

PLAY STATION ZONE

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

Mit
2-CDs!

1 DEMOS
20 SPIELSTÄNDE
TIPS-LEXIKON - SPIELE-LEXIKON
JETZT MIT 148 SEITEN!

SOUL REAVER GRAN TURISMO 2

PlayStation-Knüller: Die Megahits vorgestellt!

39 SEITEN TIPS & TRICKS:
Metal Gear Solid, Akuji u.v.a.

11
DEMOS AUF
CD:
Spielbar:

Soul Reaver
Rollage
Warzone 2100
Pro 18 Golf
The Unholy War
Bonus-Demo

Filme:
Ridge Racer 4
A Bug's Life
u.v.a.

Spielbar: Soul Reaver

Spielbar: The Unholy War

Spielbar: Warzone 2100

Spielbar: Pro 18 Golf

Spielbar: Rollage

EXKLUSIV! DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!

11 TOP-DEMOS:

Spielbar:

Soul Reaver
Rollage
Warzone 2100
Pro 18 Golf
The Unholy War
+ Bonus-Demo!

Filme:

Ridge Racer Type 4
A Bug's Life
Rally Cross 2
Running Wild
Blood Lines

20 Spielstände: Wild Arms, Tomb Raider III u.v.a.

Tips & Tricks-Lexikon: Cheats zu 269 Spielen

Spiele-Lexikon: 559 Spiele bewertet

Bilder: 34 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. 5 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 269 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 559 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 sechs verschiedene spielbare Demos zu den aktuellen Top-Hits!

1. Soul Reaver



Exklusiv: Nach Tomb Raider III und Akuj The Heartless fasziniert Legacy Of Kain: Soul Reaver die Massen!

2. Rollcage



Sie wollten schon lange wieder einmal tüchtig Gas geben? Dann probieren Sie das neue Rennspiel aus von Psygnosis.

3. Warzone 2100



Exklusiv: Mit Warzone 2100 beginnt ein neues Zeitalter. Wir empfehlen den Tutorial-Modus zum Erlernen des Spiels!

4. Pro 18 Golf



Spielbar: Psygnosis lädt Sie mit Pro 18 World Tour Golf auf die bestgepflegten Rasenflächen dieser Welt zum Golf-Match ein.

5. The Unholy War



Für 1 oder 2 Spieler: Sie haben Lust auf einen Schlagabtausch der anderen Art? The Unholy War macht es möglich.

**PLUS
BONUS-
DEMO**

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTlich

5. HIT-TIP

Mini-Bilder in den Zeitschriften reichen Ihnen nicht? Sie wollen die Spiele in voller Größe auf Ihrer PlayStation zuhause bewundern? Dann sind Sie hier an der richtigen Stelle! Bilder zu Projekten, die sich gerade in der Entwicklung befinden, Screenshots, die in diesen Wochen erscheinen und Bildschirmfotos zu den erfolgreichsten Neuveröffentlichungen der jüngsten Zeit 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: 13:11 MIN.)

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

1. Ridge Racer Type 4

Länge: 1:57 Minuten



Die legendäre Rennspiel-Serie kehrt zurück: Wir haben einen exklusiven Film auf der CD parat.

2. Rally Cross 2

Länge: 2:35 Minuten



Sony Computer Entertainment Europe möchte Colin McRae Rally und V-Rally Konkurrenz machen.

3. A Bug's Life

Länge: 3:03 Minuten



Wer „Das große Krabbeln“ mag, wird das Spiel dazu zweifellos lieben. Wir zeigen das Game!

4. Running Wild

Länge: 2:42 Minuten



Running Wild ist zweifellos das erste echte „Renn“-Spiel für die PlayStation.

5. Blood Lines

Länge: 2:54 Minuten



Einen Schlagabtausch der etwas anderen Art liefern sich die muskelbepackten Helden aus Blood Lines.

6. TIPS & TRICKS-LEXIKON

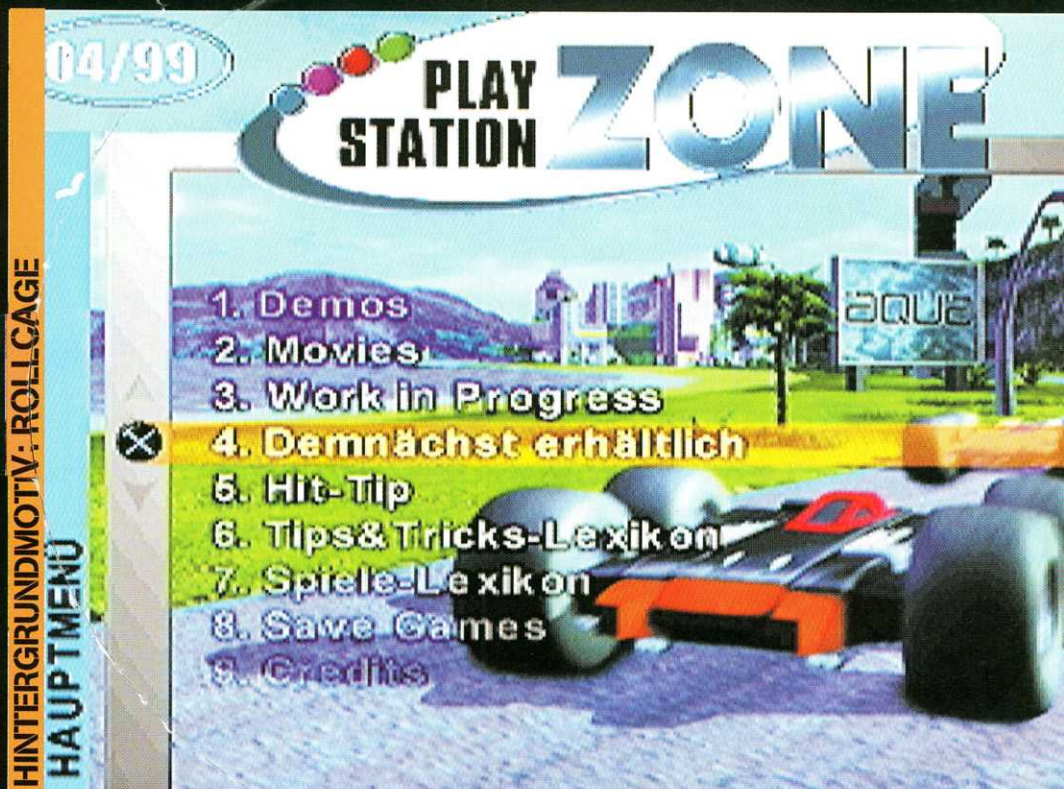
Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 269 Spiele umfassenden Tips & Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, daß alle Tips überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 559 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 Wild Arms, Alundra, Tomb Raider II, Gunship und Po'ed. Bonus-Spielstände zu: Tomb Raider III, Spyro The Dragon, S.C.A.R.S., TOCA 2, Libero Grande, Ninja, Test Drive 5, Tekken 3, Gran Turismo, Colin McRae Rally, Everybody's Golf, Future Cop, G-Police, MediEvil, Road Rash 3D



MEHR INFOS?

Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 139. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schickes Cover.

Ran an den Spiele-Speck!

Wer für PlayStation Zone einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön die megafette Prämie: **Tomb Raider II – Platinum.** Die Sonderedition des Kultklassikers.



Das ist der Hammer: Der Gigastar unter den PlayStation-Spielen als Aboprämie... Lara Croft fightet, hechtet, schwimmt und schießt sich über Ihren Bildschirm, wenn Sie einen neuen Abonnenten für PlayStation Zone werben. Da können sich andere wirklich 'ne Scheibe abschneiden!

Jeden Monat frei Haus: 12mal PlayStation Zone mit fetter CD. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Ihre Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.

—> Jeden Monat Game-Power mit dem PlayStation Zone-Abo!

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

☒ JA, ich möchte das PlayStation Zone-Abo mit CD-ROM.
(DM 138,-/Jahr (= DM 11,50/Ausg.); Ausland DM 162,-/Jahr; OS 990,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie „Tomb Raider II – Platinum“ (Art.-Nr.: 1184) geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämieneempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PlayStation Zone.

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)





rollcage

360° - NO RULES, NONSTOP RACING



AUCH AUF PC

Soundtrack featuring

**APHRODITE, ASHLEY
BEEDLE PRESENTS THE
USCHI-CLASSEN BAND,
DANMASS, ED RUSH &
NICO, EZ ROLLERS, FATBOY
SLIM, FREESTYLES, HOAX,
LES ROSBIFS, PASCAL,
PRESSURE RISE, RATMAN.**

**"WIPEOUT AUF VIER RÄDERN: RASANTES ACTION-RENNEN MIT
UNGEWÖHNLICHEN FAHRZEUGEN UND TOLLEN LICHTEFFEKTEN!"**

MAN!AC



PSYGNOSIS



ATD

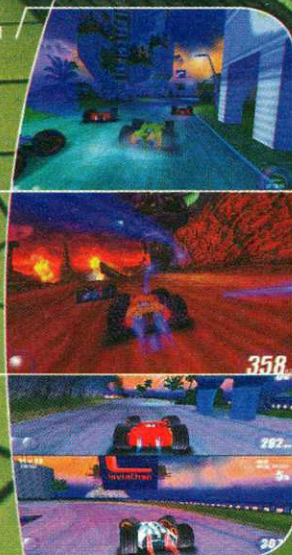


PlayStation



PC
ROM

**MEHR INFOS GIBT'S HIER:
www.rollcage-game.com
www.psychosis.com**



WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!

22. Januar 1999

Der Plan für die PlayStation Zone CD 04/99 steht: An spielbaren Demos erwarten wir das brillante Legacy Of Kain: Soul Reaver, den Rennspielknaller Rollcage, den Echtzeit-Strategie-Hammer Warzone 2100, das für zwei Spieler geeignete The Unholy War und das prima spielbare Pro 18 World Tour Golf. An Filmen sind das mit Spannung erwartete Ridge Racer Type 4, die Kino-Umsetzung A Bug's Life, das Rennspiel-Sequel Rally Cross 2, das ungewöhnliche Running Wild und Blood Lines eingeplant.

27. Januar 1999

Überraschung: Die Produktion der aktuellen PlayStation Zone-CD ging sogar ausgesprochen flott über die Bühne. Alle wichtigen eingeplanten spielbaren Demos trafen pünktlich ein, die Filmaufnahmen verliefen ohne größere Probleme und CD-Entwickler Christoph Winkler erledigte zusammen mit seinem Team sogar einige Fleißaufgaben (Wirkte der kürzlich angeschaffte, sündhaft teure CD-Emulator hier etwa Wunder?). Beispielsweise gibt es nun schon wieder einen neuen Soundtrack (natürlich von Chris Hülsbeck), außerdem laufen die Filme nun in einem äußerst schicken Fenster ab, das nicht mehr einen Großteil der oberen Screenhälfte verdeckt.

1. Februar 1999

Der Streß der ersten Monate hinterließ deutliche Spuren in den Gesichtern der PSZ-Redakteure. Umso dankbarer sind wir dafür, daß uns ab heute mit Jens Quentin (29) ein waschechter Videospielefan im Kampf gegen die leeren Seiten zur Seite steht. Daß er sich noch dazu speziell für alle American Sports-Spiele interessiert, kommt uns nicht ungelegen.

10. Februar 1999

Die Begeisterung der Leser macht Wunder möglich: Wenn man nun einen Abonnenten wirbt, kann man nicht nur Tomb Raider II als Prämie abstauben (siehe Seite 3), sondern wir liefern diese Ausgabe sogar mit satten 2 CDs aus. Bei einer CD-ROM handelt es sich um die standardmäßige PSZ-Multimedia-CD mit 5 spielbaren Demos, 5 Filmen, 20 Spielständen, Bildern sowie dem Tips- und dem Spiele-Lexikon, auf der zweiten CD befindet sich eine tolle Bonus-Demo (Colin McRae Rally, ISS 98, Forsaken, Crime Killer, Tomb Raider II, Fighting Force oder Adidas Power Soccer 98). Damit noch nicht genug: Der Umfang der PSZ wird ab sofort 148 Seiten betragen, der Preis bleibt stabil.



19. Februar 1999

Ab sofort haben die Leser noch mehr Einfluß auf die Heftgestaltung. Beispielsweise bieten wir nun eine Club-Zone (siehe Seite 98), in der sich die organisierten PlayStation-User kostenlos präsentieren können. Außerdem starten wir die Top 100-Serie (siehe Seite 18), in der wir die nach Lesermeinung 100 besten PlayStation-Spiele aller Zeiten vorstellen werden.

23. Februar 1999

Spielefreaks dürfen auftatmen: Skeptische Prognosen, daß die PlayStation zum Weihnachtsfest 1998 ihren spielerischen Höhepunkt erreicht hätte, widerlegen u. a. Gran Turismo 2, Final Fantasy VIII, Alien Resurrection, UEFA Champions League und nicht zuletzt Ridge Racer Type 4.

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
März				NHL Face Off '99	Eishockey	SCEE	26. März
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	März	NHL Pro 99	Eishockey	Konami	März
Big Air	Sport	Accolade	18. März	Populous - The Beginning	Strategie	Bullfrog	11. März
Bust-A-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	März	Poy Poy 2	Strategie	Konami	März
Dreams	Jump&Run	Cryo	31. März	Pro 18: World Tour Golf	Golf	Psygnosis	19. März
Global Domination	Strategie	Psygnosis	19. März	Puma Street Soccer	Sport-Action	Sunsoft	März
G-Police Platinum	3D Action	Psygnosis	19. März	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	30. März
GTA London (Mission Disc)	Rennspiel	Take 2	März	Rally Cross 2	Rennspiel	SCEE	5. März
Guardian	Action	Cryo	März	Rat Attack	Action	Mindscape	März
Guardian's Crusade	Rollenspiel	Activision	26. März	Retro Force	Shoot 'em Up	Psygnosis	12. März
Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	März	Rollcage	Rennspiel/Action	Psygnosis	12. März
Jacky Chan's Stuntmaster	Action-Adventure	SCEE	März	Running Wild	Rennspiel	SCEE	26. März
Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	März	Sports Car GT	Rennsimulation	EA	29. März
KKND Krossfire	Echtzeit-Strategie	Melbourne House	März	Street Skater	Sportsimulation	EA	29. März
Live Wire	Geschicklichkeit	SCI	März	T'ai Fu	Action	Activision	26. März
Master of Monsters	RPG	ASCII	März	Tomb Raider II-Platinum	Action-Adventure	Eidos	19. März
Monkey Hero	3D-Action	Take 2	März	Ubik	Echtzeit-Strategie	Cryo	31. März
Moto Racer (Platinum)	Rennspiel	Delphine	29. März	UEFA Champions League	Fußball	Eidos	30. März
NBA Pro 99	Basketball	Konami	März	Virus	Shoot 'em Up	Cryo	März
Need for Speed IV	Rennspiel	EA	29. März	X Game Pro Boarders	Sport-Simulation	SCEE	12. März

NEWS

Argonaut-Interview	9
Bloody Roar 2	12
Crusaders Of Might & Magic	12
Expendable	12
Jade Cocoon	10
Long Eden	10
PlayStation 2	8
Point Blank 2	10
Rainbow Six	9
Saga Frontier 2	10
Syphon Filter	12
Tank Racer	9

GALERIE

Evil Zone	44
Legacy Of Legaia	45
Mucho	45
Tony Hawk's Pro Skater	47
UM Jammer Lammy	46

PSZONE CD VOL. 4

So holen Sie alles aus der CD!	139
--------------------------------------	-----

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	48
----------------------------------	----

REPORTAGEN

Iron Fist-Tournament	16
Spielwaremesse 99	14

RUBRIKEN

Charts	54
Club Zone	98
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Leserbriefe	96
PlayStation Zone Top 100	18
Poster	71-78

SPIELEREGISTER

Akuji The Heartless	120
Alien Resurrection	28
Asterix	68
Blood Lines	94
Bloody Roar 2	12
Civilization II	42
Croc 2	32
Crusaders Of Might & Magic	12
Expendable	12
Evil Zone	44
Final Fantasy VIII	24
Gex 3: Deep Cover Gecko	26
Global Domination	86
Gran Turismo 2	22
Guardian's Crusade	80
Hard Edge	43
Jade Cocoon	10
Legacy Of Legaia	45
Le Mans 24	41
Long Eden	10
Metal Gear Solid	128
Monster Seed	95
Mucho	45
Need For Speed IV	39
NHL Face Off 99	89
Premier Manager 99	94
Ridge Racer Type 4	56
Populous: The Beginning	60
Point Blank 2	10
Poy Poy 2	94
Pro 18 World Tour Golf	88
Rainbow Six	9
Rally Cross 2	92
R-Type Delta	84
Saga Frontier 2	10
Soul Reaver	20
Street Sk8er	90
Syphon Filter	12
Tai Fu	64
Tank Racer	9
Tony Hawk's Pro Skater	47
UEFA Champions League 98/99	36
UM Jammer Lammy	46
Wheel Nuts	40
Wild Arms	106

RIDGE RACER TYPE 4

Der Tag der Abrechnung ist gekommen: Namco, der Begründer des Rennspielbooms auf der PlayStation, schickt mit Ridge Racer Type 4 den bislang ernsthaftesten Anwärter für den Thron von Gran Turismo an den Start und will die verlorengegangene Pole Position wieder an sich reißen. Wir sagen Ihnen, was Sie von der deutschen Version erwarten dürfen und mit welchen Besonderheiten das Spiel aufwartet.

SEITE
56



GRAN TURISMO 2

Nie zuvor hatte ein Rennspiel dermaßen viel Staub aufgewirbelt wie Gran Turismo. Das Spiel heimste nicht nur in der gesamten Fachpresse Bestnoten ein, Sonys Vorzeigeprodukt hat sich auch bis Ende Dezember 1998 weltweit über sechs Millionen mal verkauft. Natürlich konnte der Nachfolger da nicht lange auf sich warten lassen, wir haben erste Bilder und offizielle Informationen zum Nachfolger, der im September in Deutschland erscheint.

SEITE
22



ALIEN RESURRECTION

Kaum eine Science-Fiction-Serie ist erfolgreicher als die Alien-Reihe, in der die legendären Monster von Hans Rudi Giger bereits seit vier Teilen für Panik sorgen, das Spiel zum letzten Film lässt allerdings bereits seit geraumer Zeit auf sich warten. PSZ-Redakteur Florian Brich nutzte die Gunst der Stunde und sprach während des Argonaut-Besuchs anlässlich von Croc 2 mit den Entwicklern von Alien Resurrection, das im Herbst endlich erscheinen soll.

SEITE
28



FINAL FANTASY VIII

Die PlayStation ist zweifellos der uneingeschränkte Marktführer im Videospiellesgeschäft, was viele allerdings nicht wissen, ist, daß Sega in Japan mit der Saturn-Konsole lange Zeit die Charts dominierte. Erst als Square das Maßstäbe setzende Rollenspiel Final Fantasy VII veröffentlichte, begann sich das Blatt in Japan zu wenden und die PlayStation schnellte mit bombastischen Verkäufen an die Spitze. Wir stellen die fertige Japan-Version des Nachfolgers vor.

SEITE
24



SEITE
20

SOUL REAVER

Soul Reaver dürfte mit absoluter Sicherheit zu den Highlights dieses PlayStation-Jahres gehören. Die düstere Atmosphäre, welche die technisch hervorragende Grafik und die passende Sounduntermalung dieses Spiels erzeugen, ist in dieser Form auf der PlayStation selten. Diesmal wollen wir etwas detaillierter auf die zahlreichen Fähigkeiten Raviels eingehen, außerdem haben wir eine Exklusiv-Demo auf der CD!

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	100
Lesertips	104

KOMPLETTLÖSUNGEN

Akuji The Heartless	120
So überlisten Sie die Voodoo-Mächte	
Metal Gear Solid	128
Letzter Teil der Lösung	
Wild Arms	106
So schaffen Sie den RPG-Hit	

ANGESPIELT

Alien Resurrection	28
Exklusiv-Interview & Vorabtest	
Civilization II	42
Der Strategiehammer von Activision	
Croc 2	32
Argonaut greift richtig an!	
Final Fantasy VIII	24
Die fertige Version im Vorabtest!	
Gex 3: Deep Cover Gecko	26
Der Gecko auf Referenz-Kurs	
Gran Turismo 2	22
Die neue Rennspiel-Referenz?	
Hard Edge	43
Action-Adventure für Profis!	
Le Mans 24	41
24 Stunden Rennsport-Spaß	
Need For Speed IV	39
Überholt EA Gran Turismo?	
Soul Reaver	20
Neue Infos zum potentiellen Megahit	
UEFA Champions League 98/99	36
Konkurrenz für FIFA 99	
Wheel Nuts	40
Mario Kart für die PlayStation?	

TESTS

Asterix	68
Gallischer Spielecocktail	
Blood Lines	94
Ungewöhnlich, aber gut?	
Global Domination	86
Erobert Psygnosis die Welt?	
Guardian's Crusade	80
Der Überraschungshit von Activision	
Monster Seed	95
Tamagotchi Deluxe	
NHL Face Off 99	89
SCEE auf dem Glatteis	
Premier Manager 99	94
Fußball-Manager von Gremlin	
Ridge Racer Type 4	56
Erstmal getestet: Die westliche Version	
Populous: The Beginning	60
Wie Gott auf der PlayStation	
Poy Poy 2	94
Denkspiel für Anfänger	
Pro 18 World Tour Golf	88
Überraschung: Die neue Golf-Referenz	
Rally Cross 2	92
Schön, schnell, gut!	
R-Type Delta	84
Shoot'em Up in Perfektion	
Street Sk8er	90
Die Skateboard-Welle startet	
T'ai Fu	64
Pack den Tiger in die PlayStation!	

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

TOPS

- 1. PSZ MIT TURBO-BOOSTER**
2 CDs und 148 Seiten für die Ausgabe 4/99
- 2. SPIELWARENMESSE**
Heiße Spiele für die PlayStation
- 3. OFFICIAL SCHUMI-RACING**
Official Formula One Racing als Konkurrenz für F1 '98
- 4. FIFA-SION**
Eidos präsentierte UEFA Champions League
- 5. GRAN-DIOS!**
Erste Bilder und Infos zu Gran Turismo 2!

Flops

- 1. KLM SAGT NEIN!**
Besuch der Skywalker-Ranch von KLM vereitelt!
- 2. SOMMERPAUSE**
Indiana Jones kommt erst im September!
- 3. BOOT MASTER**
Peripherie-Hersteller werden immer dreister!
- 4. WUNSCH = VATER DES GEDANKENS?**
Konkurrenz behauptet, PSZ sei ein Verkaufsflop!
- 5. SPIELE-STEINZEIT**
Psygnosis schließt deutsche Niederlassung.

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

PSZ KURZ & KNAPP

+ GTA-Sequels rollen heran: Noch im Frühjahr soll die Add-On-CD zu Grand Theft Auto von Take Two veröffentlicht werden. Um das erste Add-On-Supplement in der PlayStation-Geschichte nutzen zu können, benötigen Sie das GTA-Spiel und eine Memory Card, mit deren Hilfe Sie Ihre Spieldaten an die bisher noch namenlose Zusatz-CD übermitteln. Die neuen Levels sollen auf den Stadtplänen von London basieren und von neuer Musik begleitet werden. Überdies versprechen die Entwickler von Rockstar Verbesserungen bei der Steuerung.

+ Psygnosis beschleunigt wieder: Zu WipEout III (Arbeitstitel WipEout 99, Release: 12.11.99) von Psygnosis lassen sich folgende Richtwerte angeben: Hoffentlich noch in diesem Jahr werden Sie sich auf acht neuen Strecken austoben können. Zu den bekannten fünf Futuro-Rennställen sollen drei neue hinzukommen. Überdies soll das Spiel frische Spielmodi und Dual-Shock-Unterstützung bieten.

+ Auch Electronic Arts will im Verlauf dieses Jahres in die virtuelle Formel 1 einsteigen und verspricht ein derart realistisches Rennvergnügen, daß Dieseldämpfe aus der PlayStation aufsteigen.

+ Deutsche Programmierer legen los: Das interessante Gleiter-Rennspiel Yarg, das wir schon in unserer Galerie vorgestellt haben, soll nun im Juni erscheinen, alle Strecken, Fahrzeuge und Effekte vom PC auf die PlayStation mitnehmen und darüber hinaus einen Extra-Kurs bieten.

RAINBOW SIX VERMUMMTE RETTER

Für den Herbst hat Take 2 Interactive die Umsetzung des erfolgreichen PC-Spiels Rainbow Six angekündigt. Die Mischung aus Strategie und Ego-Shooter basiert auf einer Romanvorlage von Tom Clancy und wird derzeit von Redstorm Entertainment den Fähigkeiten der Konsole angepaßt. In zwölf Kommando-Missionen müssen Sie mit einem Team von Experten unterschiedliches Gelände stürmen, Terroristen ausschalten und Bomben entschärfen. Bei der Vorbereitung des Einsatzes können Sie aus authentischen Waffen wählen, die Farbe des Tarnanzugs bestimmen und sogar die Startpunkte für Ihre Spezialisten festlegen. Im Gegensatz zur PC-Vorlage wird das Geschehen komplett aus der Ego-Ansicht gesteuert. Bei einem Besuch von Redstorm Entertainment bei der PSZ hatten wir erstmals Gelegenheit, eine frühe PlayStation-Fassung anzuspüren. Das Geiselfreiungsszenario, in dessen Rahmen Terroristen ausgeschaltet werden mußten und schon ein Nachtsichtgerät zum Einsatz kam, hinterließ einen positiven Eindruck. Rainbow Six ist von der Arbeitsweise professioneller Sondereinheiten inspiriert, was sich durch die Präsentation und den hohen Realitätsgrad bemerkbar macht. Wenn Grafik und Gameplay genauso professionell ausfallen, werden sich Action-Fans bald mit Freude in den Dienst des Weltfriedens stellen. (fb)



Die Terroristen verfolgen Sie, wenn Sie sich nach einem Schußwechsel zurückziehen.



Im Lade-Bildschirm wird gezeigt, wie man ein Magazin professionell aufmunitioniert.



Rob Gross von Redstorm Entertainment war bei den Marines und stellte der PSZ das Spiel mit entsprechender Fachkundigkeit vor.

TANK RACER FORMEL-P

Für die Veröffentlichung von Tank Racer, die für Mitte März vorgesehen ist, ölt Grolier Interactive derzeit eifrig die Ketten. Das heitere Rennspiel profitiert vor allem von den Möglichkeiten, die ein tonnenschwerer Panzer auf der Straße bringt: Während Sie das wechselnde Terrain durchpflügen, um sich vor Ihren Widersachern zu plazieren, können Sie nahezu alle Umgebungsmerkmale – von der Telefonzelle bis zum Schlagbaum – niederwalzen. Natürlich dürfen Sie Ihren Gegnern auch Granaten und andere Kaliber auf die Panzerung pfeffern. Und da der Turm voll schwenkbar ist, lassen sich lästige Verfolger nicht nur mit Minen abhängen. Das mag zunächst martialisch klingen, doch Tank Racer wahrt durch viel Witz, bunte Menüs und den im Vordergrund stehenden Rennspiel-Charakter eine freundliche Atmosphäre. Das ansprechende Spiel rollt mit sauberer Grafik und abwechslungsreichem Strecken-Design auf die PlayStation. Nur die Mehrspieler-Duelle konnten den Unterhaltungswert derzeit noch nicht verschärfen. (fb)



Bei Tank Racer wird sogar eine Schnellstraße zur Panzer-Rennstrecke umfunktioniert.



Auch die Wasserlöcher, die sich auf diesem Kurs befinden, sind für Ihr Kettenfahrzeug kein Problem.

PLAYSTATION 2 PLAYSTATION 2?

PlayStation 2 ist ein Heizwort, das Ihre Augen wahrscheinlich zunächst genau auf diese News lenkt. Daß die Nachfolge-Generation noch in diesem Jahrtausend zumindest in Japan erscheinen wird, dürfte sicher sein. Je näher der Zeitpunkt rückt, an dem erste offizielle Verlautbarungen seitens SCEI erwartet werden, desto stärker brodeln die Gerüchteküche. Erst kürzlich gaben Blaupausen für Halbleiter-Design, die auf der IEEE International Solid-State Circuit Conference in San Francisco seitens SCEI vorgestellt wurden, den Spekulationen neuen Auftrieb. Doch solange sich das Geschehen noch in der „Kein Kommentar“-Phase befindet, kann sich jeder technische Fixpunkt – angefangen bei 55 Millionen Polygonen pro Sekunde über Bezier-Technik bis hin zu neuen MPEG2-Dekompressionsfähigkeiten – als kalte Lötstelle herausstellen. PlayStation Zone hält derzeit nur zwei Schlagwörter für diskussionsfähig: Das eine ist DVD. Das andere Abwärtskompatibilität. Ein DVD-Laufwerk würde bedeuten, daß Sie mit der PlayStation 2 auch Filme in hoher Qualität abspielen könnten. Abwärtskompatibilität wäre insofern ein Geniestreich, als Sie Ihren bisherigen Spiele-Bestand auf dem neuen Gerät eventuell sogar in verbesserter Form weiter benutzen könnten. Diese Vermutungen sind deshalb nicht ganz abwegig, da sie allen Beteiligten – sprich: Entwicklern, Handel und Konsumenten – in die Hände spielen würden. Sobald es gesicherte Informationen von SCEI gibt, werden wir sofort darüber berichten. Frühester Zeitpunkt dafür könnte die im März in Tokio stattfindende Feier anlässlich der 50 Millionsten verkauften PlayStation sein. Aber auch das ist nur Spekulation. (fb)



PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Jez San

Jez San (32) ist Gründer und Managing Director der Firma Argonaut Software



PSZ: Bitte stellen Sie unseren Lesern Ihre Firma kurz vor.

Jez San: Argonaut wurde 1982 gegründet, in einer Zeit, in der Videospiele noch nicht populär waren. An unserem ersten Spiel – Skyline Attack für den Commodore 64 – habe ich in meinem Schlafzimmer gearbeitet. Unser erstes Spiel für die 16 Bit-Maschinen war StarGlider. Nach dessen Erfolg konnten wir das Unternehmen aufbauen, das im Laufe der Jahre stetig gewachsen ist. Bei uns sind mittlerweile 120 Personen mit der Entwicklung von Spielen beschäftigt. Unsere Tochterfirma ARC, die Hardware-Technologie entwickelt, besteht aus vierzig Mitarbeitern. Unser erstes PS-Spiel war Croc, das 1997 herauskam und sich bis heute an die zwei Millionen mal verkauft hat. Der Titel steht immer noch auf Platz 7 der englischen PlayStation-Charts.

PSZ: Was erwarten Sie sich von Croc 2 und Alien Resurrection?

Jez San: Croc 2 sollte an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen können, da wir ein Publikum für Charakter und Gameplay gewonnen haben. Alien Resurrection ist ein cooler Action-Shooter und wir sind überzeugt, daß die Spieler das genauso sehen werden.

PSZ: Wie sehen Sie die Zukunft der PlayStation? Arbeiten Sie derzeit an anderen Titeln?

Jez San: Wir glauben, daß die PlayStation eine gesicherte Zukunft hat. Immerhin befinden sich da draußen nun fünfzig Millionen PlayStations, die nicht einfach deshalb verschwinden werden, weil Dreamcast oder PlayStation 2 innerhalb der nächsten zwei Jahre erscheinen. Was uns entgegenkommen wird, ist, daß der Markt immer jünger wird. Mit der Ausnahme von Alien Resurrection zielen all unsere Produkte auf das familiäre Umfeld. Ich gehe davon aus, daß die kommenden Hits für die PlayStation vorwiegend Spiele sein werden, deren Charaktere die ganze Familie ansprechen. Das ältere Publikum wird sich als erstes den neuen und stärkeren Konsolen zuwenden. Wir haben vier weitere PlayStation-Spiele in der Entwicklung, die alle mit charmanten Charakteren und starkem Gameplay auftrumpfen werden.

PSZ: Sie sind in den Bereichen Softwareentwicklung und Hardware-Architektur engagiert. Wie sollte aus Ihrer Sicht die nächste Konsolengeneration aussehen? Welche Erfordernisse müssen unbedingt beachtet werden?

Jez San: Ich wünsche mir eine Konsole mit großer Rechenleistung, die eine enorme Anzahl an Polygonen bewegen kann, über viel Speicher verfügt und mit einem schnellen Laufwerk ausgestattet ist. Aber natürlich muß das bezahlbar bleiben. Wir können prinzipiell auf jeder Hardware entwickeln, aber es ist leichter und macht mehr Spaß, wenn die Designer ihre Ideen verwirklichen können, ohne dabei bei der visuellen Qualität Abstriche machen zu müssen.

PSZ: Bei Argonaut Software sind viele weibliche Programmierer beschäftigt. Denken Sie, daß Frauen einen anderen Ansatz bei der Entwicklung verfolgen, und – wenn ja – inwieweit profitieren Ihre Produkte davon?

Jez San: Es ist wichtig, ein gemischtes Team zu haben. Jeder Entwickler, der nur zwanzig Jungs im Keller sitzen hat, verschwendet Talent, Ideen und Flair. Wir haben nicht bewußt Frauen rekrutiert, sondern talentierte Menschen. Von einem Spiel, an dessen Erstellung keine Frauen mitwirken, kann man nicht erwarten, daß es die ganze Familie – insbesondere die Mädchen – erreicht. So ausgewogen, wie unsere Teams besetzt sind, so ausgewogen ist die Reichweite unserer Produkte. Croc war eines der wenigen Spiele, das Jungen und Mädchen gleichermaßen ansprechen konnte. Andere Firmen, die ihre Produkte nicht Jungen und Mädchen gleichermaßen zugänglich machen, verpassen 51% des Marktes!

PSZ: Vielen Dank für das Interview.

JAPAN NEWS

Am 11. Februar wurde in Japan Final Fantasy VIII veröffentlicht. Ersten Berichten und Verkaufszahlen zufolge haben die japanischen Rollenspieler den Titel förmlich aus den Regalen gerissen. Innerhalb der ersten vier Tage wurden sagenhafte 2,5 Millionen Stück verkauft!

Vor den Videospiele-Geschäften bildeten sich lange Schlangen. Zwar gehört das Anstehen für ein neues Produkt in Japan durchaus zum guten Ton und ist keine Seltenheit. Doch wenn die Fans vor den Läden übernachten, ist das ein sicheres Zeichen dafür, daß sich an der Spitze der Charts ein Wechsel vollziehen wird. Viele PlayStation-Besitzer hatten das Warten zuvor im Rahmen des PocketStation-Releases geübt. Als das ersehnte Gerät endlich am 23. Januar an den Handel ausgeliefert wurde, waren die Stückzahlen so niedrig, daß nur die ganz Eiligen eines ergattern konnten. Fazit: Wer in Japan seine Spiele-Sammlung auf dem aktuellsten Stand halten will, sollte entweder ein Videospiel-Geschäft führen oder zumindest über einem wohnen.

JAP KURZ & KNAPP

+ Tomy arbeitet an einer neuen Simulation, die unter dem Titel Tomy Car Town im März veröffentlicht werden soll. In dem Spiel kontrollieren Sie verschiedene Baufahrzeuge, mit deren Hilfe Sie Straßen, Gebäude und Fabriken hochziehen können.

+ Im März sollen die King of Fighters 98 von SNK auf der PlayStation aufmarschieren. Alle Charaktere der Arcade-Version, Dual-Shock-Unterstützung und an die 200 Artworks sollten einen triumphalen Auftritt ermöglichen.

+ Rally Masters von Digital Illusions soll nicht nur 50 Kurse, 22 Strecken und wählbare Farben bieten, sondern auch mit sichtbaren Fahrzeugbeschädigungen, Reflection-Mapping und sogar einem Trophäenraum aufwarten. Wann Rallye-Piloten diesen betreten dürfen, steht noch nicht fest.

JAP VERKAUFS-CHARTS

- | | |
|-------------------------------------|--------------------|
| 1. Super Hero Sakusen | Banpresto |
| 2. Bass Landing | Ascii |
| 3. Digimon World | Bandai |
| 4. Sound Novel Evolution 3 | Chunsoft |
| 5. Simple 1500 Series Vol. 1 | Culture Publishers |
| 6. Crash Bandicoot 3 | SCEI |
| 7. Beat Mania | Konami |
| 8. Tales of Phantasia | Namco |
| 9. Street Fighter Zero 3 | Capcom |
| 10. Beat Mania Append 3rd Mix | Konami |

Quelle: Famitsu, Japan

LONG EDEN SELBSTFINDUNG

Im April wird Atlus das Rollenspiel Lost Eden in Japan veröffentlichen. Sie übernehmen die Rolle des Jungen Lody, der auf der Suche nach seiner Herkunft zahlreiche Abenteuer auf schwebenden Inseln meistern muß. Um an die Eden-Schlüssel, die wertvolle Hinweise darstellen, heranzukommen, durchkämmen Sie sogenannte Würfel-Dungeons, die aus 3D-Quadern zusammengesetzt sind. In diesen befinden sich sogenannte Element-Blöcke, die Sie durch den Einsatz der gegenteiligen Kraft beseitigen müssen, damit Schätze und Informationen preisgegeben werden. Überdies können Sie auf einem Experimentier-Bildschirm Gegenstände auseinandernehmen oder neu kombinieren. Sollten Sie hier unbedacht vorgehen, fliegt Ihnen die Konstruktion mit einem großen Knall um die Ohren. Laut Atlus soll es neben der Rahmenhandlung diverse Nebenstränge und Ereignisse geben. Ob die originellen Einfälle und die funktionelle Grafik ausreichen, um japanische Rollenspieler zur Selbstsuche zu bewegen, wird sich bald zeigen. (fb)



Die Kammern über dem Lava-See sind durch ein verworrenes Treppensystem miteinander verbunden.

POINT BLANK 2 BLATTSCHUSS

Im Frühjahr wird Namco mit dem Nachfolger zu Point Blank dafür sorgen, daß die Light Gun nicht einrostet. Point Blank 2 ist eine Ansammlung von über 70 Minispielen, in denen Sie Ihre Zielgenauigkeit bei witzigen Reaktionstests unter Beweis stellen können. So müssen Sie zum Beispiel Schafen die Wolle scheren, Feuerwerksraketen zur Explosion bringen oder auf einer Achterbahn angebrachte Scheiben treffen. Das Spiel stellt mit seiner lockeren Grafik eine heitere Alternative zu düsteren Shoot-Outs dar. Als grausam würde der Redakteur bisher nur den Mathematik-Wettbewerb einstufen, bei dem innerhalb eines gnadenlosen Zeitlimits auf die Lösung geschossen werden muß. Neben dieser sehr japa-



Silvester selbstgemacht: Erst Ihre Schüsse bringen die Raketen zur Explosion.

nischen Vermittlung von Grundschulwissen dürften aber auch viele höchst unterhaltsame Minispiele enthalten sein. Ist eine zweite Light Gun vorhanden, können auch zwei Spieler gegeneinander antreten. (fb)

SAGA FRONTIER 2

DAS NÄCHSTE BITTE...

Damit sich nach Final Fantasy VIII keine große Leere auf-tut, bereitet Square mit Saga Frontier 2 schon das näch-ste Großprojekt vor. Die Liste der Vorzüge des Spektakels wächst von Tag zu Tag: Jeder Charakter durchlebt seine eigene Geschichte; auf Ihrer Wanderschaft durch die komplexe Phantasiewelt müssen Sie nach Partnern suchen. Sie können jedem Party-Mitglied einen be-stimmten Bereich zuweisen, in dem er sich dann bemüht, besonders viel Erfahrung zu sammeln. Während des Kampfgetümmels lassen sich nicht nur Combos und Spe-zialattacken miteinander verbinden, sondern sogar Angriffsmuster der Gegner übernehmen. Und damit es nicht nur auf die Trefferpunkte an-kommt, basteln die Entwickler an einem Lebenspunkte-System. Damit wird nicht nur das Ableben Ihrer Helden verzögert, sondern auch die Möglichkeit wilder Verzweigungsattacken – aus Beat 'em Up-Spielen bekannt – eröffnet. Um auch in puncto Realismus Fortschritte vorwei-sen zu können, sollen Waffen und Rüstungen sich abnutzen. Da dürfte es sich lohnen, einen Vorrat an Ersatzteilen mit sich herumzuschleppen. Im Frühjahr, wenn die Veröf-fentlichung naht, werden dann auch die Feinheiten der Story enthüllt. Auf Saga Fron-tier 2 wird Square dann übr-igens Secret of Mana 4 folgen lassen. (fb)



In den Kämpfen ist es wichtig, die zuvor gezüchteten Tierkreuzungen als „lebende Waffe“ einzusetzen.

JADE COCOON: STORY OF TAMAMAYU

KUNST & SPIEL

Ein Rollenspiel, das den künstlerischen Aspekt besonders betont, be-findet sich momentan bei Crave Entertainment in der Entwicklung. Es wird zwar noch eine Weile dauern, bis Genki die zauberhafte Geschichte mit dem langen Titel erzählt. Doch Jade Cocoon: Story of Tamamayu läßt schon jetzt aufhorchen. So obliegt das Charakter-Design dem Stu-dio Ghibli alumni Kondoh-san, das an dem erfolgreichen Zeichentrick-film „Prinzessin Mononoke“ mitgearbeitet hat. Diese Spezialisten sol-len dafür sorgen, daß Sie völlig mit dem Helden Levant verschmelzen. Um eine erlesene Optik zu garantieren, werden gerenderte Umgebun-gen und polygonale Charaktere eingesetzt. Dynamische Kameraper-spektiven und eingestreute Anime-Sequenzen sollen die Atmosphä-re verdichten. Obgleich die Hintergrundgeschichte das beliebte „Rette die Welt“-Thema widerkaut, besteht nach ersten Informationen die Aus-sicht, daß das Gameplay nicht hinter der üppigen Präsentation zurück-stehen wird. So dürfen Sie im Spielverlauf Tiere einfangen, deren Fähig-keiten Sie durch das Einweben in einen Cocon verbinden können. Was dabei herauskommt, wenn man Spiele-Entwickler und Zeichentrick-Künstler an ein Projekt setzt, wird sich im Herbst zeigen. (fb)



Allein das liebevoll gestaltete Dorf deutet an, wieviel Wert auf eine opulente Grafik gelegt wird.



In den Kämpfen ist es wichtig, die zuvor gezüchteten Tierkreuzungen einzusetzen.



Effekte, die den Bildschirm zur Lightshow machen, be-gleiten die Combo-Manöver.



Für Saga Frontier 2 haben sich die Experten von Square wieder bis-sige Gegner – wie diesen gehörnten Räuber – einfallen lassen.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen:		
Final Fantasy VIII	RPG	11. Feb. '99
Option Tuning Car Battle 2	Rennspiel	18. Feb. '99
Psychic Youth Eiji	Adventure	18. Feb. '99
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter EX Edition	Beat 'em Up	25. Feb. '99
März		
Silent Hill	Action-Adventure	4. März '99
Chocobo Racing	Rennspiel	18. März '99
Cybernetic Empire	Action-Adventure	25. März '99
April		
Dance Dance Revolution	Tanzsimulation	15. April '99
Bust-A-Groove 2	Tanzsimulation	22. April '99

Als besonderen Service für alle Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle ei-ne Übersicht über die wichtigsten in den nächsten Wochen in Japan er-scheinenden Titel.
Stand: 23.02.99

U.S.A. NEWS

Fortsetzungen und Comic-Charaktere bestimmen derzeit das Bild in den Vereinigten Staaten. Die bekannte Liste mit Ridge Racer Type 4, Tekken 3 und den unzähligen Sportspiel-Jahresversionen wird auch in Zukunft Zuwachs erhalten.

Zu nennen sind hier die Ankündigungen von Gran Turismo 2, MDK 2, Tenchu 2 und Rayman 3. Letzteres ist seitens Ubi Soft für das Jahr 2000 geplant und wird dann voraussichtlich auf der nächsten PlayStation-Generation laufen. Gleichzeitig stehen Comic-Lizenzen hoch im Kurs. Das von Acclaim angekündigte Southpark ist nur ein Beispiel. Und daß sich Beavis And Butthead verspäten, sollte für GT Interactive kein Problem darstellen. Mit spaßigen Serienhelden läßt sich der amerikanische Videospieler jederzeit aus dem Sofa hebeln. Nachdem Rugrats von THQ hervorragende Verkäufe verbuchen konnte, ist auch hier die Fortsetzung nur noch eine Bleistiftlänge entfernt. Da bietet sich der Vorschlag an, zumindest bei Comic-Spielen die Zeile „Wird fortgesetzt!“ in den Abspann einzubinden.

USA KURZ & KNAPP

+ SCEI soll an einem witzigen 3D-Plattformspiel arbeiten, das derzeit den Arbeitstitel Ape Escape trägt. Sie lenken einen von zwei Jungen und müssen verhindern, daß eine ausgeflippte Affenbande die Weltgeschichte ändert. Das Abenteuer soll ausschließlich mit den Analog-Controllern gesteuert werden und die PocketStation unterstützen.

+ Die Bitmaps sind zurück: Noch innerhalb dieses Jahres soll Speedball 2100 für die PlayStation erscheinen. Für die von den Bitmap Brothers angekündigte zeitgemäße Neuauflage des futuristischen Sportspieles sollten Sie harte Bandagen bereithalten.

+ Noch innerhalb dieses Jahres dürfte Midway den Ring für das Boxspiel Ready 2 Rumble freigeben. Wie der Titel vermuten läßt, hat sich der Hersteller die unverwechselbare Stimme von Einheizer Michael Buffer gesichert. Damit hat es sich dann aber auch mit dem Realismus, denn in den arcadeorientierten Duellen hauen sich zwanzig verschiedene Boxer fernab des Reglements auf die Glocke.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. WCW/NWO Thunder	THQ
2. Metal Gear Solid	Konami
3. Frogger	Hasbro Interactive
4. Gran Turismo	SCEA
5. Crash Bandicoot: Warped	SCEA
6. Knockout Kings	Electronic Arts
7. Spyro the Dragon	SCEA
8. Crash Bandicoot 2	SCEA
9. A Bug's Life	SCEA
10. Cool Boarders 3	989 Studios

Quelle: MCV, USA

EXPENDABLE DURCHMARSCH

Die Programmierer von Rage Software, die als Experten für bildschirmfüllende Explosionen angesehen werden dürfen, wollen demnächst mit dem Titel Expendable für satte Action sorgen. Das Spiel, in dem Sie über unwirtlichen Alien-Welten abgeworfen werden, zeigt das Ge-



Auf offenem Gelände werden Sie sogar von Raumschiffen bombardiert.

schehen aus der Verfolgerperspektive. Mit Ihrem Space-Marine müssen Sie die außerirdische Brut austräuchern, die sich in Tunnels, Untergrundbasen oder zerstörten Städten verschanzt hat. Da sich Ihre Widersacher selbst nicht als „verzichtbar“ ansehen, können Sie die heftige Gegenwehr nur mit schweren Waffen brechen. Laut Rage soll die PlayStation-Umsetzung des PC-Titels 20 Spielstufen bieten, eine hochentwickelte 3D-Engine verwenden und möglicherweise sogar einen Zwei-Spieler-Team-Modus beinhalten. Sollte das Gameplay soviel Sprengkraft entfalten, wie die Bilder – hier noch von der PC-Variante – vermuten lassen, werden Einzelkämpfer auf diese Grafik-Granate sicher nicht verzichten wollen. (fb)

THE CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC KONSOLEN-KREUZZUG



Heißer Atem: Drachen werden in der Monster-Liste von Crusaders of Might and Magic sicher nicht fehlen.

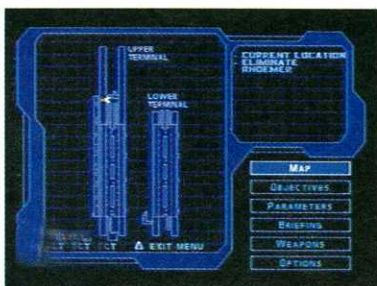
Bisher hat die Might and Magic-Phantasiewelt sich nur über PC-Monitore verbreitet. Doch nun plant die 3DO-Company, auch die PlayStation mit den Helden der ausgezeichneten Rollenspiel-Serie zu bereisen. Um den Titel auf den Geschmack der Konsolen-Spieler abzustimmen, wird das eigens für die PlayStation entworfene

The Crusaders of Might and Magic über eine deutlich verstärkte Action-Komponente verfügen. Monster und Charaktere werden zwar im Stil der Might and Magic-Welt gehalten sein, doch Gesprächssequenzen oder die Objektverwaltung sollen auf ein Nötigstes beschränkt werden. Bei Ihrer Reise durch die Eishöhlen, Burgen und Wälder von Adon werden Sie auf Bestien treffen, die in 3D modelliert sind. Ein immenses Waffenarsenal und opulente Zaubersprüche sollen Ihnen helfen, sich in den düsteren Korridoren Respekt zu verschaffen. (fb)

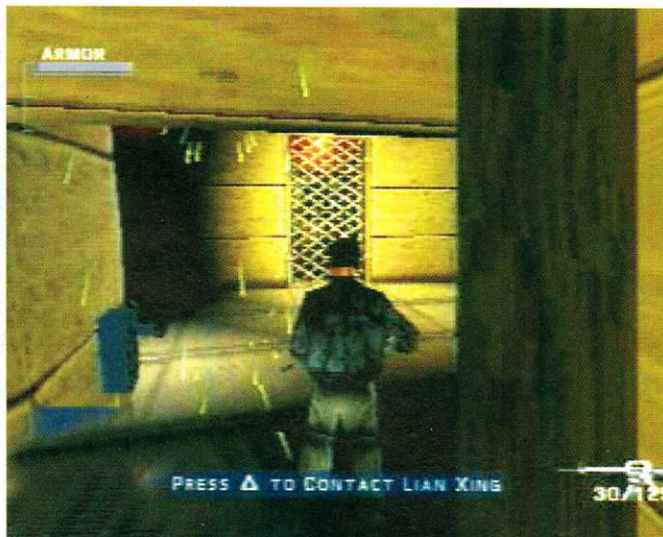
SYPHON FILTER

KEIN VERSTECKSPIEL

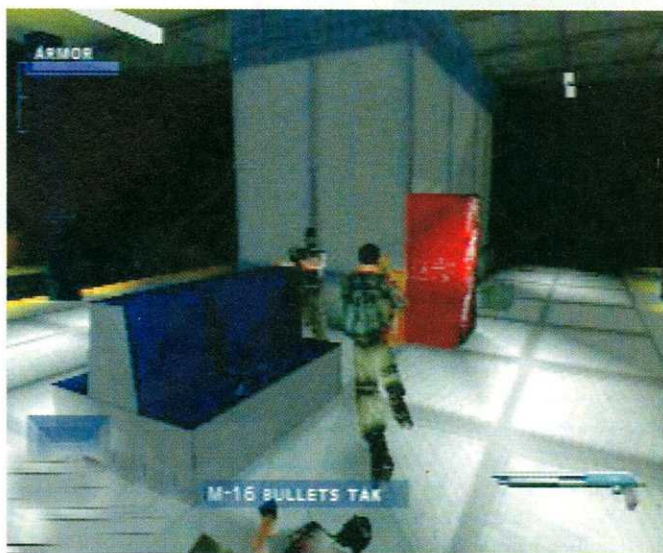
Nachdem Konami mit Metal Gear Solid die taktische Komponente betont hat, stellt 989 Studios demnächst mit Syphon Filter den amerikanischen Weg der Krisenbewältigung vor. Und der ist weitaus direkter! In dem vielversprechenden Action-Shooter steigen Sie in den Tarnanzug von Gabriel Logan, der Terroristen von der Freisetzung tödlicher Viren oder der Sprengung einer kompletten Häuserzeile abhalten muß. Vom Tazer über die Schrotflinte bis zum Scharfschützengewehr dürfen Sie alles einsetzen, was der Erfüllung der diversen Teilaufgaben dient. Mit der Einsatzzentrale halten Sie über Funk Verbindung. Gefechte mit den Computergegnern sind unerlässlicher Bestandteil des Gameplays von Syphon Filter. Um das jeweilige Missionsziel zu erreichen, müssen Sie jedoch auch die Bewegungsmöglichkeiten Ihrer Figur ausschöpfen. Logan kann zum Beispiel Vorsprünge oder Fahrstuhlschächte erklettern und Fensterscheiben einschlagen, um in neue Areale vorzudringen. Eine Dual Shock-Unterstützung ist vorgesehen. Da der Titel in den USA mittlerweile erschienen sein sollte, wird sich bald herausstellen, ob das Spiel mehr Spaß macht, als die finsternen Bilder vermuten lassen. (fb)



In den übersichtlichen Menüs können Sie Ihr Vorgehen anhand von Karten, Raumplänen und Dossiers planen.



