast auf der rechten Seite, der Sie zu einem geheimen

Abschnitt mit dem Talisman bringt. Arbeiten Sie sich dann wieder den Hauptweg entlang bis zum Geisterbrunnen. Rennen Sie im nächsten Abschnitt so schnell wie möglich zum nächsten Geisterbrunnen, denn einen Kampf gegen die Kriegsmaschine werden Sie keine fünf Sekunden überleben. Laufen Sie oben zuerst geradeaus zu einem geheimen Abschnitt, folgen Sie dann dem normalen Pfad und schalten Sie unterwegs den Mortar-Generator aus. Sie kommen dann zu einem Geschützturm, mit dem Sie die Kriegsmaschine zerstören können. Lassen Sie sich danach nach unten fallen und sammeln Sie alle Items ein, bevor Sie durch das Portal treten.

LEVEL 5: CANYON-DORF

Laufen Sie direkt an den ersten beiden Kreuzungen vorbei und den Abhang hinunter und wenden Sie sich unten nach links. Gehen Sie beim Geisterfeuer erneut nach links und eröffnen Sie das Feuer auf Butch Meathook, der nach seinem Ableben einen grünen Chanter hinterläßt. Kehren Sie zum Geisterfeuer zurück und benutzen Sie es, um die Plattform darüber zu erreichen. Hier können Sie den grünen Tempel betreten und den grünen Schlüssel aufsammeln. Gehen Sie wieder zurück zum Startpunkt und gehen Sie durch die grüne Tür an der ersten Kreuzung. Laufen Sie dann den Pfad rechts hinauf, wo ein weiterer Butch Meathook auf Sie wartet. Gehen Sie zurück zur ersten Kreuzung und dann hinunter zu den grünen und roten Türen. Laufen Sie durch die grüne Tür und folgen Sie dem spiralförmigen Pfad nach oben. Oben wartet erneut ein Butch Meathook auf Sie, nach einem Sieg ist der rote Schlüssel die



Butch Meathooks, die sich in der Nähe befinden. Der letzte besiegte Butch hinterläßt einen gelben Chanter. Schnappen Sie sich damit den gelben Schlüssel und gehen Sie durch die gelbe Tür gleich neben der ersten Kreuzung. Gehen Sie über die Brücke und dann nach links, um einen weiteren geheimen Abschnitt zu finden. Es gibt hier ziemlich viele Soldaten und Bips, also lassen Sie sich von Nibble Rücken-deckung aus der Luft geben. Folgen Sie den Pfaden und Sie kommen irgendwann zu einem Tunnel, der zum feindlichen Transporter führt. Am Ende warten einige Butch Meathooks und ein Generator, also kämpfen Sie sich vorsichtig voran. Auf beiden Seiten vom Transporter finden Sie geheime Abschnitte, in einem liegt ein Extraleben und im anderen der Talisman. Schnappen Sie sich beide und eröffnen Sie das Feuer auf den Transporter. Nach dessen Zerstörung erscheint das Portal.

LEVEL 6: UNHEIMLICHE HÖHLEN

Laufen Sie zuerst geradeaus und schalten Sie den fliegenden Sentry aus, bevor er irgendwelchen Schaden anrichten kann. Schalten Sie etwas weiter das automatische Geschütz aus, gehen Sie wieder ein Stück zurück und springen Sie rechts hoch, um einen geheimen Abschnitt zu finden. Laufen Sie den Zick-Zack-Kurs hinauf und erledigen



Sie oben Chip Hazard, um eine grüne Keycard zu bekommen. Laufen Sie durch die grüne Tür und weiter geradeaus, wo ein automatisches Lasergeschütz und Chip Hazard Sie erwarten. Drehen Sie sich an der hinteren Wand nach rechts und springen Sie nach oben, um einen weiteren geheimen Abschnitt zu entdecken. Weiter geht es rechts herum mit einigen Sprüngen in dem Geheimabschnitt, wo Sie zu einem Pfad zum oberen Bereich des nächsten Abschnittes kommen – hier können Sie etliche Power-Ups aufsammeln. Verlassen Sie den Geheimabschnitt und folgen Sie dem normalen Weg. Gehen Sie weiter bis zum Raum abseits des halbkreisförmigen Pfades. Darin treffen Sie auf einen weiteren Chip Hazard, der nach seinem Ableben eine rote Keycard hinterläßt. Gehen Sie durch die rote Tür in den nächsten Abschnitt und lassen Sie einen Slam Fist frei, der die Commandos erledigt. Sie können dann

die Treppen direkt vor sich hochsteigen. Schalten Sie oben Chip Hazard aus und gehen Sie über die Brücke. Springen Sie von der Mitte der Brücke aus nach links in den Wasserfall, wo Sie einen weiteren Geheimabschnitt finden. Folgen Sie dem Weg und zerstören Sie das Lasergeschütz auf der rechten Seite. Sie können daraufhin auf seine Plattform springen und dort viele Power-Ups aufsammeln. Kehren Sie nun zum ursprünglichen Weg zurück und folgen Sie ihm, bis Sie auf einen weiteren Chip Hazard treffen. Besiegen Sie ihn und die gelbe Keycard gehört Ihnen – sie ermöglicht den Durchgang zur Förderanlage. Lassen Sie sich in den Hauptbereich hinunterfallen und schalten Sie sofort den Sentry-Generator aus. Kümmern Sie sich danach um die übrigen Sentry-Dronen. Sammeln Sie danach in dem kleinen Alkoven einige Bomben ein und werfen Sie sie vorsichtig in jede der drei Spalten im Boden. Sie sprengen so die drei Zylinder und müssen schließlich nur noch durch das Portal fliehen.

LEVEL 7: RAUMSCHIFF

Sammeln Sie zuerst die Waffen voraus ein, springen Sie dann in das Geisterfeuer und klettern Sie nach oben, bis Sie auf einer Stufe mit dem Geschütz sind. Erledigen Sie schnell den Soldaten an der Kanone mit Ihrer stärksten Waffe, springen Sie selbst hinauf und zerlegen Sie alles in Sichtweite. Kehren Sie dann zu der Stelle zurück, von der Sie an die Kanone gesprungen sind, und folgen Sie dem Pfad links. Schalten Sie den Kip Killigan hinter den Stäben aus und folgen Sie weiter dem Pfad, bis Sie zum zweiten Geisterfeuer kommen. Benutzen Sie es, um die nächsthöhere Plattform zu erreichen, und folgen Sie dann dem weiteren Weg. Nachdem Sie einmal um den ganzen Raum herumgelaufen sind, kommen Sie zu einem dritten Geisterfeuer. Springen Sie wie gewohnt hinein, aber drücken Sie dabei auf dem Controller nach hinten, um auf der obersten Plattform anzukommen. Schalten Sie die Lasergeschütze aus und laufen Sie in den nächsten Raum. Unter Ih-

nen läuft Kip Killigan herum – erledigen Sie ihn, um eine grüne Keycard freizulegen. In diesem Raum befinden sich auch noch zwei geheime Abschnitte hinter den blau abgeschirmten Wänden. Schnappen Sie sich die Keycards und die Items in den Geheimabschnitten und laufen Sie dann über den oberen Steg durch die grüne Tür. Dahinter treffen Sie auf Kip Killigan und einige Lasergeschütze. Wenn Sie einen Nibble haben, empfiehlt es sich, ihn hier freizulassen – er schaltet alle Gegner für Sie aus. Schnappen Sie sich die rote Keycard, die der besiegte Kip hinterläßt, und laufen Sie die Rampe hinunter. Locken Sie vorsichtig die Fußtruppen heraus und ziehen Sie sich auf die Rampe zurück. Öffnen Sie die obere Tür, sobald Sie die gelbe Keycard haben, und schalten Sie die Wache an der Laserskanone aus. Übernehmen Sie dann selbst die Kontrolle über die Kanone und schießen Sie alles ab, was sich bewegt. Zerstören Sie, nachdem der Raum leer ist, die vier Raumschiffe und

gehen Sie zurück durch die rote Tür, die Rampe hinauf und zurück in den Hauptbereich. Auf beiden Seiten des Steges finden Sie zwei weitere gelbe Türen, hinter denen Sie jeweils zwei mit Sternen markierte Kontrollpulte hochjagen müssen. In dem Abschnitt mit dem Lasergeschütz finden Sie den Talisman unter dem Geschütz, nachdem Sie es zerstört haben.



LEVEL 8: HALLE DER PATRIOTEN

Drehen Sie sich sofort nach rechts und geben Sie Fersengeld, zahlreiche Lasergeschütze und ein Butch Meathook eröffnen gleich das Feuer auf Sie – weichen Sie den Geschossen im Zick-Zack-Kurs aus. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes finden Sie den ersten Kriegswalker – springen Sie an Bord und Sie können sich ziemlich sicher durch den Level bewegen. Schalten Sie die Gegner mit den seitlich befestigten Raketen aus. Zerlegen Sie dann auch die große Tür zwischen den ursprünglichen Positionen der Lasergeschütze mit den Raketen. Gehen Sie den steilen Abhang hinab und um den äußeren Bereich des nächsten Raumes herum, wo Sie weitere Gegner finden. Feuern



Sie Raketen auf jede erhöhte Plattform und Sie werden auf Butch Meathook treffen. Kehren Sie nach dem Kampf zur Steigung zurück und parken Sie den Walker neben der Wand, so daß Sie von ihm aus auf die erhöhte Plattform springen können. Folgen Sie dem Pfad und schalten Sie oben auf der Plattform Butch Meathook aus, um die grüne Keycard zu ergattern. Direkt nach dem Anfang der Rampe finden Sie auch ein Beschwörungs-Extra, wenn Sie genau hinschauen. Kehren Sie mit der Keycard auf die untere Ebene des Raums zurück und laufen Sie in Richtung des Geschützturms auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes. Sie können durch die engen Abschnitte auf beiden Seiten der Kanone hinaufklettern. Gehen Sie dort durch die grüne Tür und folgen Sie dem Weg. Nach zwei Rechtskurven treffen Sie auf einen weiteren Butch Meathook, der nach seinem Ableben die rote Keycard hinterläßt. Rennen Sie die Rampe hinauf und schalten Sie den Butch aus, der die Tür bewacht. Drehen Sie sich dann nach rechts und laufen Sie über den Steg. Springen Sie am Ende über die beiden Plattformen – Sie finden auf beiden Seiten einen geheimen Abschnitt. Untersuchen Sie beide und kehren Sie dann zur roten Tür zurück. Benutzen Sie im nächsten Raum schnell eine Smartbomb und springen Sie auf den Geschütz-

turm, um dann den Walker am Boden zu beschießen. Schnappen Sie sich daraufhin den herrenlosen Walker und schalten Sie alle übrigen Gegner aus, bevor Sie die große Tür an der hinteren Wand sprengen. Benutzen Sie die Kisten, um nach oben zu gelangen. Schalten Sie dort den Butch Meathook aus, er hat die gelbe Keycard bei sich. Mit dieser können Sie durch die Tür gehen, die zur Geheimwaffe der Commandos führt. Kehren Sie jedoch erst einmal in den vorherigen Raum mit dem Geschützturm zurück und gehen Sie durch die gelbe Tür, wo Sie den dritten Geheimabschnitt und den Talisman finden. Gehen Sie dann in den Raum mit der Superwaffe und bewegen Sie sich vorsichtig am Rand des Raumes entlang. Es gilt hier einige Wachen auszuschalten, was aber kein größeres Problem darstellen sollte. Bewegen Sie sich vor den Laserstrahlen her und feuern Sie in die Mitte der Schüssel, sobald die Wache das Feuer eröffnet. Ihre Schüsse werden so nach oben auf den Hauptgenerator geleitet, was letztendlich zur Zerstörung der Waffe führt. Sie müssen Ihre Ausweichmanöver allerdings gut timen, denn die Laserstrahlen sind ein wenig schneller als Archer, so daß ein kleiner Vorsprung wichtig ist. Kehren Sie, nachdem die Maschine zerstört ist, zum gelben Tor zurück und springen Sie in das Portal.

LEVEL 9: KRIEGSFRIEDHOF

Sammeln Sie zuerst das Beschwörungsextra zur Linken auf, überqueren Sie die Lava und folgen Sie dem Strom. Ignorieren Sie momentan alle Gegner und Generatoren und folgen Sie stattdessen dem Rand des Raums, bis Sie zu einem Kip Killigan mit einem blauen T-Shirt kommen. Schalten Sie sie aus und Sie können mit der grünen Karte durch die entsprechende Tür treten. Nehmen Sie im nächsten Abschnitt den rechten Pfad und springen Sie die Plattformen hinauf, bis Sie das Continue oben erreichen. Gehen Sie durch die Tür und sammeln Sie schnell die Power-Ups auf, bevor Sie den Wächter am Geschützturm erledigen. Nehmen Sie so schnell wie möglich seinen Platz ein, um sich gegen die Gegner, die Lasergeschütze und die Flieger zur Wehr zu setzen. Sammeln Sie nach gewonnener Schlacht alle Items und die rote Keycard ein. In diesem Bereich können Sie jeweils unter Laserge-