Wenn Sie in einem engen Schacht eine MG-Garbe an die Decke feuern, prasselt ein Funkenregen auf Ihre Figur hernieder.



Keine Zeit für eine Cola: Vor dem Automaten taucht schon der nächste Widersacher auf, den Sie mit der Pumpgun fällen müssen.

BLOODY WAR

PRÜGEL-ZONE

Ende Mai wird SCEA das von Hudson Soft erdachte Bloody Roar 2 in den USA releasen. Die Besonderheit dieses Beat 'em Ups besteht darin, daß jeder Kämpfer ein Doppelleben führt und im Verlauf des Duells die Gestalt eines Tieres annehmen kann. So wird Yugo zum Wolf, Stun verwandelt sich in ein Insekt und Alice tritt als Hase auf ihren Herausforderer ein. Ihr blutlusterndes Jaulen können die Charaktere in zehn verschiedenen 3D-Arenen von sich geben. Diese werden jeweils von einer Begrenzung umgeben, die in das Kampfgeschehen mit einbezogen werden darf. Wer im Aquarium, am Strand oder in der Stadt im richtigen Augenblick einen Finishing Move ansetzt, kann seinen Widersacher sogar durch die Absperrung quetschen. Bloody Roar 2 soll über einen Story-Modus verfügen, an dessen Ende offenbart wird, wie der jeweilige Held zu seiner Morphing-Fähigkeit gekommen ist. Vogelfutter und Katzennahrung sind als Ursache jedoch auszuschließen. (fb)



Die Hasen-Lady verfügt über flinke Kicks und haut den Opponenten ordentlich auf die Löffel.



Die Absperrungen, die im Hintergrund zu sehen sind, lassen sich in das Kampfgeschehen mit einbeziehen.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen:			
Syphon Filter.....	Action	989 Studios	17. Feb. '99
Freestyle Boardin'	Sport	Capcom	23. Feb. '99
Sport Cars GT	Rennspiel	Electronic Arts	24. Feb. '99
Dead in the Water	Action	ASC Games	24. Feb. '99
März			
Rat Attack	Action	Mindscape	1. März '99
Tiny Tank	Action	MGM Interactive	2. März '99
Big Air	Sport	Accolade	17. März '99
Bomberman Fantasy Race	Rennspiel	Atlus Software	März '99
April			
Legend of Legaia	RPG	SCEA	1. April '99
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	2. April '99
3Xtreme	Sport	989 Studios	21. April '99

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

Stand: 23.02.99

Vom 4. bis 10. Februar fand in Nürnberg die traditionelle Spielwarenmesse statt, auf der SCEE und die führenden Softwarehersteller für die PlayStation vertreten waren. PlayStation Zone war vor Ort und hat in dem Hallen-Labyrinth die Stände ausfindig gemacht, an denen wertvolle Informationen zu kommenden Titeln für die Konsole erfragt werden konnten. Von der Ausbeute waren wir positiv überrascht – ob es daran lag, daß die Firmen zur 50. Wiederkehr der Messe einen Jubiläumsbeitrag leisten wollten?

Spielwarenmesse Nürnberg

NEUE PLAYSTATION-SPIELE IN SICHT

Zunächst besuchten wir den Stand von SCEE, unter dessen Dach auch andere Firmen wie Eidos, Activision oder Codemasters mit einer Kabine vertreten waren. Heiß werden konnte einem dort nicht nur wegen der mangelnden Luftzirkulation im Empfangsbereich, sondern auch angesichts der von SCEE angekündigten Spiele:

Mit Wheelnuts soll zur Jahresmitte ein niedliches Kart-Rennspiel an den Start gehen. Für den Juli ist die Veröffentlichung von Kidz vorgesehen, über das nur bekannt ist, daß es auf eine jugendliche Zielgruppe zugeschnitten sein soll. Im August soll dann der Anstoß zu This is football erfolgen. Wie der Titel schon andeutet, soll diese Fußballsimulation so überzeugend sein, daß sie trotz fehlender Lizenz den bisherigen Referenzprodukten auf die Schläppen treten kann. Im September soll das von vielen erhoffte und mittlerweile bestätigte Gran Turismo 2 neue Maßstäbe setzen.

Näheres zu diesem Rennspiel erwartet Sie in unserer Angespielt-Rubrik. Und im November, wenn die Weihnachtsbäume ihre Schatten vorauswerfen, wird nicht nur Spyro the Dragon zum zweiten Mal auf der PlayStation durch die Lüfte schweben, sondern auch Tarzan mit seinem markerschütternden Schrei auf ein vielversprechendes Jump&Run aufmerksam ma-

chen. Zum Jahresabschluß im Dezember steht noch NDX auf der Liste. Ausgeschrieben bedeutet dies Naughty Dog Extended und sowohl der Name der Crash Bandicoot-Entwickler wie auch der Veröffentlichungszeitpunkt bürgen für ein prachtvolles Abenteuer.

Comic-Helden und Höchstgeschwindigkeit

Von Psygnosis erfuhren wir, daß G-Police II und Attack of the Saucermen noch in der ersten Jahreshälfte erscheinen werden. Von ersterem konnten wir am Sony-Stand schon eine vielversprechende Version bewundern.

In der zweiten Jahreshälfte soll Formel 1 '99 verhindern, daß Rennspiel-Fans nach dem Saisonende gänzlich ohne Zeitvertreib dastehen. Ob Sie bei Wipeout III noch in diesem Jahr den Boost zünden können, ist nicht sicher. Neue Kurse, Klassen und Raumschiffe erhöhen jedenfalls schon jetzt die Anspannung.

Außerdem plant die renommierte Firma eine Umsetzung des PC-Spieles Drakan und ein niedliches Abenteuer mit Rennspiel-Elementen, das derzeit den Arbeitstitel Tanukis Tale trägt. Kingsley wurde auf September verschoben. Freunde von knautschigen Comic-Charakteren brauchen dennoch nicht zu verzagen: Infogrames hat schließlich alle namhaften Trickfi-



Messethema: Furbies – Chips im Pelzmantel.



Worms Armaggedon wird mit neuen Cartoon-Landschaften und noch hinterhältigeren Fallen auftrumpfen (Bild: PC-Version).



Gran Turismo 2 wurde von SCEE mittlerweile offiziell angekündigt. Weitere Einzelheiten erfahren Sie im Angespielt-Teil.

guren unter Vertrag. Im Juni wird Bugs Bunny auf Zeitreise geschickt. Lustige Bewegungsabläufe und ein intelligentes Level-Design dürften für Spielspaß sorgen. Vom selben Hersteller sind auch V-Rally 2 und Mission Impossible angekündigt, die wir in der letzten Ausgabe einer ersten Betrachtung unterzogen haben. Bei Ubi Soft werden derzeit die letzten Schrauben an Racing Simulation 2 festgezogen, das wir voraussichtlich in der nächsten Ausgabe auf Gang und Gas testen werden. Zudem arbeiten die

DIE SPIELWARENMESSE ZEIGT EINERSEITS, DASS DER SOFTWARE-NACHSCHUB FÜR DIE KONSOLE AUCH IN DEN NÄCHSTEN MONATEN WEITER ANSCHWELLEN WIRD. ANDERERSEITS ZEICHNET SICH AB, DASS DIE PLAYSTATION SICHER NOCH MEHRERE JAHRE AKTUELL SEIN WIRD.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Auf Asphalt fällt es sich härter: Puma Street Soccer lädt zu ansprechenden Turnieren ein.



Die N64-Version von Rayman 2, von der diese Bilder stammen, ist fast fertig – noch in diesem Jahr sollte der Held auch auf der PlayStation Segel setzen.



Franzosen fieberhaft an dem längst überfälligen Rayman 2. Wenn alle Kräfte gebündelt werden, schafft es die beliebte Figur vielleicht noch vor Weihnachten auf die PlayStation. Codemasters konzentriert sich im Moment auf die Fertigstellung von No Fear Mountain Biking und Prince Naseem Boxing. Außerdem wurde von einem noch namenlosen Fußballmanager-Spiel gemunkelt. Im Gespräch mit Activision erfuhren wir dann, daß Tony Hawk's Pro Skater so gut gelungen sein soll, daß es jeden Fun-Sportler vom Brett weht. Im Laufe des Jahres soll daneben auch Spiderman in dem gleichnamigen Action-Adventure sein Netz auswerfen, die X-Men sich in einem 3D-Prügelspiel verbiegen und ein hartgesottener Attentäter im feudalistischen Japan zum zweiten Mal zuschlagen. Und Videospiele-Veteranen dürfen sich auf eine Neuauflage von Space Invaders freuen. Nur schwer gelang es uns schließlich, am Hasbro-Stand die süßen Furbies zu verlassen und bei Hasbro Interactive einen Blick auf Worms Armageddon zu werfen. Spätestens im Herbst werden Sie die lebenden Angelköder wieder reihenweise aus dem Bild sprengen dürfen.

Erkennbare Trends

Die Spielwarenmesse ist vorwiegend für Handel und Vertrieb gedacht; mit der Ankündigung großer Hits warten die Hersteller meist bis zur E3 im Mai. Umso überraschender war es, zu beobachten, daß unsere Ausbeute doch recht üppig ausgefallen ist. Das zeigt einerseits, daß der Software-Nachschub für die Konsole auch in den nächsten Monaten weiter anschwellen wird. Andererseits zeichnet sich ab, daß die PlayStation sicher noch mehrere Jahre aktuell sein wird. Wer sich erst vor kurzem die Maschine besorgt hat, sollte sich nicht von PlayStation 2-Gerüchten beirren lassen. Allgemein wies der Trend auf der Spielwarenmesse in Richtung elektronisches Spielzeug: Ob Modell-eisenbahnen mit eingebauten Minikameras oder Pelzwesen mit Mikrochip – fesch und erfolgreich ist alles, was die Hightech-Branche hergibt. In dieser Sichtweise wird man bestätigt, wenn selbst am Wochenende die Hallen mit traditionellem Spielzeug verwaist zu sein scheinen und bei der messeinternen Spielzeug-Prämierung die ersten zehn Plätze von Spielzeugen belegt werden, die allesamt einen Bezug zur Elektronik haben. Die PlayStation-Spiele konnten hierbei übrigens einen bemerkenswerten zweiten Platz belegen.

Florian Brich



Bekommt Lara Konkurrenz? Psygnosis plant die Umsetzung des PC-Abenteuers Drakan auf die PlayStation. Dann dürfen Sie bald in der Fantasy-Welt die Keule schwingen.

INFO SONY COMPUTER ENTERTAINMENT-PARTY

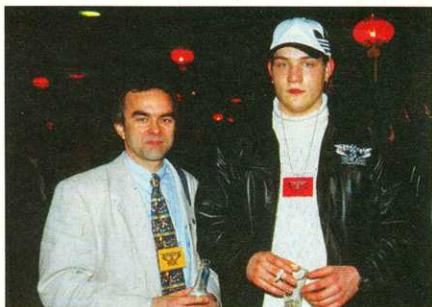
Am Messe-Samstag war dank Sony Computer Entertainment Europe der Teufel los. Allerdings nur im übertragenen Sinne. Der PlayStation Hersteller hatte zu einer Event-Party unter dem Motto „Tanz der Vampire“ geladen und mehr als dreihundert Gäste fanden sich in einer stilvollen Brauerei in Nürnberg ein. Begrüßt wurden die Vertreter von Handel, Vertrieb, Entwicklern und Presse zunächst von SCED-Geschäftsführer Manfred Gerdes und dann von Nosferatu höchstselbst. Während des Dinners sorgten Vampire und Geisterjäger für eine gruselige Atmosphäre. Über den Abend verteilte, artistische Einlagen begeisterten das Publikum. Der Umstand, daß zumindest bis zur Geisterstunde keiner die Party verließ, beweist, daß alle viel Spaß gehabt haben. Das Abschiedsgeschenk – eine Flasche „Transylvaner Jungfrauenblut“ – garantierte, daß auch erblaßte Nachtschwärmer auf dem Heimweg eine letzte Infusion vornehmen konnten.



Keine Berührungsängste: SCED-Marketing Manager Ron Lakos und Geschäftsführer Manfred Gerdes im Kreis der Vampire.



Nicht nur die Trapez-Nummer, sondern auch die PlayStation-Verkaufszahlen erreichen schwindelerregende Höhen.



André Drepper aus Plettenberg erhielt von Jürgen Krenz, PR Manager von Sony CED, als Trostpreis ebenfalls eine der begehrten Paul Phoenix-Lederjacken.

Am 27. Januar trafen sich in London die besten 32 Tekken 3-Spieler zum Iron Fist World Tournament von Namco und SCEE. Die Teilnehmer waren 20 nationale Champions, die sich im Survival-Modus qualifiziert hatten, und 12 „Wild-Card“-Spieler, die per Internet-Wettbewerb die Chance erhielten. Wir waren beim Finale dabei!

Tekken 3 – Iron Fist Tournament

ES KANN NUR EINEN GEBEN!

Im VS-Modus wurden die besten zwei Plätze an den aufgestellten PAL-Konsolen erspielt. Die Regeln waren wie folgt: Einstellung VS-Modus, drei von fünf Spielen mußten gewonnen werden, 60 Sekunden Zeitlimit pro Spiel, Lebensenergie 100% und man mußte sich für einen der 22 Charakter entscheiden. Den ersten Platz konnte sich Ryan Heart aus England erkämpfen. Er erhielt eine Arcade-Maschine im Wert von ca. 9.000 US-\$, 5.000 US-\$ in bar und eine exklusive Paul Phoenix-Lederjacke. Der zweite Rang wurde von Jonas Nordstrom aus Schweden belegt, der sich 1.000 US-\$ und ebenfalls eine der exklusiven Lederjacken erspielte. Der 18jährige André Drepper aus Deutschland ist leider im Halbfinale gegen Jonas Nordstrom gescheitert, konnte sich jedoch ebenfalls auf der anschließend stattfindenden Party gut amüsieren.

Werner Spachmüller

INFO INTERVIEW MIT ANDRÉ DREPPER

PSZ: Wie lange hast Du dich heute schon auf den großen Kampf vorbereitet?

Andre Drepper: Im Hotel zockten wir seit ca. 4-5 Stunden auf meinem Zimmer. Da ich als einziger eine PSX laufen hatte, fanden sich auch viele Gegner bei mir ein. Die letzten Wochen zu Hause hielt ich mich jedoch zurück, denn irgendwann kann man nichts mehr dazulernen.

PSZ: Welche Wettbewerbe hast Du schon hinter Dir?

Andre Drepper: Schon mehrere, in Bochum belegte ich z. B. den 2. Platz und erhielt die limitierte Edition von Tekken 3, bei einer anderen Competition in Bochum belegte ich den 1. Platz und bekam eine Airbrush-PSX. Danach legte ich in Frankfurt mit 98 Punkten vor und in Hohenlimburg bei Hagen holte ich noch den 2. Platz mit 137 Punkten. Mit den 137 Punkten im Survival-Modus, der damals mein Lieblingsmodus war, habe ich mich dann für diesen Event hier qualifiziert.

PSZ: Bevor Du an den Start gehst, mußt Du dich ja für einen Kämpfer entscheiden – welchen wirst Du voraussichtlich wählen?

Andre Drepper: Leider muß man alles mit ein und demselben Kämpfer durchstehen, ich werde mich wahrscheinlich für Heihachi entscheiden. Er ist ziemlich schnell und hat den besten Juggler.

PSZ: Welche Spiele begeistern dich sonst noch?

Andre Drepper: Sonst spiele ich Tomb Raider III, Metal Gear Solid, Parasite Eve und Soul Blade.

PSZ: Du selbst liest auch die PSZ, was gefällt Dir denn da am besten?

Andre Drepper: Am besten gefallen mir die Demos, da ich Demos sammle, die umfangreiche Tips & Tricks-Datenbank und natürlich die vielen Save-Games.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch und viel Glück für heute Abend.



Vor der großen Entscheidung trafen wir André Drepper in seinem Hotelzimmer, wo er sich bereits mehrere Stunden mit seinen Gegnern aufgewärmt hatte. Er war natürlich sofort für ein kurzes Interview bereit.



Ubi Soft läßt's krachen!

V2000-PLAYSTATION ZU GEWINNEN!

Zusammen mit Ubi Soft und Guillemot veranstaltet PlayStation Zone das V2000-Gewinnspiel, bei dem Sie folgende Preise ergattern können:

- 3 gebrandete V2000-PlayStations
- 3 x V2000 für die PlayStation
- 3 x V2000 Longsleeve-T-Shirts
- 1 x Digital Station Shock Joypad
- 2 x Memory Card mit 1 MB Speicher

So wie die außerirdischen Invasoren in V2000 keine Festung ohne Gegenwehr aufgeben, rücken wir die Preise jedoch nur an diejenigen heraus, die uns die nachstehende Preisfrage richtig beantworten können:

Für welches Wort steht das Kürzel V im Titel von V2000?

Da in unseren Redaktionsräumen derzeit die Grippe grassiert und die ursprüngliche Version des Spieles für den Amiga die gesuchte Bezeichnung trug, sollten Sie von der Antwort nun nicht mehr um Lichtjahre entfernt sein. (Dabei wollen wir nicht verhehlen, daß das Originalkonzept von Kult-Programmierer David Braben seinen Einstand auf dem Archimedes-Rechner unter der Bezeichnung „Zarg“ feierte.)

Schicken Sie das Lösungswort auf einer Postkarte an die nachstehende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PlayStation Zone
Kennwort: V2000-Gewinnspiel
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Einsendeschluß ist der 12.04.1999. Die Gewinner der Preise, deren Gesamtwert über 2.000 Credits liegt, werden in einer der nächsten Ausgaben bekannt gegeben. Bitte beachten Sie, daß unter der Herrschaft der Außerirdischen Recht und Gesetz keine Geltung mehr haben und der Rechtsweg somit ausgeschlossen ist.

PLAYSTATION ZONE

TOP 100

DIE BESTEN PLAYSTATION-SPIELE

Rund 570 PlayStation-Spiele sind mittlerweile in Deutschland erhältlich, doch welche Spiele sind wirklich empfehlenswert? Wir gehen dieser Frage nach und rufen alle unsere Leser auf, uns ihre 10 Lieblingsspiele für die PlayStation zu nennen!

Hitlisten gibt es viele: Ob man nun die 100 besten Filme aller Zeiten sucht oder die 99 besten Musik-CDs aufgelistet haben will, beinahe jedes wichtige Medium kann mit einer „ultimativen“ Bestenliste aufwarten. Wir sind der Ansicht, daß die PlayStation-User auf der Suche nach den besten Games aller Zeiten nicht länger alleine gelassen werden sollen, und rufen unsere Leser auf, uns mitzuteilen, welche 10 PlayStation-Spiele sie im Laufe der Jahre am meisten fasziniert haben.

Was ist zu beachten?

Um einen möglichst repräsentativen und fairen Rückblick bieten zu können, sollten Sie bei der Wahl Ihrer Top 10 äußerst sorgfältig sein. Bitte nennen Sie nicht nur die zehn Spiele, die Sie zuletzt geockt haben, sondern denken Sie auch an die Anfangszeiten der PlayStation zurück, als Sie mit Begeisterung Battle Arena Toshinden oder SimCity 2000 gespielt haben.

Was ist zu tun?

Füllen Sie den auf dieser Seite abgebildeten Coupon fein säuberlich aus und schicken Sie ihn uns entweder als Kopie oder im Original. Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 14. April 1999.

COMPUTEC MEDIA AG

Redaktion



Kennwort: Top 100

Roonstr. 21

90429 Nürnberg



WAS GIBT ES ZU GEWINNEN?

Unter allen Einsendern werden wir 30 aktuelle PlayStation-Spiele verlosen. Zusätzlich werden wir zumindest die ersten 500 Einsender in unserer auf drei Teile angelegten Top 100-Serie als Jury-Mitglieder ausweisen.

COUPON

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 14. April 1999.



	Titel	Hersteller	Wertung
1.			%
2.			%
3.			%
4.			%
5.			%
6.			%
7.			%
8.			%
9.			%
10.			%

Vorname, Name

Straße

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Schicken Sie diesen Coupon
(oder eine Kopie) an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort: Top 100
Roonstr. 21
90429 Nürnberg



MEDIUM

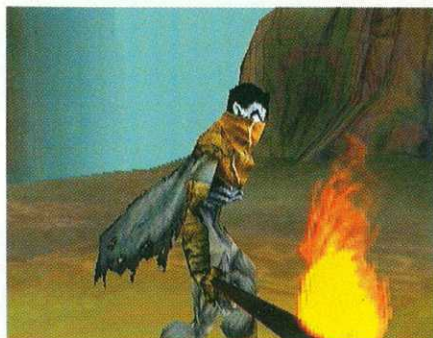
Your way to flavor.

0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Das Feuer sieht hervorragend aus und beleuchtet die nähere Umgebung.



Die hervorragenden Texturen lassen die Konkurrenz absolut alt aussehen.



Je nach Ladung ändert der Soul Reaver seine Farbe, hier als Wasser-Reaver.

Während Lara Crofts Abenteuer pünktlich wie ein Uhrwerk zum Weihnachtsgeschäft erscheinen, läßt sich Crystal Dynamics mit dem großen Herausforderer auf den Action-Adventure-Thron ziemlich viel Zeit: Nach einer erneuten Verschiebung liegt der Release nun mitten im Mai. Der Qualität kann dies nur nützen, denn die neueste Preview-Version wirkt momentan ebenso vielversprechend wie unfertig.

Soul Reaver dürfte mit absoluter Sicherheit zu den Highlights dieses PlayStation-Jahres gehören. Die düstere Atmosphäre, die die technisch hervorragende Grafik und die passende Sounduntermalung dieses Spiels erzeugen, ist in dieser Form auf der PlayStation selten. Diesmal wollen wir etwas detaillierter auf die zahlreichen Fähigkeiten Razeels eingehen.

Vielfältige Fähigkeiten

Zahlreiche Bewegungsmöglichkeiten erlernt Razeel erst im Verlauf des Spiels, wodurch sich



Das Umkreisen der Gegner mit dieser Wirkung ist nur eine von vielen Angriffsarten.



Dank der guten Analogsteuerung sind die Kämpfe stets leicht zu beherrschen.

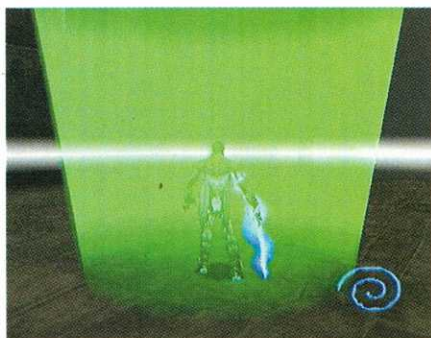
SOUL REAVER HAT BESTE CHANCEN, LARA CROFT VOM ACTION-ADVENTURE-THRON ZU STÜRZEN.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

der Zugang zu früher unerreichbaren Abschnitten der riesigen Spielwelt auftritt. Der Wechsel von der materiellen in die Spektral-Welt ist ein wichtiges Spielelement und erst im späteren Verlauf ist der einzigartige Protagonist in der Lage, fast jederzeit in die materielle Ebene zu wechseln – zuvor muß er zu diesem Zweck spezielle Portale besuchen. Die erste zu erlernende Fähigkeit ist das geisterhafte Passieren von Gittern oder Zäunen, das durch das kurzfristige Wechseln auf die spektrale Ebene möglich ist. Die nächste Fähigkeit, das Spiderman-artige Klettern an Wänden, macht optisch zwar einiges her, allerdings ist Razeel dabei völlig wehrlos. Ganz andere spielerische Möglichkeiten offenbart das Force-Pro-

jektel. Durch das Verschießen dieser Kugel telekinetischer Energie können nicht nur Gegner und bewegliche Gegenstände verschoben werden, zerbrechliche Elemente wie Fenster oder Holzbarrieren können damit sogar zerstört werden. Gegen Ende des Spiels lernt Razeel eine noch stärkere Version des Projektils, mit der er Gegnern nun





Die Zaubersprüche werden von einigen hervorragenden Grafikeffekten begleitet.

auch Schaden zufügen und stabilere Objekte zertrümmern kann. Erst nach der Hälfte des Spiels lernt Raziel schwimmen, kurz danach folgt der letzte Skill: Wenn Raziel längere Zeit läuft, zieht er einen Lichtschweif hinter sich her. Umrundet er damit einen Gegenstand oder einen Gegner, wird dieser eingeschlossen und zusammengepreßt, was für schwächere Gegner den sofortigen Tod bedeuten kann. Auch interessant ist die Möglichkeit, durch das Umrunden in der entsprechenden Richtung Zahnräder oder Linsen zu drehen.

Mord und Totschlag

Um hinter der düsteren Atmosphäre, die die Musik und die Grafik erzeugen, nicht zurückzustehen, kann Raziel seinen Gegnern auf zahlreiche Arten zusetzen. Ein Speer eignet sich nicht nur als tödliches Wurfgeschloß, das Aufspießen der Gegner auf kurze Entfernung ist ebenfalls möglich. Mit Fackeln kann nicht nur normaler Schaden angerichtet werden, ein finaler Angriff verwandelt einen

Zombie in eine lebende (?) Fackel. Die stärk-

INFO DER SOUL REAVER



Bei voller Gesundheit kann Raziel diese Waffe auch in der materiellen Ebene benutzen.

ste Waffe, der Soul Reaver (siehe Extrakasten), ist ebenfalls für einige nette Effekte wie Versteinern des Gegners gut, die zahlreichen Kampfzauber füllen den Screen im Nu mit tollen Schockwellen-Grafikeffekten. Selbst ohne Waffen ist Raziel alles andere als wehrlos: Hat er einen Gegner nach einer schnellen Combo erst einmal gepackt, kann er ihn je nach Situation in tödliches Sonnenlicht oder auf Stacheln an der Wand werfen. Hat man sich nach so einem Sieg die Seele des Gegners einverleibt, lösen sich dessen sterbliche Überreste in einem netten Effekt in Nichts auf.

Der ungeschliffene Diamant

Die aktuelle Version von Soul Reaver hinterläßt trotz aller Stärken noch gemischte Eindrücke. Abseits des kleinen, weitgehend fertigen Demo-Abschnitts lauern einige Grafikfehler und eine unfertige Kollisionsabfrage. Dies soll keine Kritik am Spiel darstellen, allerdings erscheint uns ein Release im Mai derzeit noch etwas fragwürdig – wie jedoch Akuji The Heartless gezeigt hat, muß man bei Crystal Dynamics auf positive Überras-

Neben Speeren und Fackeln, die man unterwegs des öfteren findet, ist der Soul Reaver die einzige richtige Waffe im Spiel. Bei der ersten Konfrontation mit Kain wird dessen Waffe in der materiellen Ebene zerstört und verwandelt sich. Da Kain ein materielles Wesen ist, ist die Klinge für ihn in dieser Form nutzlos; Raziel als spektrales Wesen eignet sich die Waffe in ihrer spektralen Form an, die daraufhin dauerhaft mit ihm verschmilzt und in der spektralen Ebene zu seinem ständigen Begleiter wird. Bei voller Energie materialisiert sich der Soul Reaver auch als Energieklinge in der materiellen Welt. Neben dem Nahkampf kann die Waffe auch als Projektil-Waffe benutzt werden. Ferner kann sie mit der Kraft von sechs verschiedenen Elementen geladen werden, was bei Treffern immer besondere Effekte auf das Opfer hat



Nichts für kleine Kinder – die Fackel erweist sich als tödliche Waffe gegen Zombies.

schungen in dieser Hinsicht gefaßt sein. Immerhin ist die beim letzten Preview noch mangelhafte Analogsteuerung nun optimal integriert worden. Sollte man sich genug Zeit nehmen, dem Spiel den nötigen Feinschliff eines Tophits zu verpassen, dürfte Lara Croft die längste Zeit an der Spitze des Genres gestanden haben.

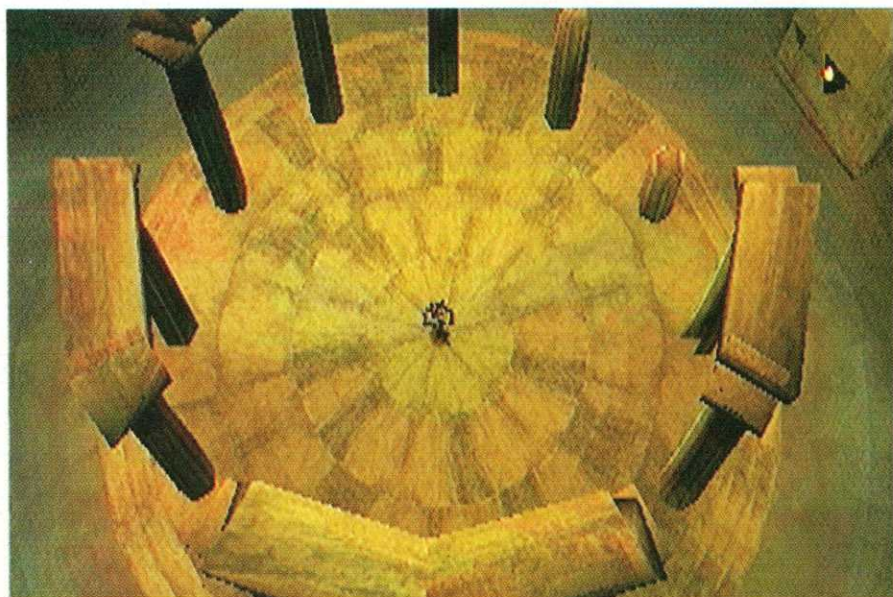
Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Soul Reaver nähert sich zwar scheinbar nur langsam seiner Fertigstellung, doch war man sich in der Redaktion schon nach der aktuellen Preview-Version einig: Dieses Spiel hat beste Chancen, die neue Action-Adventure-Referenz auf der PlayStation zu werden.

Titel	Soul Reaver – Legacy Of Kain
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/tba.
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Eidos
Entwickler	Crystal Dynamics
USK-Freigabe	tba.
Release	12. Mai

EINSCHÄTZUNG **SUPER**



Solche Kamera-Perspektiven verpassen den zahlreichen Cutscenes Filmflair.

Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

GRAN TURISMO 2

Nie zuvor hatte ein Rennspiel dermaßen viel Staub aufgewirbelt wie Gran Turismo. Endlich gibt es erste Bilder und offizielle Informationen zum Nachfolger – Vorhang auf für die neue Genre-Referenz in spe!

Gran Turismo heimste nicht nur in der gesamten Fachpresse Bestnoten ein, Sonys Vorzeigeprodukt hat sich auch bis Ende Dezember 1998 weltweit über sechs Millionen mal verkauft. Natürlich konnte der Nachfolger da nicht lange auf sich warten lassen, doch trotz entsprechender Gerüchte war bis zum Weihnachtsgeschäft weit und breit nichts von GT2 zu sehen. Nun soll das Spiel im Juni in Japan und im September auch schon in Deutschland erscheinen – welche Verbesserungen haben die Entwickler von Polyphony Digital Inc. in Vorbereitung?

Vielfalt ist Trumpf

Der wohl größte Unterschied im Gameplay dürfte darin liegen, daß die Rennen diesmal im Gegensatz zum Vorgänger nicht ausschließlich auf asphaltierten Wegen stattfinden. Stattdessen soll auch der im Spielbereich ja sehr beliebte Rallyesport integriert werden – deutlich mehr Abwechslung und erhöhte Ansprüche an die Fähigkeiten des Fahrers vor



Die Darstellung der Fahrzeuge steht der des Vorgängers natürlich in nichts nach.

der PlayStation dürften das Ergebnis sein. Sollten die Entwickler an die Rallye-Thematik ähnlich ambitioniert herangehen, wie man es von den normalen Straßenrennen des Vorgängers gewohnt ist, werden damit wohl für Colin McRae Rally und V-Rally schwere Zeiten anbrechen. Natürlich wird auch das bisherige Gameplay des Vorgängers aufgestockt, so daß nun spezielle Motorsportarten geboten werden sollen, erste Bilder lassen auf eine akkurate Umsetzung der Tourenwagen-Rennen hoffen.

Masse und Klasse

Um die Vielseitigkeit des Gameplays auch entsprechend gut umzusetzen, wurde die Anzahl der Strecken im Vergleich zum Vorgänger verdoppelt. Die neuen

Kurse führen von Seattle über Rom bis gar nach Tahiti und sollten sowohl grafisch als auch spielerisch jede Menge Abwechslung bieten. Eine weitere Neuerung sind „Von-A-Nach-B“-Kurse, die vom Rundkurs-Einerlei der meisten Rennspiele abweichen. Die Entwickler streben grafisch ähnlich aufwendige Kurse wie bei Ridge Racer Type 4 an, doch dürfte dieses Ziel nur schwierig zu erreichen sein – angeblich wird die halbe Rechenpower der PlayStation diesmal alleine für die noch realistischere Fahrzeugphysik benutzt, während der Rest erneut für eine beeindruckende Darstellung der Wagen ausreichen muß. Davon sollen sich diesmal allerdings auch nicht mehr als zuvor auf den Strecken tummeln, da Praxistests ergaben, daß sich lediglich zwei zusätzliche Fahrzeuge problemlos realisieren ließen – Polyphony Digital war dies ein zu unbedeutender Unterschied, um deswegen auf andere grafische Feinheiten zu verzichten. Wenn wir schon mit Zahlen jonglieren: Das erste Gran Turismo nutzte laut der Entwickler „nur“ 75% der PlayStation-Leistung, der Nachfolger soll hier an die Grenzen der Hardware gehen.

Zukunftsaussichten

Da die Verhandlungen mit diversen Fahrzeugherstellern noch nicht abgeschlossen sind, wurden leider noch keine detaillierten Listen des Fuhrparks veröffentlicht. Insgesamt sollen jedoch ungefähr 400 Wagen zur Wahl stehen. Fest steht, daß diesmal auch ei-





Neue Fahrzeuge und Strecken sollen für frischen Wind sorgen – mit dem Mini geht's hier an Palmen vorbei.



Hohe Spoiler und breite Radkästen werden in herrlicher Grafik präsentiert. Die Form des Chassis beeinflusst das Fahrverhalten.

nige Autos europäischer Hersteller enthalten sein werden, erste Bilder zeigten bereits einen Mercedes CLK GT und den berühmten Mini. Auto-Enthusiasten dürften sich darüber freuen, daß erneut zahlreiche Sondermodelle

UM EHRlich ZU SEIN, HABEN WIR NIE ERWARTET, DASS GRAN TURISMO SOLCH EIN AUSSERGEWÖHNLICH BELIEBTETITEL WERDEN WÜRD.

Kazunori Yamauchi,
Vize-Präsident Polyphony Digital Inc.

im Spiel enthalten sein werden. Der Tuning-Teil des Spiels wird gegenüber dem Vorgänger erweitert werden und angesichts der neuen Straßenbeläge auch eine wesentlich wichtigere Rolle als noch beim ersten Teil spielen. Wir sind schon gespannt, ob diesmal auch



Wie beim ersten Teil warten die Autos in den Replays mit tollen Glanzeffekten auf.



Am Heckspoiler können Sie hier die detaillierten Texturen bestaunen.



Entscheidende Neuerung: Die Rennen finden bei Gran Turismo 2 nicht nur auf asphaltierten Kursen statt.

spektakuläre Unfälle mit realistischen Schäden und Überschlagen enthalten sein werden, allerdings dürften die Fahrzeughersteller da erneut etwas dagegen einzuwenden haben. Etwas anders dürften die Leute von Namco bei einer anderen Meldung reagiert haben: Das bisher nur von Ridge Racer Type 4 unterstützte JogCon soll auch bei Gran Turismo 2 Verwendung finden. Auch die PocketStation soll unterstützt werden, so daß Gran Turismo 2 beim Japan-Release im Sommer technisch absolut up to date sein wird. In Deutschland soll die potentielle neue Rennspiel-Referenz im September erscheinen – sollte die Endversion halten, was die vorab genannten Features versprechen, dürften damit erneut Wertungs- und Verkaufsrekorde gebrochen werden.

Michael Pruchnicki



Der Staubeffekt auf den Rally-Kursen macht jetzt schon einen sehr guten Eindruck.

ANGESPIELT

Tolle Grafik, perfektes Fahrverhalten und ein gewaltiger Fuhrpark machten den Vorgänger zur unumstrittenen Genre-Referenz – Gran Turismo 2 hat dank mehr Abwechslung durch Rallye-Fahrten und einem Plus an Strecken und Fahrzeugen beste Chancen, die Genre-Konkurrenz erneut klar auf die Plätze zu verweisen und einen neuen Standard zu setzen.

Titel	Gran Turismo 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	22 Strecken, ca. 400 Fahrzeuge
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital Inc.
USK-Freigabe	tba.
Release	September

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

Rollenspiel, 1 Spieler, Squaresoft

FINAL FANTASY VIII

Der Hype im Vorfeld war wie immer bei dieser Serie beachtlich und nun ist es in Japan endlich auf dem Markt – Final Fantasy VIII! Kann Squaresoft das Rollenspiel-Genre um einen weiteren Meilenstein bereichern? Lesen Sie hier unsere ersten Eindrücke von der fertigen Version!

Wer sich auf ein Wiedersehen mit Cloud & Co. gefreut hatte, wird sich beim Nachfolger des Millionensellers Final Fantasy VII erst einmal wundern, denn wie bei den letzten Teilen hat Square die Riege der Protagonisten komplett ausgetauscht. Der Main Character des achten Teils

ist der Einzelgänger Squall Leonheart, dessen eigenwillige Gunblade-Waffe Clouds Riesenschwert an Auffälligkeit kaum nachsteht. Sein Rivale Seifer Almasy benutzt die gleiche

Waffe und gilt in der SeeD-Spezialeinheit, in der beide Kadetten sind, wegen seines Verhaltens als problematisch. Auch für die anderen wichtigen Charaktere wie die bildhübschen Rinoa Heartilly, Kampfsportfan Zell Dincht (sprich „Din“) oder Journalist Laguna Loire hat sich Square einiges einfallen lassen – nicht nur bei der Auswahl der Namen.

Anders und doch so vertraut...

Obwohl am Spielsystem einiges verändert wurde, gestaltet sich der Einstieg in Final Fantasy VIII für Kenner des Vorgängers ziemlich einfach. Das Materia-System aus dem Vorgänger wurde gestrichen und durch das G.F.(Guardian Force)-System ersetzt. Indem Sie ein G.F.-Monster unter Ihre Kontrolle bringen, können Sie Ihren Partymitgliedern neben dem normalen „Angriff“ noch drei von vier (warum die Einschränkung?) zusätzlichen Aktionsmöglichkeiten zuweisen: Über G.F. können Sie das jeweilige Monster angreifen lassen, was zu teils gigantischen Grafikeffekten auf dem Screen führt, mit „Item“ können Sie einen Gegenstand aus dem Partyminventar benutzen, „Magic“ dient zum Einsatz von Zaubern. Diese müssen Sie entweder an entsprechenden Magiesteinen erhalten oder einem Gegner mittels des vierten Kommandos „Draw“ gestohlen haben. Statt einen Zauber für die spätere Anwendung zu speichern, können Sie ihn damit auch direkt benutzen. Erfahrene Magiebenutzer können bis zu neun verschiedene Zaubern auf einmal halten.

Erneutes Grafikwunder?

Falls Sie die Vorberichterstattung zu Final Fantasy VIII nicht verfolgt haben, könnten Sie sich anfangs über die Grafik etwas wundern: Erstmals löste sich Square vom „Deformed“-Kopffüßler-Aussehen der Figuren, das beim siebten Teil noch in weiten Teilen des Spiels vorherrschte. Alle Menschen sind nun realistisch proportioniert und sehen weiterhin dank der neu hinzugekommenen Texturen auf den Polygonkörpern wesentlich lebensechter aus. Die gerenderten Hintergründe wirken mindestens ebenso gelungen wie beim Vorgänger, speziell die Farben erscheinen teilweise noch etwas satter. Allerdings wirkt es manchmal etwas merkwürdig, wenn man





Traurig, aber wahr: Manche Kämpfe verkommen dank liebloser Hintergründe zum unschönen Pixelbrei.



Video und Spiel verschmelzen perfekt: Direkt nach der FMV-Sequenz stürmen die Truppen an Land.



Durch die neuerdings realistische Darstellung fügen sich die Polygonfiguren besser in die Hintergründe ein.



Die Oberwelt ist bei Final Fantasy VIII besser proportioniert und kann erneut mit diversen Fahrzeugen befahren werden.



Abgedrehter geht's nicht: Auch FFVII ist teilweise ein konkurrenzloser Effekt-Overkill.

INFO EIN VORGESCHMACK AUF DEN FINAL FANTASY-FILM



Die FMV-Sequenzen auf den vier (!) Spiel-CDs sind optisch wohl die besten Cutscenes, die man bisher in einem Videospiel zu sehen bekommen hat. Neben den aufwendigen Renderszenen und deren Regie im Original stimmt auch die Wiedergabequalität der Videos auf der PlayStation – unsere Bildschirmfotos aus dem sehr guten Intro und zwei der zahlreichen Zwischensequenzen sind der Beweis!



In den seltenen Nahaufnahmen lassen sich an den Gesichtern der Figuren viele Details erkennen.

aufgrund einer weit entfernten Kameraperspektive Squall nur als kleinen Pixelhaufen sieht, denn hoch ist die Auflösung auch diesmal nicht. Die Kampfszenen wirken grafisch zwar nur geringfügig flüssiger und auf den ersten Blick gegenüber FFVII kaum verbessert, aber die Zaubereffekte und das Grafikfeuerwerk, das Square bei den Guardian Force-Angriffen (entsprechen den Summon-Zaubern aus dem Vorgänger) zündet, entschädigen halbwegs dafür.

Fortschritt oder Rückschritt?

Grafisch ist Final Fantasy VII sicherlich eine Steigerung gegenüber dem Vorgänger, wenn auch keine gewaltige. Im Soundbereich liegt allerdings leider erneut einiges im Argen, denn die ordentlichen Melodien klingen erneut nur durchschnittlich, während die Soundeffekte diese Bezeichnung sogar nur knapp verdienen – an Sprachausgabe war offenbar auch diesmal nicht zu denken. Spielerisch wurde das Magiesystem deutlich vereinfacht, der völlige Wegfall der Verwaltung von Waffen, Rüstungen und dergleichen wirkt sehr merkwürdig. Auch von den beliebten Limit Breaks des Vorgängers scheint nicht viel übrig geblieben zu sein – der leer wirkende Kampfscreen spricht hier Bände. Insgesamt scheint der achte Teil noch einsteigerfreundlicher und dem Vorgänger an Spieltiefe klar unterlegen zu sein. Eine genauere Ein-

schätzung des neuen Final Fantasy heben wir uns aber vorerst für ein bald folgendes, umfangreicheres, zweites Preview auf.

Michael Pruchnicki

AN GESPIELT

Obwohl grafisch und spielerisch einige bedeutende Punkte verändert wurden, ist das neue Final Fantasy dem Vorgänger über weite Strecken sehr ähnlich, so daß Fans den Kauf schon einmal unbesorgt einplanen können. Ob es nach den vielen Vereinfachungen besser als der Vorgänger ist, wird man wohl erst nach dem Spielen einer komplett verständlichen Version sagen können.

Titel	Final Fantasy VIII
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	tba.
Hersteller	Squaresoft
Entwickler	Squaresoft
USK-Freigabe	tba.
Release	Ende 1999

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Jump&Run, 1 Spieler, Crystal Dynamics



GEX 3 DEEP COVER GECKO

Die wunderschöne Agentin Xtra aus den Klauen seines Erzfeindes Rez zu befreien, dürfte für Gex, die grüne Gefahr, wahrlich keine leichte Aufgabe werden – selbst in der aktuellen Preview-Version war von der Baywatch-Beauty nichts zu sehen.





Die Abwechslung kennt keine Grenzen: Man muß z. B. in einen Wrestlingring steigen und diesen Koloss besiegen.



Der Wasserfall auf der rechten Seite ist fein animiert und die diversen Animationen von Gex sind ebenfalls eine Klasse für sich.



Metal Gear Solid läßt grüßen: In dieser Stufe sollten Sie den Lichtkegeln ausweichen, um Ungemach zu vermeiden.

Neben den genreüblichen Hüpfenlagen, die in ansprechender Form variiert werden, bietet der neue Gex-Teil viel, viel mehr. So stehen Mr. Gecko die verschiedensten Fortbewegungsmittel zur Verfügung, seien es nun Boote, Panzer, Snowboards oder gar Vertreter aus dem Tierreich wie etwa Kamele oder Esel. Das Basiskonzept des Vorgängers wurde dabei aber nicht angekratzt, denn um an die Fernbedienungen zu kommen, die zum Abschluß eines Levels notwendig sind, muß jede Stufe erneut dreimal besucht werden – wobei man dabei auch drei grundverschiedene Aufgaben zu erfüllen hat. So müssen in der Eiswelt drei Skulpturen gebaut und Elfen auf Snowboards gefunden werden und als Finale winkt dann noch eine Konfrontation mit dem Weihnachtsmann, der in diesem Spiel aber nichts Gutes im Sinn hat. Die komplette Erforschung der Areale setzt zudem etwas Geschick und den Einsatz von Gehirnschmalz voraus, denn nicht jeder Bereich ist auch sofort unmittelbar zu erreichen. So müssen etwa Brücken herabgelassen oder Kanonen bedient werden, um zuvor unerreichbare Gebiete betreten zu können. Versteckte Bonuslevels warten zudem auf ihre Entdeckung, in denen man in einer knapp bemessenen Zeit verschiedene Items aufzunehmen hat. Auch die gewohnten Kampfeinlagen sind wie-

der mit von der Partie, darunter natürlich auch weiterhin der berühmte Schwanzschlag sowie zahlreiche Spezialfähigkeiten, die Gex sich während des Spiels aneignet. Comic-Fans kommen übrigens auch auf ihre Kosten, denn der Gecko schlüpft in das Gewand von Spiderman oder mutiert zum mächtigen Hulk. Welche Kostüme sonst noch geboten werden, können Sie unserem Extrakasten entnehmen. Er-

WITZIG, SPRITZIG UND EINFACH GUT. GEX WIRD DIE CHARTS GEHÖRIG AUFMISCHEN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

freulicherweise nimmt Crystal Dynamics sich selbst, die Branche an sich und auch die Filmindustrie nicht sonderlich ernst, so daß köstliche Anspielungen und Gags praktisch an jedem Zentimeter auf Sie warten und für zahlreiche Lacher gut sind.

Ein Fest für Augen und Ohren...

...stellt Gex trotz der noch enormen Clippingfehler dar. Die flüssige Engine bietet detaillierte Texturen und einen brillant animierten Hauptcharakter, der durch zahlreiche Aktionen auf sich aufmerksam macht, wenn man für eine

gewisse Zeit inaktiv ist. So gähnt er gelangweilt vor sich hin oder tänzelt aufgeregt auf der Stelle. Überzeugende Spiegel- und Transparenzeffekte sowie animiertes Wasser werben die Optik weiter auf, die zudem in der Auflösung von 512x384 Pixeln präsentiert wird. Ähnlich positiv verhält es sich mit dem Sound, denn Crystal Dynamics hat zahlreiche Klassiker aus Film und Fernsehen in abgewandelter Form auf die CD gepreßt. Unter anderem kann man sich an der Musik aus „Spiel mir das Lied vom Tod“ und „James Bond“ erfreuen. Erfreulich gut gelungen ist auch die deutsche Sprachausgabe, in der Gex die wildesten Sprüche vom Stapel läßt – so wünscht er sich etwa einen rostfreien Schwanz, bevor er ins Wasser springt. Auch kleine Flirts zwischen ihm und der Agentin Xtra werden von den Sprechern wunderbar akustisch transportiert. Temporär müssen wir unsere Einschätzung dennoch auf ein Sehr gut zurückstufen, was aber nur an zwei kleinen Faktoren liegt – der doch etwas zickigen Kameraführung und den zu stark präsenten Clippingfehlern. Wenn man aber auf andere Titel von Crystal Dynamics zurückblickt, dann waren die früheren Versionen zumeist mit Problemen dieser Art behaftet – beim Release waren diese dann aber immer so gut wie komplett ausgemerzt.