schützen in den Ecken des Raumes drei Geheimabschnitte finden. Um an Ihre Belohnung inkl. des Talismans zu gelangen, müssen Sie von dem erhöhten Bereich losspringen. Kehren Sie danach zur roten Tür neben der grünen zurück und gehen Sie hindurch. Folgen Sie dem Korridor und schalten Sie die Generatoren und jeglichen anderen Widerstand aus. Lassen Sie sich am Ende des Ganges in den kleinen Raum fallen und laufen Sie zur gegenüberliegenden Seite, wo ein Kriegswalker auf Sie wartet. Springen Sie hinauf und eröffnen Sie das Feuer auf jegliche Ziele inkl. der Power-Generatoren auf dem erhöhten Bereich. Treten Sie danach an die große graue Tür heran, die sich daraufhin öffnet, so daß Sie in den Hauptraum zurückkehren können. Hier erwartet Sie ein weiterer Walker, aber Sie können das Bedienpersonal leicht mit einigen gezielten Raketenbeschüssen ausschalten. Benutzen Sie



die Brücken, um auf die gegenüberliegende Seite des Raumes zu gelangen, und gehen Sie an die zweite große Tür heran. Eröffnen Sie das Feuer, sobald diese sich öffnet, um noch einen weiteren Walker auszuschalten. Schießen Sie danach auf die Shuttles und zerstören Sie sie, um das Fluchtportal erscheinen zu lassen.

LEVEL 10: NUKLEARMINIE

Rennen Sie vorwärts den Gang entlang und stoppen Sie, wenn Sie den offenen Bereich erreicht haben. Erledigen Sie hier zunächst Kip Killigan und dann das Lasergeschütz am Ende. Preschen Sie dann weiter voran und benutzen Sie die Stufen zur rechten Seite, um zum erhöhten Bereich hinaufzuspringen. Ignorieren Sie erst einmal die Brücke und gehen Sie weiter, bis Sie den ersten Generator finden. Zerstören Sie ihn und kehren Sie dann zur Brücke zurück. Überqueren Sie sie und sammeln Sie

lign und etlichen Lasergeschützen auseinandersetzen, auch der Generator hier sollte nicht verschont bleiben. Gleich links vom Tunnel, durch den Sie den Raum betreten haben, finden Sie einige Kisten. Klettern Sie an diesen hinauf, um den ersten geheimen Abschnitt zu finden. Gehen Sie dann zu der großen Ansammlung von Kisten auf der gegenüberliegenden Seite und benutzen Sie sie, um die grüne Doppeltür zu erreichen. Drehen Sie sich nach der zweiten grünen Tür nach links und springen Sie zum zweiten Metallträger hinüber. Von hier aus geht es weiter nach rechts und mit einem Sprung mit Anlauf auf die gegenüberliegende Seite der Höhle, wo Sie einen geheimen Abschnitt mit zahlreichen Bonus-Items finden können. Sie können sich danach einfach vom Rand herunterfallen lassen und dem Pfad folgen, um wieder zu Ihrer ursprünglichen Position zurückzukehren. Gehen Sie dann über die gebogene Brücke in den nächsten Abschnitt. Überqueren Sie die nächste kleine Brücke und laufen Sie den Abhang hinunter, aber halten Sie an, bevor Sie hinten herunterfallen. Drehen Sie sich ein wenig nach rechts und springen Sie nach oben, um einen versteckten Alkoven mit dem Talisman zu entdecken. Lassen Sie sich danach vom Vorsprung in den nächsten Abschnitt fallen. Hier müssen Sie sich mit etlichen Sentries und Lasergeschützen sowie einem Kip Killigan auseinandersetzen. Beim Einsammeln der Bonus-Items sollten Sie auf die Löcher im Boden aufpassen. Betreten Sie dann den grauen Tunnelabschnitt auf der gegenüberliegenden Seite. Folgen Sie diesem Abschnitt, während Sie jeg-



links dahinter ein Beschwörungsextra auf. Gehen Sie dann wieder zurück an der Brücke vorbei und schalten Sie den Sentry und den Kip Killigan aus, der den Eingang zum Haupt-Minienbereich versperrt. Falls Sie einen dabei haben, sollten Sie einen Slam Fist freilassen, der den Weg für Sie freikämpft – ansonsten müssen Sie die Sache vorsichtig angehen. Nach Betreten des Hauptbereichs müssen Sie sich mit Kip Kil-

lichen Widerstand unterwegs ausschalten, bis Sie zu der roten Tür kommen. Ein Stück an der Tür vorbei finden Sie einen Generator und Kip Killigan, der nach seinem Ableben die rote Keycard zurückläßt. Laufen Sie nun durch die rote Tür und sammeln Sie das Continue auf, bevor Sie um die Ecke in den Reaktorraum gehen. Hier müssen Sie zwei Lasergeschütze und einen Commando-Generator ausschalten, also handeln Sie schnell – eine Smartbomb ist dabei besonders hilfreich. Nachdem Sie alle ihn umgebenden Gegner erledigt haben, können Sie sich um den Hauptreaktor kümmern. Verstecken Sie sich hinter einem der fünf Blöcke, die ihn umgeben, und warten Sie ab, bis er drei Schüsse auf Sie abgegeben hat. Treten Sie dann aus Ihrem Versteck heraus und eröffnen Sie das Feuer auf ihn, bevor Sie wieder in Deckung gehen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis er zerstört ist, und springen Sie in das Loch, das er hinterläßt. Sie müssen nun nur noch einen letzten Kip Killigan besiegen, bevor Sie in das Portal springen können.



LEVEL 11: ABSCHUSSZENTRALE

Laufen Sie zuerst geradeaus und sammeln Sie das Beschwörungsextra auf. Eröffnen Sie sofort das Feuer auf den erscheinenden Bipod und zerstören Sie auch den Generator. Gehen Sie weiter geradeaus, bis Sie den Geschützturm sehen können, und bewegen Sie sich von links nach rechts, während Sie den ihn bedienenden Commando beschießen. Übernehmen Sie die Kontrolle über die Kanone und eröffnen Sie das Feuer auf die Chip Hazards, die hinter Ihnen hineingebeamt werden. Springen Sie dann wieder herab und laufen Sie zur linken Seite der Steigung, die zur nächsthöheren Ebene führt. Zerstören Sie schnell den Generator und die zwei Lasergeschütze links von der erhöhten Plattform. Springen Sie dann auf die niedrige Mauer und sehen Sie nach unten, um einen geheimen Abschnitt mit einem Extraleben zu finden. Laufen Sie dann die Steigung hinauf in den nächsten Bereich. Benut-

zen Sie oben eine Smartbomb und sammeln Sie die grüne Keycard und die anderen Items auf, bevor Sie die Rampe zur Weggabelung hinaufgehen. Gehen Sie durch die grüne Tür und erledigen Sie die zwei Chip Hazards von oben.



Lassen Sie sich hinabfallen, schnappen Sie sich die rote Keycard und folgen Sie dem Korridor nach links, wo Sie einen Generator und zahlreiche Items finden. Kehren Sie dann zurück zur Weggabelung und treten Sie durch die rote Tür. Laufen Sie geradeaus und die Rampe hinab, während Sie den Generator hochjagen. Springen Sie unten hoch, um den Commando am Geschützturm zu erledigen. Übernehmen Sie die Kontrolle über die Kanone und eröffnen Sie das Feuer auf die Chip Hazards, die hinter Ihnen in den Raum gebeamt werden. Schnappen Sie sich die gelbe Keycard und gehen Sie an die Wand links von der roten Tür heran. Springen Sie hier hinauf. Ein schmaler Steg führt Sie zum zweiten Geheimabschnitt. Schnappen Sie sich das Item und springen Sie zum nächsten Steg über sich hinauf, wo Sie dem engen Pfad weiter folgen können. Springen Sie am Ende auf den ersten Balken zur lin-

ken Seite und arbeiten Sie sich über die weiteren Balken bis zum Dach des Tunnels vor sich vor. Laufen Sie das Dach entlang und die Rampe an dessen Ende hinab, wo Sie den dritten Geheimabschnitt finden. Benutzen Sie hier den Geschützturm, um einige Flieger auszuschalten, bevor Sie zur Weggabelung zurückkehren und durch die gelbe Tür laufen. Gehen Sie im gelben Abschnitt um die Ecke und klettern Sie die Kisten am Ende hinauf. Erledigen Sie schnell die beiden Lasergeschütze und den Generator oben, bevor Sie weiter über die Kisten

gehen. Am Ende der Kisten können Sie ein Continuum auf sammeln, doch vorher sollten Sie sich nach rechts drehen und die gegenüberliegenden Kisten anschauen. Links von ihnen befindet sich eine niedrigere Kiste, auf die Sie hinüberspringen können – Sie finden dort den letzten Geheimabschnitt und eine Smartbomb. Kehren Sie wieder zurück auf die Kisten und laufen Sie um die Ecke herum. Hier finden Sie weitere Kisten, bevor Sie eine kleine Brücke überqueren. Es gibt hier etliche Lasergeschütze, also seien Sie vorsichtig. Springen Sie über

das Loch und laufen Sie weiter um den Tunnel herum, bis Sie beim großen Tor ankommen, das zur Kommandozentrale führt. Auf der gegenüberliegenden Seite der Tür erwartet Sie Chip Hazard und ein mit einem Commando besetzter Geschützturm. Schießen Sie sich Ihren Weg frei und übernehmen Sie die Kontrolle über die Kanone, mit der Sie die drei Kontrollpulte zerstören können. Daraufhin erscheinen drei Flieger, die Sie einfach abschießen können. Sie können nun in das Portal springen.

LEVEL 12: ULHADEN FIER

Laufen Sie beim Start nach vorne in Deckung und sammeln Sie alle Items ein. Treten Sie dann nach rechts und benutzen Sie die Smartbomb, um den Commando auf dem Walker auszuschalten. Laufen Sie schnell zum Walker und nehmen Sie ihn in Besitz. Sie können dann den Geschützturm und die große Tür, die Ihren Weg blockiert, aus dem Weg räumen. Feuern Sie weiter, nachdem die Tür verschwunden ist, um den Walker auf der gegenüberliegenden Seite auszuschalten. Gehen Sie den Weg entlang und erledigen Sie sich jeglichen Widerstandes, bis der Walker nicht mehr weitergehen kann. Springen Sie dann ab und erklimmen Sie die Plattform. In der Mitte des nächsten Raumes steht ein Geschützturm. Schalten Sie diesen zuerst aus und lassen Sie sich dann herabfallen. Erledigen Sie den Nick Nitro im blauen T-Shirt, um an die grüne Keycard zu gelangen, und schnappen Sie sich dann die Bonus-Items, bevor Sie zur Brücke hinaufklettern. Folgen Sie der Brücke durch die grüne Tür hindurch und um den Gang herum, wo Sie schnell die zwei Lasergeschütze ausschalten sollten. Hinter dem

nächsten Gang treffen Sie auf einen weiteren Nick Nitro, erledigen Sie ihn und erhalten Sie dadurch die rote Keycard. Laufen Sie den Abhang hinab zum Geschützturm – sobald Sie ihn besteigen, tauchen ein Walker und ein Flieger auf. Entledigen Sie sich beider und benutzen Sie den Walker, um den etwas entfernten anderen Geschützturm lahmzulegen. Kehren Sie nun zu der Stelle zurück, von der Sie ursprünglich auf die Brücke geklettert sind, und folgen Sie Ihrem Weg zurück durch die grüne Tür. Ignorieren Sie diesmal den Pfad, der zur Kanone hinabführt, und bleiben Sie auf dem Steg. Springen Sie am Ende zur Plattform mit dem Geschützturm herab, den Sie früher mit dem Walker ausgeschaltet haben, und laufen Sie die Rampe hinauf auf die Wand zu. Betreten Sie oben den Tunnel, um einen geheimen Abschnitt zu finden – hinter einer der Säulen finden Sie hier den Talisman. Folgen Sie nun weiter dem Korridor und erledigen Sie den Commando am Geschützturm. Benutzen Sie die Kanone zu Ihrem Vorteil und schalten Sie alles aus, was sich bewegt. Zerstören Sie dann damit die Türen in der Richtung, aus

der Sie gekommen sind. Ein Walker kommt aus der linken Tür heraus, also seien Sie vorsichtig! Schalten Sie den Fahrer aus und übernehmen Sie die Kontrolle über den Walker, mit dem Sie die Generatoren in beiden Korridoren zerstören sollten. Verpassen Sie das Extraleben am Ende des linken Gangs nicht! Gehen Sie dann zum anderen Ende des Raumes und laufen Sie die rechte Seite der Doppellrampe hinauf, um einen weiteren geheimen Abschnitt zu finden. Lassen Sie sich dann hinabfallen und gehen Sie durch die großen Tore, um den Level abzuschließen.