Marco Marzinkowski

INFO VERKLEIDUNGSWAHN



Feuerwehrmann



Wintersportler



Sherlock Gex



Mexikaner



Taucher

Wie es sich für einen Gecko von Welt gehört, hat Gex für jede Location im Spiel das passende Outfit. Ob als Pirat, Feuerwehrmann, Taucher, Battle Mech oder im Look des legendären Sherlock Holmes – der grüne Wirbelwind gibt dabei immer eine gute Figur ab. In einigen Stufen bekommen Sie parallel zur veränderten Optik auch gleich ein paar feine Zusatzkräfte spendiert, mit denen Sie sich die Gegnerschaft vom Hals halten können.



Gex antik



Mech Gex



Gex, der Pirat

AN GESPIELT

Bekommt Crystal Dynamics die kleineren, technischen Schwächen noch in den Griff, dann hat der gute Crash Bandicoot einen harten Konkurrenten um den Platz an der Genrespitze, denn das Feuerwerk an Ideen, Anspielungen und Gags, das hier abgebrannt wird, ist in dieser Form einzigartig.

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

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT



Action-Adventure, 1 Spieler, Fox Interactive

ALIEN RESURRECTION

Es ist an der Zeit, daß sich die erste Garde der Science-Fiction-Monster wieder ein Stelldichein auf der PlayStation gibt. Der Titel Alien Resurrection, den Fox Interactive noch dieses Jahr veröffentlichen will, beschreibt die Situation sehr treffend, denn die Filmumsetzung ist mittlerweile schon so lange angekündigt, daß sogar die Pressebeschreibung, die der PSZ-Redakteur bei den Entwicklern von Argonaut Software in Empfang nahm, noch von einem Release im Frühjahr 1998 spricht!

Die Wiederbelebung der weltbekannten grünen Schleimbeutel soll nun in diesem Jahr stattfinden. Dabei wird sich das Spiel sehr stark an der Filmvorlage orientieren und

Kostprobe ihrer Kampfkraft. Im Laufe der Handlung übernehmen die verschlagenen Bestien das Schiff und jagen den versprengten Rest der Besatzung. Da das Raumschiff

ES SCHEINT, ALS GELÄNGE ES ALIEN RESURRECTION, DAS FILMISCHE GRAUEN IN EINEN SPIELERISCHEN GENUSS UMZUMÜNZEN.

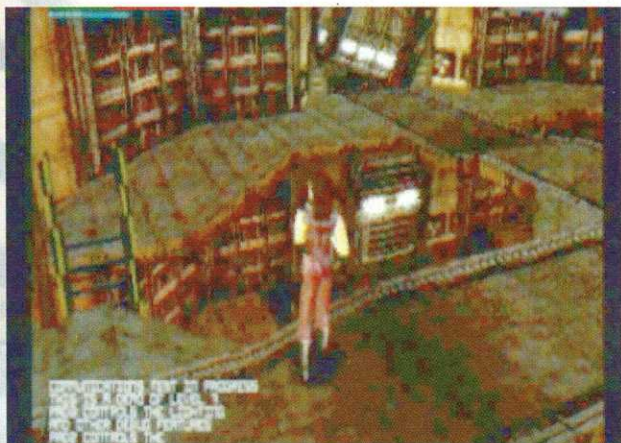
Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

dank lizenzierter Charaktere, Gesprächssequenzen und Handlung das Gruseln von der Leinwand auf Ihren Fernseher bringen. Kinogängern dürfte die Geschichte des vierten Alien-Abenteuers bekannt sein: Ripley wird an Bord des militärischen Forschungsschiffes Auriga zum Leben erweckt und sieht sich gleich wieder mit den Ungetümen konfrontiert. Dort versucht sich gerade der besessene Dr. Wren daran, die Monster als Kampfmaschinen heranzuzüchten. Die Aliens erweisen sich als noch aggressiver als erwartet und geben dem Personal prompt eine

auf die Erde zutrudelt, läuft dem Wesen natürlich noch mehr Geifer aus dem Maul. Sie müssen die sich anbahnende Katastrophe verhindern. Dazu können Sie sich mit einem von fünf wählbaren Charakteren auf eine Odyssee durch das stählerne Innere des Raumschiffes begeben.

„Aliens“ satt!

Das packende 3D-Action-Adventure präsentiert das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive und ist in dreizehn Missionen unterteilt. Die Entwickler wollen ein Gleichgewicht zwischen Action und Spannung schaffen. Daher wird es dunkle Abschnitte geben, in denen Sie nicht wissen, was hinter der nächsten Ecke lauert. Dort müssen Sie nur Schalter umlegen oder Gegenstände auffinden. In anderen Bereichen werden Sie mit aufwendigeren Rätseln konfrontiert. Hier gilt es dann zum Beispiel, einen Trupp eingesperrter Marines zu befreien, eine Feuerwand zu umgehen oder den Katalpultmechanismus einer Rettungskapsel zu reparieren, bevor diese explodiert und das Schiff beschädigt. Ihr Hauptziel besteht darin, die Auriga auf Kollisionskurs mit einem unbewohnten Planeten zu bringen und sich kurz



In dem komplexen und verschlungenen Raumschiffinneren, das nur von einigen Strahlern erhellt wird, laufen Sie Gefahr, die Orientierung zu verlieren.



Neben den Monstern treffen Sie auch auf unfreundliche Wissenschaftler, die Sie ins Fadenkreuz nehmen.



In diesem Abschnitt heben sich die Wände durch einen metallischen Schimmer von den Tonnen ab.



Rotlichtbezirk: Der Alarm taucht die Gänge in ein rotes Licht und verstärkt den Druck auf den Spieler.

davor von Bord abzusetzen. Neben den Aliens werden Sie auch von den Kreaturen aus dem Schreckenskabinett des Dr. Wren bedroht. Auf bestimmten Stationen wandern die mißratenen Ergebnisse seiner Gen-Experimente herum. Diese sogenannten Klone müssen Sie vernichten – Sie sollten also genügend Spiritus in den Flammenwerfer kippen.

Satte Aliens?

Um zu verhindern, daß Sie in dem Schlund eines sabbernden Aliens verschwinden, können Sie auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen. Zu der beachtlichen Liste zählen neben Schrotflinte und Frostwaffe auch die Pulse-Rifle, ein Elektronengewehr

INFO INTERVIEW MIT JIM MUMMERY

PSZ: Was darf man von Alien Resurrection erwarten?

Jim Mummery: Die vorangegangenen Alien-Spiele für die PlayStation waren meist simple Schieß- oder Plattformspiele. Wir wollen einen stärkeren Bezug zum Alien-Universum herstellen. Unter Ausnutzung der derzeitigen technischen Möglichkeiten soll der Titel die Lizenz voll ausschöpfen. Dank der neuartigen 3D-Engine werden Monster und Face Hugger zum Leben erweckt.

PSZ: Wie wurden Sie von den Filmstudios unterstützt?

JM: Wir konnten auf Karten und ursprüngliche Entwicklungszeichnungen zugreifen. Überdies werden Dialoge aus dem Film im Spiel enthalten sein. Durch die authentischen Lagepläne und aufwendige Lichteffekte können wir eine höchst dramatische Atmosphäre erzeugen.

PSZ: Welche Effekte kommen zum Einsatz?

JM: Alles, was den Film auszeichnet, wird im Spiel nachempfunden. Es wird Dampf- und Feuereffekte geben. Wir haben uns auch von den vorangegangenen Alien-Filmen inspirieren lassen und wollen weitere Details einbauen, die die Umgebung modrig und beklemmend wirken lassen. Es wird nicht nur Wasser von der Decke tropfen... Zudem wird es mehrere Wasserabschnitte geben, da der Spieler hier eine wunderbare Bewegungsfreiheit hat. Wenn Ripley durch geflutete Abschnitte taucht, versuchen die Aliens, sie festzuhalten und zu ersticken.

PSZ: Welche weiteren technischen Fixpunkte können Sie uns verraten?

JM: Bei der PlayStation ist der Speicher knapp und wir mußten uns etwas einfallen lassen. Die umfangreichen und aufwendigen Levelkarten werden so geladen, daß der Spieler die Übergänge nicht mitbekommt und möglichst keine Unterbrechungen entstehen. Die Texturen werden in High-Res sein; die vielfältigen Charakterbewegungen, die bei einem Third-Person-Spiel unvermeidlich sind, wurden von Hand animiert und können jeweils an die Frame-Rate angepaßt werden. Derzeit überarbeiten wir das Animationssystem nochmals, um auch den Monstern eine breite Bewegungspalette zu spendieren. Unsere Aliens kriechen durch Lüftungsschächte, springen an die Wände und attackieren den Spieler nach verschiedenen Mustern.

PSZ: Es gab Szenen zu sehen, in denen der Charakter nach vorne rennt und gleichzeitig nach hinten feuert. Wie sind Sie auf diese Idee gekommen?

JM: Filme wären langweilig, wenn die Kamera immer hinter dem Darsteller bliebe. Deshalb haben wir eine dynamische Kameraführung entwickelt, die nicht immer hinter der Figur bleibt, sondern beispielsweise bei scharfen Wendungen oder panischer Flucht zu Perspektivenwechseln führt. Kommt es zu einem Gespräch mit anderen Cha-

raktern, wandert die Kamera automatisch um die Szene herum. Je mehr Einfluß der Spieler auf die Kamera gewinnt, desto packender wird das Gameplay.



Jim Mummery (Lead Designer Alien Resurrection) erzählte dem PSZ-Redakteur voller Begeisterung von dem Projekt.

PSZ: Die uns gezeigten Szenen liefen erstaunlich flüssig. Wird das auch in der PlayStation-Endfassung der Fall sein?

JM: In der Phase, in der noch keine Objekte in den Levels platziert waren, verlief der Kampf gegen die Aliens in einer irrwitzigen Geschwindigkeit. Jetzt werden wir die Gegenstände so geschickt einbauen, daß die Action flott vonstatten geht und es keine Einbrüche gibt.

PSZ: Wird die Original-Filmmusik übernommen?

JM: Voraussichtlich nicht, da hier noch Lizenzfragen offen sind. Außerdem brauchen wir Musikstücke, die das Spielgeschehen konstant begleiten. Aber natürlich wird die Musik die bekannte Alien-Atmosphäre unterstützen. Wir haben jedenfalls die Stimmen aller Darsteller mit Ausnahme von Sigourney Weaver und Winona Ryder. Für Ripley haben wir die (englische) Sprecherin, die auch in den alten Alien-Spielen zum Einsatz kam. Und Winona Rider wird von einer Sekretärin, die bei Fox Interactive arbeitet, gesprochen! Diese Dame sieht der Schauspielerin nicht nur ähnlich, sondern sie klingt auch nahezu exakt wie diese.

PSZ: Wie sieht es mit dem Angst-Faktor aus?

JM: Wir haben alle Zutaten, die Alien Resurrection zu dieser durchschlagenden Stimmung verhelfen. In den ersten Stufen sieht man nur die Spuren der Aliens. Dann lassen sich die Biester vereinzelt blicken, bevor sie in Rudeln eine Treibjagd auf den Spieler veranstalten. Und es gibt die Klone – die Ergebnisse fehlgeschlagener genetischer Experimente –, die nicht wie im Film nur in den Räumen herumliegen, sondern teils SEHR lebendig sind. Außerdem verwenden wir Zwischensequenzen, die immer dann eingespielt werden, wenn der Spieler auf eine neue Alien-Spezies trifft oder einem neuen Charakter begegnet.

PSZ: Was hat bei der Entwicklung am meisten Spaß gemacht?

JM: Es ist immer eine Freude, das Spiel wachsen zu sehen. Am Anfang war viel trockene Programmierarbeit zu bewerkstelligen. Mittlerweile verblüffen mich unsere Grafiker mit immer neuen Animationsphasen – das ist schon faszinierend.



In brenzigen Situation bewegt sich die intelligente Kamera so nahe an Ihre Figur heran, daß man glaubt, deren Zittern zu erkennen.



Über das von Monitoren eingerahmte Terminal öffnen Sie Schleusen, um sich oder Verbündeten den Vormarsch zu ermöglichen.



Wenn die flinken Face Hugger Sie als Opfer erspäht haben, reißen Sie panisch einen Munitionsstreifen durch die Waffe.

und Granatwerfer. Da die Programmierer bei der Einstimmung auf das Projekt alle Alien-Filme gesichtet haben und von dem Laserskalpell sehr beeindruckt waren, wurde daraus prompt eine Waffe gebastelt, die in höheren Spielstufen versteckt sein wird. Für eine konstant bedrückende Atmosphäre wird der stete Wechsel zwischen engen Gängen, verwirrenden Ebenen und weiten Kammern sorgen. Überdies werden Sie mehrfach gefährliche Wasserabschnitte durchqueren müssen. Die Monster lauern zunächst im Verborgenen, attackieren in höheren Levels aber in Rudeln. „Aliens sind keine hochintelligenten Wesen, aber wir haben sie schlau genug gemacht, um den Spieler in Schrecken zu versetzen“, bestätigt auch unser Interviewpartner Jim Mummery. Beleg dafür ist der Umstand, daß die Aliens von bestimmten Soundeffekten angelockt werden. Hören Sie einen Chest Burst schreien, machen Sie sich auf den Weg. Und wenn Sie die Gelege der Monster abfackeln, kommen diese angestürmt. Haben Sie jedoch in einem Bereich viele Aliens erledigt, meiden die anderen Wesen diesen Abschnitt.

Beschleunigter Puls

Aufwendige Grafik, eine vollkommen aus Polygonen zusammengesetzte Umgebung mit zerstörbaren Objekten, die dynamische Kameraführung und Original-Soundeffekte sollten dem Titel von Fox Interactive dabei helfen, Sie in seinen Bann zu ziehen. Für cinematisches Flair werden zahlreiche Zwischensequenzen sorgen, in denen die berühmten Operationen stattfinden, Raumschiffe mit strahlenden Triebwerken durchs All rollen und ganze Sektionen der Auriga von gewaltigen Explosionen zerfetzt werden. Außerdem wird bei Argonaut Software der-

SO WIE DER VIERTE ALIEN-FILM MEHR ALS NUR EINE FORTSETZUNG WAR, SOLL AUCH DER ERNEUTE PLAYSTATION-AUFTRITT DER GIGER-KREATUREN MEHR ALS EINE KRUDE ACTION-SCHLACHTPLATTE SEIN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

zeit mit einem System für die Darstellung von Gesichtsmimik experimentiert. Das eigentliche Spielgeschehen wurde uns bisher nur in Form eines Videos gezeigt. Hier stachen insbesondere die detaillierte Ausgestaltung Ihrer Spielfigur und die „erschreckend“ flinke Animation der Aliens ins Auge. Nicht unerwähnt darf zudem die beabsichtigte Verwendung sogenannter Loading-Links bleiben, die es Ihnen ermöglichen sollen, das komplexe Schiff zu durchstreifen, ohne daß Sie von Nachladezeiten behindert werden. Betreten Sie an zentralen Punkten einen Korridor, wird, während Sie diesem folgen, schon die nächste Sektion in den Arbeitsspeicher der PlayStation geschaufelt.

Florian Brich

ANGESPIELT ALIEN RESURRECTION

ANGESPIELT

Mit Alien Resurrection hat Fox Interactive einen vielversprechenden 3D-Action-Schocker im Brutkasten. Sofern die Spielgeschwindigkeit konstant hoch bleibt und das Gameplay so atemberaubend wird, wie es die ersten Eindrücke vermuten lassen, dürfte man dem lizenzierten Monsterspektakel die konstanten Verschiebungen verzeihen können.

Titel	Alien Resurrection
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog-Steuerung	Ja/Ja
Levels	13
Preis	tba.
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Argonaut Software
USK-Freigabe	tba.
Release	4. Quartal 1999

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

PLAYSTATION ZONE 04/99

Gebt den Kindern eine Chance

Pablo Luengo Soto
5 Jahre



.....„Hallo, ich bin Pablito. Am meisten gefällt mir, hier vor dem Haus zu spielen. Ich möchte mal Feuerwehrmann werden. Nebenan bei meiner Oma ist die Hütte abgebrannt. Alle Leute schrien und hatten Angst. Wir auch. Die Feuerwehr hat mir gut gefallen. Aber sie kam erst, als alles schon verbrannt war. Meine Mutter sagt, das alles ist passiert, weil die Kinder allein in der Hütte waren und der Topf mit den brennenden Holzstückchen umgefallen ist, mit dem die Oma geheizt hat. Ein Nachbar hat die Kinder herausgeholt. Aber hinterher hatten sie nicht mal mehr Schuhe. Jetzt wohnt die Oma bei uns und die Kinder bei der Tante“.....

Interview
vom 29. Mai 1997
Talcahuano
(Chile)

Brot für die Welt

Postfach 10 11 42
70010 Stuttgart

Name

Straße

PLZ/Ort

Kostenlos: Die Quartals-Nachrichtenbörse rund um unsere „eine“ Welt: Das Abo DER FERNE NACHSTE

Jump&Run, 1 Spieler, Fox Interactive

CROC 2

Er ist klein, grün und kein Gecko. Damit es Croc erneut gelingt, die Herzen seiner zumeist jungen Fans zu erobern, hat Fox Interactive dem Comic-Krokodil diesmal größere Levels, eine flinkere Gangart und neue Bewegungsmöglichkeiten in den Rucksack gesteckt. Ob Croc 2 sich durchbeißen kann, lesen Sie hier.



Die Hintergrundgeschichte legt das argumentative Fundament für den deutlich angeschwollenen Spielumfang. Auf der Suche nach seinen verschwundenen Eltern verläßt Croc sein Heimat-Eiland und besucht verschiedene Welten, darunter eine Steinzeit-, eine Western- und eine Azteken-Zone. Und da der böse Baron Dante erneut seine miese Dienerschaft aussendet, um den tierischen Helden zu stoppen, ist Croc wieder auf die Unterstützung der Gobbos angewiesen. Die Pelzknäule haben in den Jahren der Spielentwicklung vier Stämme gegründet, die über entsprechende Besonderheiten verfügen. Die Märchenstunde wird nicht nur vor, sondern auch zwischen den einzelnen Spielabschnitten durch liebevolle Rendersequenzen vorangetrieben. Es schüttelt einen vor Lachen, wenn man Croc beim Ballspiel am Strand oder bei seinem Katapultstart in eine neue Welt bewundern darf.

Mehr von allem

Croc 2 geht weit über das Diamanten-Sammeln und Gobbo-Befreien des Vorgängers hinaus. Es gibt mehr Minispiele zu meistern, Aufgaben zu bewältigen und Geheimpassagen zu entdecken als im ersten Abenteuer. So müssen zum Beispiel die braunen Wuschel diesmal nicht nur aus Käfigen geholt, sondern auch zur Mithilfe bewegt werden. An vielen Stellen sind Sie darauf angewiesen, daß eine Brücke geschlagen oder ein Hindernis beseitigt wird. Meist verlangen die

CROC 2 KÖNNTE SOVIEL FREUDE ERZEUGEN, DASS PLÜSCHTIERE BALD DURCH DIE PLAYSTATION ABGELÖST WERDEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

Gobbos, die Croc hierbei unterstützen können, daß zuvor andere Aufgaben erledigt werden. Zudem hat der grüne Kerl selbst an Eigenständigkeit hinzugewonnen: Croc kann sich nun an Gittern entlanghangeln, klettern, schwimmen, sich an Lianen schwingen und Steinblöcke ziehen und schieben. In einer Welt, in der die Gefahren zugenommen haben, ist das

nun auch bitter nötig. Denn zerbröckelnde Plattformen, schmale Stege und trickreiche Fallen verlangen viel Geschick.

Grips für Gegner

Wenn Sie einen der brillant animierten Zwischengegner besiegen wollen, sind entsprechende Strategien erforderlich. Unter anderem machen ein fässerwerfender Oktopus, ein hungriger Dinosaurier und ein gelber Riesenwurm Jagd auf das putzige Krokodil. Während sich der Tintenfisch mit den langen Wimpern die Soda-Vorräte der Gobbo-

INFO VERSPIELTES KROKODIL

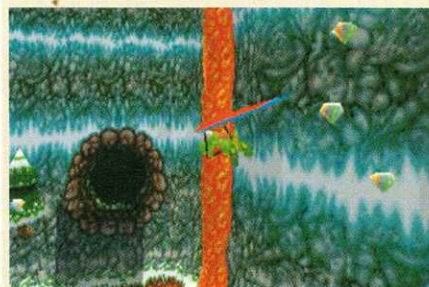
Das linear verlaufende Jump&Run hat ausgedient. Gerade junge Spieler verlangen nach Abwechslung, Mini-Missionen und der Möglichkeit, sich an lustigen Minispielen zu ergötzen. Auch Croc 2 erfreut mit einer stattlichen Anzahl von Geschicklichkeitstests. In der fertigen Version soll sogar ein Kart-Rennen enthalten sein, das sich derzeit aber noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet. Nachfolgend präsentieren wir eine kleine Auflistung der Spaßmacher, die sich jedoch nahezu alle schon auf ein Vorbild in der bunten Videospielewelt zurückführen lassen.



Bevor Sie sich mit dem Monster in der Bildschirmtiefe herumärgern, sollten Sie zunächst mit der Pranke auf den Gong hauen.



In den Minenschächten müssen Sie die Stromsperrern meiden, da Croc sonst durchgebritzelt wird.



Bei dem Drachenflug versuchen Sie, in luftigen Höhen durch verstreute Diamantenkreise zu schweben.



Bitte umsteigen! Hier wird die Lorenfahrt unterbrochen, damit der Fahrstuhl das Gefährt auf ein anderes Gleis heben kann.



Die rasante Jonglage auf dem Schneeball ist die bisher originellste Sequenz, mit der Croc aufwartet.



Sie müssen das glänzend animierte Tintenfischweibchen davon abhalten, den Gobbohafen zu stürmen. Die achtarmige Dame hat es auf die Soda-Vorräte der Gobbos abgesehen.



Das Lagerfeuer erwärmt mit seinen Echtzeit-Lichteffekten nicht nur Croc, sondern auch jeden Technik-Fan. Beachten Sie die realistische Rauchentwicklung.

meinschaft einverleiben will, trampelt der T-Rex durch deren Siedlung. Um die bildschirmfüllenden Unholde zur Reason zu bringen, muß Croc zum Beispiel den Feueratem des Sauriers mit Wassereimern erstickern

MIT CROC 2 WILL FOX INTERACTIVE AUCH ÄLTERE JUMP&RUN-FANS ANSPRECHEN, OHNE DASS BEI DEN JÜNGEREN KROKODILSTRÄNEN FLIEßEN MÜßEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

oder den Lava-Unterschlupf des Wurmies durch das Verschieben von Eismwürfeln abkühlen. Eine weitere Neuerung in Croc 2 sind die hilfreichen Extragegenstände, die im Tausch gegen Diamanten erworben werden können. So hilft zum Beispiel eine Brille dabei, die Landschaft genauer zu betrachten. Sind Sie mit dieser ausgerüstet, können Sie in eine Ego-Perspektive wechseln und sich nach versteckten Schätzen umschaun.

INFO INTERVIEW MIT NIC CUSWORTH

PSZ: Was hat sich bei Croc 2 im Vergleich zum Vorgänger getan?

Nic Cusworth: Aus dem Feedback zu Croc wußten wir um drei Problemschwerpunkte. Diese waren die Größe der Levels, die Ladezeiten und die Kameraführung. Wir haben diese Aspekte berücksichtigt und die Levels richtig groß gemacht, ohne daß nachgeladen werden muß. Dabei verwenden wir in einer Spielstufe unterschiedliche Grafikstile.

PSZ: Welche Aufgaben müssen in dem Spiel bewältigt werden?

NC: In einigen Levels müssen nur Gobbos gerettet, in anderen Stufen hingegen muß eine Schafherde in eine Umzäunung getrieben werden. Für jeden der vier Stämme wird es sechs Levels, zwei Bosse und zwei Secrets geben. Zwischen den ersten Abschnitten kann beliebig gewählt werden, so daß man sich mit den verschiedenen Bewegungsmöglichkeiten vertraut machen kann. Zwischen die Spielstufen werden gerenderte Zwischensequenzen eingestreut, die die Geschichte weiter erzählen.

PSZ: In Croc 2 scheint es viele Minispiele zu geben?

NC: Ja, wir wollten das Spielgeschehen variabler gestalten. Unter anderem gibt es ein Wettrennen, einen Drachenflug und eine Snowboard-Abfahrt.

PSZ: Die Animationen wirken verblüffend flüssig. Wie haben Sie das gemacht?

NC: Einerseits benutzen wir jetzt 3D Studio Max, ein Animationsprogramm, das physikalisch korrekter und besser ist als 3D Studio 4, das beim Vorgänger zum Einsatz kam. Andererseits haben wir die Engine überarbeitet, so daß die Objekte jetzt so exakt dargestellt werden, daß die Schnittstellen zwischen den Polygonen nicht mehr sichtbar sind.

PSZ: Wie wurde das Zusammenspiel von Designern und Programmierern verbessert?

NC: Normalerweise rücken die Künstler mit einer Wunschliste bei den Programmierern an. Wir haben nicht nur den Editor für die Levels überarbeitet, sondern auch eine faszinierend einfache Programmiersprache entwickelt, die leicht zu lernen ist. Diese „Strategie-Sprache“ der zweiten Generation ermöglicht es den Designern, die Objekte, Kristalle und Gegner nach ihren Vorstellungen direkt in das Spiel einzusetzen.

PSZ: Es scheint, als habe der Schwierigkeitsgrad angezogen?

NC: Nein, Croc 2 ist immer noch sehr gut für Einsteiger geeignet. Man kann losspielen, Spaß haben und alle wichtigen Ziele ohne große Verrenkungen lösen. Für Fortgeschrittene haben wir viele Bonus-Abschnitte und Geheimplätze versteckt, die eine langfristige Motivation garantieren. Diesen Ansatz haben wir von einem japanischen Designer übernommen, der uns bei Croc geholfen hat.

PSZ: Wie will Croc 2 gegen Crash Bandicoot 3 und Spyro the Dragon punkten?

NC: Wir zielen auf eine jüngere Altersgruppe als diejenige, die sich mit CB 3 vergnügt. Außerdem denken wir, daß genug Ideen in Croc 2 sind, um das Spiel für jeden reizvoll machen.

PSZ: Was sind die herausragenden technischen Merkmale?

NC: Diesmal setzen wir Echtzeit-Lichteffekte und realistische Wasseroberflächen ein. Wir werden das Maximum aus der PlayStation herausholen.

PSZ: Welche neue Bewegungsmöglichkeit von Croc gefällt Ihnen am besten?

NC: Der Weitsprung ist sehr gelungen. Wenn man ihn nicht auslösen kann, bleibt man nicht stecken. Gelingt er, fliegt man an bestimmten Stellen bis an den Rand der Spielwelt. Erfahrene Spieler können mit seiner Hilfe an den richtigen Stellen Boni einheimsen.



Ohne Zeitdruck präsentierte Lead Designer Nic Cusworth die Errungenschaften des Croc 2-Teams, das an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen will.



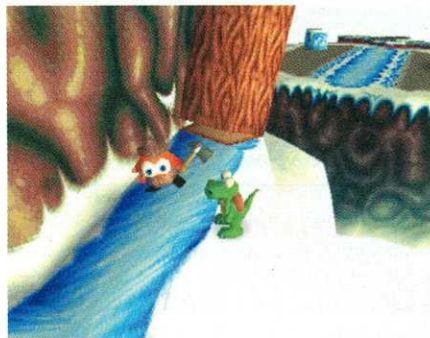
Geheimnis des Erfolges? Bei Argonaut Software ist auch eine Programmiererin für die Animation der Comic-Charaktere zuständig.



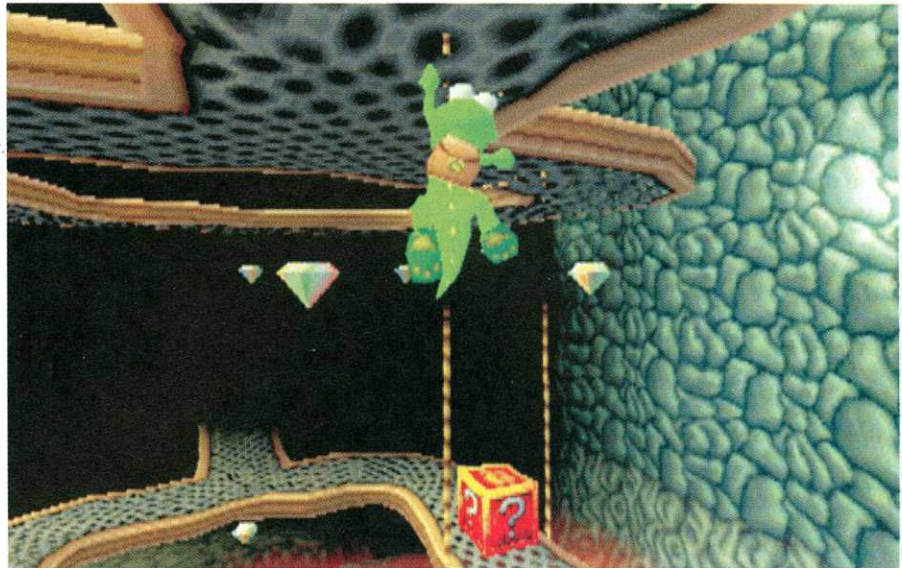
Wenn Sie den transparenten Eisblock auf den Schalter schieben, wird die Brücke im Hintergrund begehbar.



Der kristallklare See im Gobbo-Dorf lädt zu einer Taucheinlage ein, zumal im Hintergrund eine geflutete Kammer lockt.



An dieser Stelle kommen Sie nur weiter, wenn Sie den Gobbo überreden können, den Baum zu fällen.



Croc in Aktion: Bei derartigen Klettereinlagen wippt sogar der Schwanz mit.

Herausgeputzte Grafik

Für seinen zweiten Auftritt wurde Croc von Argonaut Software mit zeitgemäßer Technik, einer flexiblen Kamera und einem höheren Spieltempo bedacht. Der Comic-Stil, den man mit dem Krokodil verbindet, ist nicht nur beibehalten worden, sondern hat durch einen erhöhten Grafikeinsatz, bunte Texturen und neue Effekte deutlich an Zugkraft hinzugewonnen. Neben dem sauberen Bildaufbau, der einsteigerfreundlichen Steuerung und den lustigen Soundeffekten sind vor allem die glänzenden Animationen hervorzuheben, die phasenweise in Konkurrenz zu einem Trickfilm treten könnten. So kann man nur staunend verfolgen, wie sich der Boßgegner, der im Feuersee beheimatet ist, aus den Erdlöchern zwirbelt. Auch einstürzende Mauern, bewegte Brücken und verschneites Terrain sollten dazu beitragen, daß sich Fans des ersten Teils sofort heimisch fühlen und Croc 2 neue Freunde hinzugewinnen kann.

Florian Brich

ANGESPIELT

Mit diversen Minispielen, putziger Grafik und herzerweichender Musikbegleitung wird Croc 2 sicher nicht als Papiertiger im Jump&Run-Bereich antreten. Sollten Gameplay und Schwierigkeitsgrad mit den technischen Feinheiten und der süßen Grafik mithalten können, wird Fox Interactive Drachen und Füchsen die Zähne zeigen können.

Titel	Croc 2
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Fox Interactive
Entwickler	Argonaut Software
USK-Freigabe	tba.
Release	1999

EINSCHÄTZUNG **GUT**

Designed for Action

...krass halt



PSX Rallye
mit Handpedalen
empf. VK 149,95



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



FANATEC®

Händler Anfragen:
Deutschland: NBG Tel: +49 (09471) 7017-0
Österreich: Gamebusters Tel: +43 (662) 440 144
Versandhandel: 0810-5-FANATEC (0180 5 3262832)

www.FANATEC.com

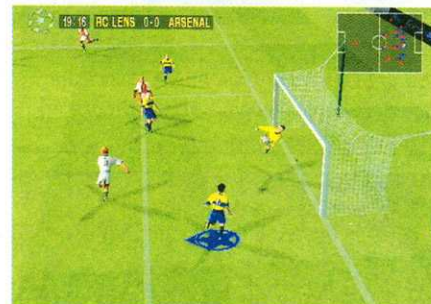
Fußball, 1-4 Spieler, Eidos

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99

Man muß ihn einfach lieben, den ebenso gnadenlosen wie knallharten Kommentar von Franz Beckenbauer am Ende eines überlangen Champions League-Abends, nachdem seine Bayern wieder nur durchschnittliche Leistungen gebracht haben. Dieser Genuß bleibt Ihnen bei dem neuen Fußballtitel von Eidos zwar vorenthalten, ansonsten versprüht das Spiel aber authentische Champions League-Atmosphäre und dürfte einen ernstzunehmenden Konkurrenten für den derzeitigen Tabellenführer FIFA 99 darstellen.

Mit rund 500 Millionen Zuschauern weltweit wurde die Champions League mittlerweile zu einer festen Größe für alle Fußballfans. Dank Eidos kann nun auch dieses alljährliche Sportgroßereignis auf der heimischen Konsole stilvoll simuliert werden. Statt Günther Jauch und dem Kaiser erwartet Sie nach dem stimmungsvollen Intro mit der Original-Musik von Tony Britten allerdings ein schlichtes Optionsmenü. Sie schnüren die Fußballstiefel für eine reine Freundschaftspartie oder verbessern auf dem Trainingsplatz Ihre Kickerfähigkeiten. Da kann der Stürmer Elfmeter üben und der sensible Mittelfeldstar des Teams perfektioniert das kunstvolle Umzirkeln der gegnerischen Abwehr-

mauer. Das Herzstück des Spiels bildet die Simulation der diesjährigen UEFA Champions League mit den Gruppen und Mannschaften der aktuellen Saison. Dank einer Lizenz greifen Sie dabei auf die mit jeweils 24 Original-Spielern besetzten, aktuellen Kader der Mannschaften zurück. Falls Sie mit der letzten Auslosung der Mannschaftsgruppen unzufrieden waren, wählen Sie aus den insgesamt 95 zur Verfügung stehenden Teams Ihre Lieblinge aus und legen die Anzahl der Gruppen und Runden fest, um ein ei-



Der Torwart besticht mal wieder durch eine Glanzparade, der Stürmer verzweifelt..



War dies noch ein fairer Angriff auf den Ball oder schon ein grobes Foul?

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99 BESITZT ZWEIFELLOS DAS POTENTIAL, DER REFERENZ FIFA 99 PAROLI ZU BIETEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

genes Turnier zu starten. In den 24 verschiedenen Champions League-Szenarien haben Sie die Gelegenheit, das Rad der jüngeren Fußballgeschichte zurückzudrehen und den Spielverlauf nach Ihren Wünschen zu ändern. So müssen Sie beispielsweise mit dem FC Porto innerhalb von nur sechs verbleibenden Spielminuten die auf zehn Spieler reduzierte Mannschaft von Olympiakos Piräus schlagen. Fußball-Historiker geraten bei der Auflistung der



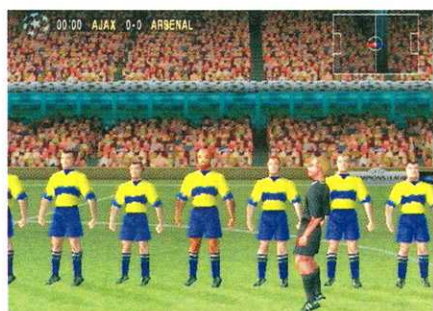
Das Spiel enthält die Original-Logos aller Champions League-Teams



Anhand der Nahaufnahme kann man erkennen, daß der ansich gelungenen Grafik noch der allerletzte Feinschliff fehlt.



Der aufmerksame Schiedsrichter-Assistent ist stets auf Ballhöhe und ahndet jede Abseitsstellung gnadenlos



Vor dem Spiel lautet die Devise: Strammstehen zur Champions League-Hymne!

bisher siegreichen Turniermannschaften der Jahre 1960 bis 1998 ins Schwärmen. Da auch hier die Original-Helden von damals dabei sind, haben Sie beispielsweise die Möglichkeit, noch einmal die berühmt-berüchtigten Bananenflanken eines Manni Kaltz vom HSV (Wettbewerbssieger 1983) in die gegnerischen Strafräume segeln zu lassen. Als weitere Option steht Ihnen darüber hinaus der Dream Team-Modus zur Verfügung. In diesem können Sie mit Hilfe des Arcade-Managements Ihre ganz persönliche Traumelf aus allen zur Verfügung stehenden Teams rekrutieren und auf das Spielfeld schicken.

„Entscheidend ist auf dem Platz!“, meint der Experte!

Nach Voreinstellungen wie der Spielzeit, der Schiedsrichterstrenge oder des Spielmodus (Simulation/Arcade) geht es endlich auf den



Hier sehen Sie eines von insgesamt 21 sehr detailliert gestalteten Original-Stadien.

grünen Rasen. Schon kurze Zeit nach dem Anstoß bemerkt man einige (zufällige?) Ähnlichkeiten zu FIFA 99, wie etwa die Richtungspfeile, die bei Freistößen und Ecken die Ausführung erleichtern. Auch einige Animationen der Kicker, etwa die gekonnte Ballannahme mit der Brust oder das Straucheln nach einem dezenten Rempler, dürften Kennern der EA-Fußballserie bekannt vorkommen. Die Steuerung präsentiert sich anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, ist aber nach einigen Testspielen gut beherrschbar. Neben den obligatorischen Pässen, Schüssen und Flanken lassen sich auch Kopfbälle, Fallrückzieher und Skill-Moves ausführen. Bei letzteren glänzen die Ballkünstler durch Übersteiger und ähnliche Dribblingtricks. Als neue Idee weiß das gut umgesetz-

te Stellen der Mauer kurz vor dem gegnerischen Freistoß zu gefallen. Mit Hilfe des (abschaltbaren) Scanners am oberen rechten Bildrand sucht der Ballverteiler nach passenden Anspielstationen, um im richtigen Moment den tödlichen Paß in die Tiefe zu servieren. Man hat jederzeit eine gute Kontrolle über das Spielgeschehen, ein geordneter Spielaufbau über die Flügel ist problemlos möglich. Das Gameplay läuft absolut flüssig, auch bei weiten Torabschlägen und schnellen Torraumszenen bleibt hektisches Geruckel aus. Ein Grund dafür mag die nicht gerade als rasend schnell zu bezeichnende Spielgeschwindigkeit sein. Ein besonderes Lob haben schon jetzt die Torhüter-Animationen verdient, die wirklich sehr schön gelungen sind. Auch die Computer-In-

INFO DONNERWETTER!

Daß die Akteure von UEFA Champions League keine Schönwetter-Kicker sind, wollen wir anhand einer kleinen Übersicht der verschiedenen Platzverhältnisse verdeutlichen.



Muddy: Im tiefen Matsch haben filigrane Spieler mit guter Technik das Nachsehen.



Frosty: Auf tiefgefrorenem Platz sind ein fester Stand und ein gutes Paßspiel schwer.



Snowy: Auch in dichtem Schneetreiben jagen die Kicker dem Ball hinterher.



Lush: Auf dem saftigen Grün spielen die Elite-Kicker immer noch am liebsten.

telligenz ist in dieser Entwicklungsphase als ordentlich zu bezeichnen, so kommt z. B. der Torhüter bei brenzligen Torszenen konsequent aus seinem Kasten und fischt dem perplexen Stürmer das Leder vom Fuß. Unzufriedene Trainer wechseln träge Stehgeiger gegen frische Nachwuchskräfte aus oder ändern die

DER TITEL BESTICHT DURCH SEINE DICHTEN ATMOSPHÄRE INKLUSIVE ZAHLREICHEN LIEBEVOLL GESTALTETER DETAILS.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Mannschaftsformation, um den Angriffsdruck zu verstärken. In der Replay-Option überzeugen Sie sich davon, daß der gegen Sie verhängte Strafstoß wirklich unberechtigt war. In diversen Nahaufnahmen kann man erkennen, daß den teilweise noch eckig wirkenden Ballzauberern der letzte Feinschliff fehlt.

Meisterliche Atmosphäre

Im Spiel findet sich eine Vielzahl von liebevollen Details: So fordern ungedeckte Mitspieler per Handzeichen den Ball und an der Seitenlinie sehen Sie den Schiedsrichterassistenten heftig mit der Fahne winken, um Fouls oder Abseits anzuzeigen. Bei langen Bällen aus der Abwehr schauen sich die Mannschaftskameraden nach dem in der Luft befindlichen Ball um und die Eckfahne flattert im stürmischen Wind. Sowohl Fußballspieler als auch Stadien sind schattiert, wobei die unterschiedlichen Wetterbedingungen Berücksichtigung fanden. Lediglich die optische Darstellung der bislang sehr farbarmen Zuschauerkulisse könnte eine Auf-

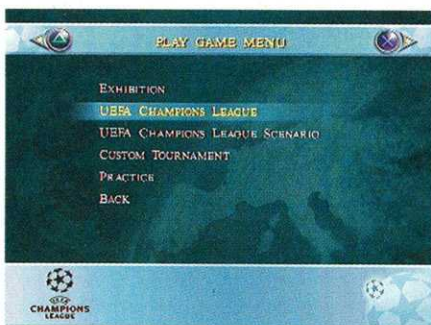


Aus der Blimp-Perspektive hat man die optimale Übersicht. Ähnlichkeiten zu älteren Fußballgames wie Kick Off oder Sensible Soccer sind natürlich rein zufällig.

polierung vertragen. Der Sound trägt seinen Teil zur gelungenen Atmosphäre bei, bei knapp vergebenen Torchancen und spektakulären Glanzparaden geht ein Raunen aus Tausenden von Fankehlen durch das Stadion. Das Spiel wird in der vorliegenden Version noch von einem englischen Kommentator begleitet, der sich stets auf Ballhöhe zeigt. In der deutschen Version werden Rainer Wulff und Albrecht Breitschuh Weisheiten aus der Welt der Lederkugel zum Besten geben, der Kommentar soll dabei 16.000 Text-

zeilen umfassen. Als Austragungsort für das nächste Rasenduell stehen 21 Original-Stadien (vom Ernst-Happel-Stadion bis zum Old Trafford) zur Auswahl. Drohen Sie den Überblick über das Geschehen auf dem Spielfeld zu verlieren, wählen Sie eine höhere Kameraposition oder verändern den Blickwinkel. Dazu stehen eine seitliche, eine isometrische sowie die Hinter-Tor-Perspektive zur Verfügung, die ihrerseits jeweils in drei Distanz-Abstufungen variiert werden können.

Jens Quentin



Die einzelnen Auswahlmenüs präsentieren sich im schlichten Gewand.



Vor dem Gang auf das Spielfeld nehmen Sie letzte Änderungen vor.



Diese nahe Ansicht sieht zwar schön aus, ist aber nicht gut spielbar.



In den Spielpausen werden Sie statistisch auf den neuesten Stand gebracht.

ANGESPIELT

Mit UEFA Champions League 98/99 steht ein sehr vielversprechender Vertreter des Fußballsports in den Startlöchern. Flüssiges Gameplay, interessante Spiel-Modi sowie eine hohe atmosphärische Dichte lassen auf einen sehr guten Kick hoffen. Sollten noch vorhandene Kinderkrankheiten wie die teilweise ruckeligen Animationsphasen und die etwas gemächliche Spielgeschwindigkeit ausgemerzt werden, muß Electronic Arts ernsthaft um seine Vormachtstellung im Fußball-Genre bangen.

Titel	UEFA Champions League 98/99
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Silicon Dreams
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	30.03.1999

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Rennspiel, 1-2 Spieler, EA

NEED FOR SPEED IV

Sie wollten schon immer mal einen Ferrari F50 oder einen Jaguar XKR fahren? Kein Problem, Need For Speed IV bietet Ihnen diese Traumgefährte und zahlreiche weitere Nobelhobel...

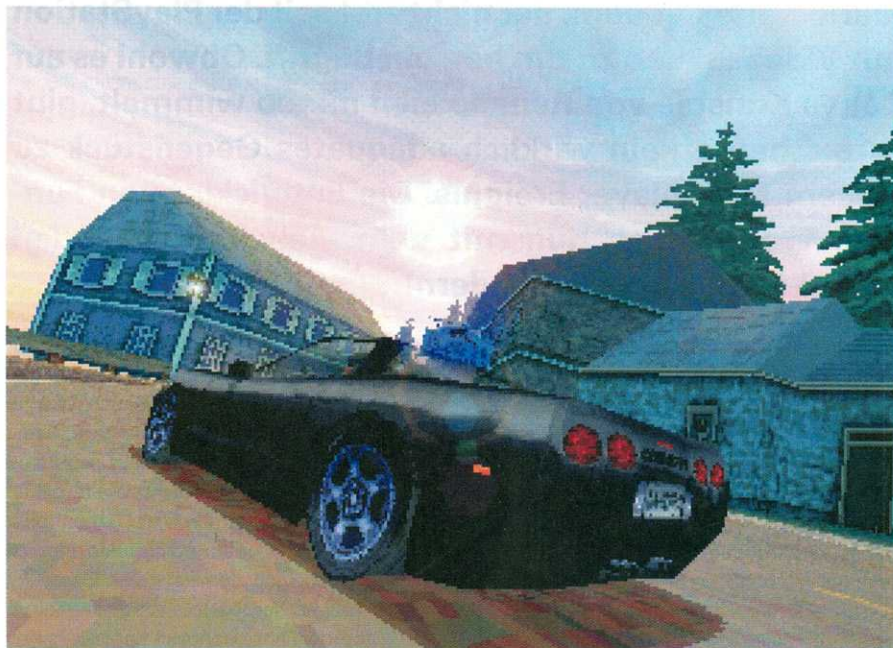
Derzeit plant man für den Fuhrpark zusätzlich die Modelle Chevrolet Caprice, Aston Martin DB 7, McLaren F1 GTR, Mercedes SLK 230, Mercedes CLK GTR, Chevrolet Camaro Z28, Pontiac Firebird T/A, Chevrolet Corvette C5, Ferrari F50 Maranello und die BMW-Boliden Z3 und M5. Dies soll aber noch längst nicht das Ende der Fahnenstange sein, zahlreiche weitere Flitzer können zudem noch gekauft oder in einem der vier Spielmodi gewonnen werden. Der monetäre Aspekt wird bei Need For Speed IV nämlich eine zentrale Rolle spielen, d. h. fährt man wie der letzte Henker und beschädigt sein derzeitiges Gefährt, so kann man sich ein neues Vehikel zunächst von der Backe putzen – denn ein Großteil des durch Siege oder gute Platzierungen verdienten Zasters



Seit eh und je ein Genuß bei der Need For Speed-Reihe – die realistischen Bremsspuren, die auf dem Asphalt zurückbleiben.



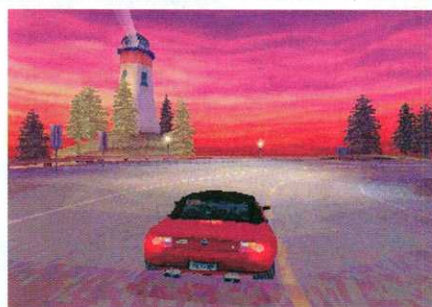
Die Rennen führen auch durch malerische Schneelandschaften.



Bei den Strecken war EA um größtmögliche Abwechslung bemüht – hier fährt man beispielsweise durch ein Dorf.

fließt dann in die Reparatur des aktuellen Wagens. Man will ja schließlich konkurrenzfähig bleiben. Dieses Konzept wird speziell in den Turnieren zum Tragen kommen, wo man seine Geschosse natürlich nicht nur reparieren, sondern auch gehörig aufmotzen kann – entsprechendes Kleingeld vorausgesetzt. Den beliebten Hot Pursuit-Modus des Vorgängers, bei dem man in einem wahnwitzigen Rennen der Polizei zu entkommen hat, hat man glücklicherweise beibehalten und dezent überarbeitet. Besonders vielversprechend hört sich auch die High Stakes-Variante an: Hier handelt es sich um ein Rennen gegen nur einen Gegner. Ist man siegreich, so kann man sich den Wagen des Opponenten unter den Nagel reißen, verliert man hingegen, ist die eigene Karre futsch. Der Einsatz ist also – wie der englische Titel ja schon besagt – wahrlich hoch. Acht Strecken sollen weiterhin zum Umfang gehören, was zwar gar nicht mal so viel ist, durch eine interessante Idee aber dennoch viel Abwechslung verspricht: Mittels eines Zufallsgenerators sollen nämlich optional permanent neue Elemente auf und neben den Pisten auftauchen – jede Runde wird somit frische Elemente bieten. Spielerisch erwartet uns also einiges, grafisch sind noch keine deutlichen Verbesserungen gegenüber Teil 3 auszumachen. Aber okay, der war ja optisch auch schon nicht zu verachten.

Marco Marzinkowski



Liebevolle Details abseits der Piste sorgen für eine gelungene Optik.

ANGESPIELT

Nachdem Namco mit dem neuen Ridge Racer zum vierten Mal erfolgreich das Ziel passiert und einen Hit abgestaubt hat, wird Electronic Arts wohl dasselbe Kunststück gelingen. Die neuen Spielmodi sind verheißungsvoll und die Technik sauber wie eh und je.

Titel	Need For Speed IV
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	EA
Entwickler	EA
USK-Freigabe	tba.
Release	Ende März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

WHEEL NUTS

Mario Kart ist jedem, der nicht erst seit der PlayStation mit Videospielen zu tun hat, ein Begriff. Obwohl es auf Sonys Konsole von Rennspielen nur so wimmelt, gibt es bis heute kein wirklich adäquates Gegenstück zu diesem Multiplayer-Ereignis. Die Entwickler von Funcom wollen dies nun mit dem vielversprechenden Wheel Nuts gründlich ändern!

Bei Wheel Nuts handelt es sich um einen relativ typischen Vertreter des beliebten Subgenres „Fun-Racer mit Waffen“. Das ohnehin schon recht abgedrehte Fahrerfeld ist dabei jedoch nicht in den genreüblichen Karts unterwegs, die Darstellung der Fahrzeuge aus gerade einmal vier Rädern und dem Lenkrad selbst verleiht dem Ganzen einen noch ungewöhnlicheren Touch. Passende Sounds und Videosequenzen sollen den insgesamt neun Charakteren (drei davon versteckt) Leben einhauchen. Die Rennen führen durch Küstengebiete, Stadien, Vulkangebieten und Stadtabschnitte, zu jeder Thematik wurden drei Strecken entworfen. Aufgrund der Tatsache, daß jede Strecke für sich alleine entworfen und nicht mittels eines Streckeneditors zusammengestellt wurde, soll das



Design der Kurse dabei dem vieler heutiger Rennspiele überlegen sein. Zahlreiche Abkürzungen, Hindernisse und Geheimabschnitte sollen dabei den Rennalltag auflockern, welche Power-Ups und Waffen zum Einsatz kommen, wurde bisher jedoch nicht verraten. Grafisch macht das Spiel durch die farbenfrohe Grafik und einige nette Lichteffekte bereits

jetzt einen ziemlich guten Eindruck. Spielerisch hat man sich angeblich bei der Fahrzeugphysik besonders viel Mühe gegeben, um ein glaubwürdiges Verhalten der fahrbaren Untersätze zu erreichen – oberstes Gebot war dabei jedoch, daß nur die spaßigen Elemente den Weg von der Realität ins Spiel finden sollten. Sollten die Entwickler ihr Ziel, „das spielbarste Rennspiel auf der PlayStation“ zu erschaffen, wirklich erreichen, könnte Micro Machines V3 seinen Titel als bester Multiplayer-Fun-racer schon bald los sein.

Michael Pruchnicki



Auf dem Monitor im Hintergrund wird das Spielgeschehen übertragen.



Beim Einsatz der zahlreichen Extrawaffen gibt es tolle Lichteffekte zu bestaunen.

AN GESPIELT

Wheel Nuts könnte das Funracer-Genre auf der PlayStation um ein echtes Highlight bereichern.

Titel	Wheel Nuts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken, 6 + 3 Fahrer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom
USK-Freigabe	tba.
Release	Juni

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

unverbindl. Preisempf.

DM 19,99

P-108 VISION PAD COLOURS

- Gamepad für die Sony PlayStation™
- 8 Standard-Feuertasten • Dauerfeuerfunktion
- Zeitlupenfunktion • In den Farben schwarz, rot, blau und grün erhältlich

SV 1128 DEXDRIVE PSX

Das Management-Genie

- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen



unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

Im Umfeld der Original-Rennstrecke in Le Mans präsentierte uns Infogrames eine neue Version des Edelflitzers mit Simulationsanspruch, der mehr und mehr Gestalt annimmt und einem Großteil der Genrekonkurrenz beim Release locker davonfahren wird.

Leider waren wieder nur zwei Strecken befahrbar, aber diese zeigten sich im Vergleich zur Preview-Version der letzten Ausgabe grafisch nochmals deutlich verbessert. Als Basis wurde dabei die Engine von C3 Racing verwendet, die aber für Le Mans 24 gewaltig umgestrickt und aufgebohrt wurde. Der Aufwand hat sich gelohnt, denn die Spiegelungen wirken jetzt wahrhaft realistisch und auch die ehemals fehlerhaften Lichteffekte können jetzt rundum überzeugen. Auch die Ausarbeitung der rund 24 verschiedenen Fahrzeuge (darunter Modelle von Nissan, Toyota und Ferrari) ist beeindruckend gelungen, denn diese sind zum einen sehr detailliert, zum anderen fügen sie sich wesentlich homogener in die Kurse ein als beim Quasi-Vorfahrer. Eine frische Idee ist mit Sicherheit die Möglichkeit, ein Race in 24 Stunden Echtzeit bestreiten zu können – wer hierzu keine Lust (oder Zeit) hat, kann flexibel regeln, wie lang respektive kurz das Rennen sein soll. Spielerisch interessant ist der stetige Wechsel von Tag zu Nacht, speziell dann, wenn eine Rennlänge von gerade

Rennspiel, 1-2 Spieler, Infogrames

LE MANS 24

mal 24 Minuten gewählt wurde und man somit permanent mit wechselnden Sichtverhältnissen konfrontiert ist. Ebenfalls ergiebig könnte der Karriere-Modus werden: Entscheidet man sich für eine komplette Saison und überzeugt in dieser durch gute fahrerische Leistungen, kann es durchaus passieren, daß andere Teams anklopfen und Abworbversuche starten. Die Entscheidung pro oder kontra neues Team wird dabei durch umfassendes Informationsmaterial zu den jeweiligen Rennställen erleichtert und auch Probefahrten mit den potentiellen neuen Fahrzeugen sind möglich. In Le Mans haben wir auch den Modus für zwei Spieler per horizontalem Splitscreen angetestet, der in dieser Form aber noch nicht der Weisheit letzter Schluß sein kann – diese Variante litt unter deutlichen Problemen mit dem Bildaufbau und der zu langsamen Spielgeschwindigkeit.

Marco Marzinkowski



Die ungewöhnlichen Lichteffekte sind bereits jetzt eine Klasse für sich und können auf der ganzen Linie überzeugen.

ANGESPIELT

Die ausgereifte Engine, die eine deutliche Verbesserung zum inoffiziellen Vorgänger darstellt, ist das Aushängeschild von Le Mans 24, da sie sowohl detailliert als auch flüssig ist und fast gänzlich ohne Pop-Ups auskommt.

Titel	Le Mans 24
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	6 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
USK-Freigabe	tba.
Release	Mai



Ähnlich wie schon bei C3 Racing sind die Sky-lines grafisch besonders hübsch geworden.



Dank der genauen Kollisionsabfrage sind die Überholmanöver eine schwierige Sache.

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

SV-507 PS PSX INFRAROT-SET

- Empfangsteil und zwei GamePads
- Reichweite bis zehn Meter
- Digitales Steuerkreuz
- Vier Feuertasten
- Dauerfeuer
- Benötigt zweimal zwei Batterien (AAA)

unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99



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

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

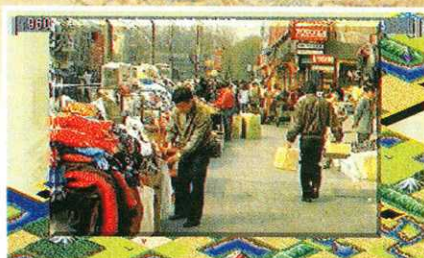
Strategie, 1 Spieler, Activision

CIVILIZATION II

Wer auf der PlayStation hochwertige Strategiespiele erleben will, war bisher auf hektische Echtzeit-Strategie im Stil von Command & Conquer oder die drögen Panzer General-Teile angewiesen. Dank Activision kommen Konsolenspieler bald endlich in den Genuß eines der besten PC-Strategiespiele überhaupt: Civilization II!

gleichzeitig kümmern: Die Stadt muß um Tempel und Marktplatz bereichert werden, Baracken zum Training der ersten Soldaten sind zur besseren Verteidigung wichtig und durch gute Bergbau- und Landwirtschaftsgebiete in der Nähe gedeiht Ihr Reich schnell. Während Sie noch mit anderen Völkern Verhandlungen führen und den Rest des Kontinents besiedeln, entwickeln Ihre Wissenschaftler mal ganz nebenbei das Rad und das Alphabet. Neue Erfindungen ermöglichen neue Einheiten- und Gebäudetypen und bilden den Grundstein für komplexere Entdeckungen – werden die ersten Kämpfe noch mit Keulen ausgetragen, bekämpfen sich im weiteren Verlauf des Spiels erfolgreiche Nationen mit Düsenjägern und Atomwaffen. Das Gameplay des Spiels in wenigen Sätzen zu umschreiben ist eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit, diese perfekte Kombination aus Aufbau- und Kriegsspiel muß man einfach gespielt haben. Die grafische Präsentation mit der simplen Iso-3D-Karte und einigen unspektakulären Zwischenbildern ist dabei ebenso schlicht wie unwichtig, da die Umsetzung der Steuerung auf das PlayStation-Pad sehr gut gelungen ist – und das alleine macht es zu einem der fesselndsten Strategiespiele überhaupt.

Michael Pruchnicki



Unspektakuläre Grafiken werden bei neuen Erfindungen eingeblendet.



Die Grafik der Landkarte ist lediglich zweckmäßig, Übersicht geht hier vor Grafikpracht.



Die Ansicht zeigt alle wichtigen Gebäude – die Hauptstadt befindet sich noch im Aufbau.

Civilization und dessen direkten Nachfolger zählen viele PC-Spieler völlig zu Recht zu ihren All-Time-Favoriten. Das Gameplay ist im Gegensatz zu den ersten Echtzeit-Strategiespielen wie Dune II auch heute noch absolut up to date und verdient zweifellos die Bezeichnung „genial“: Irgendwann am Anfang der Weltgeschichte übernehmen Sie in Civilization II die Führung eines kleinen Stammes. Ist Ihnen anfangs nur die nähere Umgebung bekannt, erkunden Sie schon recht bald den Rest der jedesmal per Zufallsgenerator neu erstellten Spielwelt auf der Suche nach einem geeigneten Ort für eine Stadtgründung. Durch die enorme Komplexität des Gameplays müssen Sie sich von diesem Zeitpunkt an um etliche Dinge



Die Verhandlungen mit anderen Nationen laufen nicht immer freundlich ab.

ANGESPIELT

Civilization ist die grafisch schlichte Umsetzung eines der besten Strategiespiele überhaupt – dank der gelungenen Steuerung der PlayStation-Version ein absoluter Hit-Tip!

Titel	Civilization II
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog-Steuerung	Nein/Nein
Levels	Unendlich viele
Preis	tba.
Hersteller	Activision
Entwickler	MicroProse
USK-Freigabe	tba.
Release	1. April

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Action-Adventure, 1 Spieler, Sunsoft

HARD EDGE

Vorausseilender Gehorsam gegenüber der BPjS? Sunsofts Konkurrent für Capcoms berühmte Action-Adventure-Serie verzichtet von Anfang an auf Zombies und Goreeinlagen. Können die inneren Werte alleine Genre-Fans überzeugen?



1 Kämpfe gegen mehrere Gegner sind bei Hard Edge eher die Regel als die Ausnahme. 2 Im Intro und den zahlreichen Zwischensequenzen werden ansprechende Render-Videos eingesetzt.

Die Story von Hard Edge ist schnell erzählt: Im Jahr 2046 versucht ein Spezialkommando, das Togusa-Gebäude des führenden Waffenproduzenten Machinery Gear Inc. aus der Gewalt einer Terroristengruppe zurückzugewinnen. Durch eine Falle werden die meisten Mitglieder des Teams getötet, nur Alex und Michelle überleben. Ihre Aufgabe ist es nun, mit diesen beiden Spielfiguren sämtliche Geiseln zu retten und wieder die Kontrolle über das Gebäude zu gewinnen. Im weiteren Verlauf des Spiels kommen noch zwei weitere Charaktere dazu, die ebenfalls im besten japanischen Manga-Stil designet wurden. Die ansehnlich modellierten Polygonfiguren agieren dabei wie beim großen Vorbild vor relativ statischen Rendekulissen, zahlreiche Rendevideos und echtzeitberechnete Cutscenes mit englischer Sprachausgabe (in unserer Version noch mit japanischen, in der PAL-Fassung dann mit deutschen Untertiteln) lockern das Gameplay auf. Ein vorbildliches Automapping-Feature erleichtert die

Orientierung in dem riesigen Gebäude, die Kampfsequenzen mit Pistole (Alex) oder klassischer Handarbeit (Michelle) und jeweils einigen Special Moves sind trotz der etwas trägen Steuerung auf Anhieb beherrschbar, von der versprochenen komplexen Storyline mit zahlreichen Rätseln und Aufgaben war zumindest in den ersten Abschnitten jedoch noch nicht viel zu sehen. Zwischendurch entscheiden Sie sich an bestimmten Punkten, ob Sie das Spiel mit Alex oder Michelle fortsetzen wollen, später ist offenbar ab und zu Teamwork gefragt, um voranzukommen, wozu Sie jederzeit zwischen den einzelnen Spielfiguren wechseln können. Insgesamt soll es je nach Lösungsweg zwei verschiedene Endsequenzen geben. Hard Edge macht einen sehr ordentlichen Eindruck, kann aber noch nicht restlos begeistern. Ob es sich gegen die starke Konkurrenz im Genre behaupten können wird, entscheidet vor allem die Tatsache, wieviel Atmosphäre und spielerisch interessante Rätseleinlagen die fertige deutsche Version bieten wird.

Michael Pruchnicki



ANGESPIELT HARD EDGE

ANGESPIELT

Hard Edge kann grafisch durchaus gefallen, ob das bisher actionlastige Gameplay auch auf Dauer überzeugen kann, wird sich bei der deutschen Version zeigen.

Titel	Hard Edge
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	–
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	März/April

EINSCHÄTZUNG

GUT

PLAY STATION GALERIE

GALERIE



1 Feurige Special-Effects zeichnen das Beat 'em Up Evil Zone von Titus aus. 2 Hier ist mächtig was los! Dieser Screenshot erinnert verblüffend an Shao Lin von THQ, auf das wir noch immer warten.

Zwischensequenzen im Manga-Stil sollen die japanophilen Spieler in ihren Bann ziehen.

EVIL ZONE

Computerspiele-Veteranen ist der Name Titus sicherlich bekannt, zweifelhaft ist jedoch, ob Spiele wie Fire&Forget, Titus the Fox oder Blues Brothers einen guten Eindruck hinterlassen haben. Wie dem auch sei, mit Hilfe des japanischen Entwicklers Yuke's will die französische Softwarefirma den Einstieg auf den PlayStation-Markt wagen. Evil Zone ist ein grafisch ansehnliches Prügelspiel, in dem insgesamt zehn muskelbepackte Superhelden gegen die Evil Bride Ihadurka antreten. Grafisch spektakuläre Special-Moves, der Manga-Style und fünf verschiedene Spielmodi sollen Evil Zone zum Lucky Punch gegen Tekken 3 & Co. verhelfen.

BEAT 'EM UP, TITUS, MAI '99



Dies ist die begehrte Ihadurka, die Evil Bride, gegen die es anzutreten gilt.



1 *Muchos gracias! Die Anlehnung des Spiels an mexikanische Klischees ist allgegenwärtig.*

2 *Die gewöhnlichen Spielegrafiken werden zweifellos keine neuen grafischen Standards setzen.* **3** *Auf der Karte kann man den Weg der tapferen Gesellen verfolgen.*

MUCHO

Das Königreich Mucho war einst friedvoll und ruhig, doch seit ein schreckliches Monster namens Boultox die Prinzessin Misha entführt hat, ist Schluß mit lustig. Der Spieler hat nun die Aufgabe, mit einem von fünf lustigen Comic-Gesellen insgesamt 10 abwechslungsreiche Levels zu durchstreifen, die in der Regel aus einer isometrischen 3D-Ansicht gezeigt werden. Die Besonderheit des insbesondere für jüngere Semester geeigneten Titus-Games ist ein integrierter 2-Spieler-Modus. Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

JUMP&RUN, TITUS, APRIL '99



UM JAMMER LAMMY

Keine Frage, Parappa The Rapper avancierte in Japan zu einem Megaseller, dieser Tatsache haben wir es wohl auch zu verdanken, daß SCEE mit UM Jammer Lammy einen Nachfolger in Vorbereitung hat, denn hierzulande konnte der grafisch schlichte Möchtegern-Bad Boy nur kurzfristig für Aufsehen sorgen. Vielleicht verhelfen der Wechsel von Musik (Rock statt Hip-Hop) und Hauptdarsteller (Weiblein statt Männlein) dem Spiel hierzulande ja zu einer gesteigerten Aufmerksamkeit. Der Sinn des Spiel besteht nach wie vor darin, zu ablaufender Musik passende Bewegungen auszuführen. Komplette Eindeutschung und Dual Shock-Unterstützung unterstreichen die Wichtigkeit des Titels.

ENTERTAINMENT, SCEE, SOMMER 1999



1 *Der Grafikstil entspricht zweifellos nicht jedermanns Geschmack.* **2** *Produziert wird UM Jammer Lammy von Masay Matsuura, der auch schon Parappa The Rapper entwickelt hat, das sich 700.000 mal verkauft hat.* **3** *Lammy, die Hauptdarstellerin, ist eine Gitarristin, die Rock, Trash Metal und Funk Music liebt.*



1 Vorbildlich: Legacy Of Legaia wird von SCEE sogar komplett eingedeutscht. 2 Komplett dreidimensionale Polygon-Optiken machen Legacy Of Legaia zu einem Augenschmaus. 3 Erscheinen soll das actionbetonte Rollenspiel im Laufe des Sommers.



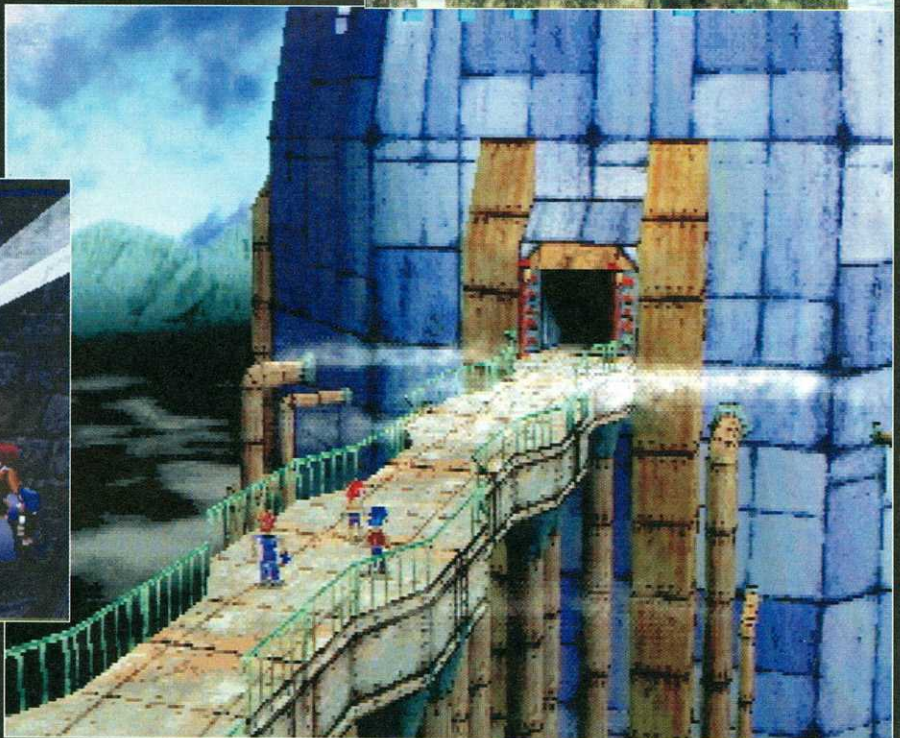
LEGACY OF LEGAIA

Merkwürdig: Obwohl Final Fantasy VII auch hierzulande ein Riesenerfolg war, brauchen die Softwarefirmen ausgesprochen lange, um den Bedarf an RPG-Nachschub zu decken. Einer der interessantesten Kandidaten ist zweifellos Legacy Of Legaia (alias Legend Of Legaia) von Sony Computer Entertainment Europe, das nicht nur mit komplett dreidimensionalen Optiken aufwarten kann, sondern auch einige innovative Ansätze während der Kämpfe zu bieten hat. Das „Tactical Arts System“ lässt die Duelle fast schon in Beat 'em Up-Manier ablaufen, denn man hat sowohl Kicks als auch Schläge in jeweils zwei Varianten zur Auswahl. Außerdem kann man jeweils eines der über 30 Cell Monsters absorbieren und deren spezielle Kräfte nutzen. Erlernt man gar noch die Lethal Arts, kann man seine Kampfkraft deutlich verstärken.

SCEE, ROLLENSPIEL, 1999



Die Kämpfe spielen sich dank der vier auf die Richtungstasten gelegten Moves wie Beat 'em Ups.



Komplett dreidimensionale Polygon-Optiken machen Legacy Of Legaia zu einem Augenschmaus. Das Spiel war kürzlich übrigens der Spitzenreiter der japanischen Charts.



1 Knifflig: Wie rutscht man am besten und sichersten über das Gelände? 2 Die Grafik überzeugt mit sauberen Texturen, geschmeidigen Animationen und detailreichen Hintergründen. 3 Entwickelt wird das Spiel von Neversoft, die bereits Apocalypse und MDK für die PlayStation produziert haben.

4 Hunderte von Kombos, spannende Wettkämpfe und ein krönender Karriere-Modus erwarten die PlayStation-User.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Nach der Flut an Snowboarding-Spielen konzentrieren sich die Publisher angesichts des nahenden Sommers auf fetzige Skateboard-Spiele, wobei Activision im Vergleich zu EA (mit Street Sk8er) nicht nur optisch gesehen die Nase vorne hat, denn mit Tony Hawk sicherte sich das amerikanische Software-Haus gleich noch einen der legendärsten Extrem-Sportler als Namenspatron und Ideenspender. „Ich wollte schon immer einmal an einem Videospiel mitarbeiten, das die Spannung des professionellen Skatens lebensnah rüberbringt“, meint der seit 1981 aktive Tony. Das Ergebnis ist ein grafisch faszinierendes Sportspiel, das mit einem durchdachten Trick- und Kombosystem aufwarten kann. Besonders hervorzuheben ist außerdem noch der innovative Karriere-Modus, in dem die Laufbahn eines Profi-Skaters von den Anfängen bis zum Superstar besritten werden kann.

SKATEBOARD, ACTIVISION, HERBST '99

PLAY STATION LEXIKON

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Gran Turismo	SCEE	5/98	94%
2. Rollcage	Psygnosis	3/99	90%
3. TOCA 2	Codemasters	11/98	89%
4. Rage Racer	Namco	6/97	89%
5. WipEout 2097	Psygnosis	11/97	89%

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.

ALIEN RESURRECTION



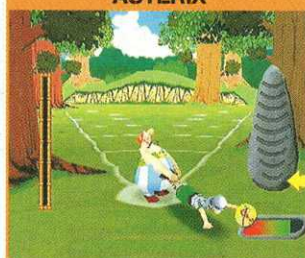
Besser spät als nie: Das Spiel zum vierten Alien-Film kommt im 4. Quartal '99.

Hersteller Fox Interactive

Release 4. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

ASTERIX



Schon getestet: Auf den Seiten 68 bis 70 finden Sie den Bericht zum gallischen Abenteuer.

Hersteller Infogrames

Release Anfang März

GENRE: Action-Adventure

BUGS BUNNY



Der berühmteste Hase der Welt wird im Mai auf der PlayStation loshüpfen.

Hersteller Infogrames

Release Mai '99

GENRE: Action-Adventure

DIE SCHLÜMPFE**IN ARBEIT**

Die blauen TV- und Musik-Helden werden leider erst im September losschlumpfen.

Hersteller Infogrames

Release September '99

GENRE: Action-Adventure

DRIVER

Die Macher von Destruction Derby I & II feiern mit Drive ein tolles Comeback.

Hersteller GT Interactive

Release 27. Mai '99

GENRE: Rennspiel

DUNGEON KEEPER II

Dungeon Keeper II kommt auf der PlayStation! Das sind alle im Moment verfügbaren Fakten.

Hersteller Bullfrog/EA

Release 1999

GENRE: Rollenspiel

EARTHWORM JIM 3D

Nachbesserung vonnöten: Das Comeback des Kultwurmes gibt es im Sommer.

Hersteller Interplay

Release August '99

GENRE: Jump&Run

FINAL FANTASY VIII

SCE Deutschland ist sich sicher, Final Fantasy VIII im Herbst veröffentlichten zu können.

Hersteller Squaresoft

Release Herbst '99

GENRE: Rollenspiel

G-POLICE 2

Ungewöhnlich: Bislang rutschte das Spiel stets nach hinten, nun wurde es eine Woche vorgezogen.

Hersteller Psygnosis

Release 18. Juni '99

GENRE: Shoot 'em Up

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Frühstart: Gex soll bereits am 1. April ein drittes Mal die PlayStation unsicher machen.

Hersteller Eidos

Release 1. April '99

GENRE: Jump&Run

GRAN TURISMO 2

Offiziell: Im September kehrt Gran Turismo mit Teil 2 auf die PAL-Pisten zurück.

Hersteller SCEE

Release September '99

GENRE: Rennspiel

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Tomb Raider III	Eidos	11/98	91%
2. Tomb Raider II	Eidos	11/97	91%
3. Akuji The Heartless	Eidos	2/99	89%
4. Oddworld: Abe's Exoddus	GT Interactive	11/98	89%
5. Metal Gear Solid	Konami	2/99	87%

ADVENTURE

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

BASKETBALL

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

EISHOCKEY

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

FUSSBALL

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

SNOWBOARDING

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

WRESTLING

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

SPORT (SONSTIGES)

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



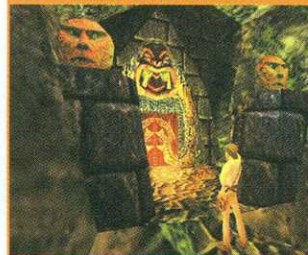
Überraschung: Im Test in dieser Ausgabe erntet das Rollenspiel fantastische 90% als Wertung!

Hersteller Activision

Release März '99

GENRE: Rollenspiel

INDIANA JONES



Seit der PS2-Titelstory belegt das Spiel ständig einen Spitzenplatz in den Most Wanted-Charts.

Hersteller LucasArts

Release Juni '99

GENRE: Action-Adventure

KENSEI - SACRED FIST



In diesen Wochen erscheint das optisch ansehnliche Beat 'em Up von Konami.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Beat 'em Up

KINGSLEY



Wunder gibt es immer wieder: Das Spiel kommt irgendwann im Sommer, Tests gibt es woanders schon jetzt!

Hersteller Psygnosis

Release 1999

GENRE: Jump&Run

KIDZ



Das brandneue Kidz von SCEE ist ganz auf die junge Zielgruppe zugeschnitten.

Hersteller SCEE

Release Juli '99

GENRE: Action-Adventure

LE MANS 24



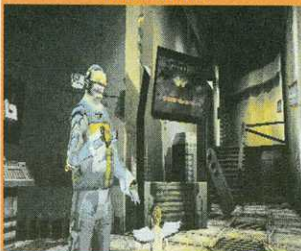
Ehrgeizig: V-Rally 2 und Le Mans 24 sollen gleichzeitig die Rennspielwelt aufmischen.

Hersteller Infogrames

Release Mai '99

GENRE: Rennspiel

MESSIAH



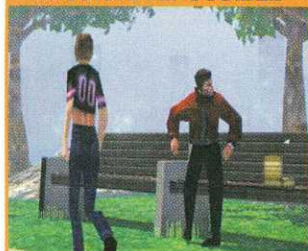
Wer auf einen definitiven Erscheinungstermin hofft, muß leider vertröstet werden.

Hersteller Shiny Entertainment

Release 1999

GENRE: Action-Adventure

MISSION: IMPOSSIBLE



Mächtig eindrucksvoll: Unsere Titelstory katapultierte das Spiel auf Rang 7 der MW-Charts.

Hersteller Infogrames

Release September '99

GENRE: Action-Adventure

NAUGHTY DOG EXTENDED

IN ARBEIT

NDX (alias Naughty Dog Extended) ist das neue Spiel der Crash Bandicoot-Macher.

Hersteller SCEE

Release Dezember '99

GENRE: Action-Adventure

NBA PRO 99

IN ARBEIT

Konami muß sich anstrengen, um EA Konkurrenz machen zu können.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Basketball

NEED FOR SPEED IV



Ist Need For Speed IV gut genug, um Gran Turismo II in Schach zu halten?

Hersteller Electronic Arts

Release 29. März '99

GENRE: Rennspiel

NO FEAR BIKING



No Fear Mountain Biking von Codemasters wird definitiv im Mai erscheinen.

Hersteller Codemasters

Release Mai '99

GENRE: Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE

IN ARBEIT

Mit Official Formula One Racing möchte nun auch Eidos im Formel 1-Haifischbecken mitschwimmen.

Hersteller Eidos

Release 15. April '99

GENRE: Rennspiel

POY POY 2



Es wird tatsächlich im März kommen, den Test gibt es bereits in dieser Ausgabe.

Hersteller Konami

Release März '99

GENRE: Denkspiel

PRINCE NASEEM BOXING



Prince Naseem Boxing wird im Mai den PlayStation-Ring betreten.

Hersteller Codemasters

Release Mai '99

GENRE: Boxen

PRO 18 WORLD TOUR GOLF



Auf der aktuellen PS2-CD haben wir ein tolles Demo zu diesem Golfspiel.

Hersteller Psygnosis

Release 9. März '99

GENRE: Golfspiel

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. KKND Krossfire	Infogrames	3/99	84%

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: 23.2.99

FEBRUAR

Titel	Genre	Hersteller	Release
A Bug's Life	Action-Adventure	Disney/SCEE	19. Februar
Akuji The Heartless	Action-Adventure	Eidos	18. Februar
Eliminator	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	5. Februar
Mega Man Legends	Action-Adventure	Capcom	Februar
Mega Man X4	Action/Jump&Run	Capcom	Februar
Metal Gear Solid	Action-Adventure	Konami	26. Februar
Monster Seed	Action-Adventure	Sunsoft	Ende Februar
Pool Hustler	Geschicklichkeit	Sunsoft	4. 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
WCW/nWo Thunder	Wrestling	THQ	Februar

MÄRZ

Titel	Genre	Hersteller	Release
Asterix	Action-Adventure	Infogrames	März
Big Air	Sport	Accolade	18. März
Bust-A-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	März
Dreams	Jump&Run	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	Cryo	März
Guardian's Crusade	Rollenspiel	Activision	26. März
Hard Edge	Action-Adventure	Sunsoft	März
Jacky Chan's Stuntmaster	Action-Adventure	SCEE	März
Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	März
KKND Krossfire	Echtzeit-Strategie	Melbourne House	März
Live Wire	Geschicklichkeit	SCI	März
Master of Monsters	RPG	ASCII	März
Monkey Hero	3D-Action	Take 2	März
Moto Racer (Platinum)	Rennspiel	Delphine	29. März
NBA Pro 99	Basketball	Konami	März
Need for Speed IV	Rennspiel	EA	29. März
NHL Face Off '99	Eishockey	SCEE	26. März
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	März
Populous - The Beginning	Strategie	Bullfrog	11. 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	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	26. März
Sports Car GT	Rennsimulation	EA	29. März
Street Skater	Sportsimulation	EA	29. März
T'ai Fu	Action	Activision	26. März
Tomb Raider II-Platinum	Action-Adventure	Eidos	19. März
Ubik	Echtzeitstrategie	Cryo	31. März
UEFA Champions League	Fußball	Eidos	30. März
Virus	Shoot 'em Up	Cryo	März
X Game Pro Boarders	Sportsimulation	SCEE	12. März

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Eishockey	Gremlin	1. April
Blood Lines	Action	SCEE	23. April
Carmageddon	Rennspiel	SCI	April
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	April
Civilization II	Strategie	Activision	1. April
Cool Boarders 2 - Platinum	Sport	SCEE	16. April
Crash Bandicoot 2 - Platinum	Jump&Run	SCEE	1. April
Diver's Dream	Action-Adventure	Konami	April
Gex - Deep Cover Gecko	Jump&Run	Eidos	1. April
Mucho	Action	Titus	April
Official Formula One Racing	Rennspiel	Eidos	15. April
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	April
Ridge Racer Type 4	Rennspiel	Namco	16. April
Rugrats	Action	THQ	April
Syphon Filter	Action	SCEE	April
The Golf Pro	Golf	Empire	April
Trap Runner	Action	Konami	April
Warzone 2100	Strategie	Eidos	30. April

RACING SIMULATION 2



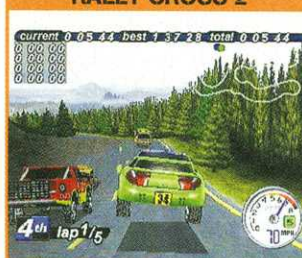
In der nächsten Ausgabe präsentieren wir den Riesentest des Formel 1-Hits.

Hersteller Ubi Soft

Release 30. März '99

GENRE: Rennspiel

RALLY CROSS 2



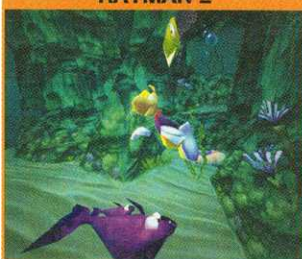
Jens Quentin hat für Sie das neue Rallye-Spiel von SCEE unter die Lupe genommen.

Hersteller SCEE

Release 5. März '99

GENRE: Rennspiel

RAYMAN 2



Es stimmt wirklich: Rayman 2 steht mit einem November-Release auf der Ubi-Schedule!

Hersteller Ubi Soft

Release 15. November '99

GENRE: 3D-Jump&Run

RC STUNT COPTER



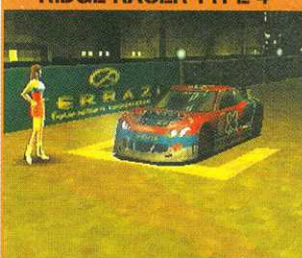
Derzeit geht Shiny davon aus, das Spiel im Mai endlich veröffentlichen zu können.

Hersteller Shiny Entertainment

Release Mai '99

GENRE: Simulation

RIDGE RACER TYPE 4



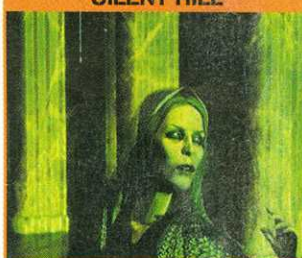
Hervorragend: Marco Marzinkowski testet das Spiel auf den Seiten 56 bis 59.

Hersteller Namco

Release 16. April '99

GENRE: Rennspiel

SILENT HILL



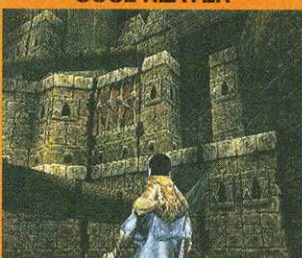
Manche waren auf der Spielwarenmesse begeistert, andere enttäuscht.

Hersteller Konami

Release Juni '99

GENRE: Horror

SOUL REAVER



Die Titelstory hat das Spiel zu Recht, denn die neueste Version konnte begeistern.

Hersteller Crystal Dynamics

Release 12. Mai '99

GENRE: Action-Adventure

SWING



Empfehlenswert: Swing von Software 2000 ist ein gutes Denkspiel für Tetris-Veteranen.

Hersteller Software 2000

Release März '99

GENRE: Denkspiel

SYPHON FILTER



In den nächsten Wochen rechnen wir mit einer ersten Preview-Version von Syphon Filter.

Hersteller SCEE

Release April '99

GENRE: 3D-Action

TINY TANKS



Da hat wohl jemand eine Granate in den Panzer geworfen, denn das Spiel kommt nicht.

Hersteller EA

Release Kommt nicht!

GENRE: 3D-Action

TARZAN



Nach A Bug's Life liefert SCEE im Oktober mit Tarzan eine weitere Disney-Umsetzung.

Hersteller SCEE

Release Oktober '99

GENRE: Action-Adventure

T'AI FU



Die neue Version zeigte sich deutlich verbessert und staubte einen PSZ-Hit ab.

Hersteller Activision

Release März '99

GENRE: Action-Adventure

UEFA CHAMPIONS LEAGUE



Überraschung: Eidos kann mit UEFA Champions League sogar FIFA Konkurrenz machen.

Hersteller Eidos

Release 30. März '99

GENRE: Fußball

V-RALLY 2



In den Most Wanted-Charts stieg das Spiel auf einem tollen achten Platz ein.

Hersteller Infogrames

Release Juni '99

GENRE: Rennspiel

WARZONE 2100



Der Test zu diesem Echtzeit-Strategiespiel folgt in der nächsten Ausgabe.

Hersteller Eidos

Release 30. April '99

GENRE: Echtzeit-Strategie

X-GAMES PRO BOARDER



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

Hersteller SCEE

Release 12. März '99

GENRE: Snowboarding

MAI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Attack of the Saucerman	3D-Jump&Run	Psygnosis	28. Mai
Bugs Bunny Lost in Time	Action-Adventure	Infogrames	1. Mai
Discworld Noir	Adventure	Perfect	19. Mai
Driver	Rennspiel	GT Interactive	27. Mai
Evil Zone	Beat 'em Up	Titus	1. Mai
Hogs of War	Action	Grenlin	1. Mai
Jumpjet	Action-Adventure	Ocean	1. Mai
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	1. Mai
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	28. Mai
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	14. Mai
RC Stunt Copter	Geschicklichkeit	Interplay	Anf. Mai
R-Type Delta	Shoot 'em Up	SCEE	1. Mai
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	12. Mai

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Centipede	Action	Hasbro	Juni
G-Police 2	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	18. Juni
Indiana Jones	Action-Adventure	LucasArts	Juni
NFL Blitz	Football	Midway	1. Juni
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	1. Juni
Silent Hill	Horror	Konami	Juni
Tanktics	Action	Grenlin	Juni
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	Juni
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	Juni
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	Juni
Wheel Nuts	Rennspiel	SCEE	Juni
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juni
YARG	Rennspiel	tba	Juni

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Release
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Juli
Jeremy McGrath Motocross 2	Rennspiel	Acclaim	Juli
Kidz	Action-Adventure	SCEE	Juli

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Interplay	Anf. August
ReVolt	Rennspiel	Acclaim	August
ShadowMan	Action-Adventure	Acclaim	August
Southpark	Action	Acclaim	August
Star Trek New Worlds	Adventure	Interplay	August
This is Football	Fußball	SCEE	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Airport Inc.	Simulation	Telstar	September
Assault	Action	Telstar	September
Cowpokes	3D-Jump&Run	Telstar	September
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	September
F-99	Rennspiel	Psygnosis	30. September
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	September
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	September
Rainbow Six	3D-Action	Take 2	September
Janukis Tale	Action/Adventure	Psygnosis	1. September
Techno Mage	RPG	Sunflowers	September
Worms 2	Strategie	Hasbro	September

OKTOBER, NOVEMBER, DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Oktober
Spyro The Dragon 2	Jump&Run	SCEE	November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	November
Buddies	Puzzle	Psygnosis	12. November
Joe Blow	3D-Jump&Run	Telstar	November
Newman Haas Racing 2	Rennspiel	Psygnosis	26. November
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubisoft	15. November
TNT (Ex-Castle Hassle)	Action	Psygnosis	November
Uncle Carbuncle	Rennspiel	Psygnosis	30. November
WipEout 99	Rennspiel	Psygnosis	12. November
NDX (Naughty Dog Extended)	Rennspiel	SCEE	Dezember

1999

Titel	Genre	Hersteller	Release
Aironauts	Action-Adventure	Ocean	1999
Alien Resurrection	Action	Fox Interactive	4. Quartal '99
Armorines	Action	Acclaim	1999
Beatmania	Musik	Konami	1999
Croc 2	Jump&Run	Fox Interactive	1999
Dark Messiah (vorl. Titel)	Adventure	Konami	1999
Dead Unity	THQ	Action-Adventure	2. Quartal '99
Dungeon Keeper II	Action	Bullfrog	1999
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
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	3. Quartal '99
Pinball Addiction	Geschicklichkeit	Ocean	1999
Rebus	RPG	Konami	3. Quartal '99
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	2. Quartal '99
Sheep!	Share 'em Up	Psygnosis	4. Quartal '99
Soccer 99	Wirtschaftssimulation	Infogrames	1999
Special Forces	Action/Strategie	Psygnosis	1999
Suikoden 2	RPG	Konami	3. Quartal '99
The X-Files	Adventure	SCEE	1999
Vandal Hearts 2	RPG	Konami	1999
Velocity	Rennspiel	Acclaim	1999
X-Men	Arcade	Activision	Frühjahr '99

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Metal Gear Solid	87%	1
2.	(1)	FIFA 99	90%	3
3.	(3)	Tomb Raider III	91%	3
4.	(4)	Crash Bandicoot 3	90%	3
5.	(6)	TOCA 2	89%	3
6.	(9)	Tekken 3	90%	3
7.	(8)	Gran Turismo	94%	4
8.	(WE)	TOCA Platinum	86%	3
9.	(5)	Crash Bandicoot – Platinum	84%	2
10.	(Neu)	Tomb Raider – Platinum	88%	1
11.	(Neu)	WCW/nWo Thunder	60%	1
12.	(Neu)	Lost Worlds – Platinum	82%	1
13.	(Neu)	Soul Blade – Platinum	86%	1
14.	(Neu)	Tiger Woods 99	82%	1
15.	(7)	Music	78%	3

Die Übermacht der Platinum-Spiele in den Verkaufscharts ist schon extrem auffällig. Sage und schreibe fünf Spiele aus den Top 15 stammen aus der Billigreihe, da fällt es so mancher empfehlenswerten Neuveröffentlichung natürlich schwer, einen Platz in den Charts zu ergattern. Daß Metal Gear Solid diese Probleme nicht haben wird, war eigentlich klar. Es stürmte konkurrenzlos auf den ersten Platz und wird sich dort wohl auch eine Weile halten.

Quelle: Theo Kranz-Versand

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Tomb Raider III	91%	3
2.	(2)	Tekken 3	90%	5
3.	(9)	TOCA 2	89%	3
4.	(4)	FIFA 99	90%	3
5.	(12)	Cool Boarders 3	78%	2
6.	(6)	Gran Turismo	94%	5
7.	(8)	Final Fantasy VII	94%	4
8.	(5)	Crash Bandicoot 3	90%	3
9.	(3)	Apocalypse	88%	5
10.	(10)	Indiziert	—	5
11.	(Neu)	Metal Gear Solid	87%	1
12.	(15)	Formel 1 '98	88%	5
13.	(11)	Test Drive 5	81%	2
14.	(Neu)	Breath Of Fire III	88%	1
15.	(7)	MediEvil	85%	4

Tomb Raider III und Tekken 3 bleiben unangefochten an der Spitze, lediglich TOCA 2 und Cool Boarders 3 machten in den Charts unserer Leser einen erstaunlichen Sprung nach vorne. In letzter Sekunde in die Charts eingestiegen ist Metal Gear Solid, das wir in der kommenden Ausgabe ganz vorne an der Spitze erwarten. Zweiter und letzter Neueinsteiger ist schließlich Breath Of Fire 3, das mit monatelanger Verspätung endlich erschienen ist.

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(2)	Silent Hill	Konami	4
2.	(6)	Ridge Racer Type 4	Namco	5
3.	(5)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	5
4.	(4)	Indiana Jones	LucasArts	4
5.	(3)	Soul Reaver	Eidos	4
6.	(Neu)	Mission: Impossible	Infogrames	1
7.	(Neu)	V-Rally 2	Infogrames	1
8.	(Neu)	Rollcage	Psygnosis	1
9.	(9)	ShadowMan	Acclaim	2
10.	(7)	G-Police 2	Psygnosis	2

Konami bleibt vorne – mit dem Unterschied, daß Silent Hill das zu den Lesercharts abgewanderte Metal Gear Solid ersetzt. Dahinter folgen Ridge Racer Type 4 und Final Fantasy VII sowie drei PSZ-Lesern bestens bekannte Spiele: Indiana Jones grinst vom PSZ-Titel 1/99, Soul Reaver zielt den Titel der aktuellen Ausgabe und Geheimagent Ethan kennen Sie von der PSZ 3/99. Mission: Impossible kam bei unseren Lesern damit so gut an, wie wir erhofft hatten.

Quelle: PSZ-Zeugnis-Auswertung

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 145), 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

METAL GEAR SOLID

Sie wollten schon immer ein Geheimagent sein? Sie wollten schon immer ein Spiel besitzen, bei dem es nicht nur um das sture Abballern von Gegnern geht? Worauf warten Sie denn noch! Bei diesem Spiel stimmt bis auf die etwas schwammige Steuerung alles.

Tim Tausch, PSZ-Leser

GRAFIK 92% SOUND 88% SPASS 90% LESER-WERTUNG **93%**

SOUL BLADE

Kampfsport-Fans aufgepaßt! Soul Blade besticht durch eine herausragende Grafik und ein geniales Gameplay, das Tekken 3 locker in den Schatten stellt. Und das alles zum Preis von einer Platinum-Version. Da kann es nur heißen: Zugreifen!

Klaus Aschenbrenner, PSZ-Leser

GRAFIK 89% SOUND 83% SPASS 90% LESER-WERTUNG **91%**

ELIMINATOR

Hier dreht sich alles um ein Raumschiff, das Roboter und andere Dinge zerstören muß, um zu gewinnen. Doch bei dem erhöhten Schwierigkeitsgrad und der mittelmäßigen Grafik vergeht einem schnell die Lust am Spiel.

Jens Neldner, PSZ-Leser

GRAFIK 71% SOUND 75% SPASS 60% LESER-WERTUNG **71%**

IHRE CHANCE

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

COMPUTEC MEDIA AG

PlayStation Zone

Kennwort: Neu im Regal

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

PLAY STATION ZONE

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

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH

Chefredakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rollcage

War bester Stimmung: Beinahe 2.000 Abonnenten, eine konstante verkaufte Auflage über 140.000 und nun die 2-CD-Ausgabe mit 148 Seiten!



FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:
Guardian's Crusade

Schaffte die mündliche Prüfung für das Jura-Staatsexamen mit Bravour und widmet sich nun voll und ganz der PlayStation Zone.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 28

Aktuelles Lieblingsspiel:
Ridge Racer Type 4

Erholte sich kürzlich im Urlaub vom Dauerstreß als PSZ-Redakteur und beendete Ridge Racer Type 4 innerhalb weniger Stunden.



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
UEFA Champions League

Arbeitet seit dem 1. Februar als Redakteur für die PSZ und überzeugte vom ersten Tag an mit guter Spielekenntnis und schönen Artikeln.



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 20

Aktuelles Lieblingsspiel:
Civilization I

Wollte für R-Type Delta unbedingt eine 90er-Wertung durchsetzen, scheiterte aber im argumentativen Duell mit Hans.



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Soul Reaver

War in London beim Iron Fist-Finale von Sony Computer Entertainment Europe und Namco dabei und riskierte für Fotos sein Leben.



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Global Domination

Liefert seine Artikel neuerdings per eMail bei Florian Brich ab und spart sich somit Anfahrtkosten und aufreibende Diskussionen mit selbigem.



MISTER X

Redakteur, 20-30

Aktuelles Lieblingsspiel:
???

Einen Platz haben wir noch! Wenden Sie sich mit aussagenfähigen Unterlagen (Foto, Zeugnisse, Probeartikel) an Hans Ippisch.

DER AUFTRAG

Die PlayStation Zone soll 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. 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 die Tips & Tricks.

TEST-SYSTEM

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



Technisch ist Namco ein Meilenstein gelungen, denn Ridge Racer Type 4 ist jederzeit flüssig, schnell und noch dazu quasi Pop-Up-frei.



Fernsehatsmosphäre: Vor dem Start erfolgen ein, zwei Kameraschwenks und ein Blick auf das traditionelle Nummerngirl.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Namco

RIDGE RACER TYPE 4



Der Tag der Abrechnung ist gekommen: Namco, der Begründer des Rennspielbooms auf der

PlayStation, schickt mit Ridge Racer Type 4 den bislang ernsthaftesten Anwärter auf den Thron von Gran Turismo an den Start und will die verloren gegangene Pole Position wieder an sich reißen.

Nachdem man sich am spektakulären Intro im besten Anime-Stil erfreut hat, wartet zunächst eine faustdicke Überraschung auf alle Ridge Racer-Veteranen – erstmalig in der Ge-

schichte der Serie wird ein Modus für zwei Spieler gleichzeitig per horizontalem Splitscreen geboten. Dieser ist phantastisch spielbar und kommt auch bezüglich der Technik ohne die sonst gängigen Probleme dieser Variante aus – Pop-Ups und Geschwindigkeitsverlust sind hier quasi nonexistent. Dazu gibt es noch die zum Standard gehörenden Time Trials und später noch die

Möglichkeit der Extra Trials, in denen man ein Rennen gegen einen absoluten Spitzenfahrer zu bestreiten hat. Diese Variante taucht aber erst auf dem Auswahlscreen auf, nachdem man die Meisterschaft, die hier den Namen Real Ra-

GRAN TURISMO HAT UNSERE PHILOSOPHIE IN BEZUG AUF GUTE RENN-SPIELE NICHT GERÄNDERT.

Motomi Katayama, leitender Designer von Ridge Racer Type 4

cing Roots 99 trägt, zumindest einmal gewonnen hat. Diese ist der zentrale Punkt des Spiels und soll auch langfristig motivieren.

Meisterhafte Meisterschaft?

Bei den Real Racing Roots '99 hat man sich zunächst einmal für den Rennstall seines Vertrauens zu entscheiden. Jedes Team steht dabei für einen bestimmten Schwierigkeits-

grad. Die optimale Wahl für Einsteiger ist dabei der Racing Club. Micro Mouse Mappy, ein Fall für Profis hingegen das Dig Racing Team. Irgendwo dazwischen liegen der Pac Racing Club und das Racing Team Solvalou. Ist hier die Wahl getroffen, hat man sich





Hier wird auf einer der schönsten Strecken, Heaven and Hell, in den Time Trials eine neue Bestzeit angestrebt. Die Außenansicht ermöglicht dabei eine gute Kontrolle über den Boliden.

noch für einen von ebenfalls insgesamt vier Fahrzeugherstellern (Assoluto, Lizard, Age Solo und Terrazi) zu entscheiden, wobei die Boliden, von denen es 45 Basismodelle gibt, sich primär bezüglich ihres Driftverhaltens unterscheiden. Wem die – für viele schwer zu beherrschenden – wilden Schlittereinlagen in den Vorgängern ein Greuel waren, der kann diesmal aufatmen, denn diese wurden in ihrer Heftigkeit deutlich entschärft. Hat man die Qual der Wahl hinter sich gebracht, so muß man sich in drei aufeinanderfolgenden Rennserien mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad durchzusetzen. Sind in der ersten nur zwei Rennen zu bestreiten, bei denen man mindestens Dritter werden muß, stehen im Finale vier Races an, die jeweils mit einem Sieg zu beenden sind. Vor Beginn einer neuen Serie wird man dabei jeweils mit einem deutlich schnelleren PS-Monster belohnt, um gegen die ebenfalls im-

mer schneller werdenden Gegner bestehen zu können – das Teilnehmerfeld besteht dabei aus jeweils acht Fahrern.