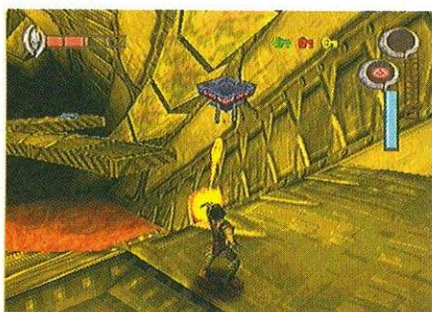


LEVEL 13: GARRISON PRIME

Gehen Sie geradeaus und schalten Sie erst einmal den Sentry links aus. Laufen Sie dann vorwärts und greifen Sie den Commando am Geschützturm in der Mitte des Raumes an. Übernehmen Sie die Kontrolle über die Kanone, um den Raum von Gegnern zu säubern. Auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes finden Sie links eine Rampe, die zur nächsttieferen Ebene führt. Er kämpfen Sie sich hier von Butch Meathook die grüne Key-

card. Nun wieder die Rampe hinauf und am hinteren Teil des Raumes entlang, wo Sie ein Loch finden. Lassen Sie sich hinabfallen und folgen Sie dem engen Abhang, um den ersten Geheimabschnitt zu finden. Kehren Sie zum Anfang des Levels zurück und laufen Sie die Rampe vor der Anfangstür hinab, wo schon ein Butch Meathook auf Sie wartet. Laufen Sie nach rechts und klettern Sie die Kisten hinauf, um ein Beschwörungsextra aufzusammeln. Lassen Sie sich an der Seite der Kisten herabfallen und begeben Sie sich zur grünen Tür in der Nähe. Folgen Sie dem Gang und schalten Sie einen Generator und Butch Meathook aus, was Ihnen die rote Keycard einbringt. Kehren Sie zum Geschützturm zurück und begeben Sie sich zur roten Tür. Auf der gegenüberliegenden Seite der Tür müssen Sie eine ganze Menge Lasergeschütze und einen Butch Meathook ausschalten, der die gelbe Keycard bei sich hat. Oben auf den Kisten befindet sich ein Generator, den Sie

ebenfalls zerstören sollten. Bevor Sie zur gelben Tür gegenüber der roten gehen, sollten Sie zuerst zur grünen Tür zurückkehren. Betreten Sie die gelbe Tür auf der gegenüberliegenden Seite, um den zweiten Geheimabschnitt zu finden. Sammeln Sie hier alle Items ein und kehren Sie zur gelben Tür gegenüber der roten zurück. Treten Sie hindurch und eröffnen Sie das Feuer auf die Sentries – lassen Sie auch den Sentry-Generator nicht unbeachtet! Bewegen Sie sich vorsichtig den engen Pfad entlang und zerstören Sie unterwegs alle Gegner. Sie müssen von Steg zu Steg springen, um entlang des Tunnels voranzukommen, und werden dabei fast pausenlos von Sentries angegriffen. Wenn Sie am Ende angekommen sind, müssen Sie zuerst die drei Lasergeschütze zerstören. Springen Sie danach auf die untere Plattform, von der aus Sie den Level beenden können. Es gibt nur noch einen Butch Meathook, der Sie von dem Ende des Levels trennt.



LEVEL 14: INNER SANCTUM

Endlich haben Sie die Commandos in ihre Heimatwelt zurückgetrieben. Doch haben Sie noch genug Schwung, um ihren Anführer, einen Super-Chip-Hazard, zu besiegen? Weichen Sie immer nach links und rechts aus, während Sie sich durch den Korridor Ihrem Feind nähern. Feuern Sie dabei alle greifbaren starken Waffen auf ihn ab, denn um Munition müssen Sie sich erstmal keine Sorgen machen. Lassen Sie sich in der Hauptkammer auf die untere Ebene herabfallen und laufen Sie in den Tunnel unter der Boss-Plattform hinein. Sie finden einen Geheimabschnitt im Tunnel und einen weiteren in einem Alkoven auf halbem Weg. Klettern Sie dann wieder hinauf, bis Sie auf ei-

ner Ebene mit dem Boss stehen. Eröffnen Sie das Feuer auf ihn, während Sie zum Ge-

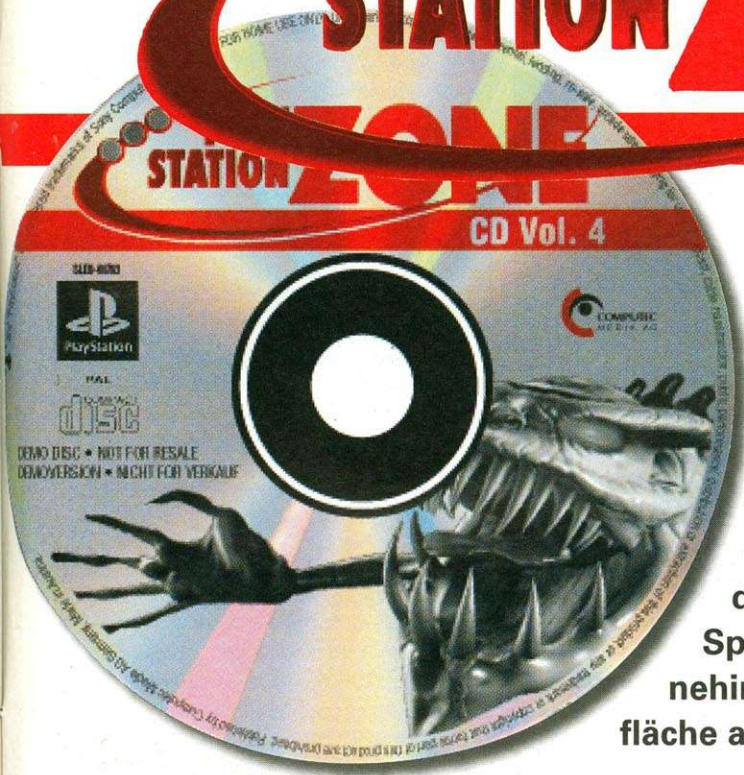


schützturm links vom Starttunnel rennen. Beharken Sie ihn mit der geballten Feuerkraft des Geschützturmes, bis Sie das erste Viertel seiner Energie geschafft haben. Er erhebt sich dann in die Luft und fängt an, Sie von oben anzugreifen. Es wird nun ein wenig schwierig, seinen Bewegungen zu folgen, aber letztendlich gibt auch der gewandteste Boss irgendwann den Geist auf. Falls Sie das Gefühl haben, daß er Sie jeden Moment besiegen könnte, sollten Sie einfach den Geschützturm verlassen und sich erst einmal eines der Energie-Power-Ups, die im Raum verteilt sind, schnappen, bevor Sie ihn wieder unter Beschuß nehmen.