INFO VERGLEICH

1.	Gran Turismo	SCEE	94%
3.	Rage Racer	Namco	89%
13.	Ridge Racer Type 4	Namco	87%
21.	Ridge Racer Revolution	Namco	85%
24.	Ridge Racer	Namco	84%

An die Klasse von Gran Turismo reicht der neue Ridge Racer aufgrund der geringeren Langzeitmotivation nicht heran, die ersten beiden Teile der Serie kann er aber locker passieren. Wenn wir den Titel wertungstechnisch geringer einstufen als den direkten Vorgänger Rage Racer, dann nur aufgrund der Tatsache, daß dort die Möglichkeit, die Wagen zu tunen, gehaltvoller war als der hier präsente Karriere-Modus.

Die Strecken

Effektiv sollen acht Strecken im Lieferumfang von Ridge Racer Type 4 stecken, rein faktisch gesehen ist diese Zahl aber nicht korrekt, denn einige Circuits sind eigentlich nur Remixes von anderen Strecken, die einfach nur um neue Abschnitte erweitert wurden. Der Einstiegskurs ist der gutmütige Helter Skelter, der durch eine mondäne Metropole führt und sofort traditio-



Mittels eines intuitiven Editors können die Sticker der Fahrzeuge bearbeitet werden.



Zahlreiche, liebevolle Details abseits und über den Pisten wissen zu gefallen.

TEST RIDGE RACER TYPE 4



Menschen zum totlachen...

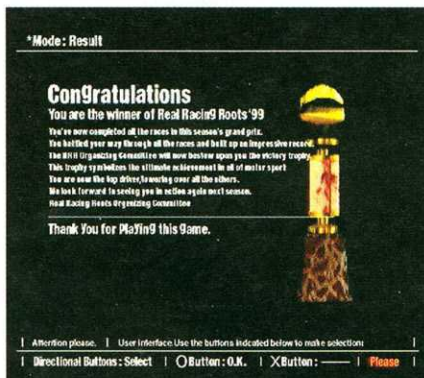
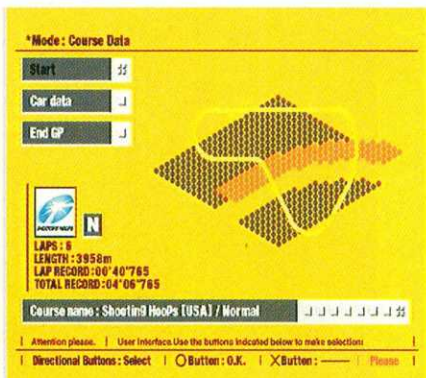


INFO DIE VORFAHREN



Die PlayStation kam... und mit ihr der erste Ridge Racer. Für die damaligen Verhältnisse mutete die Grafik spektakulär an und zauberte Spielhallenflair auf den Fernseher. Die Fachpresse überschlug sich seinerzeit mit Traumwertungen, auch wenn der Racer im Endeffekt nur eine einzige Strecke bot, die im späteren Verlauf durch einen neuen Abschnitt etwas verlängert wurde und es auch die Möglichkeit gab, sie spiegelverkehrt zu befahren. Der Nachfolger Ridge Racer Revolution hingegen konnte und kann weiterhin nur als wenig inspirierter Nachfolger angesehen werden, der zwar grafisch noch einen kleinen Zahn zulegte, aber das Manko der geringen Kursvielfalt wei-

terhin beibehält und effektiv sogar zu einem größeren Problem werden ließ, da der Circuit vom Design her bei weitem nicht an den direkten Vorfahrer herankam. Mit dem 1997 erschienenen Rage Racer änderten sich die Vorzeichen hier glücklicherweise, denn dort wurde nicht nur die Technik in bis dato kaum für mögliche gehaltene Höhen verfeinert, nein, auch die Anzahl der vorhandenen Pisten war für die Serie überaus bemerkenswert. Lange Zeit stellte Namco mit diesem Titel die Genreferenz, bis, ja bis Gran Turismo diese Position einnahm, die es bis heute innehat. Mit Ridge Racer Type 4 sollte nun eigentlich die erneute Wachablösung an der Spitze erfolgen.



Temporausch in Reinkultur: Das Finale der Meisterschaft, deren Gewinn auf der leichtesten Stufe kein Problem ist, findet auf dem schnellen Rundkurs Shooting Hoops statt.



Ein weiteres klassisches Markenzeichen der Serie ist natürlich auch in der neuesten Inkarnation präsent – zahlreiche Tunnel, in denen sich auch der Sound verändert, säumen die Kurse.

nelle Elemente der Serie zu bieten hat – so etwa Videoleinwände, auf denen Namco-Klassiker präsentiert werden, oder Flugzeuge respektive Hubschrauber, die durch den Screen gleiten. Das Finale hingegen findet auf dem pfeilschnellen Rundkurs Shooting Hoops statt, der für einen wahren Geschwindigkeitsrausch sorgt. Zuvor flitzt man noch über die Pisten Wonderhill, Edge of the Earth, Out of Blue, Brightest Nite und Heaven and Hell, die vom Anspruch her stetig zunehmen und optisch sehr

**NATÜRLICH IST DAS
DRIFTVERHALTEN VON
RRT 4 NICHT REALISTISCH,
ABER GENAU AUS DIESEM
GRUND MACHT ES JA SO
VIEL SPASS.**

Motomi Katayama,
Leitender Designer von Ridge Racer Type 4

abwechslungsreich in Szene gesetzt wurden. Ob lauschige Wälder, imposante Flughäfen und Hafengebiete oder Fahrten bei Nacht – alles wirkt wie aus einem Guß und wurde zudem mit einigen imposanten Spezialeffekten ausgeschmückt.

Grafischer Quantensprung?

Zu den fast schon zum guten Ton gehörenden Spiegelungen auf den Fahrzeugen – die aber nicht ganz an die Prachtigkeit von Gran Turismo herankommen – gesellen sich auch atemberaubende Blurreffekte der Rücklichter sowie ein technischer Rahmen, der die PlayStation fast an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit treibt, denn eine derart flüssige Engine, die zudem fast keine Blitzer oder Verzerrungen bietet, ist schon etwas Besonderes. Wären da nicht ganz sporadische Pop-Ups zu verzeichnen, hätte die Grafikwertung wohl vollkommen neue Dimensionen erreicht, aber auch so bekommt Ridge Racer Type 4 die dritthöchste Wertung, die wir je



Auf einigen Pisten ändert sich der Untergrund, ohne daß es merkliche Auswirkungen auf das Fahrverhalten hätte.



Ein kühnes Überholmanöver auf dem Kurs Wonderhill, der durch eine moderne, imposante Stadtkulisse führt.



Darf in einem Ridge Racer schon bald nicht fehlen: die Videoleinwand, auf der Namco-Klassiker, hier Dig Dug, eingeblendet werden.

für diesen Teilbereich vergeben haben. Eine Anmerkung zum Thema Soundtrack: Bis zum Redaktionsschluß war nicht in Erfahrung zu bringen, ob die endgültige deutsche Fassung noch neue Musik spendiert bekommt, unser Urteil bezieht sich daher auf die japanischen Originale, die zwar ein abwechslungsreiches Potpourri der verschiedensten Stilrichtungen darstellen, insgesamt aber eher seicht und belanglos sind.

Positives Finale

Zwei erfreuliche Nachrichten noch zum Schluß: Die deutsche Version bietet im Gegensatz zur japanischen Fassung nun doch eine Analogsteuerung – zumindest was das Lenken betrifft. Dazu gibt es als Bonus eine zweite CD, die Demos von Libero Grande und Ace Combat 3 sowie eine absolut flüssige (50 Frames), hochauflösende Version von Ridge Racer beinhaltet. Besonders die letztere Zugabe ist nicht nur für Nostalgiker ein gefundenes Fressen...

Marco Marzinkowski



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MARCO

Um ehrlich zu sein, habe ich mir damals die PlayStation nur gekauft, um endlich Ridge Racer auf dem heimischen Fernseher spielen zu können. Auf den lauen zweiten Aufguß habe ich verzichtet, bevor dann beim Ridge Racer meine Faszination und Begeisterung kaum noch Grenzen kannte. Sie merken schon, ich gehöre effektiv zur perfekten Zielgruppe des neuen Namco-Flitzers und kann dem Teil mit ruhigem Gewissen einen Hit verpassen, auch wenn es leider nicht gereicht hat, um Gran Turismo von der Spitze zu verdrängen. Natürlich ist die Grafik genial und wenn man von marginalen Pop-Ups einmal absieht, ist aus der PlayStation wohl nicht mehr herauszukitzeln. Die Steuerung kann ebenfalls überzeugen, zumal man im Gegensatz zur japanischen Fassung auch (halb)analog über die Pisten flitzen kann und somit für diese Art der Kontrolle nicht auf das – optional im Bundle erhältliche und gewöhnungsbedürftige – JoGcon angewiesen ist. „Wenn das alles so ausgereift und toll ist, warum erhält der Titel dann keine 90% oder mehr?“, mögen Sie vielleicht zu Recht fragen. Nun, der wesentliche Aspekt für das verfehlt Erreichen oder Überschreiten der 90er-Hürde ist das Fehlen einer echten, langfristigen Motivationskurve. Natürlich ist der Meisterschafts-Modus an und für sich eine feine Sache, aber wenn man diesen auf der leichtesten Stufe schon nach sehr, sehr kurzer Zeit durchgespielt hat, bleibt halt ein bitterer Nachgeschmack auf der Zunge. Schön und gut, daß für oftmaliges Durchspielen auf höheren Stufen neue Streckenabschnitte hinzukommen oder man coole Bonusvehikel freischalten kann, aber komplett neue Kurse wären hier eindeutig vorzuziehen gewesen. Somit ist Ridge Racer Type 4 nicht DAS Rennspiel für die Ewigkeit, sondern nur ein auf neuen Hochglanz polierter Serientäter, der sich aber durch den 2-Spieler-Modus per Splitscreen und die feinen Boni (Ich liebe den Ur-Ridge Racer!) dennoch eine deutliche Empfehlung verdient.

TEST ERGEBNIS

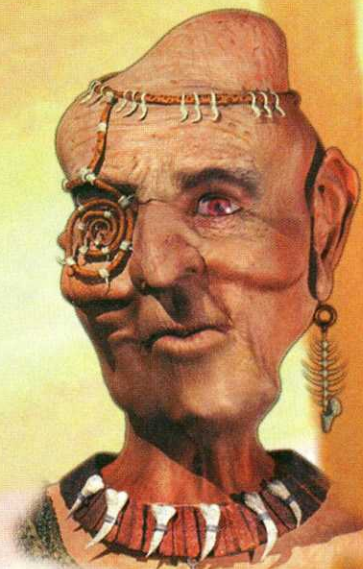
Technisch blitzsauberer Kult-racer, der grafische Maßstäbe setzt und auch steuerungstechnisch rundum überzeugen kann.

Titel	Ridge Racer Type 4
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	4 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	8 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Namco
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	16. April

GRAFIK 90% SOUND 79% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 87%

TEST RIDGE RACER TYPE 4

PLAYSTATION ZONE 04/99



Mutanten zum in die Grimasse schneiden...



Strategie, 1 Spieler, Electronic Arts

POPULOUS: THE BEGINNING



Das Spiel Populous erschien erstmals 1989 auf dem Amiga und verblüffte damals mit der innovativen Idee, die Spielewelt als Gott zu beherrschen. Nun kommen auch PlayStation-Besitzer in den Genuß, in die Rolle eines allmächtigen Wesens zu schlüpfen, um die Geschichte eines munteren Völkchens zu leiten.



Zu Beginn befinden sich die Schamanin und ihre Gefolgschaft in der Reinkarnations-Arena.

Da jeder einmal klein angefangen hat, verkörpern Sie zu Beginn des Spiels eine geheimnisvolle Schamanin. Sie ist die Anführerin eines Volkstammes und besitzt darüber hinaus die Gabe, Magie anwenden zu können. Ihre Bestimmung ist es, Allmächtigkeit zu erlangen und somit unsterbliche Herrscherin über alle Lebewesen zu werden. Auch hier hat der liebe Herrgott jedoch vor den Erfolg den Schweiß gesetzt. Und so muß sich die Superfrau nebst ihrer hörigen Gefolgschaft im Sonnensystem durchkämpfen, um zum Ziel zu gelangen. Dabei setzt sie auf ihr magisches Wissen und rekrutiert aus ihrem Volk schlagkräftige Armeen.

Es ist nicht leicht, eine Göttin zu werden...

Die Spiellandschaft ist in 3D dargestellt und wird aus einer isometrischen Draufsicht präsentiert. Für einen schnellen und unkomplizierten Einstieg in die mystischen Echtzeit-Populous-Welten wählen Sie das Tutorial, in dem Ihnen per Sprachausgabe die wichtigsten Elemente der Steuerung anschaulich erläutert werden. Haben Sie sich mit der Bedienung vertraut gemacht, starten Sie ihre göttliche Mission auf dem ersten Planeten. In der Besprechung werden Sie auf Besonderheiten der jeweiligen Welt aufmerksam gemacht und ein kurzer Flug über die Landschaft zeigt Ihnen wichtige Punkte, denen Sie auf jeden Fall einen Besuch abstatten sollten. Nach und nach bauen Sie Behausungen für Ihre Anhängerschaft. Diese dankt es Ihnen, indem sie sich munter vermehrt und somit mehr Arbeiter zur Verfügung stellt. Zeigen sich die erbauten Hütten anfangs noch recht klein, gehen die Minis schon nach kurzer Zeit zum Ausbau des Ei-



Beherzt stürzen sich die Truppen in den Angriff auf das feindliche Nachbardorf.



Auf der Übersichtskarte erkennen Sie wichtige Aktivitäten.

genheims über. Gebäude werden jedoch nicht nur zur Aufzucht des Nachwuchses genutzt, mit genügend Platz lassen sich auch große Kasernen errichten, in denen aus friedfertigen Handwerkern unerschrockene Söldner gemacht werden. In zuvor erbauten Tempeln können Sie ihre Arbeiter zu Priestern weihen; diese entfalten beim Zusammentreffen mit wilden Eingeborenen oder feindlichen Truppen genügend Überzeugungskraft, um sie Ihrem Volk einzugliedern. Der wichtigste Effekt einer

DETAILLIERTE GRAFIK UND PASSENDE MUSIKUNTERMALUNG MACHEN POPULOUS: THE BEGINNING ZU EINEM SPIEL MIT TOLLEM AMBIENTE.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

stetig wachsenden Mikro-Population ist die Produzierung des Manas. Dieser Stoff ist notwendig, damit die Schamanin ihre magischen Kräfte voll ausschöpfen kann. Sowohl die Stammesführerin als auch das gemeine Fußvolk beten verschiedene Artefakte an. Als Ergebnis erhalten Sie Bonus-Zaubersprüche oder Ereignisse wie plötzlich auftauchende Brückenverbindungen zwischen Inseln.

Mikro-Kosmos

Besonderes Augenmerk sollte die Schamanin auf die sogenannten Grüfte des Wissens haben, da in diesen Geheimnisse wie neue Zaubersprüche oder neue Gebäudepläne enthalten sind. Die Grüfte befinden sich meist gut geschützt im Feindesland. Bei einem Angriff



Wurde eines der Artefakte erfolgreich angebetet, werden Sie mit einem schönen grafischen Effekt belohnt.

INFO ANBETUNGSWÜRDIG

Im Spiel sind drei Arten von Artefakten enthalten, die ihre Geheimnisse erst nach der Anbetung preisgeben.



Obelisk: Dieser kann nur von der Schamanin angebetet werden, als Folge werden wichtige Ereignisse ausgelöst.



Versteinerter Kopf: In diesem ist entweder ein Bonus-Zauber oder ein Gebäude enthalten. Er kann auch vom gemeinen Volk angebetet werden.



Totempfahl: Löst einen Zauber aus, der Ihrem Stamm bei der Welteroberung Vorteile verschafft.

auf ein feindliches Dorf kann man entweder die rohe Gewalt der Untertanen nutzen oder aber auf das Sortiment der Zaubersprüche zurückgreifen. Haben Sie genug Mana, können Sie Plagen biblischen Ausmaßes auf Ihre Gegner loslassen. Von der Insektenplage über einen verheerenden Blitzschlag bis zum Erdbe-



Aus dieser Baustelle wird bald ein stattlicher Tempel hervorgehen. In diesem können dann Priester ausgebildet werden.



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...





MEIN FAZIT: SEHR GUT

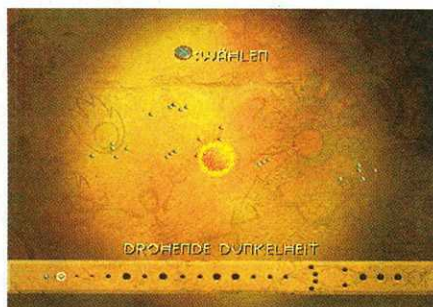
JENS

Die Spielwelt hat man als Stammesführerin aufgrund der übersichtlichen und einfach zu handhabenden Menüleisten jederzeit fest im Griff. Die Grafik ist für einen Strategietitel gut gelungen und mit zahlreichen Details gespickt. Die netten Soundeffekte sind ebenfalls gelungen und verdichten die Atmosphäre zusätzlich. Neben dem Geld für das Spiel sollten Echtzeit-Strategen aber noch an die Anschaffung diverser Memory Cards denken, da ein Spielstand 15 (!) Blöcke verbraucht und nerviges Warten erfordert. Profis haben aufgrund der leider nur 25 Missionen nicht allzu lange ihren Spaß im Sonnensystem und auch etwas mehr Vielfalt bei den Missionen hätte nicht geschadet.

POPULOUS: THE BEGINNING BIETET EINSTEIGER-FREUNDLICHES, AUSGE-REIFTES GAMEPLAY MIT INNOVATIVEN IDEEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

ben stehen Ihnen 16 verschiedene Magiesprüche zur Verfügung. Die Zaubersprüche sind jedoch nur begrenzt einsetzbar und müssen unter Gebrauch des Manas nachgeladen werden. Da die Sprüche begrenzte Reichweiten haben, sollte sich die Herrscherin nach Wachtürmen umschauen oder einen Ballonflug unternehmen, um von dort einen Magie-Angriff starten zu können. Haben Sie schließlich die Anführerin des feindlichen Stammes zur Strecke gebracht, geht es auf den nächsten Planeten. Schon nach kurzer Zeit fühlt man sich in dem Mikro-Sonnensystem von Populous: The Beginning heimisch. Es macht



Die Monde des Sonnensystems stehen für die einzelnen Levels des Spiels.



Das Nachbardorf wird durch Wachtürme abgesichert.



In den Tempeln werden aus fleißigen Arbeitern Priester. Rechts am Bildrand erkennt man die Leiste, die Ihnen einen Überblick über verfügbare Gebäude verschafft.

Spaß, die knuffigen Mini-Untertanen beim Erfüllen der erteilten Aufträge zu beobachten. Da werden Bäume gefällt, Gebäude errichtet und ab und zu dringt das herzige Schreien neugeborener Babys durch das Dorf. Auch der lustige Tanz ums Lagerfeuer wurde mit Detailliebe dargestellt. Mit Hilfe der R/L-Tasten dreht man die 3D-Umgebung fließend in alle Richtungen, um den nötigen Überblick zu behalten. Der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an und ermöglicht auch neuen Fans des Genres, sich mit der Materie vertraut zu machen. Schnell beherrscht man die gut gelösten Steuerungselemente des Games und kann munter das eigene Dorf ausbauen oder mit der Schamanin unvorsichtigen Dörflern der Gegenseite per Feuerball den Mini-Hintern verbrutzeln. Bei einer virtuellen Umrundung der Weltkugel schaut man dem regen Treiben der gegnerischen Seite zu und späht Schwachpunkte aus. Das Gameplay bietet zahlreiche Varianten, die Auseinandersetzung der Völker zu bestreiten. So kann man entweder auf Truppenstärke und Kampfeskraft der

INFO VERGLEICH

1. WarCraft 2	EA/Blizzard	92%
4. Worms	Team 17/Ocean	88%
6. Populous: The Beginning	EA/Bullfrog	84%
13. The Unholy War	Eidos Interactive	75%
20. Z	GT Interactive/Bitmap Brothers	63%

An die Top 5 des Strategiegenres kommt Populous: The Beginning zwar aufgrund der nicht sehr zahlreichen und ähnlich strukturierten Szenarien nicht ganz heran, für Genreliebhaber ist der Titel aber trotzdem ein Muß.

eigenen Truppe setzen oder Mana für den Einsatz der magischen Fähigkeiten sammeln, um den Gegner mit gnadenlosen Magie-Attacken in die Knie zu zwingen.

Jens Quentin

TEST ERGEBNIS

Populous: The Beginning hat ein durchdachtes Gameplay mit guter Steuerung, detaillierter Grafik und stimmiger Musik zu bieten. Den Weg an die Genrespitze verhindern nur die geringe Levelanzahl sowie die mangelnde Abwechslung bezüglich der zu erfüllenden Aufgaben.

Titel	Populous: The Beginning
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	11. März 1999

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
82%	80%	86%	84%

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

1,5



84 %



85 %



Action-Adventure, 1 Spieler, Activision

T'AI FU

Eigentlich sollten die Abenteuer um den flotten Tiger T'ai Fu ja schon im letzten November für Furore sorgen, da Steven Spielberg – der Besitzer von Dreamworks Interactive – mit der Produktqualität aber nicht zufrieden war, wurde das action-lastige Spektakel nochmals kräftig überarbeitet. Eines sei bereits jetzt verraten: Dieser Aufwand hat sich gelohnt.



Angesiedelt ist die Story im China der grauen Vorzeit, wo T'ai Fu, der letzte Überlebende eines mächtigen Kriegerclans, das Volk von der Unterjochung durch den finsternen Drachenmeister befreien will. Nebenbei muß der getigerte Held auch noch seinen guten Namen retten – er wird nämlich zu Unrecht für die Ermordung der ehrwürdigen Panda Monks verantwortlich gemacht. Sie schlüpfen natürlich in die Rolle des ungewöhnlichen Charakters und müssen sich

durch zwanzig große, abwechslungsreiche Levels – siehe hierzu auch den Extrakasten – schlagen, wobei dem Wort „schlagen“ in der Tat enorme Bedeutung zukommt. Obwohl T'ai Fu nämlich vom Ambiente und der weiterführenden Story her wie ein klassisches Action-Adventure anmutet, entspringt der Kern dabei doch eher Spielen vom Kaliber Fighting Force oder Ninja –



Markante Konstruktionen und feine Lichteffekte sind ein Markenzeichen von T'ai Fu.

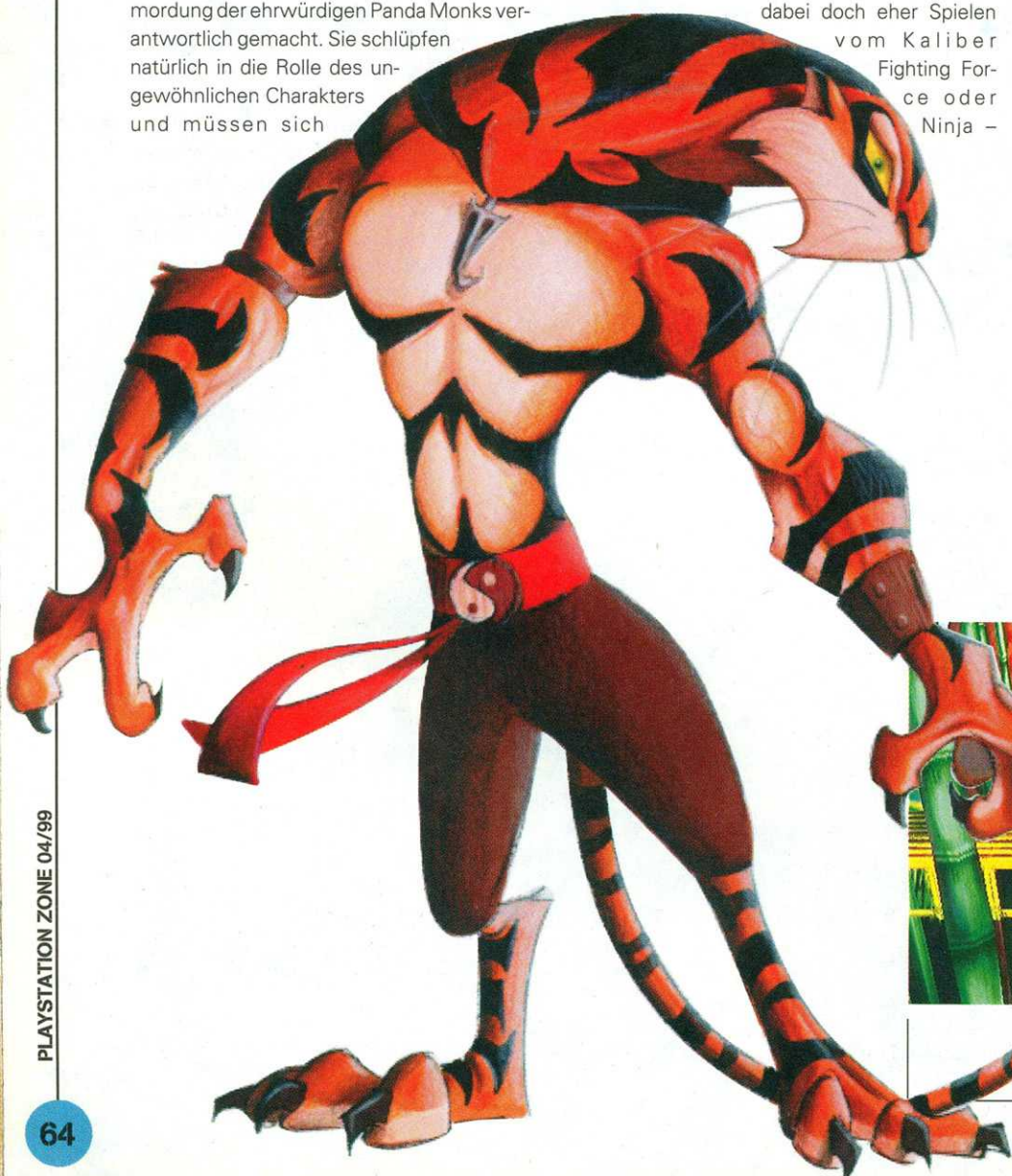
irgendwelche auflockernden Rätsel sind dabei nicht präsent, sondern nur Prügeleinlagen satt.

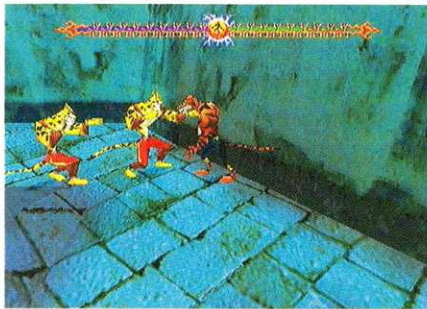
Übung macht den Tiger

Bevor es losgeht, kann man sich in einem kleinen Trainingsareal zunächst mit der grundsätzlichen Steuerung vertraut machen. Dabei handelt es sich aber wirklich nur um die absoluten Basismoves, denn im Laufe des Spiels lernt T'ai Fu gehörig dazu – hierzu aber später mehr. Analog oder digital kann unser getigerte Held durch diese und die anderen Stufen geleitet werden, mit dem Rechteck-Button schlägt T'ai Fu um sich, mit X kann er springen und nach Gegenständen greifen – und gegebenenfalls damit zu werfen – ist mit der Kreistaste möglich. Das Abblocken von Angriffen hingegen wird durch das Dreieck bewerkstelligt, wobei dieser Taste eine Doppelfunktion zukommt – sind Sie im Besitz der mystischen Chi-Kräfte, können Sie hiermit eine dieser Zusatzfähigkeiten auswählen und dann mit L1 abfeuern. Mit R1 können Sie in die Hocke gehen und mit dem R2-Button schließlich bei Bedarf die Gegnerschaft anmachen und beleidigen, um sie in Rage zu bringen.



Sporadisch stoppt das Scrolling und in einem Standbild muß eine bestimmte Anzahl an Gegnern besiegt werden, damit es weitergeht.





Diese Leoparden ähneln vom Körperbau her unserem Helden und vertragen einige Schläge.



Auch die chinesische Mauer wird im Laufe des Spiels unsicher gemacht.



Autsch – gleich wird T'ai Fu mir den Schädel vor den Gong im Hintergrund knallen.

INFO VERGLEICH

14.	T'ai Fu	Activision	83%
18.	Ninja – Shadow of Darkness	Eidos	82%
33.	Fighting Force	Core Design	78%
61.	The Crow – City of Angels	Acclaim	71%
66.	Fantastic Four	Acclaim	69%

Was hier in der Tabelle eigentlich nur Platz 14 darstellt, ist effektiv doch eine hohe Auszeichnung, denn unter den Spielen mit ähnlicher Auslegung wie T'ai Fu ist der flotte Tiger eindeutig die Nummer 1. Ninja und Fighting Force können mit der guten Technik nicht mithalten, während die Titel The Crow und Fantastic Four noch dazu spielerische Defizite aufweisen.

Kämpfen, kämpfen, kämpfen

Dank der dynamischen Kameraführung, die Sie durch die einzelnen Passagen geleitet, versprüht T'ai Fu fast schon Kinoflair. Erfreulich auch, daß zumeist der richtige Blickwinkel geboten wird – nur in Einzelfällen verliert man schon mal etwas den Überblick. Die diversen Gegner stellen sich Ihnen dabei in den Weg, so etwa verschiedene Schlangen, mutierte, riesige Ratten und Leoparden, die bis auf ihre farbliche Gestaltung fast schon

wie Zwillingbrüder des Tigers anmuten.

Wie in einem reinerassigen Beat 'em Up haben Sie sich gegen diese Kreaturen zur Wehr zu setzen, wobei geschickte Kombinationen und die Verfeinerung des eigenen Kampfstils jederzeit möglich sind. Laut Hersteller stehen gar satte 100 Angriffstechniken zur Verfügung – fleißiges Experimentieren lohnt sich also, zumal in einigen Levels bestimmte Taktiken ein Weiterkommen leichter machen. Welche die jeweils geeignete ist, wird vor Beginn eines Levels eingeblendet. Sporadisch eingestreute Check-



Bis zum ultimativen Kampf gegen den Drachenmeister hat man zwanzig sehr abwechslungsreiche Levels zu bestehen.

T'AI FU BELEGT EINDEUTIG, DASS DIE FIRMA VON UND UM STEVEN SPIELBERG NICHT NUR GUTE FILME FABRIZIEREN KANN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

INFO DIE LEVELS

Auf dem Weg zur finalen Konfrontation führt der Weg Sie und T'ai Fu in sattem 20 Levels unter anderem zu einem dichten Dschungel, modrigen Ruinen, morschen Brücken, Kreuzungen, finsternen Höhlen, Baumwipfeln, einem Piratenschiff, riesigen Berggebieten und anderen abwechslungsreichen Örtlichkeiten, die so schnell keine Langeweile aufkommen lassen.



Der Wald von Bamboo



Die Tiger-Ruinen



Kanalisation



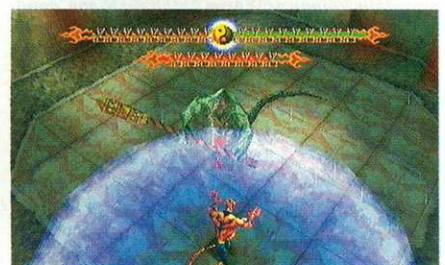
Piratenschiff



Bergmassiv



Kreuzung



Die Chi-Kräfte sind nicht nur hilfreich im Kampf gegen die gegnerische Brut, sondern zudem auch grafisch prächtig.



Der Ausgangspunkt des Action-Adventures ist der Dschungel von Bamboo.



Diese schmutzige Karte ist das Verbindungselement der einzelnen Levels.

DANK DES GERADLINIGEN GAMEPLAYS IST T'AI FU AUCH FÜR EINSTEIGER EINE FEINE SACHE.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

den Sie vernichtend schlagen müssen. Erleichtert werden diese und andere Fights durch das Aufsammeln von speziellen Goodies, die unseren Protagonisten mit einem Schutzschild ausstatten, seinen Energiehaushalt auffrischen oder ihm die Macht über die oben bereits erwähnten Chi-Kräfte verleihen. Die Aktivierung dieser löst eine gewaltige Energiewelle aus, die alle Gegner im Umfeld vernichtet oder zumindest zu einem gewaltigen Energieabzug bei ihnen führt – außer natürlich bei den mächtigeren Kreaturen, die da doch etwas härter im Nehmen sind. Ähnlich wie bei



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Besser spät als nie: Die Zeit, die man sich fürs Feintuning genommen hat, hat sich gelohnt, denn die im Preview bemängelten Clippingprobleme wurden nahezu komplett ausgemerzt, wie auch die ganze Grafik noch plastischer und detaillierter wirkt als in den früheren Fassungen. Gameplaytechnisch gibt es ebenfalls keinen größeren Anlaß zur Klage, denn die Levels sind abwechslungsreich, die Gegner vielfältig und die Steuerung präzise. Wenn ich nicht ganz zufrieden bin, dann eigentlich nur aus einem Grund: Trotz des interessanten Combo-Systems, welches durchaus zum Experimentieren verleitet, ist das Basiskonzept des Spiels einen Tick zu geradlinig ausgefallen. Hätte man sich bei Dreamworks Interactive noch um ein paar intelligente Rätsel bemüht, wären noch ein paar Prozentpünktchen mehr drin gewesen. Aber okay, diese hat man sich vielleicht schon für einen potentiellen Nachfolger aufgespart...



In einigen Stufen bietet sich für ein leichteres Durchkommen ein bestimmter Kampfstil an, der vor dem Level fairerweise angezeigt wird.

Titeln vom Kaliber Final Fight und Co. ist es ferner noch möglich, Gegenstände wie Vasen aufzunehmen, um sie der Gegner vor die Birne und andere Körperteile zu knallen. Garniert wird das brachiale Geschehen durch Jump&Run-Kost und kleinere Schwimmeinlagen, die aber eher ergänzenden Charakter haben.

Grafische Opulenz?

Für die Optik wurde dabei ein spezielles Verfahren von Dreamworks Interactive verwendet, welches Morph X heißt und feine Spezial- und Lichteffekte auf den Fernseher zaubern soll und auch tut. So wirken speziell die brillant animierten Wasserfälle, die in Echtzeit berechneten Lichteffekte und die Darstellung der Chi-Power absolut genial, ebenso wie auch die Ausarbeitung von markanten Gebäuden (Pagoden, Tempel etc.) sehr überzeugend geworden ist. Daß beim Scrolling dabei nicht immer der richtige Blickwinkel getroffen wird, ist zwar ärgerlich, fällt hier aber nicht so stark ins Gewicht, daß es dem Spielfluß abträglich wäre. Überaus dienlich für die Erzeugung einer orientalischen, stimmungsvollen Atmosphäre ist darüber hinaus der Soundtrack, der eine gute Mischung aus exotischen, ungewöhnlichen und dramatischen Stücken bietet und kurz vor dem Finale sogar mit kleinen Gesangseinlagen aufwartet. Neben den typischen Schlaggeräuschen und dem Knurren, Stöhnen und Schreien des Protagonisten und der anderen Charaktere wurde auch an eine deutsche Sprachausgabe gedacht, die zu meist in den weiterführenden Zwischensequenzen ertönt und handwerklich sauber ist, insgesamt aber nichts Spektakuläres darstellt. Abschließend sei noch erwähnt, daß bei T'ai Fu kein „echtes“ Blut fließt – der Lebenssaft wird in diesem Titel grün dargestellt.

Marco Marzinkowski



Die Story wird in Zwischensequenzen weitergesponnen, die in der Spielgrafik erstellt wurden.

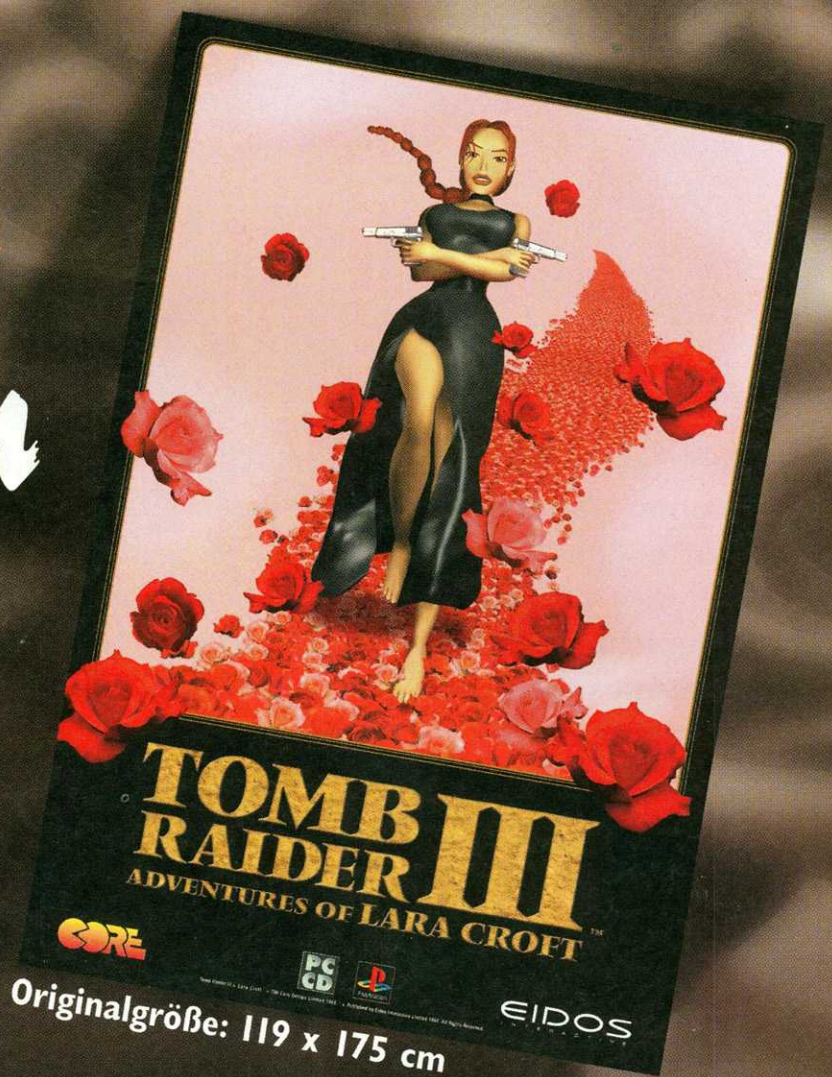
TEST ERGEBNIS

Ein erfreulich frischer Action-Titel, der durch die kleineren Beat 'em Up-Anleihen noch dazu eine besonders schmackhafte Würze verliehen bekommt. Da auch die Steuerung überzeugen kann und der technische Rahmen ansprechend gelungen ist, kann dem Titel eine verdiente Empfehlung ausgesprochen werden, auch wenn man durchaus das eine oder andere Rätsel hätte einstreuen können.

Titel	T'ai Fu
Genre	Action
Spieler	1 Spieler
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	20
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Dreamworks Interactive
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	26. März

GRAFIK 87% SOUND 80% SPASS 82% GESAMT-WERTUNG **83%**

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)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PlayStation Zone jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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!

Action-Adventure, 1 Spieler, Infogrames

ASTERIX

Wohl jeder hat schon einmal einen Comic mit dem gallischen Nationalhelden gelesen oder im Kino über die trottelligen Römer gelacht. Daß Asterix inzwischen schon 40 Lenze auf dem Buckel hat, sieht man ihm wirklich nicht an. Er springt und läuft immer noch quietschfidel mit seinem etwas dicklichen Kumpan Obelix durch die an sein Dorf angrenzenden Wälder, um diese von Römern freizuhalten. Bei dieser Umsetzung hat Infogrames versucht, den Charme und das Flair der Comics im Spiel zu integrieren.



Auch im Spiel werden die Römer wieder kräftig auf den Arm genommen.

Als der gute Miraculix die Zutaten für seinen berühmten Zaubertrank zusammenstellt, bemerkt er mit Sorge, daß zehn Zutaten für das traditionelle Gebräu fehlen. Diese sind rund um das Heimatdorf im ganzen Land verstreut und wie wir alle vom Lesen der Comics des Zeichners Uderzo wissen, befinden sich die gesamten Ländereien außerhalb des Dorfes fest in römischer Hand. So machen sich Asterix, sein Freund Obelix sowie der Druide Miraculix daran, die unter Cäsars Herrschaft stehenden Truppen zu vertreiben, um an die dringend benötigten Zutaten zu gelangen. Nach einem schönen Intro im traditionellen Comic-Stil entscheiden Sie sich für eine von vier Sprachen, der Schwierigkeitsgrad kann in drei Stufen variiert werden. Das Spiel präsentiert sich als eine Mischung aus Strategie-Elementen und einem Actionteil, in dem es auf Geschicklichkeit und Kampfkraft ankommt.

Die gallischen Strategien

Am Anfang des Spiels sehen Sie eine Landkarte, die die insgesamt 82 Länderteile darstellt und Ihnen eine Übersicht verschafft. An dieser Stelle erkennt man die scheinbar aussichtslose Lage des kleinen Gallierdorfes im Westen des Landes. Während Sie nämlich gerade mal den Teil des Landes innehaben, auf dem das Dorf steht, besetzen die Römer die restlichen 81 Gebiete. Dies gilt es durch taktisches Geschick und strategisches Vorgehen zu ändern. Das Geschehen auf der Karte läuft rundenbasiert ab, Sie beginnen die Schlacht um die wichtigen Zaubertrank-Zutaten mit Miraculix. Dieser sorgt für die Verteilung von vorhandenem Zaubertrank an die stationierten gallischen Truppen, damit diese für spätere Auseinandersetzungen mit den Römern gut gerüstet sind. Obelix präsentiert sich auch in diesem Spiel als der Mann fürs Grobe. Er hat dafür Sorge zu tragen, daß die Gallier nach und nach mehr Ländereien dazugewin-

**DIE GUTEN ANSÄTZE UND IDEEN
DES SPIELS WURDEN LEIDER
NICHT KONSEQUENT IN ALLEN
BEREICHEN UMGESETZT.**

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

nen. Dazu holt er sich die nötigen Portionen des Tranks, in den er als Kind hineingefallen ist. Haben Sie genug Angriffskraft für einen Kampf mit den Römern beisammen, führen Sie als Obelix die Truppen in einen kurzen, aber heftigen Konflikt, in dem neben Fäusten auch gleich die un-

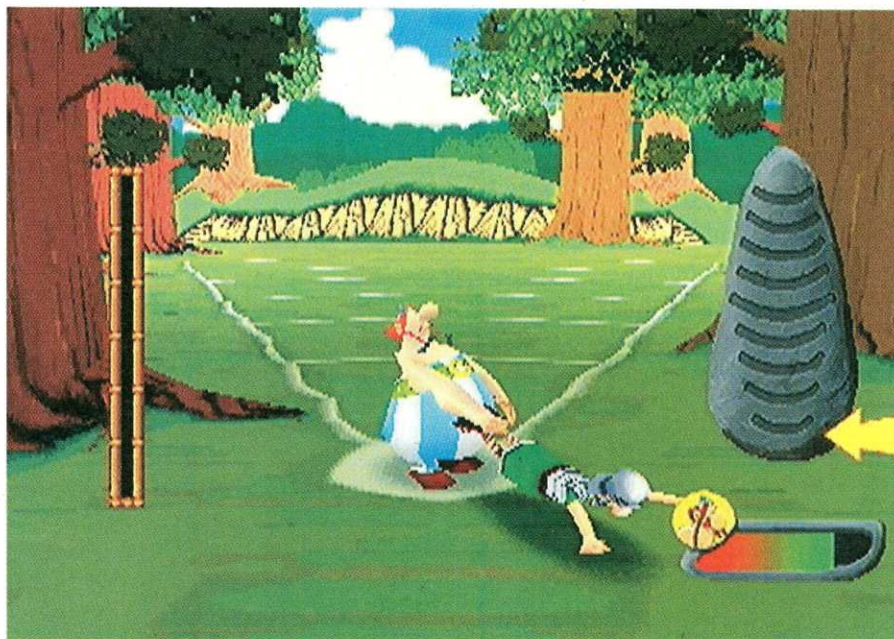


Dieses Bild aus dem schön gestalteten Intro zeigt das dynamische Duo.

terlegenen Truppen fliegen. Dabei gilt es zu beachten, daß nur unmittelbar in Nachbarschaft zum eigenen Gebiet liegende Römlager angegriffen werden können. Je nach Verteidigungskraft der Gegner ziehen Ihre Truppen siegreich ins neu eroberte Landstück und schlagen dort ihr Lager auf oder kommen ordentlich vermöbelt zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Der clevere Asterix nutzt seine Schnelligkeit, indem er die zur Verfügung stehenden Ressourcen auf die einzelnen, von Galliern besetzten Gebiete verteilt. Die Verteilung kann ebenfalls nur an direkt angrenzende Lager erfolgen. Hier sollte man ein Auge auf die Truppenbewegungen der Römer haben, um an strategisch wichtigen Punkten genügend Abwehrkräfte gegen einen möglichen Römerüberfall zu sammeln. Zu den strategisch wichtigsten Punkten zählen die Ländereien, in denen sich die begehrten Zaubertank-Zutaten befinden. Es steht Ihnen je nach Schwierigkeitsgrad eine begrenzte Anzahl von Zaubertank und Spielzügen pro Runde zur Verfügung. Haben Sie Ihre Spielzüge mit allen drei Charakteren beendet, beginnt der Computer unter dem Oberbefehl von Cäsar mit seinen Truppenbewegungen. Mit Hilfe einer Übersichtskarte verschaffen Sie sich einen besseren Eindruck von der Truppenstärke der Römer. Darüber hinaus werden hier die bis dato erkämpften Hauptzutaten angezeigt. Nach Bedarf können Sie jederzeit den Spielstand speichern.

Flinke Beine und Muckis bevorzugt

Immer dann, wenn Sie mit dem gallischen Heer eines von sieben speziell gekennzeichneten Landstücken erobern wollen, erfolgt der Wechsel in den Action-Mode. In diesem Teil des Spiels sind weniger Hirnschmalz, dafür



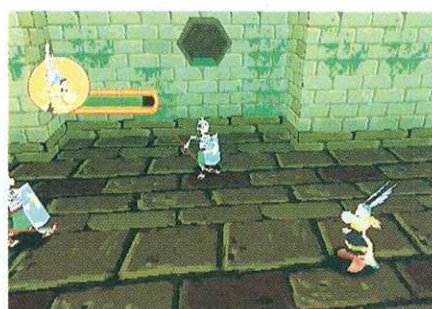
Eine wirklich innovative Sportart als Vorschlag für die nächste Sommer-Olympiade.

aber gute Reaktionen und schnelle Fäuste vonnöten. In den grafisch unterschiedlich gehaltenen Regionen geht es primär darum, die am Levelende befindliche und dringend benötigte Zutat für den Zaubertank einzusacken. Oben links am Bildrand wird angezeigt, wieviel Lebensenergie der Spielfigur auf dem Weg durch die feindlichen Lokalitäten zur Verfügung steht. Asterix und Obelix können springen, sprinten oder durch Ducken einer Feindattacke ausweichen. In bestimmten Level-Passagen tauchen allerlei finstere Genossen auf, um Sie am Weiterkommen zu hindern. Dieser können Sie sich nur im Rahmen einer herzhaften Keilerei entledigen, wobei Sie es

häufig gleich mit mehreren Gegnern auf einmal zu tun bekommen. Sowohl Asterix als auch sein beliebter und somit schwerfälligerer Kamerad verteilen entweder Fausthiebe oder packen ihre Gegner und schleudern sie zu Boden. Ein Angriff aus dem Sprung heraus ist ebenfalls möglich. Besonders verheerende Wirkung entfaltet der Spezialschlag. Dieser sollte aber sparsam eingesetzt werden, da er an der Lebensenergie unserer Lieblingsgallier zehrt. Auf dem Weg durch die Levels sammeln Sie Münzen auf und laben sich an spärlich verteilten Heilungstränken, um die Lebensenergie aufzufrischen. Zertrümmerte Kisten und Truhen hinterlassen ebenfalls Münzen oder



Für einen neuen gallischen Rekord dürfte diese Leistung nicht ausreichen.



Auch in der Kanalisation kann Asterix der Konfrontation nicht aus dem Weg gehen.

INFO ASTERIX AUS ALLEN LAGEN

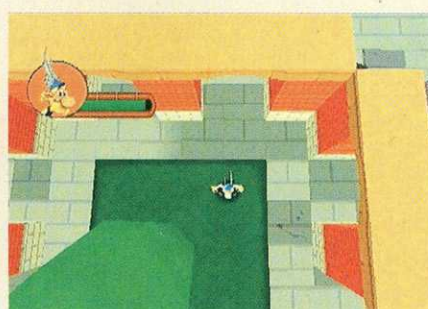
Je nach Spielsituation wechselt im Spiel die Perspektive – hier eine kleine Auswahl:



In diesem Abschnitt des Spiels betrachten Sie Asterix aus der isometrischen Ansicht.



In dieser traditionellen, seitlichen Ansicht sind die Figuren groß dargestellt.



Auch die Vogelperspektive kommt im Spiel zum Einsatz, sie bietet optimalen Überblick.

INFO VERGLEICH

1.	Tomb Raider III	Core Design	91%
18.	A Bug's Life	SCED	76%
23.	Asterix	Infogrames	73%
24.	Herc's Adventure	LucasArts	70%
28.	O.D.T.	Psygnosis	65%

Innerhalb dieser Rubrik ist Asterix wohl am besten mit Herc's Adventure zu vergleichen. Im direkten Vergleich dieser Titel schneidet der kleine Gallier etwas besser ab als Kollege Herkules.

Energie. Clevere Spieler nutzen die Besonderheiten der Umgebung, so können Sie beispielsweise tumbe Römer an eine Stelle locken, an der ein riesiger Felsbrocken durch

bis zum Levelende geschafft und das fehlende Mittel für den Zaubertrank erreicht, gewinnt man auf der Strategiekarte dieses Gebiet dazu. Ist die Lebensenergie vor dem Ziel aufgebraucht, fällt das Gebiet an die Römer zurück. Zu den Schauplätzen zählt neben einem römischen Camp und dem Wald auch eine Piratenstadt, in der üble Freibeuter unsere Helden erwarten. Besonders witzig ist ein Abschnitt, in dem Obelix einer seiner Lieblingsportarten, dem „Römerweitwurf“, nachgeht.