PLAY STATION

ZONE

CD VOL. 4



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!



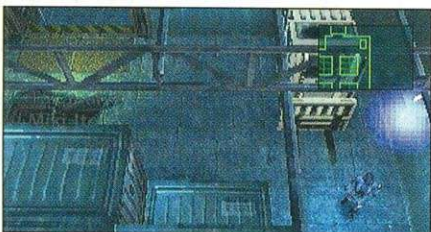
So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation Zone-CD aus, in dem ein Monster aus The Unholy War für seinen Auftritt auf der nächsten PSZ-CD Eindruck schindet.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Konami und Psygnosis. Drücken Sie die X-Taste, um eines der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Wenn Sie das spielbare Demo von Motorhead laden wollen, müssen Sie die Start-Taste gedrückt halten, ansonsten wird das Rolling-Demo gestartet.



Unter dem Menüpunkt Demos können Sie wie gehabt zwischen fünf aktuellen, spielbaren Demos auswählen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise, die vor dem Laden angezeigt werden.



Metal Gear Solid ist zweifellos das alles überragende Demo auf der aktuellen CD, nicht zu verachten ist auch das Rennspiel Motorhead.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Produkten von Konami, Psygnosis und Gremlin. 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 12 Minuten.



Tolle Filme zu Kensei, Diver's Dream, Kingsley, Pro 18 World Tour Golf und Buggy warten auf der PSZ-CD Vol. 4.



Kann Konami mit Kensei Tekken 3 Konkurrenz machen? Urteilen Sie selbst anhand des spektakulären Filmes.

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto öffnen wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu 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 Ridge Racer Type 4 und anderen Hits. Den Infobalken können Sie mit der X-Taste verschwinden lassen.

4. DEMNÄCHST ERHÄLTlich

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch mit der 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 weiterschaltet.

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 03/99
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 bestimmt einen Titel nach Ihrem Geschmack.

LEERHÜLLEN (SOGENANNT JEWEEL-CASES) GIBT ES IN JEDEM GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT.

PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 4

METAL GEAR SOLID

Spielbar: Der Action-Hit von Konami

PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 4

© 1998 Konami

DEMOS:

1. Metal Gear Solid
2. Retro-Force
3. Actua Golf 3
4. Motorhead
5. Lemmings

MOVIES:

1. Kensei Sacred Fist 2:19 Minuten
2. Diver's Dream 1:28 Minuten
3. Kingsley 2:55 Minuten
4. Pro 18 World Tour Golf 1:57 Minuten
5. Buggy 2:58 Minuten

SAVE GAMES:

1. Libero Grande
2. TOCA 2

GEWINNSPIEL:

Colony Wars - Vengeance

Was bewirkt dieser Spielstand? Die originellste Erklärung wird mit einem PS-Spiel belohnt. Einsendungen an COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PlayStation Zone, Kennwort: CWV, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

WORK IN PROGRESS:

Darkness, Megaman Battle & Chase, S.C.A.R.S., Test Drive 5, Everbody's Golf, Fluid, Future Cop, G-Police, One, Road Rash 3D

DEMNÄCHST ERHÄLTICH:

A Bug's Life, Asterix, Eliminator, KKND Krossfire, Metal Gear Solid, Prince Naseem Boxing, Racing Simulation 2, Soul Reaver, Trap Gunner, X-Game Pro Boarders

HIT-TIP:

Akuji The Heartless, Apocalypse, Blade & Blade, Bust-a-Move 4, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Small Soldiers, Tiger Woods 99, TOCA 2, Tomb Raider III

TIPS & TRICKS-LEXIKON:

Überprüfte Cheats zu 256 Spielen von A wie Abe's Odyssey bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 548 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

INFO KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tips, 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 (überprüften) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als 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 256 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!

NEUE TIPS AUF DER CD 3/99:

Bust-a-Move 4, Moto Racer, Namco Museum Vol. 4, Nascar Racing, Nascar Racing 98, NBA Jam, NBA Live 97, NBA Live 98, NFL Game-day, NHL Powerplay, Oddworld – Abe's Oddysee, Olympic Games, Pete Sampras Extreme Tennis, Player Manager, R-Types, Sim City 2000, Star Wars – Masters of Teräs Käsi, Starblade Alpha, Syndicate Wars, Tenka, Tigershark, Total NBA 96

PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 4

Metal Gear Solid

Das Actionspiel des Jahres wartet in einer voll spielbaren, extra-aufwendigen Demo-Version auf dieser Multimedia-CD auf Sie. Snake ist bereit!

Retroforce

Der neueste Shoot 'em Up-Kracher von Psygnosis läßt bis zu vier Spieler nacheinander furiose Action-Abenteuer erleben. Ballern Sie sich Ihren Weg frei!

Die Steuerung

Steuerkreuz	Snake steuern
Analogstick	Snake steuern
▲	Ego-Perspektive
●	Schlagen
×	Ducken
■	Diverses
L1	Ohne Bedeutung
R1	Ohne Bedeutung
L2	Extra-Auswahl
R2	Extra benutzen
Select	Anruf annehmen
Start	Pause

Die Steuerung

Steuerkreuz	Raumschiff steuern
Analogstick	Raumschiff steuern
▲	Blast-Bombe
●	Bombe
×	Hauptwaffe
■	Sonderwaffe
L1	Steigen
R1	Hauptwaffe wählen
L2	Sinken
R2	Bombe wählen
Select	Demo verlassen
Start	Pause

Actua Golf 3

Sie wollen Bernhard Langer, Tiger Woods und Konsorten auf dem edlen Grün Konkurrenz machen? Dann trainieren Sie mit dieser Demo-Version des jüngsten Gremlin-Hits.

Die Steuerung

Steuerkreuz	Zielen
Analogstick	Zielen

▲	Perspektive ändern
●	Schlägermenü
×	Schlagen
■	Perspektiven-Menü

L1	Kamera nach oben
R1	Display einblenden
L2	Kamera nach unten
R2	Status-Anzeige

Select	Demo beenden
Start	Pause

Motohead

Wenn Sie die spielbare Demo dieses Rennspiels von Gremlin starten wollen, müssen Sie beim Laden bis zum Verschwinden des Diamanten die Start-Taste gedrückt halten.

Die Steuerung:

Steuerkreuz	Fahrzeug steuern
Analogstick	Fahrzeug steuern
▲	Ohne Bedeutung
●	Bremsen

Lemmings

Kein anderes Spiel wurde auf so viele Systeme konvertiert wie die Nager-Arte von DMA Design und Psygnosis. Auf dieser CD finden Sie das Originalspiel in einer Schnup-persion.

Die Steuerung

Steuerkreuz	Cursor bewegen
Analogstick	Cursor bewegen
▲	Ohne Bedeutung
●	Ohne Bedeutung
×	Wählen
■	Ohne Bedeutung
L1	Nach links scrollen
R1	Nach rechts scrollen
L2	Aktionswahl nach links
R2	Aktionswahl nach rechts
Select	Demo beenden
Start	Pause



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 548 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 scrollen 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 2/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit (oben)! Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 548 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 SCE 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 gibt es für TOCA 2 und Libero Grande. Zum Thema Colony Wars 2 veranstalten wir ein Gewinnspiel.



Sie wollen einen Blick auf alle Strecken von TOCA 2 werfen? Die CD macht es möglich.

INFO BILDSCHIRM VERSCHOBEN?

Sollte das Bild auf Ihrem Fernseher grundsätzlich etwas verschoben sein, so müssen Sie das Gerät dafür nicht extra justieren, sondern Sie können ein kleines Tool anwenden, das in der Oberfläche integriert ist. Halten Sie L1 und R1 gedrückt und positionieren Sie 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 Schöller

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 Träger (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,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246-8820, Fax.: 06246-8825277

eMail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis 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. 9 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 3/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Baucontec	89	Infogrames	31, 3, 35, 37
COMPUTEC	19, 55, 76,	Interact	78, 79
.....	77, 71, 95, 109, 115	Media Point	59
CDG Media	113	Softsale	4
Dino Verlag	117	Sony C.E.D.	25
Eidos	3	Theo Kranz	131
EMP	81	Sunflex	55
Fanatec	93	THQ	84, 85
Hintshop	89		

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
Mission: Impossible	_____	☐	☐	☐
V-Rally 2	_____	☐	☐	☐
Driver	_____	☐	☐	☐
Warzone 2100	_____	☐	☐	☐
Le Mans 24	_____	☐	☐	☐
Guardian's Crusade	_____	☐	☐	☐
Rally Cross 2	_____	☐	☐	☐
R-Type Delta	_____	☐	☐	☐
NHL Face Off	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid	_____	☐	☐	☐
Rollcage	_____	☐	☐	☐
Poster	_____	☐	☐	☐
Running Wild	_____	☐	☐	☐
Cheats & Codes	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid-Lsg.	_____	☐	☐	☐

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

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: 3/99)

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!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG •  • Kennwort: PSZ-Zeugnis 3
 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 März 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.

März

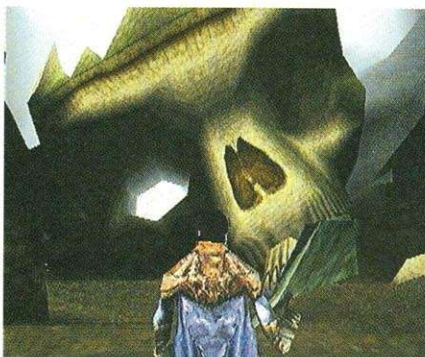
Titel	Release
Asterix	Anf. März
Big Air	18. März
Centipede	März
Civilization II	März
Discworld Noir	15. März
Diver's Dream	März
Dreams	31. März
Global Domination	19. März
G-Police Platinum	19. März
GTA London	März
Guardian	März
Guardian's Crusade	März
Hard Edge	März
Kensei: Sacred Fist	März
Master of Monsters	März
Monkey Hero	März
Moto Racer (Platinum)	26. März
NBA Pro 99	März
Need For Speed IV	26. März
NHL Face Off '99	26. März
NHL Pro 99	März
Populous - The Beginning	März
Poy Poy 2	März
PRO 18 Golf	19. März
Puma Street Soccer	März
Racing Simulation 2	30. März
Rally Cross 2 5.	März
Rat Attack	März
Retro Force12.	März
Rollcage	12. März
Running Wild	26. März
Sports Car GT	26. März
Street Skater	26. März
T'ai Fu	März
The Golf Pro	Ende März
Ubik	31. März
Virus	März
X-Game Pro Boarders	12. März

RACING
SIMULATION 2

Wer auf der Suche nach einem brauchbaren Formel 1-Spiel auf der PlayStation war, kam bislang kaum an der Spielereihe von Psygnosis vorbei. Ubi Soft möchte das Psygnosis-Monopol trotz fehlender FIA-Lizenz brechen und mit einer hochkarätigen PC-Umsetzung die Pole Position unter den Schumi-Simulationen erobern. Die Psygnosis-Entwickler dürften schon einmal den Notzblock zücken, um das für September angekündigte Formel 1 '99 auf den neuesten technischen Stand zu bringen.

SOUL REAVER

Tomb Raider III war klasse, Akuji The Heartless ebenso, ob Eidos mit Legacy Of Kain: Soul Reaver ebenfalls einen PlayStation Zone-Hit-Award abstauben kann, zeigt der umfangreiche Bericht in der nächsten Ausgabe. Die ersten Eindrücke sind auf alle Fälle vielversprechend, insbesondere in grafischer Hinsicht kann die Eidos-Tochterfirma Crystal Dynamics offensichtlich neue Maßstäbe für PlayStation-Action-Adventures setzen. Für alle Soul Reaver-Fans haben wir außerdem noch ein besonderes Goodie in petto.

RIDGE RACER
TYPE 4

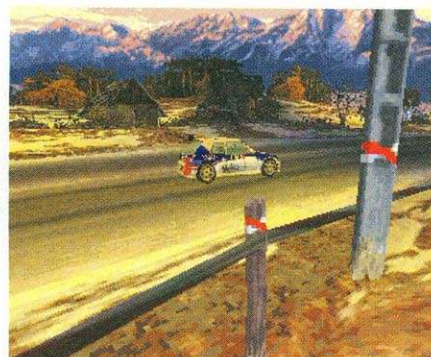
Der vierte Teil von Namcos legendärer Rennspiel-Reihe biegt endlich auf die PAL-Zielgerade ein. Wir unterziehen die lokalisierte deutsche Version (das R4 wurde hierzulande Renault zuliebe aus dem Titel gestrichen) einem Test und klären die Frage aller Fragen: Ist Ridge Racer Type 4 besser als Gran Turismo? Zusätzlich haben wir noch eine Überraschung!



AUSGABE 4/99 AB
10.3.99 AM KIOSK!

V-RALLY 2

Keine Frage: V-Rally war seinerzeit die Rennspielüberraschung schlechthin und avancierte nicht umsonst zum meistverkauften PlayStation-Racing-Game nach Gran Turismo. In den kommenden Wochen werden wir der neuesten spielbaren Version des Infogrames-Knüllers eine besondere Begutachtung zukommen lassen und Sie über Stärken und Schwächen des Rally-Sequels informieren. Unsere Rennspiel-Asse können es auf alle Fälle kaum noch erwarten, bis die erste Gold-CD bei uns eintrifft.