ASTERIX VERBLÜFFT ALS WITZIGE MIXTUR AUS ZWEI GRUNDVERSCHIEDENEN GENRES, DIE MIT UNTERSCHIEDLICHEM ERFOLG REALISIERT WURDEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

das Bild rollt. Die Prügeleinlagen wechseln sich mit kleinen Geschicklichkeitsprüfungen ab. So gilt es, im richtigen Moment auf ein treibendes Floß zu gelangen oder beim Sprung über gähnende Abgründe das richtige Timing an den Tag zu legen. Je nach Abschnitt wird die Ansicht auch innerhalb eines Levels munter gewechselt, die Darstellung der Objekte erfolgt in 3D. Mal sieht man Aste-



Mit Hilfe dieser Karte behalten Sie jederzeit den Überblick über den Spielverlauf.



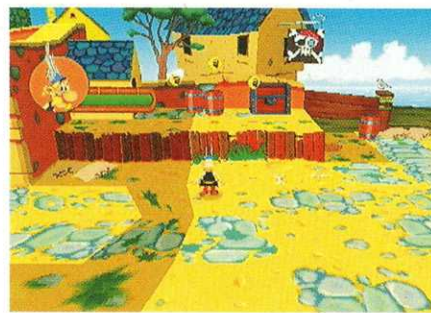
Obelix nimmt sich Zeit und stapft besonnen seinen Weg durch die Wälder und Wiesen.

rix aus der Vogelperspektive durch römische Thermen flitzen, während Obelix genüßlich in der klassischen, aus dem Jump&Run-Genre bekannten seitlichen Perspektive durch die französischen Alpen spaziert. Hat man es

aufgebraucht, fällt das Gebiet an die Römer zurück. Zu den Schauplätzen zählt neben einem römischen Camp und dem Wald auch eine Piratenstadt, in

Auf die Mischung kommt es an

Die Idee, daß sich gute Leistungen in den Actionabschnitten positiv auf der Strategieebene auswirken und daß umgekehrt geschicktes Taktieren die Geschicklichkeitseinlagen erleichtert, verdient Lob. Die Ausführung kann aber leider nicht mit dem guten Denkansatz mithalten. Zwar sind Strategieelemente des Titels klar und übersichtlich aufgebaut und mit wenigen Knöpfen unkompliziert zu bedienen, in den Actionsequenzen warten aber neben zahlreichen Schurken auch mehrere Schwachpunkte auf den Spieler. So gestaltet sich die Steuerung der beiden Charaktere sehr träge und schwammig, was sich besonders bei den Sprungeinlagen negativ bemerkbar macht. Die



Hier befindet sich unser tapferer Held offenkundig in der Piratenstadt.

Kloppereien mit den Gegnern beschränken sich auf pures hektisches Knopfdrücken und auch die Kollisionsabfrage läßt an vielen Stellen zu wünschen übrig. Fans der Comics können über diese Schwächen vielleicht noch hinwegsehen, für Liebhaber des Genres Jump&Run bietet das Spiel aber keine Alternative zu Toptiteln wie beispielsweise Crash Bandicoot 3. Strategie-Experten greifen lieber auf eine der Genreperlen wie Warcraft 2 oder Command & Conquer zurück.

Jens Quentin



MEIN FAZIT: GUT

Dieser Titel bietet gute, weil neue Ansätze. Leider ist den Entwicklern wohl nach einiger Zeit die Puste ausgegangen, denn besonders die Action-Einlagen wirken altbacken und machen aufgrund der mißglückten Steuerung nur sehr begrenzt Spaß. Die Grafik und der Sound sind für ein Spiel aus dem Bereich Jump&Run solide, bieten aber keine Highlights. So ist das Spiel insgesamt weder Fisch noch Fleisch, denn innerhalb beider in diesem Spiel angerissenen Genres existieren bessere Titel für die PlayStation. Interessant ist das Spiel für junge Fans der Comic-Serie, die einen leichten Einstieg in das Strategie-Genre suchen, aber trotzdem nicht auf ihre Lieblinge verzichten wollen.

TEST ERGEBNIS

Asterix bietet einen witzigen und einfach zu handhabenden Strategieteil, gemixt mit einer Prise Action. Der Action-Mode bietet grafisch und soundmäßig Durchschnittskost und enthält darüber hinaus einige Gameplay-Schwächen.

Titel	Asterix
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	8 (Aktionszenarien)
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Sourcery Development
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	26. März 1999

GRAFIK 72% SOUND 74% SPASS 75% GESAMT-WERTUNG **73%**

Lust auf Computerspiele? Lust auf PC Action.

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



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 Rörsch
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):

Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

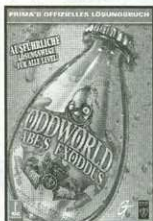
Fordern Sie die Gesamtliste an



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) Behrath 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) Might & Magic 6 (19,95) Monkey Island 1 bis 3 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 - Gehörte 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 of 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>

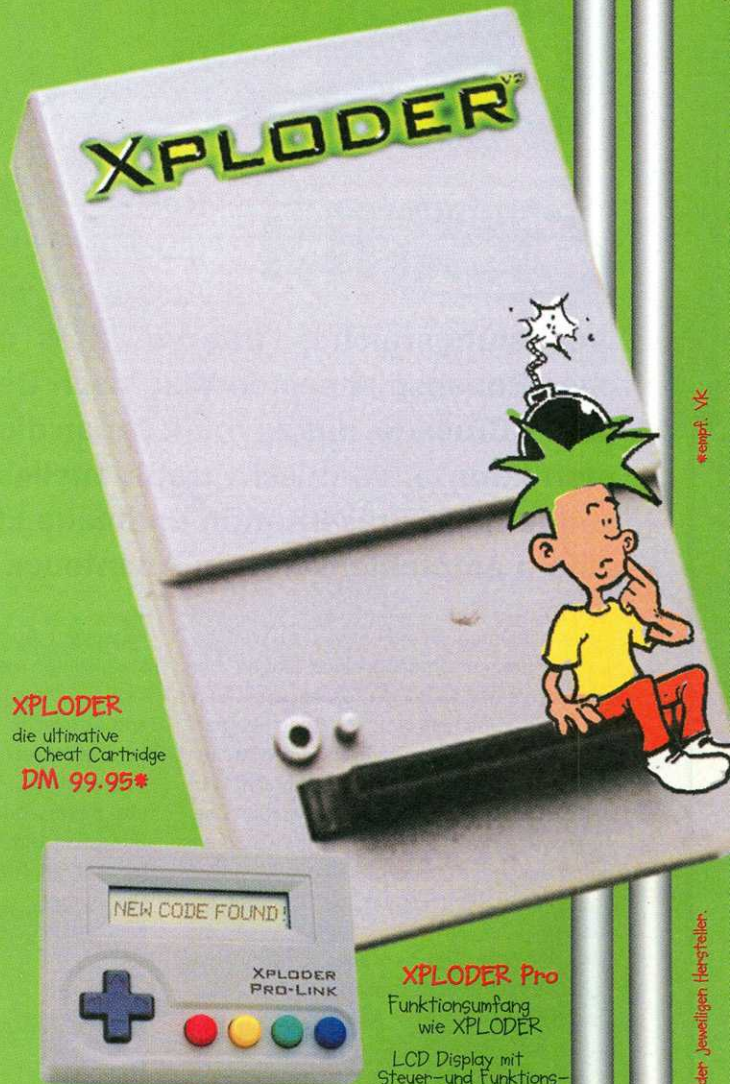
Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

Distributor 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

Leute, die das
beim Nasebohren
Gefundene unter den
XPLODER kleben,
sind krank.



XPLODER
die ultimative
Cheat Cartridge
DM 99.95*



XPLODER Pro
Funktionsumfang
wie XPLODER

LCD Display mit
Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

DM 149.95*



**4MB PSX
MEMORY
CARD**

ohne Kompression

DM 39.95*



**CYBER
SHOCK
CONTROLLER**

analog/digital
Controller für PSX

Motoren für
Vibrationseffekt

DM 59.95*



**Original PSX
SCORPION
LIGHT GUN**
inkl. GunCon™
AV-Adapter

bekannt als James
Bond Waffe

DM 79.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

Rollenspiel, 1 Spieler, Activision

GUARDIAN'S CRUSADE



Rollenspieler dürfen sich glücklich schätzen. Denn dank Activision findet nun ein ab-

wechslungsreiches, interessantes und ungewöhnliches Rollenspiel seinen Weg nach Deutschland. Guardian's Crusade, das zuvor in Japan die Charts stürmen konnte, vermischt traditionelles Gameplay, zeitgemäße Präsentation und neue Elemente zu einem empfehlenswerten Abenteuer.

Sie schlüpfen in den etwas zu weit geschnittenen Umhang eines jungen Helden, dem eines Tages ein rosafarbenes Bündel vor die Füße fällt. Notgedrungen übernehmen Sie die Verantwortung für das Monster-Baby, das zum Turm der Götter gebracht werden muß. Die Wanderschaft dorthin führt über einen weiten Phantasie-Kontinent, zu Städten, durch Dungeons und an gefräßigen Monstern vorbei. So stapfen Sie über die Oberwelt, besuchen Läden, Tavernen oder Cafés und suchen in Minen, Palästen oder Tempeln nach Schatztruhen und Edelsteinen. Doch lassen sich schon in der Anfangsphase erste Abweichungen vom klassischen Rollenspiel-Grundkonzept ausmachen: In einer Mission müssen Sie zum Beispiel als Stellvertreter bei einem Kampf um das Bürgermeisteramt herhalten, in einer anderen das zuvor ausgesetzte Baby in einer dunklen Höhle wieder aufspüren. Und dabei treffen Sie dann auf grüne Kobolde, die in einer unterirdischen Zeltstadt hausen und Ihnen lebendes Spielzeug

schenken! Auch auf den Gegenstandslisten der Händler finden sich nicht nur Schwerter, Schilde und Harnische in allen erdenklichen (und entsprechend kostspieligen) Ausbaustufen – wer durch die Wüste pilgert oder in der trostlosen Sumpflandschaft mehrere Kämpfe besteht, greift zu Schokoriegeln und Hamburgern, um seine Trefferpunkte wieder aufzufrischen.

Putziger Begleiter

Raffiniert stellt das Spiel eine Bindung zwischen Ihnen und dem rosafarbenen Wesen her, das im weiteren Verlauf eine wichtige Rolle spielt. Nach der ersten Trennung von dem Quäl-



Während der Wüstengeist schon zur nächsten Attacke ansetzt, vollzieht Ihr rosafarbener Begleiter eine Selbstheilung.



Kein Rollenspiel ohne Gottheiten. Im prächtigen Athena-Tempel versuchen die Priesterrinnen, Sie zum Eintritt zu bewegen.

INFO ROSA WUNDER



Bissiges Baby: In den ersten Gefechten beißt der kleine Kompanion nur zu oder packt den Holzhammer aus.



Mutiert Ihr Partner zur vollen Größe, werden die Monster mit der Schwanzattacke oder dem Wellenatem traktiert.

Bei Guardian's Crusade lernen Sie Ihren Begleiter, der zu Beginn vor jedem Kampf aus dem Bild hüpft, bald zu schätzen. In späteren Duellen entpuppt sich der Hasenfuß nämlich als unverzichtbare Kampfmaschine. Je mehr Erfahrungsstufen das Baby durchläuft, desto mehr Transformationen beherrscht es. Wenn der Geselle mit den langen Ohren sich zu einer Kugel zusammenrollt, vergeht den Monstern das Grinsen. Zur Nilpferdgröße aufgeschossen, bläst der quirlige Helfer den Gegnern eine Feuerwalze um die Ohren oder imitiert Angriffsarten, die er zuvor in anderen Kämpfen gesehen hat.





Der Blutsauger fährt gleich die Tentakel aus und pumpt Ihnen die Trefferpunkte aus den Ohren.

geist, einem Kampf, in dem Sie es vor den Krallen eines Feuervogels retten müssen, und einer herzergreifenden Szene, in der Sie dem kleinen Racker einen Namen geben dürfen, hüpfet es treu hinter Ihnen her und steht Ihnen in den Kämpfen zur Seite. Sie können das Baby-Monster als Lastesel für Ausrüstungsgegenstände benutzen, es mit Süßigkeiten füttern und bei den Gefechten von seinen Transformationsmöglichkeiten profitieren. Ihr Begleiter steigt rasch die Erfahrungsstufen-Leiter hinauf und schaut sich bei den Gefechten neue Angriffsmuster ab. Bis Sie das Monster am Turm der Götter abliefern können, müssen viele Rätsel gelöst und Unterhaltungen geführt werden. Wenn Sie nicht gerade in einer Hafenstadt um das letzte Ticket für eine Schiffspassage ringen oder zwischen Holzfällerhütten Informationen einholen, wandern Sie mit Ihrem Genossen über die Oberwelt. Wenn Sie dort mit einer Monsterwolke, deren Aussehen die Gefährlichkeit der Gegner andeutet, zusammenstoßen, entbrennt ein gnadenloser Schlagabtausch.



Im fortgeschrittenen Spielstadium hilft die Karte unten links bei der Übersicht. Die Monsterwolken nehmen die Verfolgung auf.

Tödliches Spielzeug

Wie im Genre üblich, sind die Kämpfe auch in Guardian's Crusade zentraler Bestandteil des Gameplays, da Sie durch diese Erfahrungspunkte, Geld und Gegenstände gewinnen. Wenn Sie von Killer-Ameisen, keulenschwingenden Barbaren oder tanzenden Katzen angefallen werden, wechselt das Spiel von der schrägen Draufsicht in eine 3D-Perspektive. Über eine Menüleiste legen Sie vor jeder Runde Ihre Aktionen fest. Hier können Sie das Verhalten des Babys

DIE VIELEN FRISCHEN UND WITZIGEN EINFÄLLE MACHEN DIESES GRANDIOSE ROLLENSPIEL VON ACTIVISION ZU EINEM PFLICHTKAUF FÜR EINSTEIGER UND PROFIS.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



In mehrstöckigen Gebäuden sind die detaillierten Innenansichten so angeordnet, daß Sie die Etagen unterscheiden können.



Der blaue Paradiesvogel ist nur ein Beispiel für die großartige Ausgestaltung Ihrer Widersacher, die hervorragend animiert sind.



Neben Städten, Höhlen oder Sümpfen muß auch diese Mine erforscht werden, in der Ihnen die Bergarbeiter nützliche Tips geben.

beeinflussen, zum Rückzug blasen oder eines der diversen Spielzeuge, die Sie während des Abenteuers finden, aufrufen. Die mechanischen Helfer ersetzen das gewohnte Magiesystem und verblüffen mit ungewöhnlichen Strategien. So zapft Ihnen der Vampir zunächst Lebensenergie ab, bevor er sich auf die Gegner stürzt; andere Varianten verarzten Sie mit einer Spritze oder schleudern den Angreifern Ihre Geldreserven entgegen. Und wenn die „laufende Bombe“ in jeder Runde erneut auf den Feind zuwackelt, haben Sie sogar gegen die fiesen Zwischengegner eine Chance.

Grafik-Zauber

Während für die komplexe Oberwelt und die Höhlen zwangsläufig eine etwas vergrößerte Darstellung gewählt wurde, verwöhnt Activision den Spieler bei der Keilerei



Das Vampir-Spielzeug zieht Ihnen Energie ab, die es dazu benutzt, die Monster mit einem satten Blitzgewitter einzudecken.



Wenn es Ihrer Party schlecht geht, zeigen Grafikeffekte an, ob Sie nur benommen, vergiftet oder vor Schreck gelähmt sind.



MEIN FAZIT: SUPER

FLORIAN

Guardian's Crusade bietet alles, was ich mir derzeit von einem lohnenden Rollenspiel verspreche: riesige Monster, verblüffende Animationen, Effekte, bis der Bildschirm wackelt, und eine große Phantasiewelt, in der ich immer wieder überrascht werde. Vor allem die intelligente Hintergrundgeschichte, die Sorge um das Baby und die irrwitzigen Spielzeuge brachten mich dazu, mein Wochenende diesem Spiel zu opfern. Der bekannte Wechsel von Stadtgespräch, Kreaturen-Knüppeln und Dungeon-Tour wurde mit viel Witz gewürzt. Das trägt dazu bei, daß man nur schwer ein Ende – sprich: die Speicherkarte – findet. Wenn in der Liste eines Händlers plötzlich eine Pistole auftaucht, Sie sich mit einem Spinat-Snack regenerieren oder sich vor Ihnen eine Sand-schlange aus dem Boden ringelt und dabei den kompletten Screen verfinstert, spielt dieser Titel von Activision seine ganze Stärke aus. Diverse Städte und abwechslungsreiche Landschaften sorgen für einen großzügigen Spielumfang. Selbst die Kamera, deren automatisches Rotieren manchmal verwirrt, und die fehlende Feinabstimmung bei der Analog-Steuerung können den Redakteur nicht von seiner Schwärmerei abbringen.

mit den Monstern mit ausgeklügelten Animationen, schillernden Effekten und sehr guter Grafik. Hier sehen Sie, wie eine Schildkröte aus ihrem Panzer einen tödlichen Rotor formt, ein blauer Nasenbär mit voller Wucht zuschlägt oder der Blutsauger seine Tentakel ausfährt. Wenn Sie ein mechanisches Spielzeug, in dessen Rücken natürlich eine Schraube zum Aufziehen steckt, in die Schlacht werfen oder nach einem Tanz des Babys ein Heilzauber wirkt, glüht, blitzt und funkelt es in allen Farben. Da kann die Gestaltung der Städte und anderer Orte zwar nicht ganz mithalten, doch gibt es auch dort genügend technische Spielereien, die Sie bei Laune halten. Rauchende Schornsteine, Dungeon-Eingänge, die durch grellen Licht-einfall kenntlich gemacht werden, und landschaftliche Fixpunktewieserfälle oder Gleisstränge

DANK DER WUCHTIGEN GRAFIK BEI DEN KAMPFSZENEN UND MEINER LIEBE ZU DEM BABY FINDET GUARDIAN'S CRUSADE SEINEN PLATZ IM REGAL GLEICH NEBEN FF VII.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

INFO VERGLEICH

1. Final Fantasy VII	Squaresoft	94%
2. Guardian's Crusade	Activision	90%
3. Breath of Fire III	Capcom	88%
4. Diablo	Blizzard/EA	88%
5. Wild Arms	SCEE	87%

An die grafische Opulenz und den Anspruch von Final Fantasy VII kann Guardian's Crusade zwar nicht heranreichen. Doch profitiert der Titel von den vielen Ideen, mit denen das klassische Rollenspiel-Gameplay versetzt wurde. Obwohl der technische Vorsprung zu Wild Arms oder Breath of Fire III nicht überwältigend ist – ein niedliches Baby mit Transformationsfähigkeit oder einen Sack voller Spielzeuge als Magieersatz haben diese Konkurrenzprodukte nicht zu bieten.



Die Monster setzen Ihren Helden mit flächendecker Angriffsmagie, die durch köstliche Grafikeffekte präsentiert wird, zu.



Dieser knorrige Baum breitet seine dünnen Äste aus und spuckt Ihnen eine Fledermauswelle entgegen, die Moral und Trefferpunkte drastisch nach unten sinken lässt.



In der Stadt Isten werden Sie in das Duell um den Bürgermeisterposten verwickelt, bei dem Sie nur verlieren können.

sorgen für hinreichend Atmosphäre. Hervorzuheben ist, daß jede Stadt in einem anderen Architektur-Stil gezeigt wird und die zahllosen Räume üppig und liebevoll bestückt wurden. In Läden können Sie sich aus einem umfangreichen Sortiment be-

diene, in den Tavernen abspeichern. Zudem dürfen Sie vom Bücherregal über den Kerzenhalter bis zur Couch jeden Bestandteil der Inneneinrichtung untersuchen. Und da der dem Spiel eigene Witz sogar bis dorthin fortgeschrieben wird, sollten Sie sich nicht wundern, wenn Sie plötzlich Graffiti oder Designer-Kisten finden.

Florian Brich



Links neben dem Ritter sehen Sie das Geld-Tut-Weh-Spielzeug, das Ihrem Gegenüber einen Geldsack an den Schädel schleudert.



Da strahlt Ihr Zögling: Dank der komfortablen und dennoch simplen Benutzeroberfläche können Sie dem Baby schnell einen Pausensnack zustecken.



An den Docks von Zeds Hafen treffen Sie auf diese skurrilen Gestalten, vor denen sich das Baby ängstigt.

TEST ERGEBNIS

Für die Spielwelt-Grafik wurde ein Kompromiß zwischen Zweckmäßigkeit und Komplexität erreicht; bei den Kampfsequenzen werden die Fähigkeiten der PlayStation konsequent ausgenutzt. Nette Soundeffekte und fröhliche Klänge untermalen das Abenteuer, das zudem durch die einfache Menüsteuerung und den klugen Humor punkten kann.

Titel	Guardian's Crusade
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Activision
Entwickler	Tamsoft
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	26. März

GRAFIK 85% SOUND 81% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 90%

FAIRPLAY

WESEMANN WA.B5



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



**Twinstock
(Analog +
Shock)**
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

Lenkrad (mit Schaltung
und Pedale) 109,99



PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel,
mit Pointer) 79,99
Panther Gun 49,99

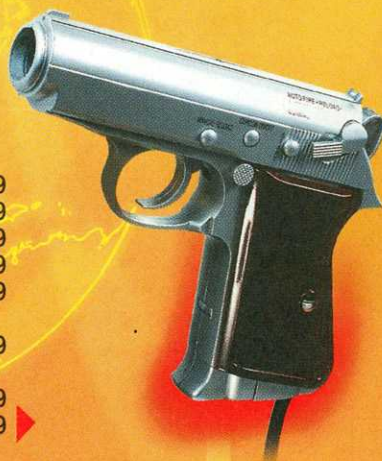
SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99



Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99



Software PSX

A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99
Civilization 2 82,99



Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99
Need 4 Speed 4 82,99



NHL Face Off 99 79,99
Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht



Der Mech mit der Laser-Bazooka ist der erste größere Gegner, auf den Sie treffen.



Die Größe täuscht: Dieser Zwischengegner gehört noch zu den leichteren im Spiel.



Beim Einsatz dieser Smartbomb wird der gesamte Bildschirm verzerrt.

Shoot 'em Up, 1 Spieler, Irem

R-TYPE DELTA



Traditionelle Shoot 'em Ups erfreuen sich im PlayStation-Bereich keiner allzu großen Beliebtheit, ein kurzer Blick auf die bisher in Deutschland veröffentlichten Titel offenbart auch die Gründe dafür. Mit R-Type Delta der Veteranen von Irem erscheint im Mai über SCEE ein Genrevertreter, der dies zumindest ein wenig ändern könnte: Hier wartet ein technisch wie spielerisch absolut hochwertiges Shoot 'em Up, bei dem der perfekte Umgang mit dem trickreichen Extrawaffensystem wichtiger ist als ein schneller Ballerfinger.

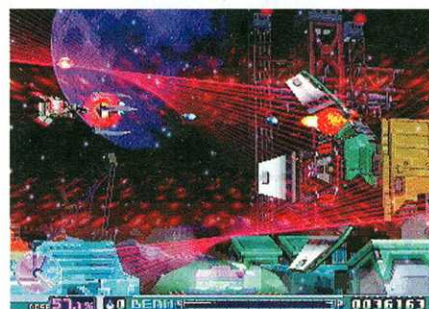
Wer eines der früheren R-Type-Teile auf älteren Konsolen oder auf der „R-Types“-Compilation gespielt hat, weiß genau, was ihn bei R-Type Delta erwartet: ein spielerisch herausforderndes, horizontal scrollendes Shoot 'em Up der alten Schule. Die neueste Inkarnation der Serie präsentiert sich jedoch optisch auf dem neuesten Stand und stellt die hervorragend designten Levels komplett aus Polygonen dar – der Detailreue tut's kaum einen Abbruch und die Grafik wirkt ausgesprochen stilvoll und glänzt stellenweise mit überraschenden Kameraschwenks sowie tollen Transparenz- und Explosionseffekten jeder Art.

Abwechslung statt Langeweile

Vor dem eigentlichen Spielstart steht zuerst die Entscheidung für eines der drei zur Verfügung stehenden Raumschiffe. Obwohl die Extrasymbole identisch sind, sind sämtliche Extrawaffen von Schiff zu Schiff in der Praxis völlig verschieden. Ebenfalls deutliche Unterschiede sind im Handling der sogenannten „Force“ auszumachen – während sich diese zusätzliche Sonde beim klassischen R9-Figh-



Hier heißt es besonders vorsichtig sein, um nicht vom riesigen Walker überrollt zu werden.



Nichts für Anfänger: Wer es bis zum Ende von Level 3 schafft, hat schon viel erreicht.



An dieser Stelle ist beim Manövrieren zwischen den Wänden und dem herabfallenden Klotz Fingerspitzengefühl gefragt.



Effekte de luxe: Der erste Endgegner verabschiedet sich mit einer riesigen Explosion.

WIR WOLLTEN EIN SPIEL ERSCHAFFEN, DAS DIE R-TYPE-FANS ZUFRIEDENSTELLT, ALLERDINGS KONNTEN WIR NICHT EINFACH ETWAS ALTES WIEDERHOLEN. WIR WOLLTEN QUASI UNSERE FANS IN EINEM POSITIVEN SINNE „VERRATEN“.

Hiroya Kita, Leiter Irem-Entwicklungsabteilung II

ter wie gewohnt verhält, entwickelt sie beim neuen RX ein Eigenleben und nimmt Gegner automatisch aufs Korn. Beim R13 gestaltet sich die Handhabung nochmals anders: Hier steuern Sie mit den Bewegungen des Raumschiffs eine Art Energieseil zwischen Force und dem R13, was sich als ebenso trickreich wie spaßig erwiesen hat. Durch leichte Fahrzeugbewegungen können Sie auch die Funktion einiger Extrawaffen modifizieren, in Kombination mit der indirekten Steuerung der For-

ce kommt so ein zusätzlicher Taktikaspekt ins Spiel – benutze ich sie als Waffe bzw. Schutzschild nach vorne, nach hinten oder als freischwebende Zusatzwaffe? Die perfekte Beherrschung des Waffensystems ist Trumpf. Die Extrawaffen können in mehreren Stufen aufgerüstet werden, wer die Force oft genug als Schild gegen Geschosse und Gegner benutzt, kann auf eine grafisch spektakuläre Smartbombe zugrei-



Bei Explosionen und Smartbomben gleichzeitig gibt's ein tolles Effektf Feuerwerk.



Vor dem Start entscheiden Sie sich für eines von drei sehr unterschiedlichen Schiffen.

INFO VERGLEICH

1.R-Type Delta	Irem	88%
2.Parodius Deluxe Pack	Konami	83%
3.R-Types	Irem	80%
4.G-Darius	Taito	70%
5.X2	Team 17	60%

Sowohl im Direktvergleich mit den erhältlichen Horizontal-Shoot 'em-Ups als auch genreübergreifend stellt sich R-Type Delta als klare neue Referenz heraus. Ein Vergleich des makellosen Gameplays mit dem des totalen Blenders X2 wäre eine Beleidigung für Irem.

fen. Zusätzlich können Sie Ihr Schiff mit weiteren selbstfeuernden Drohnen und Raketen (je nach Schiff unterschiedlich) ausrüsten. Technisch ist das Spiel hervorragend, Grafik und Sound sind auf einem hohen Niveau, die Musik ist ordentlich. Die Steuerung ist zwar nur digital möglich, allerdings gibt es endlich (erstmal in der Serie) eine manuelle Geschwindigkeitsregelung. Die hervorragende Dual Shock-Unterstützung ist nur noch das Tüpfelchen auf dem i.

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MICHAEL

R-Type Delta ist wohl der bisherige Höhepunkt des Genres. Die grafische Umsetzung ist sehr solide und kann mit einigen Effekten sogar ab und zu für Staunen sorgen – kein Vergleich zu den direkten Vorgängern. Was mir an dem Spiel besonders gut gefällt, ist das brillante Leveldesign. Man merkt einfach, wieviel Arbeit darin investiert wurde, denn hier findet sich wirklich jeder Gegner und jedes Extra genau am richtigen Platz. Die Handhabung der beiden neu entworfenen Schiffe gestaltet sich deutlich interessanter und anspruchsvoller als beim alten R9-Raumer – hat man deren Steuerung erst einmal begriffen, macht das Spiel umso mehr Spaß. Der einzige Kritikpunkt ist der Schwierigkeitsgrad, denn selbst auf Easy ist R-Type Delta eher ein Fall für Profis und mutige Neueinsteiger. Nicht daß ich etwas gegen eine gewisse Herausforderung hätte, aber wenn man den Schwierigkeitsgrad schon einstellbar macht, dann doch bitte etwas konsequenter. Fans und solche, die es werden wollen, sollten sich dieses Spiel nicht entgehen lassen!

TEST ERGEBNIS

R-Type Delta bietet perfektes Leveldesign, verpackt in aktuelle Technik – der hohe Schwierigkeitsgrad erweist sich für Fans des Genres eher als Pluspunkt denn als Nervfaktor, denn trotz harter Stellen bleibt das Spiel immer fair.

Titel	R-Type Delta
Genre	Shoot 'em Up
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel, aber generell hoch
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	7+
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Irem
Entwickler	Irem
USK-Freigabe	tba.
Release	Mai 99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	88%
81%	80%	91%		



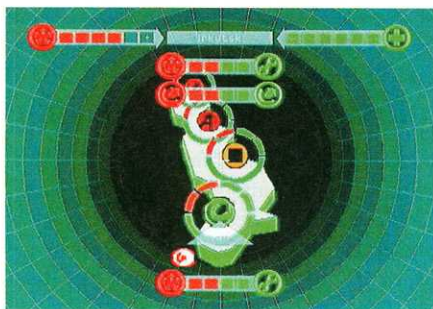
Anarchie hat hier keine Chance: Wer sich nicht an die Eingreif-Regeln hält, wird kurzerhand seines Kommandos enthoben.



Kleine PIP-Bilder von Raketenabschüssen, Verwüstungen und dergleichen steigern das Realitätsempfinden.

Strategie, 1 Spieler, Psygnosis

GLOBAL DOMINATION



Mit einem taktischen Zoom kann man seine Waffen exakt auf die gewünschten Stellungen des Gegners einlocken.



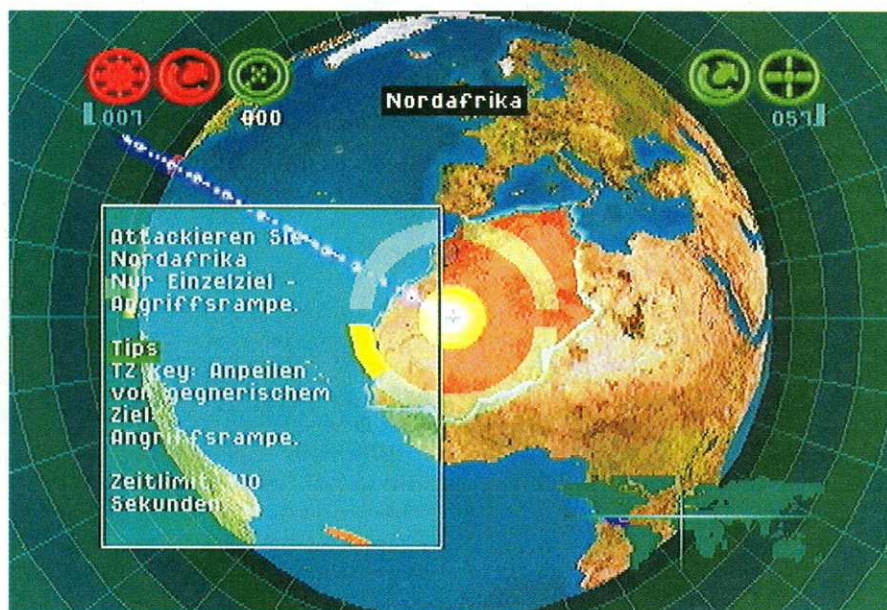
Die Anfangssequenz zeigt die geheime Militärbasis der ULTRA.

Ein neues taktisches Kriegsspiel von globalen Ausmaßen hat Psygnosis ins Leben gerufen. Von einem geheimen Stützpunkt aus kontrollieren Sie das Kräftegleichgewicht des gesamten Planeten.

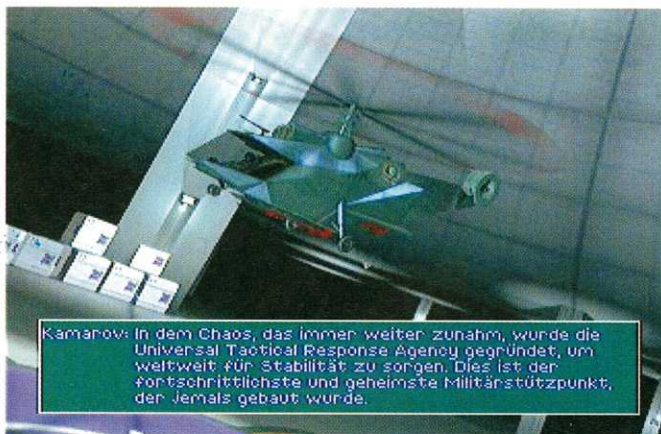
Zur Jahrtausendwende zerfallen die bestehenden Regierungssysteme, Großmächte gibt es nicht mehr und die einzelnen Länder verstricken sich zunehmend in militärische Konflikte. Um zu verhindern, daß diese Auseinandersetzungen ausufern, wurde die Universal Tactical Response Agency, kurz ULTRA, ins Leben gerufen, die von einem geheimen Stützpunkt aus operiert und das Geschick der gesamten Welt lenkt.

Wargames

Der Aktionsbildschirm besteht aus einer zoombaren, zumeist aber screenfüllenden Weltkugel, die man frei in alle Richtungen rotieren lassen kann. Speziell hervorgehoben werden dabei stets die Länder, die in den anstehenden Konflikt verwickelt sind. Durch simples Anklicken des Zieles schicken Sie Ihre Raketen, Ihre Luftstreitkräfte und Ihre Kriegsmarine zu den gewünschten Positionen. Die Schiffe die-



Hier muß man wirklich flexibel sein: Die Aufgaben innerhalb der Missionen wechseln häufig überraschend, wenn neue Bündnisse geschlossen werden.



Kamarov: In dem Chaos, das immer weiter zunahm, wurde die Universal Tactical Response Agency gegründet, um weltweit für Stabilität zu sorgen. Dies ist der fortschrittlichste und geheimste Militärstützpunkt, der jemals gebaut wurde.

Hochwertige, für Psygnosis typische Videosequenzen lockern zwischen den Missionen den Spielverlauf auf.



Die blauen Luftabwehrraketen vernichten alle Flugkörper im Bereich des runden Kreises um das Fadenkreuz.

nen dabei in erster Linie zum Aufspüren feindlicher U-Boote, wohingegen die Jets in einem speziell zugewiesenen Luftraum patrouillieren, wo sie versuchen, die feindlichen Raketen und Flugzeuge abzufangen. Sowohl die Langstreckenbomber als auch die Raketen werden zum Beschuss der Aggressoren eingesetzt. Jedes Land besitzt dabei verschiedene strategische Rüstungszentren, einen Hafen, einen Flugplatz sowie Raketenstellungen für den Angriff ***als auch separat für die Verteidigung.

DIE STEUERUNG WURDE HERVOR- RAGEND GELOST, DENNOCH HERRSCHT EIN HERBER SCHWIE- RIGKEITSGRAD VOR.

Oliver Preißner, Redaktion PlayStation Zone

Ebenso wichtig wie ein massiver Angriff ist natürlich auch eine möglichst lückenlose Verteidigung. Zu diesem Zweck besitzt man insbesondere diverse Luftabwehrraketen, die bei ihrer Detonation alle feindlichen Geschosse in einem gewissen Umkreis eliminieren, selbst Flugzeuge können durch mehrere solcher Treffer vom Himmel geholt werden.



MEIN FAZIT: GUT

Ungeachtet der Thematik bedeutet Global Domination eine Menge Spielspaß. Das manchmal knapp bemessene Zeitlimit macht mir vor allem zu schaffen, da die präzise Luftabwehr des Gegners unter anderem selbst mehrere schnell hintereinander abgefeuerte Raketen auf einen Streich abfangen kann. Man mußte an allen Stellen zugleich sein können, da der Gegner entstandene Schäden sehr schnell regeneriert, ***eine Vernachlässigung der eigenen Verteidigung aber auch rasch zum Untergang führt.

Operation streng nach Vorschrift!

Da die ULTRA den Weltfrieden bewahren soll, sind eigenmächtige Handlungen nicht erlaubt. Jede Mission wird nacheinander in einzelnen Zielsetzungen formuliert und so beschränken sich manche Aufgaben ausschließlich auf die defensive Abwehr anfliegender Raketen oder beispielsweise auch das Ausschalten einer feindlichen Abschussrampe. Wer also glaubt, seinen Feind durch einen intensiven Raketenbeschuss einschüchtern zu können, bekommt schneller die rote Karte, als er seine übrige Mission vollenden kann. Neben einem Editor für eigene Szenarien (mit bis zu vier involvierten Parteien) gibt es

insgesamt 20 verschiedene Missionen, die einem selbst auf der einfachsten Spielstufe schon nach kurzer Zeit das Letzte abverlangen. Zum einen gilt es nicht nur den Luftraum von teilweise recht schnellen Flugkörpern sauberzuhalten, die Sie zudem nach einer Umrundung des Erdballes auch von einer unerwarteten Seite bedrohen können, sondern es gilt auch, das vorgegebene Zeitlimit im Auge zu behalten. Eure Luftabwehr läßt dabei nicht nur die feindlichen Raketen detonieren, sondern vernichtet ebenso die gerade erst abgefeuerten, eigenen Geschosse. Hinzu kommen unterschiedliche Typenklassen mit entsprechender Geschwindigkeit oder Wirkung und auch die Produktion der benötigten Waffensysteme sollte man nebenbei nicht aus den Augen verlieren. Schließlich gibt es auch noch eine ganze Reihe von Spezialwaffen, wie beispielsweise mächtige Atomraketen oder defensive Strahlenbomben, die alle Missiles auf der sichtbaren Erdoberfläche zerstören. Für die nötige Krisenstimmung sor-



Die Schlacht ist verloren die ULTRA enttarnt und ein anderes Land hat die globale Kontrolle ergriffen.

gen dabei eindrucksvolle FMV-Sequenzen mit deutschen Untertiteln zwischen den Stages sowie deutschsprachige Gefechtswarnungen und Kommentare. Alles in allem präsentiert sich Global Domination eher als nervenaufreibendes Actionspiel denn als strategische Simulation, aber wer hat behauptet, daß die militärische Kontrolle über die gesamte Erde leicht sei? Feuer frei!

Oliver Preißner

TEST ERGEBNIS

Global Domination erfordert schnelles und präzises Handeln, anders als in vielen anderen Strategiespielen bleibt kaum Zeit zum Überlegen. Der hohe Schwierigkeitsgrad ist mehr als schweißtreibend, dafür kommen bei diesem hektischen Gameplay auch Actionfreunde voll auf ihre Kosten.

Titel	Global Domination
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Schwer
Save Game	Ja
Analog-Steuerung	Ja/Nein
Levels	20
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis
USK-Freigabe	tba.
Release	19. März

GRAFIK 76% SOUND 80% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG 81%

INFO BEFEHL PER SIMPLEM KNOPFDRUCK

Damit die oftmals sehr komplexen Kampfhandlungen schnell und sicher von der Hand gehen, findet in Global Domination ein sehr praktisch zu handhabendes Steuerungssystem Anwendung. Die Positionierung des Fadenkreuzes geht mit einer automatischen Rotation der Erdoberfläche kinderleicht vonstatten. Ein einziger Button ist für die Aktivierung der Offensivwaffen verantwortlich, ein anderer für die defensiven Systeme. Mit den beiden Steuerungstasten werden die einzelnen Waffengattungen (Luftwaffe, Marine oder Artillerie) ausgewählt und die Dauer des Firebuttons entscheidet schließlich darüber, welcher Raketentyp beispielsweise abgefeuert wird.

Die
Golffans

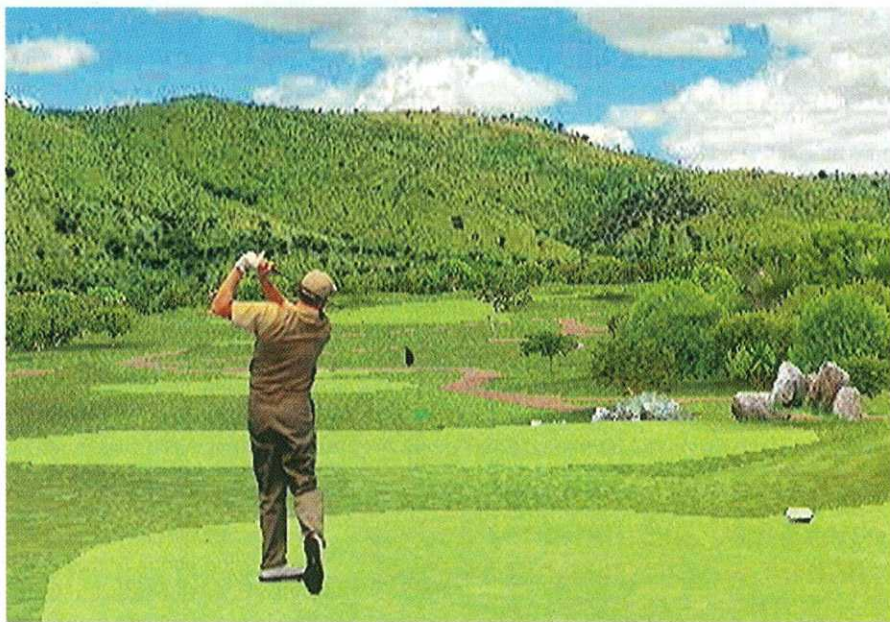
PLAYSTATION
ZONE HIT

unter den PlayStation-Usern können derzeit ja wahrlich nicht über mangelnden Nachschub klagen. Nach Gremlin und EA begibt sich nun auch die Edelschmiede Psygnosis auf den Fairway. Wir sagen Ihnen, ob die Jungs aus Liverpool einen Birdie oder einen Bogie fabriziert haben...

Konzeptionell wird nicht unbedingt mehr oder weniger geboten als bei der massiven Genrekonzurrenz, so gibt es etwa diverse Spielmodi wie Übung, klassisches Strokeplay, Skins (bei denen pro Loch ein bestimmter Geldbetrag zu gewinnen ist) oder die Möglichkeit, ein komplettes Turnier zu bestreiten. Das Kurspaket umfaßt dabei drei Areale – im einzelnen sind es Lost City, der im Umfeld einer Wüste angelegt wurde, Coeur D'Alene in Idaho und der Royal County Down in Belfast. Um ihre Simulation so realistisch und authentisch wie nur eben möglich zu gestalten, ha-

Golf, 1-8 Spieler, Psygnosis

PRO 18: WORLD TOUR GOLF

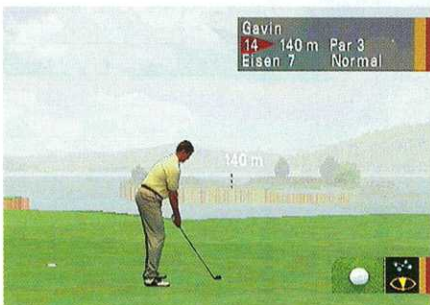


Die digitalisierten Golfer fügen sich homogen in die Platzgrafik ein und sind genial animiert.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MARCO Obwohl ich den virtuellen Golfsport sehr mag, konnten mich die meisten Titel nicht gerade begeistern, da sie mir eine zu unrealistische Atmosphäre boten – siehe etwa Actua Golf 3 oder selbst die bisherige Referenz Everybody's Golf. Ausnahme von der Regel waren bislang die PGA-Titel oder der Nachfolger Tiger Woods 99, in deren Fußstapfen Psygnosis mit Pro 18: World Tour Golf nun mehr als eindrucksvoll getreten ist. Die Grafik ist für das Genre sehr gut gelungen, die Steuerung klasse und die versprühte Atmosphäre einfach nur brillant – so stelle ich mir Golf auf einer Konsole vor. Da kann ich das etwas magere Kursangebot und das wohl ewige Problem des grobmaschigen Gitters beim Putten locker verschmerzen.



Unterschiedliche Witterungen – hier Nebel – erschweren den Golfalltag.

ben die Entwickler von Intelligent Games acht echte Golfer in digitaler Form integriert, darunter etwa Colin Montgomerie und Vijay Singh. Wem dies nicht ausreicht, der kann sich noch dazu seinen eigenen Crack mittels eines Editors leicht selbst stricken. Bei der Schlagmethode hingegen war man um einen neuen Ansatz bemüht – die traditionelle 3-Klick-Methode wurde um eine zusätzliche Komponente ergänzt. Zunächst wird Schwung geholt und die Power des Schlages festgelegt, bevor man dann zum Schluß den Draw (Drall nach links) oder den Fade (Drall nach rechts) auslöst und noch dazu versucht, den optimalen Treffpunkt des Balles zu erwischen. Nach dem Abschlag wird man mit perspektivischen Wechseln belohnt, wobei gelungene und weniger gelungene Schläge auch gleich mit deutschen Kom-

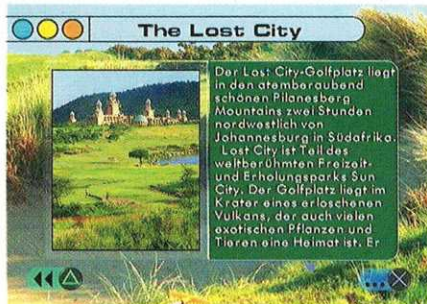
mentaren beurteilt werden. Auf dem Grün angekommen, hat man sich dann wieder mit den Tücken eines grobmaschigen Gitters auseinanderzusetzen, um erfolgreich einzuputten. Dort und auch an allen anderen Stellen der Kurse kann man sich für eine bessere Orientierung noch dazu umschauen sowie eine etwas unergiebige Übersichtskarte aufrufen.

Marco Marzinkowski

TEST ERGEBNIS

Golfspektakel mit – für Genreverhältnisse – spektakulärer Grafik, guter Steuerung und zahlreichen Spielmodi und somit eindeutig die neue Referenz.

Titel	Pro 18: World Tour Golf
Genre	Golf
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	3 Kurse
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Intelligent Games
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	19.3.99



Zu den drei Kursen lassen sich optionale Informationen abrufen.

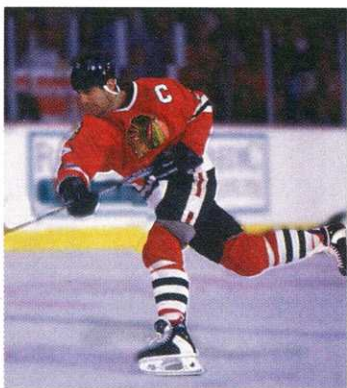
GRAFIK 84% SOUND 70% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG **88%**

Eishockey, 1-8 Spieler, SCEE

NHL FACE OFF 99

Inzwischen ist es fast schon ein Ritual geworden: Jedes Jahr schicken die Hersteller neue, überarbeitete Versionen ihrer letztjährigen Sporttitel an den Start. So geben sich auch die Cracks von NHL Face Off aus dem Hause SCEE im Jahre 1999 wieder die Ehre.

Wie nicht anders zu erwarten, können Sie auch bei der inzwischen vierten Auflage der Face Off-Serie auf die Kufenflitzer aus der amerikanischen Profiliga zurückgreifen. Als nette Dreingabe erhalten Sie darüber hinaus acht Ländermannschaften und zwei Allstar-Teams. Sind Ihnen die Spieler der deutschen Nationalmannschaft zu lahm, wechseln Sie munter aus oder erschaffen potentielle Superstars mit der „Create Player“-Option. Neben dem Exhibition-Spiel warten Aufgaben wie die Bewältigung einer kompletten Saison oder das gnadenlose Playoff-System auf Sie. Bevor es auf der Spielfläche richtig zur Sache geht, werden Sie mit den Hymnen und zwei Kommentatoren auf das Game eingestimmt. Die einzelnen Stadien sind dabei sehr detailgetreu wiedergegeben, von den Titel-Bannern an der Decke bis zum Hallen-Würfel, der die Zuschauer zum Jubeln animiert, kommt das NHL-Feeling sehr gut rüber. Auf dem Eis selbst präsentiert sich NHL Face Off 99 im Arcade-Look. Schnell hat



Puckhöhe und hat bei dem einen oder anderen Foul einen witzigen Spruch auf Lager. Die Jagd nach Toren wird in einer von fünf verschiedenen Kameraperspektiven dargestellt und die Spielgeschwindigkeit kann je nach Bedarf auf einer Skala von 0 (Schneckenliga) bis 100 (Eisschnellläufer) variiert werden. Besonders bemerkenswerte Leistungen wie das schnellste Tor oder den höchsten Sieg können Sie auf der Memory Card festhalten. Die Sound-FX im Spiel sind leider ziemlich mager ausgefallen und die Animationen wirken gerade bei den Torhütern recht hölzern.

Jens Quentin

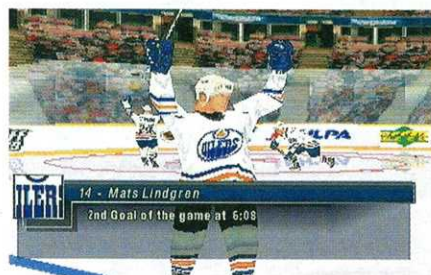


Eric Lindros holt zum gewaltigen Schlagschuß aus.

man sich mit der einfach gehaltenen Steuerung vertraut gemacht, hier ist das Icon-Passing hervorzuheben, mit dem man jeden Spieler des Teams sofort per Knopfdruck auswählen kann. Befinden Sie sich im Rückstand, ändern Sie die Spieltaktik oder nehmen kurz vor Schluß den Goalie heraus. Im Spiel zeigt sich das Kommentatoren-Duo stets auf



Der etwas füllig wirkende Schiedsrichter spricht eine verdiente Strafe aus.



Dieser Spieler ist heute besonders gut drauf.

MEIN FAZIT: GUT

JENS

Leider kann das Gameplay von NHL Face Off 99 nicht mit der optischen Detailfülle mithalten. Zwar ist der Spielrahmen stimmungsvoll in Szene gesetzt, doch die unausgereiften Animationen und die öden Spielsounds trüben den Spielspaß.

TEST ERGEBNIS

Solides Arcade-Eishockey mit stimmungsvollem Rahmen und streckenweise guten Ideen wie z. B. dem Icon-Passing. Ein schnelles Game zwischendurch bringt Spaß, für den derzeitigen Referenztitel NHL 99 von Electronic Arts stellt NHL Face Off 99 aber keinen ernstzunehmenden Konkurrenten im Kampf um die Tabellenspitze dar.

Titel	NHL Face Off 99
Genre	Eishockey
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	3 Spielstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	26. März 1999

GRAFIK 79% SOUND 72% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG 76%

Sportspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

STREET SK8ER

Nachdem viele Sportarten in puncto Spiele-Umsetzungen schon ziemlich ausgereizt sein dürften, betritt Electronic Arts mit dieser optisch ansprechenden Skateboard-Simulation sozusagen Neuland.



Die individuellen Fähigkeiten der Skateboard-Akrobaten spiegeln sich in ihren Charakterwerten wider.



Die Halfpipe-Abschnitte, auf denen Sie waghalsige Tricks ausführen können, sind für viele leicht erspielte Punkte gut.



Die eindrucksvollen Jumps bereiten keinerlei Schwierigkeiten.

Street Sk8er (alias Street Skater) ist eine Mischung aus Geschicklichkeitsgame und Rennspiel. Einerseits müssen die einzelnen Streckenabschnitte innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits durchfahren werden, zum anderen gilt es jedoch auch, eine vorgegebene Punktzahl zu erzielen. Von den sieben verfügbaren Kursen ist anfänglich nur ein Ritt durch die Parks von L.A. möglich, doch mit ein wenig Übung stehen schnell auch die Half Pipe, der kreisrunde Bowl sowie die Strecken in Tokio und New York offen. Zudem sind einige geheime Pisten im Spiel versteckt, wie auch die vier anfänglich zur Verfügung stehenden Skater nur die Hälfte der gesamten Mannschaft darstellen. Neben unterschiedlichen optischen Boardbemalungen sind vor allem die Charakterwerte der verschiedenen Spieler dafür verantwortlich, wie schnell man fährt und wie hoch man springt. Umso erfreulicher ist es dann auch, wenn man eine Strecke erfolgreich absolviert hat, denn dafür erhält man unter anderem einzelne Bonuspunkte, die sich auf die diversen Fähigkeiten verteilen lassen.

Auf den Button gebracht

Beginnend mit einer relativ einfachen Piste, werden die folgenden Strecken zunehmend umfangreicher und ausgefallener. Abschüssi-

ge Treppengeländer können für coole Slides genutzt werden und gigantische Rampen laden zu eindrucksvollen Kunststücken ein. Hier haben sich die Programmierer optisch wahrlich ausgetobt: Diverse Grabs, Drehungen, Salti und vieles mehr werden dabei eindrucksvoll zur Schau gestellt, wobei diese lediglich mit einem simplen Knopfdruck ausgeführt werden! Das ist auch das Manko an dieser Simulation. Zwar muß man dem Sprung mit den Steuertasten noch den nötigen Ausdruck verleihen, doch weder sind individuelle Kombinationen möglich, noch muß man sich über das korrekte Aufsetzen des Boardes vor dem erneuten Bodenkontakt Gedanken machen. Lediglich eine Kollision mit der Seitenbegrenzung oder einem Hindernis bringt den Skater zu Fall und sorgt für eine Abwertung des Gesamtergebnisses. Da helfen auch die deftigen Songs der Rockgruppe Epitaph nichts mehr, spätestens nach ein paar Stunden sind alle Rekorde gebrochen.

Oliver Preißner



MEIN FAZIT: GUT

Nach etwa zwei Stunden reihte ich bereits gedankenlos einen spektakulären Jump an den anderen und brauste sie-gessicher über die Ziellinie. Da man im Zwei-Spieler-Modus nacheinander fährt, geht auch hier der Konkurrenzkampf schnell verloren. Optisch finde ich Street Sk8er sehr beeindruckend.

TEST ERGEBNIS

Street Sk8er ist ein optisch und akustisch hervorragend gemachtes Sportspiel, dem es auf Dauer allerdings an dem nötigen Tiefgang fehlt. Wer einen arcademäßigen Skateboard-Rausch erleben möchte, ohne sich groß dafür anstrengen zu müssen, dem wird dieser Titel sicherlich gefallen.

Titel	Street Sk8er
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	7 Strecken (+ Bonusstrecken)
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Microcabin
USK-Freigabe	Ohne Beschränkung
Release	26. März

GRAFIK 76% SOUND 84% SPASS 70% GESAMT-WERTUNG 74%

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 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG 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)
Conq. 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
Hero's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
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
Zelda 64*

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. Pal-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)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80 DM)

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks
zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:
Abe's Exodus (19,95 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe
- A4 Format 19,95 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-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl

- Pro Version = 139,00 DM

(mit dem X-Ploder Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl

- Pro Version = 109,00 DM

(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) = 24,99 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

(mit dem X-Ploder Pro können
Sie selber Codes herausfinden!!)

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.spieleloesungen.de
www.gamecentral.de
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

good vibrations ...

Das offizielle

„Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du
alles über Namcos grandioses
PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



Colony Wars Vengeance

Das offizielle Lösungsbuch
zum Spiel von Psygnosis:
130 Seiten, 4-farbig, DIN A4-Format,
DIN A1 Poster. Alle Missionen,
Raumschiffe und Waffen werden
ausführlich beschrieben.
Nur 24,95 DM



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei
allen Spielen mit „Dual-Shock™“.
Unterstützung, 8 Aktionstasten,
digitale Fingertip-
Rennschaltung, Gas- und
Bremspedal, programmier-
bare Lenkempfindlichkeit,
Negcon-Modus, inkl.
Netzadapter und ausführli-
cher Anleitung. Für max.
Realitätsnähe. Auch für alle
Rennspiele ohne „Dual
Shock“-Feature.



Preisre-
nung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



Preisre-
nung
Unverb. Preisempf.
39,95 DM

Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und
Turbofeuer-Funktion.
Zwei analoge Mini-
Joysticks und X-tra star-
ker Rumble-Effekt.
Umschaltbar auf
Digitalmodus. Für jedes
PSX-Spiel verwendbar.



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges
und digitales Steuern direkt
mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf.
129,95 DM

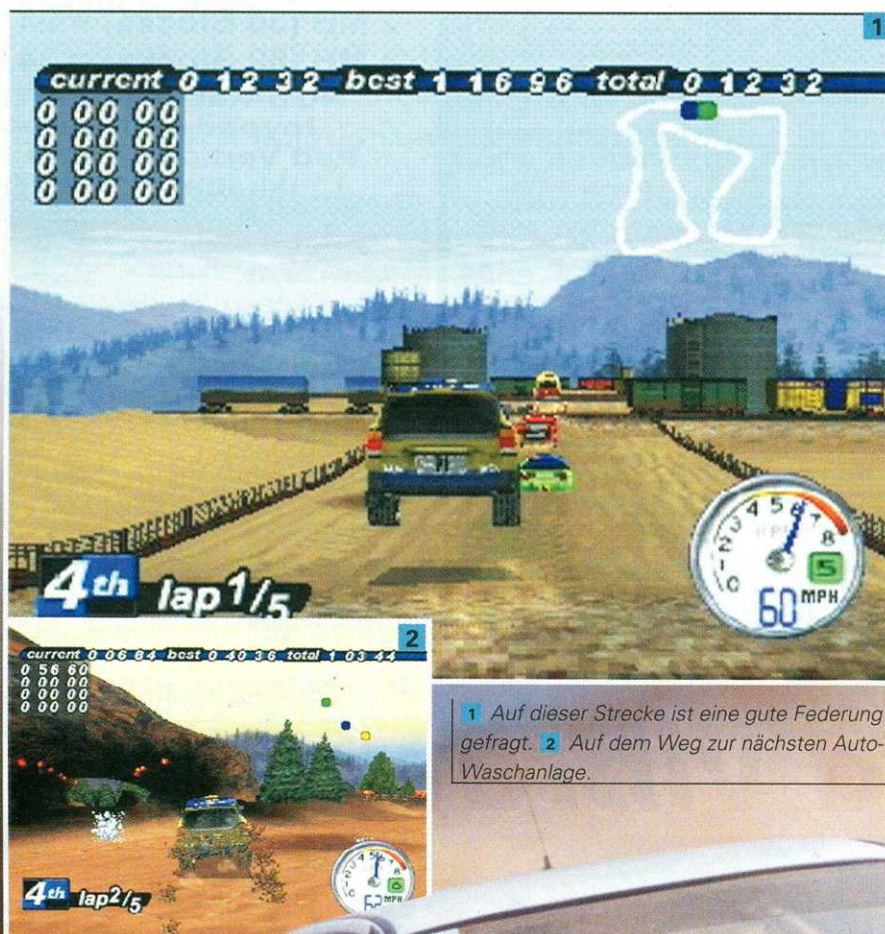
Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borstelner Chaussee 85-99 • 22459 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Rennspiel, 1-2 Spieler, SCEE

RALLY CROSS 2



1 Auf dieser Strecke ist eine gute Federung gefragt. **2** Auf dem Weg zur nächsten Auto-Waschanlage.

Innerhalb des Rennspiel-genres ist die Rallye-Fraktion mit solch hochkarätigen Titeln wie V-Rally oder Colin McRae Rally bestens vertreten. Mit Rally Cross 2 erwartet Sie ein Spiel, in dem Spielspaß und nicht zuletzt auch Kreativität im Vordergrund stehen soll.

Die zehn zur Verfügung stehenden Rallye-wagen reichen vom wendigen Flitzer bis zum bulligen Off-Roader. Beim Einzelrennen wählen Sie eine von drei Spielstufen, bevor es gegen drei Konkurrenten an den Start geht. Die zehn nicht übermäßig langen Strecken sind sowohl vom Untergrund als auch von den Streckenabschnitten her sehr abwechslungsreich gestaltet. So starten Sie das Rennen auf Asphalt, um nach der nächsten Kurve durch schlammige Flußläufe oder





Bei strömendem Regen fällt die Orientierung nicht so leicht.



MEIN FAZIT: GUT

Mit Rally Cross 2 präsentiert SCEE ein kurzweiliges Rennspiel, das auf Abwechslung statt auf unbedingten Realismus setzt. Technisch zwar nicht spitze, macht es dennoch Laune, auf den variantenreichen Kursen durch das Gelände zu rasen und eigene Strecken zu kreieren. Durch das einfache Gameplay mit unkomplizierter Steuerung kommt schnell Freude auf.

tiefen Dreck zu preschen. Während der Rennen fahren Sie durch Wälder, Stadien und sogar über Flughäfen. Clevere Fahrer halten nach einer Abkürzung Ausschau, diese hat jedoch auch ihre Tücken, da sie oftmals über verschlungenere Pfade führt als die offizielle Rennstrecke.

Hobby-Mechaniker nehmen Änderungen am Getriebe und der Federung vor oder wechseln das Profil.

Paint it black!

Besonders kreative Rennspielernaturen nutzen die Möglichkeit, ihrem Boliden im Wege einer Umlackierung ein schöneres Aussehen zu verleihen. Die ultimative Herausforderung des Spiels stellt der Championship-Modus dar. Hier gilt es, in sechs Rennen bei unterschiedlichsten äußeren Bedingungen die nötigen Punkte für die Meisterschaft zu sammeln.

meln. Stellt auch dies keine Herausforderung mehr dar, können Sie über selbstgebaute Kurse rasen oder die persönliche Bestzeit im Zeitfahren in Angriff nehmen. Für besonders tollkühne Rallye-Piloten besteht die Möglichkeit, die Kurse wahlweise gegen einen oder mehrere Geisterfahrer zu umrunden. Heftige Crashes werden dann dank der Dual Shock-Unterstützung deutlich spürbar. Durch die analoge, feinfühligere Steuerung sind nach kurzer Zeit spektakuläre Slides möglich.

Die Grafik präsentiert sich nicht so opulent wie bei den Genrekollegen Gran Turismo oder TOCA 2. Auch die Fahrzeugsteuerung ist bei Rally Cross 2 weniger anspruchsvoll, hieran wird deutlich, daß es sich um ein

RALLY CROSS 2 BIETET UNKOMPLIZIERTEN, SCHNELLEN SPIELSPASS AUF ABWECHSLUNGSREICHEN PISTEN SOWIE EINEN EINFACH ZU HANDHABENDEN, VORBILDICHEN STRECKENEDITOR.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

Rennspiel handelt, das schnell zugänglich sein und vor allem Spaß bringen soll. Uns von der Redaktion bereitete das Game auf alle Fälle eine Menge Spaß, nicht zuletzt dank des Mehrspieler-Modus.

Jens Quentin

INFO VERGLEICH

4.	TOCA 2	Codemasters	89%
15.	Colin McRae Rally	Codemasters	86%
35.	Rally Cross 2	SCEE	80%
48.	Monster Trucks	Reflections/Psygnosis	76%
67.	Tommi Mäkinen Rally	Europress/Ubi Soft	70%

An die Referenzen des Rallye-Genres kann Rally Cross 2 zwar aufgrund des eher schlichten Gameplays und der unspektakulären optischen Präsentation nicht heranreichen, der Titel stellt aber ohne Zweifel einen guten Vertreter aus dem Bereich Fun-Rallye dar.



Ein riesiges Fabrikgelände dient ebenfalls als Austragungsort für die Rallye.



Bei zwei menschlichen Fahrern ist der Bildschirm horizontal geteilt.



Eine der zwei Geheimstrecken liegt in einem Dschungel.

TEST ERGEBNIS

Wer genug hat von frustrierenden Rennspielen, bei denen ein Abflug gleichbedeutend mit dem letzten Platz ist, der sollte Rally Cross 2 antesten. Die unterschiedlichen Spielmodi und vor allem der einfach zu handhabende Streckeneditor versprechen trotz leicht angestaubter Spielgrafik ein langes Spielvergnügen.

Titel	Rally Cross 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Rundenkurse + Streckeneditor
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	989 Studios
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	5. März 1999

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
75%	76%	81%	80%

POY POY 2



Poy Poy 2 knüpft mit japanischem Flair und flotter Grafik an den Vorgänger an.

Da Bomberman schon für Hudson neuen Umsatz freisprengt, hat man sich bei Konami wohl vor längerem darauf geeinigt, mit Poy Poy dagegenzuhalten. In der zweiten Auflage des witzigen Geschicklichkeitsspiels wählen Sie aus mehreren Modi, krallen sich einen Charakter und treten in unterschiedlichen Arenen gegen die Computerrichter oder menschliche Gegenspieler an. Um zu gewinnen, müssen Sie den anderen Teilnehmern so lange Felsbrocken, Granaten oder Baumstämme an den Schädel werfen, bis diese erschöpft aus der Runde ausscheiden. Konami baut auf geschliffene Grafik, überraschende Effekte und eine intelligente Kamera. Doch gerät das Gameplay teils durch die träge Steuerung ins Rutschen.

Florian Brich



Hier läßt sich erkennen, wie Sie Pinguine als Wurfgeschosse mißbrauchen können.

TEST ERGEBNIS

Titel	Poy Poy 2
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	März

GRAFIK 70% SOUND 71% SPASS 75% GESAMT-WERTUNG 78%

BLOOD LINES



Actionreiches „Fang-Mich“ mit Beat 'em Up-Charakteren.

Im Game geht es darum, in einer 3D-Arena verteilte Lichtfelder zu markieren. Sie sammeln zuerst einen Lichtpunkt ein, um die anderen damit umfärben zu können. Ihr Gegner versucht, Ihnen den Lichtkegel abzufragen, um nun seinerseits die Farben der Lichter zu ändern. Dabei greift er im Nahkampf auf eine Mischung aus Beat 'em Up-ähnlichen Moves und Wrestling-Manövern zurück. Jeder der zehn Kämpfer verfügt darüber hinaus über eine Spezialausrüstung wie etwa ein Jet-Pack zum Erreichen höher gelegener Lichtpunkte. Die auf dem Feld verteilten Specials helfen Ihnen, das Licht vom Gegenspieler zurückzuerobieren. Einfaches Gameplay und solide Grafik machen das Spiel zu einem kurzweiligen, aber simplen Actiongame.

Jens Quentin



Hat der Spieler seinen Gegner gestellt, geht es im Nahkampf zur Sache.

TEST ERGEBNIS

Titel	Blood Lines
Genre	Action
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Kämpfer
Preis	DM 89,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Radical Entertainment
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	23. April 1999

GRAFIK 75% SOUND 72% SPASS 79% GESAMT-WERTUNG 74%

PREMIER M. 99



Dröger Fußballmanager, der zudem nur Teams aus Italien und England bietet.

Vor dem Start hat man die Wahl zwischen einem Manager- oder einem Karriere-Modus, wobei man in letzterem nur die Auswahl zwischen schwächeren Teams hat und mit diesen bestimmte Ziele erreichen muß. Ansonsten wird die übliche Mixtur aus Handel im Umfeld, Transfers, Training und Spiel geboten, die aber trotz der möglichen Spielübertragungen im Actua Soccer-Stil nicht überzeugen kann. Zu wenig Einfluß scheinen die taktischen Entscheidungen tatsächlich auf die Ergebnisse zu haben, zu gering ist die Motivation aufgrund der Tatsache, daß man keine deutschen Teams managen kann. Fazit: Trotz fehlender Alternativen nur ein Fall für hartgesottene Fans von Fußball-Managern.

Marco Marzinkowski



Unglaublich, aber wahr: Für einen Manager sind die Spielszenen sehr hübsch geworden.

TEST ERGEBNIS

Titel	Premier Manager 99
Genre	Simulation
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Nein
Levels	2 Ligen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Gremlin
Entwickler	Gremlin
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

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

MONSTER SEED



Ein Monsterzucht-Rollenspiel klingt spannend? Ist es aber nicht...

Bei Monster Seed verschmelzen die Grundelemente eines Rollenspiels mit einem rundenbasierten Kampfmodus in rechteckig unterteilten Arenen und der Möglichkeit, freundliche Monster als hilfreiche Mitstreiter zu züchten. Leider leidet das Gameplay stark unter den ebenso langen wie belanglosen Dialogen und den in mehrfacher Hinsicht trägen Kampfsequenzen. Da ansonsten weder der Sound noch die Grafik mit durchschnittlichen (oft unclean herangezogenen und daher pixeligen) Render-Hintergründen und unschönen Polygonfiguren irgendwelche Motivation hervorrufen, empfiehlt sich Monster Seed leider höchstens als über-tauerte Schlaftablette – einen Vergleich mit Final Fantasy VII ersparen wir uns.

Michael Pruchnicki



Die trägen Kampfsequenzen werden pausenlos durch dämliche Sprüche unterbrochen.

TEST ERGEBNIS

Titel	Monster Seed
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Nein
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Sunsoft
Entwickler	Sunsoft
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	26. Februar

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
59%	64%	40%	48%

TEST MONSTER SEED

PLAYSTATION ZONE 04/99

Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.com
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durch Verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreibfehler.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
• Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
• Vorkasse / Scheck DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 12.2.99
* = noch nicht verfügbar am 12.2.
N = Neu! P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

SONY PSX	
360°	89,99
5th Element	89,99
Abe's Odysee	42,99
Abe's Odysee 2	79,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool*	79,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji*	79,99
Air Combat Plat.	44,99
Alien Trilogy	42,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	84,99
Apocalypse	79,99
Asterix*	89,99
Atlantis	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	79,99
Baby Universe	69,99
Baphomets Fluch	289,99
Batman & Robin	84,99
Beast Wars	79,99
Big Air*	89,99
Blaze & Blade	79,99
Bloody Road	74,99
Bloody Road 2	79,99
Bombberman	69,99
Box Champions	89,99
Breath of Fire 3	89,99
Box Special Ed.	104,99
Bust a Groove	89,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	59,99
Bust a Move 4*	59,99
C3 Racing	79,99
Cardinal Syn	77,99
Celestevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2*	79,99
Capcom Generation	79,99
Vorkasse nur noch DM 4,99 alle Versandarten frei ab DM 180,-	
Cart World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Cheatbuch	24,99
C & C 2 Platinum	39,99
C & C 2	79,99
C & C Gegenschlag	69,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99
Cool Boarders 3	89,99
Crash Bandicoot 1	44,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead R. Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	79,99
Deer Strike*	79,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Dogdom Arena	79,99
Dreams*	84,99
Duke Nukem: Time	79,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99
Flirttrap*	84,99
Floppenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Fornel 1 98	89,99
Forsaken	39,99
Freemzy	89,99
Gex - Deep over...*	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination*	87,99
Glover*	72,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	42,99
Hard Edge*	89,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	84,99
Hugo 1	89,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International	
Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKND*	89,99
Klonka	89,99
Kula World	89,99
Lag of Kart: Soul Racer	89,99
Legend	89,99
Lemmings	89,99
Libero Grande	89,99
Live Wire*	74,99
Lost World Plat.	42,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes	89,99
vs. Streetfighters	79,99
Mok	79,99
Medieval	89,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99
Megaman X4*	79,99
Mickey's World	79,99
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	59,99
Monster Seed*	89,99
Moto Racer Plat.*	44,99
Moto Racer 2	79,99
Nascar 99	89,99
NBA Live 99	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Need 4 Speed 4*	89,99
Newman Haas Racing	69,99
NFL Blitz*	74,99
NHL Hockey 99	89,99
Nightmare Creatures	79,99
Ninja	89,99
O.D.T.	87,99
Demonium	44,99
Perihell*	79,99
Phat Air Snowball	84,99
Play Manager	84,99
Pitfall 3D-Beyond	84,99
Pocket Fighter*	79,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	89,99
Pool Shark*	84,99
Populous	89,99
Porsche Challenge	44,99
Pro 18 Golf*	87,99
Pro Pinball	89,99
Big Race USA	89,99
Timeshock	89,99
Psybadek	79,99
Pulse (Depth)	79,99
Race Street Soccer*	89,99
Premier Manager 99*	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	79,99
Rage Racer	84,99
Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	79,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	
Directors Cut	79,99
Teil 1 Platinum	39,99
Ridge Racer Revolution	44,99
Risiko	59,99
Rival School	69,99
Riven	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rugby	84,99
Rushdown	79,99
Sensible Soccer 2000	69,99
Shanghai True Val.	89,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	89,99
Sports Car GT*	89,99
Spyro the Dragon	89,99
Streak*	79,99
Street Fight. Coll.	279,99
Street Fighter EX Plus*	79,99
Street Skater*	89,99
Supercross 98	79,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	79,99
Tekken 2 Platinum	44,99
Tekken 3	99,99
Tenchu	79,99
Test Drive 5	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The Unholy War*	79,99
The Hospital	89,99
Tiger Woods 99	89,99
TOCA Platinum	42,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 3	84,99
Tommy	89,99
Tommi Makinen	79,99
Treasures of the Deep	89,99
Tunguska*	84,99
UbiK*	89,99
V 2000	79,99
V-Rallye	39,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	42,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	79,99
Viva Fußball*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2 (Dark O)	89,99
Warzone 2100*	79,99
Wild 9's	79,99
Wing Over 2*	79,99
WipeOut 2097	39,99
World League	89,99
Soccer 98	84,99
Norms Platinum	44,99

Titel des Monats März (PSX): Metal Gear Solid 79,99 (dt. PAL)

Knallhart kalkuliert Unsere PSX TOP 10

Abe's Odysee 2	79,99
Akuji	79,99
Bloody Roar 2*	79,99
Bust a Move 4*	59,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	79,99
Tomb Raider 3	84,99
Viva Fußball*	79,99
Wing Over 2*	79,99
Yoyo's Puzzle Park	69,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	89,99
Analog Shock Pads	39,99
CD Case	24,99
Controller Sony	29,99
Dual Shock Sony	49,99
Controller	19,99
Controller Infrat	59,99
Gamebuster Modul	69,99
Lenkard Mad Catz	99,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	
Sony 16 Slot	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	54,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	44,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGoon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	249,99
Playstation Tasche Sony	39,99
ind. Memory Card u. Controller	39,99
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
Race Station Shock	99,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	59,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads	9,99
X-Ploder Cheat	69,99

NINTENDO 64

1080° Snow Board	79,99
All Star Baseball 2000	89,99
All Star Tennis 99*	39,99
Big Kazeo	79,99
Body Harvest	89,99
Buck Bumble	99,99
Bust a Move 2	54,99
Bust a Move 3	89,99
Carmageddon*	114,99
Chameleon Twist	114,99
Charles Blast T.	84,99
Cruis'n USA	74,99
Cruis'n World	69,99
Diddy Kong Racing	79,99
Earthworm Jim 3D	99,99
Extreme G 2	89,99
F1 Pole Position	69,99
F1 World Grand Pr.	79,99
F Zero X	79,99
Fifa 99	109,99
Flying Dragons	99,99
Gex 64*	89,99
Glover	79,99
Hexen	59,99
Iggy's Reckling Balls	79,99
ISS 98	79,99
Jet Force Gemini	99,99
Knife Edge	89,99
Mario Party	79,99
Micro Machines 64	119,99
Milo's Astro Bowling	99,99
Mission Impossible	99,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	99,99
NBA Courtside	79,99
NBA Jam 99*	99,99
NBA Live 99*	99,99
NBA Pro 99*	119,99
NFL Blitz*	99,99
NHL 99	99,99
NHL Pro 99*	119,99
Off Road	109,99
Olympic Hockey 98	79,99
Penny Racers	84,99
Playmobil Hype	99,99
Racing Sim 2	99,99
Rayman 2	99,99
Scars (VR 3000)	99,99
Shadowgate*	119,99
Snowboard Kids 2	79,99
Southpark*	89,99
Star Wars: Rogue S	99,99
Starshot	99,99
Strike Zone	119,99
Tonic Trouble	99,99
Top Gear Rally	79,99
Top Gear Overdrive	99,99
Turok	79,99
Turok 2	79,99
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	94,99
Virtual Pool*	89,99

LADEN

Ladenpreise können abweichen! Handelanfragen willkommen! (0831/57515 - 52 & 54)	
Fragen Sie nach unserem Händler- Partnerschaftsmodell!	
12277 Berlin JE Games Marnefelde ERZ Südmeile - 0307/7325248 16761 Hennigsdorf JE Games ERZ „Das Ziel“ - 03302/272706	
21335 Linzberg Heiligengr. 26-041 31/735386	
47441 Moers Augustastr. 6a - 02841/92440	
63667 Nidda Am Wehr 6 - 06043/950915	
64283 Darmstadt Wilhelmstr. 9 - 06151/28860	
66953 Pirmasens Bahnhofstr. 11 - 06331/92941	
67227 Frankenthal Rheinstr. 13 - 06233/667478	
71032 Böblingen Poststr. 36 - 07031/2319140	
72070 Tübingen Metzgergasse 1 - 07071/21847	
76726 Gernersheim Marktstr. 22 - 07274778045	
76829 Landau Lindgassenstr. 34 - 06341/930570	
87435 Kempten In der Brandstatt 6 - 0831/17762	
87700 Memmingen Maximilianstr. 21 - 08331/497799	
88131 Lindau Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
89073 Ulm Hafenstraße 23 - 0731/9216497	
90762 Fürth Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811	
95028 Hof Pfarr 11 - 09231/3161	
95615 Marktredwitz Leopoldstr. 7 - 09231/3161	

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappen Sie sich bitte einen Stift und schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-MAIL: pszone@computec.de

ALLGEMEINE ANFRAGEN

Täglich trudeln bei uns rund dreißig Briefe und vierzig Zeugnisse ein, viele davon weisen die gleichen Fragen und Probleme auf. In einem großen Rundumschlag wollen wir die wichtigsten Themen an dieser Stelle abhandeln.

1. Können Sie in der nächsten Ausgabe Tips/Spielstände/Lösungen/Tests oder Infos zu indizierten Spielen abdrucken?

PLAYSTATION ZONE: Wir dürfen indizierte Spiele in unserem Magazin grundsätzlich nicht behandeln. Würden wir dies dennoch tun, so dürfte das Heft nicht mehr an den Kiosken frei ausliegen, sondern müßte nur noch unter der Ladentheke liegen. Da dies gleichbedeutend mit einem Verkaufsstopp ist (da die meisten Händler dies grundsätzlich nicht machen), ist es unmöglich, indizierte Spiele in irgendeiner Form zu behandeln.

2. Können Sie Spielstände zu indizierten Spielen auf die CD brennen?

PLAYSTATION ZONE: Hier trifft genau das Gleiche wie bei einem Print-Medium zu. Es ist ganz einfach nicht möglich.

3. Können Sie nicht mehr Tips zu älteren Spielen abdrucken?

PLAYSTATION ZONE: Der Platz im Heft ist kostbar und begrenzt, hier können wir nur aktuelle Cheats abdrucken, allerdings finden Sie auf der CD Tips zu derzeit sage und schreibe 269 verschiedenen Spielen, mehr könnten wir Ihnen auch im Heft nicht bieten. Es versteht sich von selbst, daß das Tips-Lexikon ebenso wie das Spiele-Lexikon jeden Monat aktualisiert und um neue Cheats ergänzt wird.

4. Ein Demo von der CD läuft auf meiner PlayStation nicht. Können Sie mir bitte eine funktionsfähige Version schicken?

PLAYSTATION ZONE: Sollte die CD generell defekt sein, beispielsweise wenn sie verkratzt oder zerbrochen ist, dann leisten wir natürlich umgehend Ersatz, sofern die CD zusammen mit dem entsprechenden Coupon (siehe Seite 144) bei uns eingeschickt wird. Ansonsten garantieren wir die Funktionstüchtigkeit der CD auf allen serienmäßigen PAL-PlayStations. Dies können wir deswegen tun, weil die CD in einem teuren Testverfahren von fünf Fachleuten 14 Tage lang bei der Sony QA-Abteilung auf PlayStations aller Serien auf Bugs untersucht wird. Erst wenn die CD diesen Test fehlerlos besteht, dann darf die CD produziert werden. Sollte nun beispielsweise die Metal Gear Solid-Demo auf mit nicht lizenzierten MOD-Chips ausgestatteten PlayStations nicht laufen, so können wir nichts dagegen tun. Grundsätzlich werden künftig die meisten wichtigen Spiele nicht mehr auf umgebauten PlayStations laufen, deshalb können wir allen nur empfehlen, dies bei Umbauplänen zu berücksichtigen. Sollte eine Demo mit nicht lizenzierte Peripherie nicht zusammenarbeiten, liegt das ebenfalls außerhalb unseres Einflußbereichs. Wir tun alles, damit die

CD auf normalen PAL-PlayStations fehlerfrei läuft, mehr ist jedoch leider nicht möglich und nicht erlaubt. Ein kleines Problem sei noch erwähnt: Bei der Apocalypse-Demo kann es vorkommen, daß das Spiel mit einem Dual Shock-Controller Probleme macht, wenn man während des Spiels die Steuerung wechselt. Das kurzzeitige Ausstecken des Controllers oder das Rebooten kann hier Abhilfe schaffen.

5. Machen Sie bitte diese oder jene Demo auf die CD!

PLAYSTATION ZONE: Leider produzieren die Hersteller nur zu den wenigsten Titeln spielbare Demo-Versionen, daher ist die Auswahl generell begrenzt. Indizierte oder indizierungsgefährdete Spiele dürfen wir ebensowenig auf die CD nehmen, da sich dann die Zeitschriftenhändler weigern, das Heft in das Sortiment aufzunehmen.

6. Machen Sie bitte mehr spielbare Demos auf die CD!

PLAYSTATION ZONE: Die Kapazität einer CD ist äußerst beschränkt und die Spieledemos sind in der Regel sehr umfangreich (wie wäre es sonst zu erklären, daß manche Spiele zwei oder mehr CDs benötigen). Eine Demo belegt in der Regel 50-60 MB (fünf Demos benötigen folglich mehr als 250 MB), 15 Minuten Film benötigen weitere 230 MB und für das Spiele-Lexikon, das Tips-Lexikon, die Bilder sowie die Spielstände sind weitere 100 MB notwendig. Schließlich nutzen wir die 650 MB weitestgehend aus und es wäre nicht sinnvoll, mit aller Gewalt mehr Demos auf die CD zu packen. Wir garantieren pro Monat fünf spielbare und fünf selbstlaufende Demos, womit man im Laufe des Jahres satte 120 Demos hat. Würden wir nun in einem Monat sechs oder sieben Demos unterbringen, so würde dies unter Garantie bedeuten, daß auf einer der folgenden Ausgaben nur drei oder vier Demos enthalten wären, da ganz einfach nicht mehr Demos verfügbar sind. So können wir zumindest eine gleichbleibend gute Qualität garantieren.

7. Die Cheats auf der CD sind noch die gleichen wie in der letzten Ausgabe!

PLAYSTATION ZONE: Natürlich ändern sich die einmal bekannten Cheats zu einem Spiel nicht mehr, daher ist es einfach unmöglich, jeden Monat die Cheats auszutauschen. Sollten neue hinzukommen, dann ergänzen wir das entsprechende File und markieren es mit einem New-Button. Ähnlich verfahren wir mit dem Spiele-Lexikon, das ebenfalls monatlich aktualisiert wird.

8. Drucken Sie bitte Cheats zu Gran Turismo ab!

PLAYSTATION ZONE: Zu Gran Turismo gibt es leider keinerlei Cheats, daher können wir auch keine abdrucken!

METAL GEAR SOLID

Florian Brichs Testbericht zu Metal Gear Solid traf den Nagel auf den Kopf! Ich bin ab-

solut derselben Meinung, was die Cut-Szenen betrifft! Beim ersten Mal schaut man sie sich noch an, um jedoch bei etwaigen neuen Durchgängen die Szenen so rasch als möglich wegzuklicken!

Doch Florian Brichs Testbewertung zu F1'98 ist katastrophal! Das Spiel ist ja wohl ein Witz! Da ist ja F1'96 noch besser! Also: In Zukunft bitte ein bißchen kompetenter testen!

PLAYSTATION ZONE: Jeder Test ist bis zu einem gewissen Grad natürlich subjektiv, wie Ihre Einschätzungen zu Testberichten von unserem geschätzten Redakteur Florian Brich zeigen. Auf der einen Seite scheint er Ihrer Meinung nach kompetent zu testen (Metal Gear Solid), auf der anderen Seite nicht (Formel 1'98). Tatsächlich versuchen wir von der Redaktion, ein möglichst ausgewogenes Ergebnis zu erzielen, sprich, wir wollen ein Spiel nicht völlig überbewerten, wenn klare Mängel erkennbar sind, auf der anderen Seite wollen wir ein Spiel nicht verreißen, weil für den Spielspaß weniger wichtige Details nicht stimmen. Metal Gear Solid zum Beispiel ist ein grandioses Spiel, nur leider viel zu kurz. Formel 1'98, das wir mit 88% bewertet haben, ist ebenso ein tolles Spiel, allerdings hat es mit grafischen Schwächen zu kämpfen. Daß es schlechter als das erste Formel 1-Spiel sein soll, gehört jedoch ins Reich der Legende. Machen Sie sich einfach mal die Mühe, das erste Formel 1 rauszukramen und Sie werden bei einem objektiven Vergleich feststellen, daß auch in diesem Spiel damals sehr viel Murks gebaut wurde und noch nicht einmal ein 2-Spieler-Modus enthalten war. Man könnte nun noch ewig weiter diskutieren, Tatsache ist jedoch, daß man es speziell als Fachzeitschrift nie allen recht machen kann. Daß es sich bei den von Ihnen angesprochenen Tests genau um die beiden Artikel handelt, die in der noch jungen PlayStation Zone-Geschichte für den mei-

LESER BRIEFE

sten Zündstoff gesorgt haben, soll nicht unerwähnt bleiben. Daß wir nach Meinung der einen zu hoch, nach Meinung anderer zu niedrig bewerten, beruhigt uns letztendlich wieder einigermaßen. Klar ist, daß auch wir nicht fehlerlos sind, offen und dankbar für Kritik sind wir natürlich immer!

Andy Gruber, andygruber@hotmail.com

REFERENZ

Vorab erst einmal ein großes Lob für Eure tolle Zeitschrift. Ihr habt euch innerhalb kürzester Zeit bis nach oben katapultiert. Das liegt zum großen Teil an Eurer tollen PSZ-Multimedia-CD, auf der besonders das Spiele-Lexikon hervorragend gelungen ist. Alleine Euer Schreibstil müßte noch etwas lockerer werden, aber das wird schon noch (hoffe ich zumindest).

PLAYSTATION ZONE: Danke für die Komplimente, die ich gerne an die Redaktion weitergebe. Was den Schreibstil angeht, bekommen wir in der Regel eigentlich häufiger Komplimente als Schelte. Nach Meinung der meisten Leser sind die Artikel sachlich, informativ und unterhaltsam. Das einzige, was häufiger als Schwachpunkt genannt wird, ist die Tatsache, daß wir die Leser „siezten“ und nicht „duzen“. Dabei gehen die meisten Kritiker wohl von der Tatsache aus, daß unsere Leser überwiegend Jugendliche sind. Dem ist allerdings bei weitem nicht so. Das Durchschnittsalter der PlayStation Zone-Leser liegt bei rund 21 Jahren, wobei über 60 Prozent volljährig sind. Bei dieser Zielgruppe ist ein flapsiges „Du“ nicht unbedingt angebracht, aus Gründen der Höflichkeit wählten wir ein „Sie“. Aber dennoch: Demnächst werden wir eine Umfrage zu diesem Thema starten.

Zum Abschluß habe ich noch eine Frage:

Im Spiele-Lexikon habt Ihr unter dem Punkt Simulation als Referenz Theme Park und SimCity 2000 angegeben. Das ist schön und gut, aber wo bekomme ich diese Spiele?

PLAYSTATION ZONE: Beide Spiele sind schon etwas betagter und stammen aus den Anfangszeiten der PlayStation, daher dürfte es tatsächlich etwas schwierig sein, sie noch irgendwo zu finden. Wir empfehlen die Lektüre der Versandanzeigen, vielleicht werden Sie hier fündig.

Als Alternative können wir Ihnen außerdem Populous The Beginning ans Herz legen.

Sebastian Fritsche, Geisenhausen

LARA CROFT

Ich habe zu Weihnachten zwar eine PlayStation bekommen, allerdings habe ich bis jetzt noch nicht so viele Fach-Magazine gekauft, weil mich bislang noch keine Zeitschrift richtig überzeugen konnte. Vor etwa einer Woche habe ich mir dann zum ersten Mal Eure Zeitschrift gekauft und ich fand sie ziemlich gut. Besonders hat mir die Multimedia-CD mit den vielen Tips und Tricks gefallen (obwohl ich selten Cheats verwende). Nur die Demos in Ausgabe 4 haben mir nicht so gut gefallen. Es würde mich jedoch sehr freuen, wenn Ihr einmal ein Lara Croft-Poster in die PS Zone packen könntet. Insgesamt finde ich, daß die PlayStation Zone zur Zeit das beste PS-Magazin ist.

PLAYSTATION ZONE: Vielen Dank für die Blumen, die natürlich schleunigst angeschnitten und ins warme Wasser gestellt werden, damit sie möglichst lange frisch bleiben. Was die Demos auf der CD angeht, bleibt nur festzuhalten, daß die Auswahl immer extrem beschränkt ist und wir froh sind, wenn wir 5 oder 6 spielbare Demos (es gibt leider nur zu den allerwenigsten Spielen Demos!) zusammenbekommen. Daß dann natürlich nicht immer alles jeden begeistern kann, liegt auf der Hand. Rückblickend bleibt jedoch festzuhalten, daß es bislang auf jeder CD zumindest einen echten Top-Hit gab (tatsächlich kam gerade die letzte CD dank Metal Gear Solid besonders gut an). Mit den exklusiven Demos zu Soul Reaver, Pro 18 World Tour Golf und Warzone 2100 sowie den Testversionen von Rollcage, The Unholy War und einem Bonus-Demo sollte diesmal aber auch wirklich für jeden etwas dabei sein. Davon abgesehen: Weil wir wissen, daß nicht immer geniale Demos vorhanden sind, haben wir unsere CD mit zahlreichen Features ausgestattet, wie es sie anderswo nicht gibt. Angefangen bei den 20 Spielständen über das Tips-Lexikon bis hin zum Spiele-Lexikon und den zahlreichen Bildern und exklusiven Filmen – die CD sollte wirklich jeden Monat genügend Unterhaltung bieten. Last but not least eine Anmerkung zu Deinem Posterwunsch: Ein Lara Croft-Motiv hatten wir erst vor einigen Monaten, eine weiteres Lara-Poster kommt bestimmt irgendwann.

Sami B.



Mitglieder von PlayStation-Clubs aufgepaßt!
Wir wollen Ihnen künftig in unserem Magazin ein kostenloses Forum bieten, in dem Sie Ihren Club vorstellen können.

Mit über 2,5 Millionen verkauften Einheiten in Deutschland hat die PlayStation den Massenmarkt erreicht. Mehr und mehr Videospiele-Fans schließen sich zu Clubs und Vereinen zusammen, um ihrem Hobby gemeinschaftlich zu fröhnen. Wir wollen den Club-Gedanken weiter forcieren und bieten allen organisierten PlayStation-Spielern in Deutschland ein kostenloses Forum, in dem sie ihren Club vorstellen können. Um dieses Forum eröffnen zu können, sind wir natürlich auf Ihre Hilfe angewiesen. Füllen Sie bitte nachfolgenden Coupon sorgfältig aus, legen Sie eventuelles Infomaterial bei und schicken Sie das Ganze an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion
PLAYSTATION ZONE
Kennwort Club-Zone
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Name des Clubs

Vorsitzende/r

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Anzahl der Mitglieder: _____

Monatlicher Beitrag: _____

Club-Gedanke (Was ist der Zweck?)

Regelmäßige Versammlungen
(Häufigkeit)

Leistungen (Zeitungen, Spielstände u. ä.)

Website

AKTE (PS)X

Ich bin oft kritisch bei neuen PlayStation-Zeitschriften, aber bei Euch geht sowas nicht. Ihr seid wirklich spitze! Die Multimedia-CD ist super. Jetzt zu meinen Fragen:

1. Wann erscheint eigentlich das Akte X-Spiel. In den Geschäften sagen sie mir: Ende Februar, aber in Eurer Zeitschrift steht: irgendwann im Jahre 1999.

PLAYSTATION ZONE: Ursprünglich hätte Akte X für die PlayStation Anfang des Jahres erscheinen sollen, derzeit taucht es aber auf keiner Veröffentlichungsliste von Sony Computer Entertainment auf. Wir gehen davon aus, daß es im Laufe des Jahres erscheint.

2. Wann erscheint die PlayStation 2?

PLAYSTATION ZONE: Die Gerüchte bezüglich der PlayStation 2 werden immer konkreter (nähere Infos hierzu in den aktuellen News), erscheinen wird die Konsole hierzulande jedoch nicht vor dem Jahr 2000.

3. Könnt ihr nicht den Leserteil erweitern?

PLAYSTATION ZONE: Die Leserbrief-Rubrik haben wir im Zuge der Seitenzahlerhöhung auf 148 Seiten aufgestockt, in neuen Serien wie den Top 100 (siehe Seite 18) oder der Club-Zone steht ebenfalls der Leser im Mittelpunkt.

Unbekannt, Unbekannt

STAR WARS

Genial, was Ihr aus der Demo-CD gemacht habt! Da kann ein anderes Magazin mit Demo-CD nicht mithalten – und das beim gleichen Preis! Naja, macht weiter so! Ich hab' hier ein paar Fragen an Euch:

1. Mir ist aufgefallen, daß in den letzten Jahren kaum Star Wars-Spiele rausgekommen sind (außer Rebel Assault II und Master of Teras...). Werden Spiele wie Jedi Knight oder Rogue Squadron auch mal für die PlayStation erscheinen oder hat man nun keine Lizenz mehr für Star Wars?

PLAYSTATION ZONE: Star Wars-Spiele kommen immer ausschließlich von LucasArts selbst, die haben die Lizenz zum Gelddrucken gepachtet. Daß es auf der PlayStation bislang nicht allzu viele Star Wars-Spiele gab, ist korrekt, im Zuge des neuen Star Wars-Film darf man sich jedoch auf ein Star Wars-Adventure und ein Star Wars-Rennspiel für die PlayStation freuen. Rogue Squadron wird nicht umgesetzt werden.

2. Was hat es mit dem Adventurespiel Tunguska auf sich? Habt ihr irgendwelche Informationen über das Spiel?

PLAYSTATION ZONE: Bislang gibt es nur eine fertige, ziemliche mittelmäßige PC-Version, sobald wir etwas über die PlayStation-Umsetzung erfahren, werden wir es Sie wissen lassen.

3. Wißt ihr was über Tenchu 2 und GTA 2?

PLAYSTATION ZONE: Eine Fortsetzung zu Tenchu ist in der Mache, eine Mission-Disk zu

Grand Theft Auto kommt im Frühjahr, die offizielle Fortsetzung Ende des Jahres.

René Zipner, ReneZipner@aol.com

VERBESSERUNGEN

Erstmal ein dickes Lob an Euch. Eure Titel sind topaktuell und gut verfaßt. Ich kaufe mir zur Zeit viele PlayStation-Zeitschriften und muß sagen, daß Eure die beste ist. Was mir sehr gut gefällt, ist das Spiele-Lexikon, das sehr hilfreich beim Spielekauf ist.

Doch ich habe ein paar Verbesserungsvorschläge und Fragen:

1. Das Spiele-Lexikon könnte noch etwas größer gestaltet werden, zum Beispiel mit Toptips?

PLAYSTATION ZONE: Generell versuchen wir, alle neuen Cheats, die innerhalb eines Monats in der Redaktion eintrudeln, auf den insgesamt 6 Cheats-Seiten abzuhandeln. Den Umfang nun künstlich hochzufahren, und das Ganze mit alten Tips aufzufüllen, erscheint uns nicht sinnvoll. Alle wichtigen Cheats sind sowieso enthalten. Davon abgesehen: Auf der CD finden sich Tips & Tricks zu insgesamt 269 Spielen, die monatlich ergänzt werden. Würden wir diese im Heft abdrucken, so könnten wir damit alleine 100 Seiten füllen.

2. Der Bericht zu dem Spiel, das auf der Titelseite ist, müßte ein bißchen mehr Seiten haben. In Ausgabe 3/99 war das Spiel auf der Titelseite Mission: Impossible, doch in der PSZ waren es gerade mal 3 Seiten, die für ein Spiel auf der Titelseite nicht ausreichen.

PLAYSTATION ZONE: Zweifellos sind die Titelthemen äußerst wichtig und der Bericht im Heft sollte den Versprechungen auf dem Cover gerecht werden. Im Falle von Mission: Impossible waren aufgrund des zu diesem Zeitpunkt verfügbaren Materials und angesichts des nahenden Redaktionsschlusses nicht mehr als drei Seiten drin. Da wir die Meldung, daß Mission: Impossible für die PlayStation kommt, für extrem wichtig halten, haben wir das Spiel dennoch kurzfristig noch auf den Titel genommen.

3. Wann kommt das Rennspiel Driver heraus?

PLAYSTATION ZONE: Driver soll am 27. Mai veröffentlicht werden.

4. Ich habe gehört, daß irgendwann in diesem Jahr das Strategie-Shoot 'em Up Rainbow Six herauskommt. Könnt Ihr mir etwas zu diesem Spiel sagen und wann erscheint es.

PLAYSTATION ZONE: Kurz nach Redaktionsschluß war Take 2 bei uns zu Gast und führte uns eine erste Version vor. Mehr zu diesem Spiel, das im September kommen soll, finden Sie in den News.

B. Habegger, b.habegger@t-online.de

SWING

Auch wenn Ihre Oma SWING spielen kann, sollten Sie noch nicht einmal im Traum daran denken, dieses außergewöhnliche Knobelspiel zu den Akten zu legen. Ganz im Gegenteil: Wenn Sie erst einmal von den kleinen bösartigen Kugeln verhext wurden, werden Sie Stunde um Stunde mit SWING verbringen.

TOTAL MINDCONTROL



FEATURES

- Unterstützung des Dual Shock Systems
- Neu und besonders knifflig: Missionsmodus (Single-Player)
- Multiplayermodus für zwei Spieler: "Competition" und "Arcade"
- Visuelle Effekte (Lichteffekte, Screen Shaking, etc.)
- Erweitertes Playstation Startmenü
- Hilfemodus zur Erklärung aller Extras
- Viele verschiedene Kugelsätze
- Individuelle Konfiguration der Joypads möglich
- Regelmäßig neue Kugelsätze und Missionen als Add-Ons
- Jederzeit Speichermöglichkeit – auch bei Missionen
- Zugriff auf Informations-Screens während des Spiels



DEMNÄCHST IM HANDEL

SOFTWARE 2000



CHEATS & CODES



Während sich das Wetter mit einer sonderbaren Mischung aus Gewitter, Schnee und strahlendem Sonnenschein vor den Fenstern unseres Redaktionsgebäudes austobt, wähle ich mich durch die Leserpost und spüre Tricks zu aktuellen Spielen auf.

Diesmal können wir sogar tiefergehende Einblicke in die Unterbekleidung eines Metal Gear Solid-Charakters gewähren. Zudem habe ich bei Rally Cross 2 und Ridge Racer Type 4 unter die Haube geschaut. Den eifrigsten Schreibern unter den Einsendern für die Lesertips-Rubrik möchte ich mitteilen, daß wir keine Komplettlösungen, sondern nur Tips & Tricks zu PAL-Spielen berücksichtigen können. Ich wünsche Ihnen einen vernünftigen März mit dieser neuen Schummel-Liste und hoffe, daß Sie zumindest so weit fehlerfrei ist, daß wir keine Protest-Besetzung des Verlags-Gebäudes befürchten müssen.

Ihr Florian Brich

RALLY CROSS 2

Statt eine Abzweigung ins Gelände zu nehmen, können Sie mit den nachfolgenden Cheats Bonusstrecken, alle Fahrzeuge und lustige Spezialeffekte ohne große Umwege freischalten. Die Paßwörter sind jeweils zu Beginn einer neuen Saison als Fahrername einzugeben.