4/99 WEITERE THEMEN

- KOMPLETTLÖSUNG ZU METAL GEAR SOLID
- ANGESPIELT: BUGS BUNNY VON INFOGRAMES
- REPORTAGE: IRON FIST-FINALE IN LONDON
- TEST: WARZONE 2100 VON EIDOS
- DIE EXKLUSIVE PS2-MULTIMEDIA-CD!

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



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

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-
PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD DRIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
DRIG SONY CD-KASSE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHAUBE 9,95
DRIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



AKUJI THE HEARTLESS 99,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL 89,95
CHEATMASTER - BLAZ 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLORDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLORDER PROFESSIONAL 134,95



Crash Bandicoot 3 89,95 Roll Cage (März) 89,95
Kingsley (März) 89,95 G-Police - Plat. (März) 49,95
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS.) 19,95
LEBKRAID JORDAN PG (INKL. PED.) 129,95
LENKRAID RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMPAT.) 59,95
PISTOLE ERASER (G-CON. KOMPAT.) 69,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 64,95
MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



Colony Wars 2 89,95 K.N.N.D. 89,95
Soul Blade - Platinum 49,95 Breath of Fire 3 89,95
Special Edition 99,95
solange Vorrat reicht!

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



METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95

360 89,95
5TH ELEMENT 89,95
A BUGS LIFE (FEB) 89,95
ABE'S ODYSSEY (ODDWORLD 2) 79,95
ACM 4310 (FEB) 89,95
ACTUAL NHL HOCKEY '99 79,95
ACTUAL SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 99,95
AKUJI THE HEARTLESS (FEB) 89,95
ALL STAR TENNIS '99 89,95
ALUNDRA 89,95
AMERICAN DEERHUNTER 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASTEROIDS 3D 89,95
ATLANTIS 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (FEB) 89,95
BIG FREAKS 79,95
BLASTO 79,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (FEB) 79,95
B-MOVIE 89,95
BOX CHAMPIONS - KICK OUT KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95
BREATH OF FIRE 3 99,95
BRUNSWICK BOWLING 89,95
BUST A GROOVE 89,95
BUST A MOVE 4 (FEB) 89,95
C3 RACING 84,95



Formel 1 '98 99,95 Monkey Hero (Feb) 89,95
Mast. of Monsters (März) 99,95 FIFA '99 89,95
CENTIPEDE 89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
CIVILIZATION 2 (MÄRZ) 99,95
COLIN MCRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
DEVIL DICE 79,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA 84,95
DRIVER (MÄRZ) 99,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
FELONY 11-79 99,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
G-POLICE 2 (MÄRZ) 99,95
GLOBAL DOMINATION 89,95
GOLF PRO 94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB) 79,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95



A Bugs Life (Feb) 89,95 Grandstream Saga (Feb) 79,95
Populous 3 (Feb) 89,95 Civilization 2 (März) 99,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S ODYSSEY - PLATINUM 49,95
ACTUAL ICE-HOCKEY 49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
CHILL 44,95
CYBALL ZONE 29,95
COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
CRIME KILLER 79,95
CROC - PLATINUM 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSAKEN 49,95
G-POLICE - PLATINUM (MÄRZ) 49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
HERCULES - PLATINUM 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO. PT. 49,95
JURASSIC PARK - PLATINUM 49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT. 49,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN. 49,95
PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
PORSCHE CHALLENGE - PT. 49,95
R-TYPES 74,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
S.C.A.R.S. 49,95
SHADOW GUNNER 49,95
SOUL BLADE - PLATINUM 49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 44,95
TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
V-RALLY - PLATINUM 49,95
WILD NINE'S - SPECIAL EDIT 69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,95
WORMS - PLATINUM 49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95
XENOCRACY 69,95



WILD ARMS 79,95

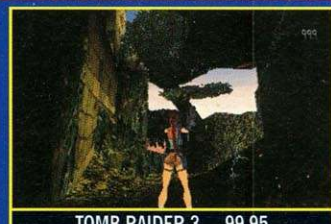
HUGO 1 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
INVASION 89,95
KENSAT - SACRED FIST (FEB) 89,95
KINGSLEY (MÄRZ) 89,95
KNOX (FEB) 89,95
LEGEND 89,95
LIBERO GRANDE 89,95
MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) 89,95
MEDIÉVIL 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEN IN BLACK 89,95
METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK (FEB) 159,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME 89,95
NFL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS 89,95
O.U.T. 89,95
PERIHELION 89,95
PET IN TV - YAMAGUCHI-LIKE 79,95
POINT BLANK - 79,95 - (MIT GUN) 154,95



Ridge Racer 4 (Apr) 89,95 Silent Hill (April) 89,95
Blaze 'n' Blade 89,95 Racing Simulat. 2 (Feb) 89,95

POOL SHARK - ACTUAL POOL 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING (FEB) 89,95
POY PUY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ) 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
PSYBADECK 89,95
RACING SIMULATION 2 (MÄRZ) 89,95
RATS ATTACK (MÄRZ) 89,95

RC STUNT COPTER (MÄRZ) 89,95
RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
RIVAL SCHOOL 79,95
ROGUE TRIP 89,95
ROLLCAGE (MÄRZ) 89,95
RUGRATS (FEB) 89,95
RUNNING WILD (FEB) 79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 49,95
SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SILENT HILL (MÄRZ) 89,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPORTS CAR GT 89,95
SPYRO THE DRAGON 89,95



TOMB RAIDER 3 99,95

STREET SKATER (FEB) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
T'AI FU (FEB) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95
VICTORY BOXING 2 79,95
VIRUS 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) 89,95
WILD ARMS 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT) 69,95
WWF WARZONE 79,95
X-GAMES PRO BOARDER (FEB) 89,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95



Wild 9's - Special Ed. 69,95 Gran Turismo 89,95
PSX Magazin 6/98: 1,8
CyBall Zone 29,95 S.C.A.R.S. 49,95

Versandkosten bei Nachfrage: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS DM 6,- zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM,-
Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
* gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT**
Fax 0931/571602

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

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

TOCA 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR



7 MARKENMEISTERSCHAFTEN
INKL. FORMEL FORD

KOMPLETTE
FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

REALISTISCHE
HELMKAMERA

DUAL SHOCK™

TAPETEN- WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters®

PC
CD
ROM
Win 95 & 98