Paßwort	Bonus-Strecke
SISAO	Oase-Strecke
ELGNUJ	Dschungel-Strecke
FOSTER	Kleiner Wald
NIVEK	Überfrorener-Pfad
MIT	Verstaubte Straße
KCIN	Rock-Creek Strecke
CIRE	Buckelpiste
BSIRHC	Gebirgsstrecke

Paßwort	Effekt
PREALL	Alle Kurse und Fahrzeuge (mit Ausnahme von Vapor & Radia) sind verfügbar
MOOBMOOB	Alle Fahrzeuge sind von Anfang an wählbar

PREVET	Veteran-Level-Strecken und -Fahrzeuge
PREPRO	Pro-Level-Strecken und -Fahrzeuge
AIRFILLED	Niedrige Schwerkraft
LEADSHOT	Fahrphysik des ersten Rally Cross
MOONEY	Umschalten auf die Rally Cross 2 Fahrphysik
INCORPERAL	Abschalten der Kollisionsabfrage



Starten Sie eine neue Saison und fügen Sie statt des Fahrer Namens das Paßwort ein.

DEATHTRAP DUNGEON



Um bis in den letzten Kerker zu gelangen, müssen Sie nach der Eingabe die Schwertschuppe auf die Option „Spiel laden“ setzen.

Hier ein nützlicher Tip, der Ihnen ermöglicht, die Levels auszuwählen. Bitte beachten Sie, daß keine Memory Card in die PlayStation eingeschoben sein darf, wenn Sie diese Kombination verwenden. Drücken Sie im Hauptmenü die Tasten

L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1

und wählen Sie dann den Menüpunkt „Spiel laden“.

V2000



Über das Cheat-Menü können Sie zu Ihren Gunsten in den Spielablauf eingreifen.

Ergänzend zu unserem Gewinnspiel findet der Strategie-Action-Mix von Ubi Soft auch in dieser Rubrik Beachtung. Folgende Cheats werden den Aliens Kopfschmerzen bereiten. Halten Sie R1 gedrückt und geben Sie dann im Spiel eine der nachstehenden Kombinationen ein. Ist die Eingabe richtig erfolgt, ertönt ein Geräusch.

Tastenfolge **Effekt**
 Links, ■, Rechts, ●, ... Alle Cheats über das
 x, R2, Rechts, L2 ... Pause-Menü anwählbar
 ■, ■, ▲, L1, L2, x, ●, x Alle Waffen
 x, Rechts, ▲, ■,
 R2, ▲, Rechts, ▲, ... Level überspringen
 Links, Links, ■, ●,
 R2, Rechts, ▲, L2 Reparatur
 ■, x, ●, ▲, R2, ▲, Rechts, Links Cargo
 ■, Rechts, ▲, ■,
 R2, L1, ▲, Rechts Level abgeschlossen
 L2, ■, Rechts, ▲, ... Alle Levels
 L1, Rechts, R2, x abgeschlossen

METAL GEAR SOLID



Wenn Mei Ling die Contenance verliert, verlißt sie ihre guten Manieren!

In dem begehrten Spiel finden sich sehr viele Gags, die es nicht mehr in unsere Komplettlösung geschafft haben. An dieser Stelle wollen wir das harte Agentenleben um Nützliches und Heiteres bereichern:

Den Nikita-Raketenwerfer früher bekommen:

Um den Nikita-Raketenwerfer früher zu bekommen, kämpfen Sie sich zunächst durch die ersten beiden Spielabschnitte und nehmen Sie in jedem Fall die Socom-Pistole mit. Sobald Sie den dritten Abschnitt (die Panzerhalle) erreicht

haben, gehen Sie wieder in den zweiten (Hubschrauber-Landeplatz) zurück. Dort, wo Sie zuvor die Socom-Pistole aufgehoben haben, befindet sich nun der Nikita-Raketenwerfer.

Mei Ling in den Wahnsinn treiben

Um Mei Ling zu verärgern, müssen Sie sie immer wieder anfunken, ohne abzuspeichern. Wenn Sie acht- bis zehnmal hintereinander angerufen haben, weigert Sie sich, mit Ihnen zu reden, und streckt Ihnen die Zunge heraus.

Meryls Unterwäsche

Wenn Sie einen tieferen Einblick in Meryls Garderobe erhalten wollen, müssen Sie ihr vor der Konfrontation mit Psycho Mantis sehr schnell auf die Damentoilette folgen. Heften Sie sich rasch an ihre Fersen und gehen Sie innerhalb von fünf Sekunden in die oberste Kabine. Meryl hat noch nicht genug Zeit gehabt, ihre Kleidung zu wechseln, und steht während des ersten Teils der Unterhaltung ohne Kampfjassen da.

Nette Wölfe

Erste Methode: Wählen Sie Sniper Wolfs Taschentuch aus.

Zweite Methode: Erledigen Sie bei erstmaligem Betreten der Höhlen alle Wölfe. Treffen Sie sich mit Meryl und töten Sie dort die Hunde. Lassen Sie nur den kleinen Hund am Leben. Schießen Sie mit der Socom auf Meryl und wählen Sie dann den Pappkarton. Der kleine Hund wird auf den Karton pinkeln. Wann immer Sie dann in die Höhlen zurückkehren, wählen Sie diesen Pappkarton aus und die Wölfe verhalten sich handzahn.

Durch Mantis Augen sehen

Drücken Sie im Duell mit Psycho Mantis die ▲-Taste, um in die Egoperspektive zu wechseln. Nun sehen Sie die Welt mit den Augen von Psycho Mantis.

Schüchterne Meryl

Wenn Sie mit Meryl unterwegs sind, sollten Sie diese aus der Egoperspektive anstarren. Meryl errötet, ist dann beschämt und tippt mit der Waffe gegen die Schenkel. Je länger Sie auf sie schauen, desto stärker errötet sie und flüstert kleine, erregte Fragen.

Sayonara

Brechen Sie ab, sobald Sie den Tarnkappenanzug erhalten haben, und beginnen Sie ein neues Spiel. Wenn Sie den C4-Plastiksprengstoff gefunden haben, können Sie sich vorsichtig an einen der genetischen Soldaten anschleichen und den Sprengstoff ablegen. Mit etwas Glück bleibt die Ladung am Rücken des Gegners haften. Weitere Erklärungen erübrigen sich.

Abschließend noch die Anforderungen, die Sie erfüllen müssen, wenn Sie in die Fox-Eliteeinheit aufgenommen werden wollen:

Sie dürfen sich maximal viermal erwischen lassen. Sie dürfen nicht mehr als 25 Terroristen töten. Sie dürfen nur einen Heilungs-Gegenstand

INFO MODUL-ECKE

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

ASTEROIDS

Harte Brocken erfordern hartes Durchgreifen – notfalls auf der Ebene des Programm-Codes:
 Unendliche Leben Spieler 1 .8011 3C34 0063
 Unendliche Leben Spieler 2 .8011 3C38 0063

APOCALYPSE

So unterstützen Sie Bruce Willis bei seinem Einsatz mit technischen Hilfsmitteln:
 Unendliche Leben800F F7A8 000F
 Unverwundbarkeit800F F250 0001
 Alle Levels anwählbar800F F264 0001

CRASH BANDICOOT 3

Mit einer unbeschränkten Lebenszahl und allen Kräften ist das Abenteuer so leicht wie ein Jojo-Spiel:

Unendliche LebenD006 5D54 0100
 (Select drücken)800A D3DC 6300
D006 5D54 0100
800A D42C 6300
D006 5D54 0100
800A D0A4 6300
D006 5D54 0100
800B CD48 6300
 Alle Kräfte verfügbar8006 9328 003F

C3 RACING

Hier zeigen wir Ihnen, wie sich alle Strecken freischalten lassen, ohne daß Sie ein einziges Mal den Zündschlüssel herumdrehen müssen.

Alle Strecken in Afrika ...8002 5538 0003
 Alle Strecken in Monaco ...8002 5528 0003
 Alle Strecken in Rom ...8002 5526 0003
 Alle Strecken in Norwegen ...8002 552A 0003
 Alle Strecken in Großbritannien ...8002 552C 0003
 Alle Strecken in China ...8002 5530 0003
 Alle Strecken in den USA ...8002 5532 0003
 Alle Strecken in Indonesien ...8002 5534 0003
 Alle Strecken in Brasilien ...8002 5536 0003
 Alle Strecken in Peru ...8002 552E 0003



Bitte beachten Sie, daß die angegebenen Codes nur im Arcade-Modus funktionieren.



benutzen. Sie dürfen kein Continue benutzen. Ihre Spielzeit muß unter drei Stunden betragen.

RIDGE RACER TYPE 4

Geheime Link-Option

In der Anleitung steht davon kein Wort: Wenn Sie zwei PlayStations über ein Link-Kabel verbinden und beide anschalten, erscheint im Startmenü die Option, einen Link-Battle-Modus anzuwählen. Über diesen können vier Spieler gleichzeitig über die Strecken brausen.

Verstecktes „Fahrzeug“

Wenn Sie alle 320 Wagen im Spiel freigeschaltet haben, wird im Time-Attack-Modus der spezielle Pac-Man-Wagen verfügbar. Dabei handelt es sich nicht um ein Auto, sondern um einen rennenden Pac Man. Fehlen nur noch die Waffeln und die Geister!

KKND KROSSFIRE



Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, werden die Cheats im Pause-Menü erscheinen.

Um das komfortable Cheat-Menü für das intelligente Strategiespiel aufzurufen, folgen Sie den nachstehenden Arbeitsschritten:

1. Halten Sie alle vier L/R-Tasten gedrückt und drücken Sie Start. So wird das Pause-Menü aktiviert.
2. Wählen Sie „Paßwort anzeigen“ und drücken Sie **x**. So wird das Paßwort für den derzeitigen Level angezeigt.
3. Während dieses Paßwort angezeigt wird, drücken Sie nacheinander die folgenden Tasten: Links, ●, ■, Rechts, **x**. Jeder richtige Tas-



Unter den Save-Optionen erscheint der Paßwort-Bildschirm.

stendruck wird durch ein Piepen kommentiert. Nach korrekter Eingabe ertönt ein Soundeffekt und im Pause-Menü erscheinen folgende Cheat-Optionen:

Geld Das Geld kann bis auf 50.000 heraufgesetzt werden.
Unbesiegbareit An/Aus
Kartennebel An/Aus
Mission erfolgreich beendet An/Aus

Level-Paßwörter

Um alle Einspieler-Missionen wählen zu können, geben Sie im Paßwortbildschirm folgendes ein:

Survivor Team G1HLJZ
Evolved Team K8GLLZ
Serie 9-Team OJQLZZ

Wenn Sie diese Paßwörter benutzen und eine Mission abschließen, wird der FMV-Abspann eingespielt.

PSYBADEK

Geben Sie folgende Paßwörter ein, um die herzhige Rutschpartie noch abenteuerlicher zu gestalten:

Paßwort **Effekt**
GOANYWHERE Alle Levels anwählbar
DONTDIONME Neun Leben
TOPSYTURVY Umgedrehte Spielwelt
DONDACHAOS Unbesiegbareit
JELLYJELLY Wackelpudding-Effekt
SIZOFANANT Kleiner xako
INLILLIPUT Riesiger xako
CLAPPEDOUT Langsameres Dek
DEKPOWERUP Schnelleres Dek
GREASEDDEK Rutschiges Dek
WALKONMOON Weniger Schwerkraft

CHEAT

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 wählen.

RIDGE RACER REVOLUTION – PLATINUM



Der Laser schlägt mit wahnwitziger Geschwindigkeit zu. Hier kann man nur noch am linken Bildschirmrand erkennen, wie die Galaga-Brut zerschmilzt.

Wenn sich jetzt alles auf Ridge Racer 4 stürzt, sollte man nicht vergessen, daß auch Ridge Racer Revolution zu den Glanzlichtern des Rennspiel-Genres zählt. Daher nachfolgend diese Hilfen:

Extra-Autos

Wenn Sie bei Galaga '88 eine perfekte Punktzahl von 40 erreichen, können Sie über „Select Option“ zusätzliche Fahrzeuge aufrufen.

Laser in Galaga '88

Halten Sie während des Bonusspieles L1, R1, ▲, Select und Unten gedrückt. Mit der Laser-Explosion können Sie den Außerirdischen leicht einheizen. Folge des Einsatzes dieser Waffe ist, daß alle Autos miniaturisiert werden.

Mini-Car-Modus

Wenn Sie das Zeitfahren auswählen, halten Sie ■ und x gedrückt. So sitzen Sie bei Rennbeginn in einem kleinen Auto mit riesigen Reifen. Nun setzen Sie in jeder Kurve auf dem Boden auf. So können Sie das Driften üben

S & CODES

PLATINUM

und die Landschaft aus einem neuen Blickwinkel betrachten.

Rückansicht zoomen

Pausieren Sie das Spiel, während Sie aus der Außenansicht fahren. Halten Sie **▲** und drücken Sie L1 oder R1, um hinein- oder herauszuzoomen.

Szenerie auswählen

Wenn Sie alle Strecken und Geheimwagen freigespielt haben, erscheinen die Extra-Kurse. Sobald Sie diese rückwärts gemeistert haben, können Sie die Tageszeit festlegen, in der das Rennen stattfindet.

Geheim-Boliden

Um die drei begehrten Fahrzeuge (Devil 13, Kid Car und White Angel) freizuschalten, müssen Sie jede Strecke auf allen Schwierigkeitsstufen als Erster abschließen. Gehen Sie dann in das Zeitfahren und erringen Sie dort die Bestplatzierung. Dann erscheint im Auswahlbildschirm das Super-Gefährt für den entsprechenden Kurs.

COOL BOARDERS 2 - PLATINUM

Snowboarden ohne Lawinengefahr? Damit Sie bei Cool Boarders 2 auch über die schwarzen Pisten gleiten können, folgende Tips:

Kleidung von Irin und Cindy verändern

Erleuchten Sie im Hauptmenü den Turnier-Modus, ohne zu bestätigen, und drücken Sie dann von dort ausgehend

Unten, R1, Oben, R1, Unten, R2, Oben, R2, Oben, Oben, R1, Unten, Unten, R2

Cindy wird nach korrekter Eingabe im Lederkostüm, Irin in Schulkleidung auf dem Brett stehen.

Extra-Levels im Freestyle-Modus

Um im Freestyle-Modus alle Stufen anwählen zu können, müssen Sie den Tour-Wettbewerb im Mirror-Modus bestehen und als Erster über die Ziellinie rauschen. Das erlaubt Ihnen zudem, mit dem Boss zu spielen.

Als Außerirdischer spielen

Um als Außerirdischer zu starten, müssen Sie in der Half-Pipe eine Punktzahl von 38.0 oder besser erreichen. Oder Sie führen alle 100 Bewegungen im ONEMAKE-Sprung aus.

Als Schneemann spielen

Sie müssen alle Rekorde im Freeride-Modus brechen, bevor Sie mit dem Symbol des Winters aufs Brett steigen können.

G-POLICE - PLATINUM

Für die futuristische Verbrecherjagd, die in diesen Tagen zum günstigen Preis erhältlich sein sollte, bieten wir folgende Level-Paßwörter:

Stufe	Paßwort
3	YMUFCRKRI
4	GTOMUUSI
5	AKXAVQUI
6	CXTGABIA
7	SFNKCUIYI
8	QOCJNBMA
9	YYWEOGNA
10	CVKFZOCJ
11	ORUAHROA
12	MWBEEZPA

13	STOPWSFJ
14	QIVGPUSA
15	QECHYTIJ
16	SVYNMHKJ
17	QEQXTKOJ
18	GBRSVXBB
19	OZMCJHFB
20	SZKJELXJ
21	GZWZINB
22	WQMGVMPB
23	GHJNJARB
24	MSNNWWGK
25	WNIXOPUB
26	WTOLTIWB
27	OJIGOUAC
28	WTMBHBEC
29	KBRLDKXX
30	KHHZZEBL
31	CXAUUQFL
32	QSCWYRTC
33	AUWOLOJL
34	YUNQRUYC
35	OJGTGNBD

IMPORTE OHNE UND OHNE BOOTCHIP!



- IMPORTE & OHNE CHIP SPIELTEN
- BOOTMASTER EINSTECKEN & LOS GEHTS - KEIN LÖTEN
- LÄUFT MIT JEDER PLAYSTATION
- INKL. CHEATMODUL F. LEBEN, ENERGIE USW.
- GARANTIE BLEIBT ERHALTEN!

59,99 DM

HÄNDLERANFRAGEN
EBENFALLS
ERWÜNSCHT!

PREISE ZZGL.
PORTO.
(NACHNAHME:
9,50 DM)

TEL: 04131 / 850 610
FAX: 04131 / 850 620
WWW.BOOTMASTER.DE

LESERTIPS

VON LESERN FÜR LESER

Haben Sie einen geheimen Level erspielt? Oder ein nützliches Paßwort herausgefunden? Dann stellen Sie Ihr Wissen den anderen Lesern zur Verfügung. Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die untenstehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion

Kennwort Lesertips,
Roonstr. 21,
90429 Nürnberg

Herzlichen Dank Arns, Florian - Barth, Bastian - Batsch, Bianca - Boettcher, Christian Bonisut, Paul - Braun, Marcus - Briegmann, Adam - Buchczyk, Oliver - Buck, Benjamin - Büchlein R.D. - Buley, Sebastian - Bullacher, Bernd - Buss, Benjamin - Ceffinato, Martin - von Chappnis, Christian - Crome, Sebastian - D. Rizer, Jeremy - Dahlmann, Christoph - Daubner, Carlos - Dittich, Roland - Dömel, Roman - Duyrenbode, Marcetvan - Fahrback, Fabian - Felber, Sven - Gajlewicz, Piotr - Gentsch, Christoph - Gerloff, Sascha - Gesella, Tobias - Giesler, Irene - Gray, Dustin - Grunow, Jörg - Handrack, Stefan - Hartmann Christoph - Hehl, Stephan - Heigermoser, Johann - Heinke, Alexander - Heinzmann, Marc - Henke, Thorsten - Hens, Daniel - Hentschel, Boris - Herrmann, Hans-Jörg - Heuer, Chris - Hinz, Dirk - Horstkotte, Daniel - Hudale, Adrian - Jansen, Philipp - Jencquel, Hubertus - Junker, Christian - Kainz, Bernhard - Kaltöfen, Sebastian - Keil, Thomas - Keller, Andreas - Keller, Manfred - Kirstein, Nik - Kluger, Dennis - Knab, Fred - Knabe, Thomas - Kochanski, Christopher - Kohls, Matthias - Kohrs, Tommy - Kröger, Christian - Küchemann, Dennis - Kühn, Hervig - Kühnel, Stefan - Kuntze, Dieter - Lechner, Marco - Lehmann, Maik - Leonhardt, Doreen - Leu, Ralph - Licata Tiso, Salvatore - Linke, Sebastian - Macksiol, Michael - Madeo, Luca - Marschall, Sebastian - Mastel, Andreas - Megerle, Simon - Meyer, Stefan - Minkel, Marco - Müller, Christian - Musin, Alexander - Neatrica, Aaron - Nestmann, Markus - Niemann, Dennis - Obst, Marina - Ott, Michael - Petersen, Sven - Polanski, Jens - Reitz, Simon - Ricardo De Sousa - Richter, Gabriele - Röde, Britta - Röhrs, Stephan - Ruge, Tim - Russow, Hans-Jürgen - Sartorius, Felix - Schäfer, Norman - Schmidt, Arne - Schmidt, Brian - Schellenberg, Frank - Schneider, Johannes - Schnug, Sascha - Schotman, Christopher - Schramm, Sven - Schulz, Michael - Schweizer, Daniel - Schwarz, Christian - Seeber, Christian - Siebiera, Marc-Christopher - Stach, Martin - Stalter, Thorsten - Stürmer, Markus - Terpoorten, Daniel - Thiessen, Brion - Tschirner, Kai - Tilgner, Philip - Tschirner, Kai - Unger, Sandor-kim - Uhlmann, Jens - Weinreich, Marcus - Wellmer, Markus - Wilmkes, Andy - Wirth, Fabian - Wolfert, Thomas

NUCLEAR STRIKE



Ein praktischer Tips kommt von Christian Müller aus Hildesheim. Gehen Sie in den Menüpunkt Laden/Speichern und folgen Sie dem dargestellten Pfad, um die militärische Datenbank wie folgt zu manipulieren:

Level	Paßwort
1. Delta	JUNGLEWAR
2. Island	CUTTHROATS
3. Peace 1	COUNTDOWN
4. Peace 2	PLUTONIUM
5. DMZ	PUSAN
6. Fortress	ARMAGDDON
Trainings-Szenario	LIGHTNING



Die Level-Paßwörter garantieren, daß Sie nicht frustriert in Indochina steckenbleiben.

RALLY CROSS

Geben Sie diese Paßwörter an Stelle des Fahrer Namens ein, um folgendes hervorzurufen. Bitte beachten Sie die durch ein „_“ gekennzeichnetes Leerstellen. Wir danken dafür Oliver Buchczyk aus Stuttgart.

Paßwort	Effekt
STONE	Schweres Auto
FEATHER	Leichtes Auto
FLOAT	Weniger Schwerkraft
SPINNER	Weniger Bodenhaftung/ kleinerer Wendekreis
BANZAI	Beschleunigung/ keine Zusammenstöße
RADBRAD	Besseres Fahrverhalten
NOVISCIOUS	Kein Abbremsen durch Schlamm
FAT_TIRES	Große Reifen
NO_WHEELS	Keine Reifen
VET_ME	Schlägt Rookie-Saison
IM_A_PRO	Schlägt Veteran-Saison
WEEEO	Schlägt die letzte Saison

DESTRUCTION DERBY 2

Destruction Derby 2 können Sie sich mit diesen drei Buchstabenfolgen, die Sie als Fahrer Namen eingeben, zurecht biegen. Bitte beachten Sie die Groß- und Kleinschreibung, die den Eindruck vermittelt, die Paßwörter seien mit einem DD2-Wagen kollidiert. Diese Codes gehen ebenfalls auf das Konto von Oliver Buchczyk aus Stuttgart.

Paßwort	Effekt
ToNyPaRk	Abspann & FMV-Sequenz werden gezeigt
CREDITT!	Cartoons der Programmierer
MACSPROO	Alle Strecken und Arenen sind freigeschaltet

GRAND THEFT AUTO

Zu guter Letzt stammen auch diese Cheats von Oliver Buchczyk.

Geben Sie Ihren Namen folgendermaßen ein, um das intelligente Katz und Maus-Spiel zu verschönern:

Paßwort	Effekt
CHUFF	Keine Polizei
TURF	Alle Städte anwählbar

THESHIT Alle Waffen, unendliche Munition, Levelanwahl, 99
 Leben, Rüstung, kein Gefängnis und fünffacher Bonus
 EATTHIS Höchster Wanted-Level

PANDEMONIUM

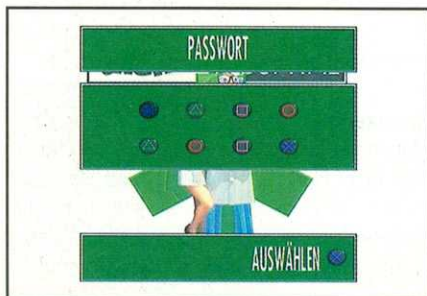
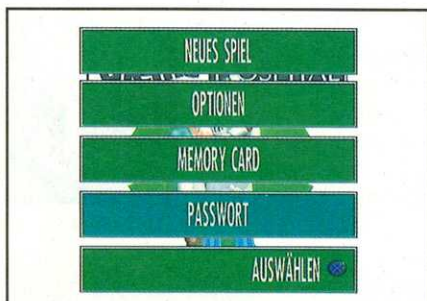
Dem Geschick von Jens Uhlmann aus Hainichen ist es zu verdanken, daß das zauberhafte Pandemonium nicht zum Alptraum wird. Geben Sie die nachstehenden Paßwörter ein, um Ihren Ausflug durch das Wunderland ungestört genießen zu können:

Paßwort **Effekt**
 HADRBODY Unendliche Energie
 OTTOFIRE Waffenenergie nimmt nicht ab
 VITAMINS Sie starten mit 31 Leben
 CORONARY Sie starten mit sieben Herzen
 BORNFREE Alle Levels sind anwählbar
 CASHDASH Transportiert Sie nach einem Level zum „Speed-Greed“ Bildschirm
 EVILDEAD Gegner sind unverwundbar

THEME HOSPITAL

Vom Hauptmenü aus gelangen Sie leicht auf den Paßwortbildschirm. Geben Sie hier die nachstehenden, von Christian Müller aus Hildesheim stammenden Kombinationen ein, um das Spiel so zu verarzten, daß die entsprechende Spielstufe geöffnet wird.

Level **Paßwort**
 2 x, ●, ■, ▲, ▲, ■, ●, x
 3 ●, ●, ▲, ■, x, ▲, ●, ▲
 4 ■, ▲, ●, ■, x, x, ▲, ●
 5 ●, ▲, ■, ●, x, ▲, ●, ■
 6 ■, ▲, ■, ●, x, ■, x, ●
 7 ■, ▲, ▲, ●, x, ■, ▲, ●
 8 x, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, x
 9 ▲, ■, x, ▲, ●, x, ▲, ■
 10 ●, ■, x, ▲, ■, x, ●, ■
 11 ▲, ●, ■, ●, ▲, ■, x, ●



LESERTIPS

PLAYSTATION ZONE 04/99

105

01/99



02/99



03/99



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 01/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 02/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 03/99	zu DM 12,80	
zusätzlich 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!

WILD ARMS

Bei Sonys hervorragendem Rollenspiel Wild Arms kommen sowohl Neueinsteiger als auch alte RPG-Hasen auf ihre Kosten. Falls Sie bei den Abenteuern in Filgaia Schwierigkeiten haben, haben wir hier die Lösung: In diesem Monat führen wir Rudy, Cecilia und Jack durch die erste Hälfte des Spiels. Der Rest folgt in der nächsten Ausgabe!

DER KRIEGER, DIE PRINZESSIN UND DER DIEB

Wild Arms unterscheidet sich deutlich von vielen Rollenspielen – und zwar durch die Tatsache, daß Sie drei sehr unterschiedliche Spielfiguren kontrollieren. Ob-

wohl sie letztendlich ein Team bilden, machen ihre unterschiedlichen Fähigkeiten und speziellen Geräte jeden einzelnen von ihnen ebenso wichtig wie die anderen.

Daher sollten Sie genau wissen, wer sie sind und was für besondere Fähigkeiten sie haben.



RUDY ROUGHNIGHT

Der Krieger. Der junge Rudy ist ein Traumjäger, ein Wanderer, der das Land durchstreift und gegen Geld Probleme löst. Er ist ebenfalls der Besitzer einer speziellen Waffe, genannt ARM – ein uraltes Artefakt, vor dem sich einige Leute fürchten.

GEGENSTÄNDE:

Bomben

Rudy verfügt über einen unbegrenzten Vorrat an Bomben, die zu vielen Zwecken benutzt werden können. So können Sie damit Kisten

zerstören, um Gegenstände oder Geheimnisse freizulegen, Eingänge in scheinbar unzugängliche Räume freisprengen oder Bossgegner aufwecken. Experimentieren Sie mit ihnen – wer weiß, was Sie finden könnten!

Radar

Dieser Gegenstand sendet ein Signal über den Bildschirm und zeigt die Position sämtlicher Gegenstände, die normalerweise nicht sichtbar sind. Denken Sie immer an den Radar, denn indem Sie Gegenstände einfach finden, können Sie viel Geld sparen!

Raketen-Rollschuhe

Diese finden Sie erst wesentlich später im Spiel. Sie ermöglichen Rudy den Zugang zu vorher zu Fuß unerreichbaren Stellen.

CECILIA

Die Prinzessin Cecilia ist das Teammitglied mit den größten Magiefähigkeiten. Obwohl es etwas dauert, bis sie ernstzunehmende Kraft entwickelt, machen ihre Heil- und Zauberkraften sie zu einem unschätzbaren Teammitglied – gerade im Kampf.

GEGENSTÄNDE:

Tränenkristall

Ein blauer Kristall, der innerhalb der königlichen Familie vererbt wird. Damit öffnen Sie magisch verschlossene Türen und können zudem merk-

würdige Effekte bei allem hervorrufen, das irgendwie mit der außerirdischen Rasse (den Elw) in Verbindung steht.

Taschenuhr

Sie erweist sich als sehr nützlich, wenn Sie einen Fehler in einem Dungeon machen, besonders wenn es darum geht, eine Kiste auf einen Schalter zu werfen oder Blöcke in einer bestimmten Reihenfolge zu verschieben. Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie mit der Taschenuhr die Zeit zurückdrehen.

Zauberstab

Ein merkwürdiger Gegenstand, mit dessen Hilfe Sie mit jedem Tier reden können – Sie müssen ihm nur einen Schlag damit verpassen! Dadurch bekommen Sie oft Zugang zu neuen Räumen oder geheimen Abschnitten, also probieren Sie ihn an allen möglichen Stellen aus.



JACK VAN BURACE

Jack ist der Dieb im Trio. Ein unerschrockener Entdecker, der alte Ruinen und Tempel nach



Reichtümern durchsucht. Abgesehen von seinem kleinen Partner, der schlaun Windmaus Hanpan, ist er auf sich allein gestellt.

GEGENSTÄNDE:

Hanpan

Hanpan ist mehr als nur ein witziges Fellknäuel, mit seiner Hilfe können Sie auch problemlos einige Schatzkisten und Schalter erreichen, von denen man das zuerst vielleicht nicht denken sollte. Er ist eine unschätzbare Hilfe und sollte nicht vergessen werden.

Der Enterhaken

Nach ungefähr einem Viertel des Spiels findet

Jack den Enterhaken. Dieses nützliche Utensil befördert Jack über Löcher im Boden, die ansonsten unmöglich zu überqueren wären. Achten Sie auf die goldenen und lila Säulen, da der Enterhaken an ihnen mit Leichtigkeit greift.

Feuerzeug

Manchmal finden Sie sich in einem Dungeon oder einer Höhle, in der keine oder fast keine Beleuchtung existiert. Falls Sie jedoch eine Laterne finden, können Sie sie mit dem Feuerzeug anzünden und den gesamten Bereich erhellen, in dem Sie sich befinden.

KAMPFTECHNIKEN

Bei Ihrem Weg durch das Spiel werden Sie andauernd von einer Menge merkwürdiger und wundersamer Kreaturen angegriffen. Die Kämpfe mit ihnen sind die einzige Möglichkeit, die Kraft Ihrer Truppe zu erhöhen. Auch wenn es manchmal scheint, als könnten Sie keinen Schritt ohne Gegnerkontakt tun, sollten Sie ihnen nicht aus dem Weg gehen – dauerndes Training ist die einzige Möglichkeit, die zahlreichen Endgegner des Spiels zu bezwingen. Sie soll-

ten nicht versuchen, vor einem Kampf zu flüchten, wenn ein Sieg nicht absolut unmöglich erscheint; zudem ist die Wahrscheinlichkeit immer recht groß, daß die Flucht mißlingt und Sie von hinten angegriffen werden. Am Ende dieser Wild Arms-Lösung sollten all Ihre Charaktere zumindest Level 22 oder 23 erreicht haben. Obwohl das Kämpfen auf Dauer etwas nervig werden kann, sollten Sie einfach auf die Gesundheit Ihres Teams aufpassen und jeden

möglichen Kampf ausfechten. Die beste Strategie im Kampf variiert je nach den Gegnern und dem Status Ihrer Party, aber es gibt einen guten Trick: Lassen Sie Jack einen einzelnen Gegner angreifen, während Rudy und Cecilia den anderen ins Kreuzfeuer nehmen. Jacks Kraft nimmt im Verlauf des Spiels deutlich zu und er wird die meisten Gegner mit ein paar Schlägen ausschalten können. Rudy und Cecilia brauchen etwas länger, bis sie die nötige Kraft entwickelt haben, daher empfiehlt es sich, sie im Team gegen einen einzelnen Gegner einzusetzen.

KAPITEL 1: DREI FREMDE IN ADLEHYDE

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal beginnen, wissen die drei Spielfiguren jeweils nichts von der Existenz der beiden anderen. Das bedeutet, daß Sie sie alle an einem Ort zusammenbringen müssen, wo sie sich treffen und zu einer Gruppe zusammenschließen können. Sie können die ersten Abschnitte für die einzelnen Charaktere in einer beliebigen Reihenfolge durchspielen, also lassen Sie dieses großartige Abenteuer nun beginnen!

DER WANDERnde JUGENDLICHE

Surfdorf

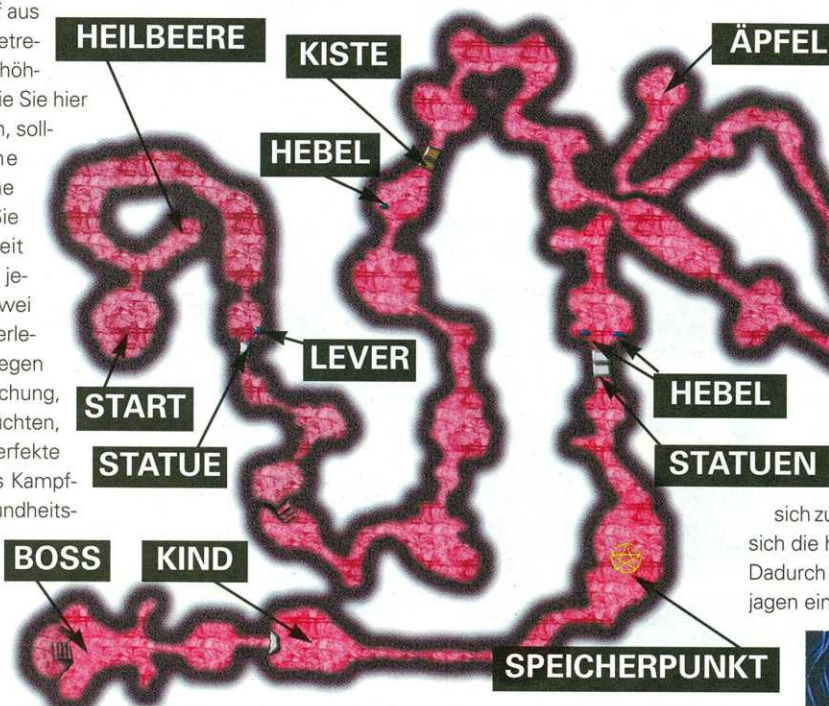
Nachdem Rudy für seine Arbeit als Stallaus-hilfe bezahlt worden ist, müssen Sie ihn zu Bürgermeister Pifer führen. Sein Haus erkennen Sie leicht an dem Papagei davor. Nachdem Sie mit ihm geredet haben, gibt er Ihnen die ersten wichtigen Gegenstände: die Bomben. Auf dem Weg nach draußen werden Sie von

einem wütenden Mann überrannt, der dem Bürgermeister mitteilt, daß ein Kind in die gefährliche Beerenhöhle gegangen ist. Bevor Sie das Dorf verlassen, sollten Sie sich genau umschauen und alle Kisten auf der Suche nach wertvollen Gegenständen zerstören. Es könnte sich ebenfalls als nützlich erweisen, einige Heilbeeren im Laden neben dem Dorfeingang zu kaufen.

DAS VERMISSTE KIND UND DIE BEERENHÖHLE

Gehen Sie von Dorf aus nach Süden und betreten Sie die Beerenhöhle. Die Kreaturen, die Sie hier bekämpfen müssen, sollten Sie vor keine größeren Probleme stellen. Solange Sie auf Ihre Gesundheit achten, sollten Sie jeden Gegner mit zwei oder drei Angriffen erledigen können. Erliegen Sie nicht der Versuchung, vor Kämpfen zu flüchten, denn dies ist die perfekte Gelegenheit, Rudys Kampferfahrung und Gesundheitspunkte auf ein ansprechendes Niveau zu bringen. Falls Sie irgendwelche Hebel finden, sollten Sie sie ziehen –

sie bewegen einige Statuen und legen so den weiteren Weg frei. In einigen Fällen werden Sie eine Kiste sprengen müssen, die die Statue blockiert, bevor Sie den Hebel ziehen. Bei



ne Bombe benutzen, finden Sie eine geheime Höhle mit drei Schatztruhen, die Kraft-, Zähigkeits- und Beweglichkeits-Äpfel beinhalten. Wieder zurück bei den drei Hebeln, müssen Sie den linken zuerst ziehen.

Von hier aus ist es nur ein kurzer Spaziergang zum Speichersymbol und einer Ladung Munition für Ihre Handkanone. Folgen Sie dem engen Gang weiter, bis Sie irgendwann Tony, das vermißte Kind, finden. Sprengen Sie den leichten Felsen, um die Höhle vor sich zu betreten, und gehen Sie hindurch, um sich die heilige Beere zu schnappen. Dadurch befreien Sie ein riesiges Monster und jagen ein Erdbeben durch das gesamte Land.



der dritten Gruppe von Hebeln, von denen Sie zwei ziehen müssen, sollten Sie einfach ein Stück zurücklaufen, bis Sie in einer scheinbaren Sackgasse ankommen. Wenn Sie hier ei-

DER BEERENHÖHLEN-BOSS: ZOMBIE

Dieser Boss ist nicht sehr schwierig zu besiegen, solange Sie ihre Gesundheitspunkte über 30 halten. Der beste Angriff hier ist der mit der Handkanone. Benutzen Sie für maxima-

len Schaden die Zielerfassung, nachdem Sie genug Kraft gesammelt haben. Sein stärkster Angriff kann Sie ca. 25 Gesundheitspunkte kosten, also halten Sie die Heilbeeren bereit! Nach sieben Kanonenschüssen ist der Zombie erledigt.

Aus Surfdorf verbannt

Obwohl Rudy den Zombie besiegt hat, wird er aus Surfdorf verbannt, da er die Dorfbe-

wohner in Gefahr gebracht hat. Obwohl sie alle kein Wort mehr mit Rudy wechseln wollen, können Sie noch mit dem Papagei sprechen, also speichern Sie Ihren Spielstand und verlassen Sie das Dorf. Begeben Sie sich dann nach Süden in die Stadt Adlehyde, um den ersten Teil von Rudys Abenteuer abzuschließen. Benutzen Sie den Papagei vor dem Gasthaus, um die Spielfigur zu wechseln.



TEMPEL DER ERINNERUNG

Der Schatzsucher – Jack

Jacks anfängliche Aufgabe ist es, seinen Weg aus dem Tempel heraus zu finden, welcher mit Fallen und verwirrenden Wegen gespickt ist. Meistens sieht die Sache so aus, daß von einer Kreuzung aus ein Weg zu einem Schalter führt, der wiederum die Tür am Ende des anderen Weges öffnet. Hierbei sollten Sie möglichst versuchen, gleich den richtigen Weg zu



finden, um so schnell wie möglich nach draußen zu gelangen und unnötig viele Kämpfe zu vermeiden. Unterwegs sollten Sie auch die Hinweise an den Wänden lesen, da sie nützliche Tips beinhalten können.

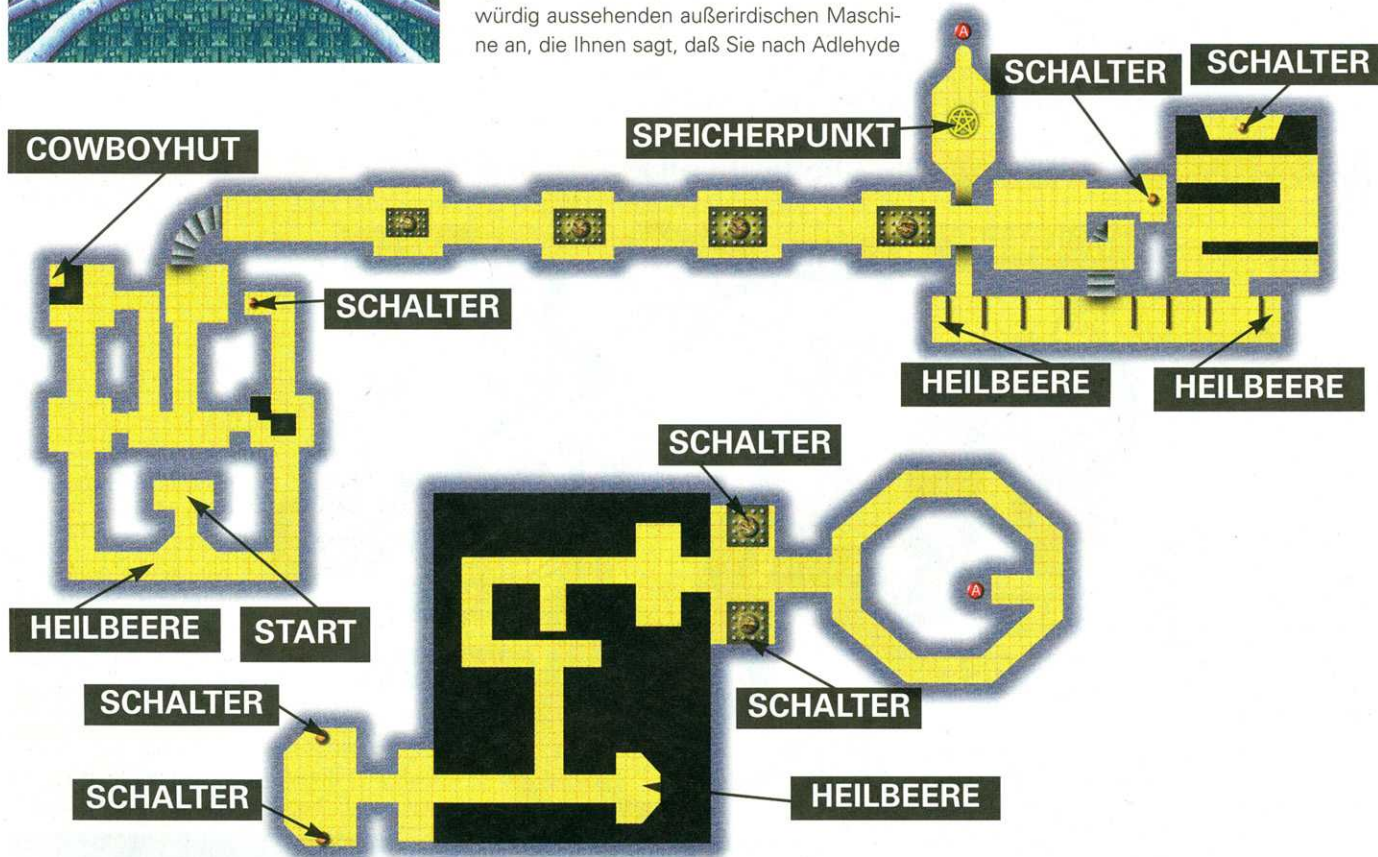
Vergessen Sie nicht Ihren kleinen Freund, die Windmaus Hanpan. Falls Sie eine Kiste oder einen Schalter nicht erreichen können, versuchen Sie es mit Hanpans Hilfe. Genau wie bei Rudy sollten Sie nicht vor Kämpfen fliehen, denn sie sind sehr wichtig, um Ihre Kraft aufzubauen.

Jack kann die Monster in dem Tempel mit einem oder zwei Schlägen erledigen. Sie sollten besonders auf die Stacheln im Boden und die Speere Acht geben, die aus der Wand geschossen kommen.

Irgendwann kommen Sie bei einer recht merkwürdig aussehenden außerirdischen Maschine an, die Ihnen sagt, daß Sie nach Adlehyde



gehen müssen. Springen Sie in den Teleporter und verlassen Sie den Tempel. Gehen Sie nach Osten in Richtung Adlehyde und wechseln Sie die Spielfigur am Papagei.



KLOSTER CURAN

Das unschuldige Mädchen – Cecilia

Nachdem Cecilia aus ihrem Traum erwacht ist, sollten Sie erstmal zum Klassenraum nach rechts gehen. Reden Sie mit der rothaarigen Lehrerin und sie gibt Ihnen ein Wappenschild, mit dem Sie einen eigenen Zauber erstellen können.

Gehen Sie in die Bücherei nebenan und reden Sie mit dem Mädchen, das die Unordnung mit den Büchern verursacht hat. Es bittet Sie, zu Anje zu gehen, um eine magische Taschenuhr zu erhalten. Natürlich sollten Sie als nettes Mädchen dieser Bitte nachkommen.

Gehen Sie durch die Tür nach draußen, überqueren Sie die Brücke und gehen Sie die Stufen auf der rechten Seite hinab, nachdem Sie

den unteren Bereich des nächsten überdachten Abschnitts erreicht haben. Benutzen Sie den Tränenkristall in der Nähe des Wächtersteins auf dem Tisch und die Taschenuhr gehört Ihnen. Benutzen Sie sie gleich an dem Chaos in der Bücherei und sehen Sie sich das Buch an, das auf dem Boden zurückbleibt. Cecilia erfährt daraus von einer versiegelten Bücherei, die sie finden muß.

Bevor Sie dies tun, sollten Sie zuerst dem Zaubermacher einen Besuch abstatten. Benutzen Sie hier den Wappenschild, um einen Zauber zu erstellen. Der zufällige Geisteszauber empfiehlt sich besonders für den Anfang. Gehen Sie danach in Cecilias Klassenzimmer und reden Sie mit Schwester Mary. Sie wird Ihnen

nicht viel erzählen, aber Sie können nun auch die anderen Personen nach der versiegelten Bücherei fragen. Fragen Sie zuerst das Mädchen auf der Brücke nach den Statuen im Hof und reden Sie danach mit dem Mädchen im Flur unten an der Brücke. Sie erwähnt etwas von Schaltern an eben diesen Statuen.

Begeben Sie sich in den zentralen Hof und betätigen Sie die Schalter an den beiden Statuen. Vertauschen Sie nun einfach ihre Positionen und benutzen Sie zwischen ihnen den Tränenkristall. Wieder im Kloster, bemerken Sie nun ein Emblem an der Wand. Benutzen Sie direkt davor den Tränenkristall, um sich in die versiegelte Bücherei zu teleportieren.

DIE VERSIEGELTE BÜCHEREI

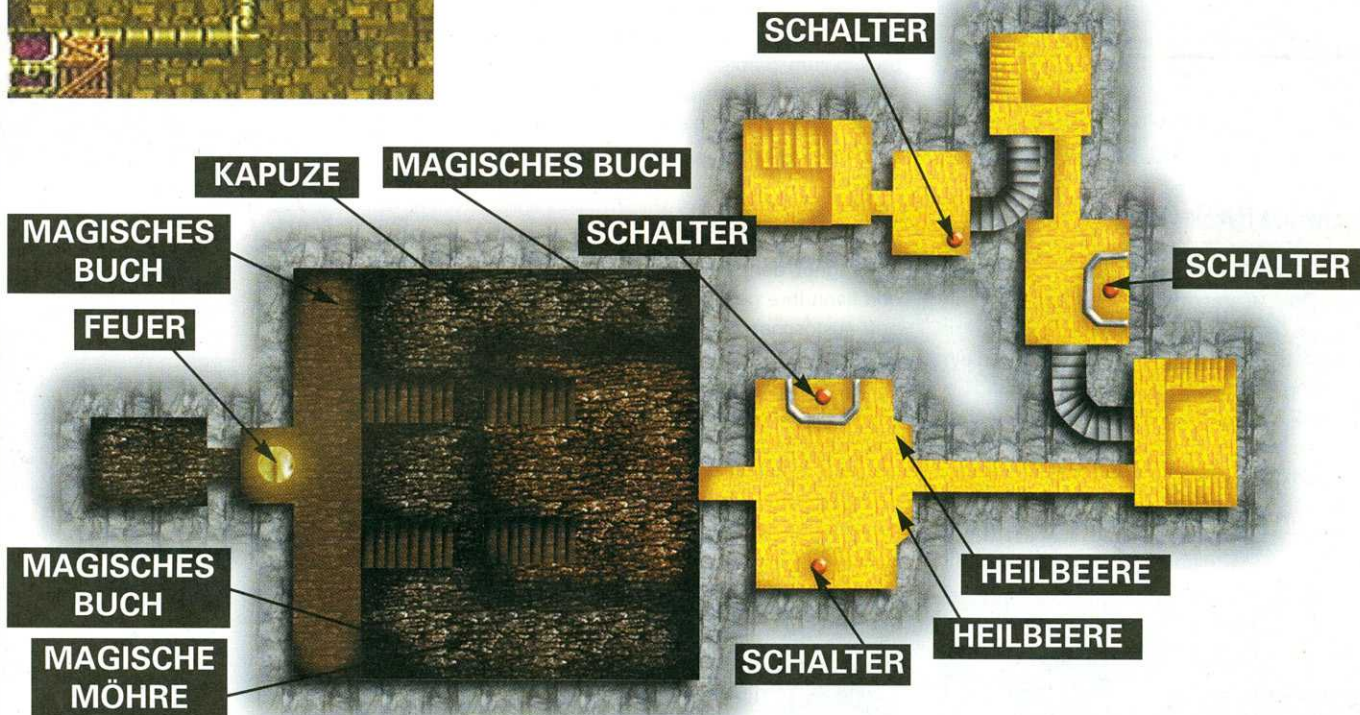
Der Bücherei-Dungeon ist nicht allzu schwierig. Sie müssen bloß daran denken, daß jede Tür mit einem blauen Emblem durch den Tränenkristall geöffnet werden kann. Es gibt weiterhin einige scheinbar unerreichbare Schalter, doch wenn Sie genau hinschauen, werden Sie die immer in der Nähe befindlichen Kisten bemerken – werfen Sie einfach eine davon auf

den Schalter! Falls Sie die Kisten vorher zerstört haben sollten, können Sie sie einfach mit der Taschenuhr zurückholen. Sie werden unterwegs einige Male auf von Dämonen besessene Bücher treffen und es ist erneut wichtig, sich nicht vor den Kämpfen zu drücken – gerade Cecilia muß so viel Praxiserfahrung wie möglich sammeln, um nachher nicht gegen stärkere Gegner chancenlos zu sein.

In der großen Bücherei am Ende des Dungeons müssen Sie die drei blauen Bücher finden, die über den ganzen Raum verstreut sind, und sie ins Feuer im nächsthöheren Stock werfen. Nachdem alle drei zu Asche geworden sind,



öffnet sich darunter eine Tür. Schauen Sie sich im Raum dahinter das Buch auf dem Tisch genau an, um den Bücherei-Boss freizusetzen.



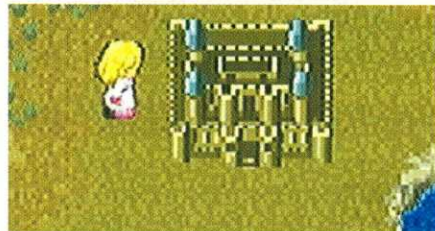
DER BÜCHEREI-BOSS: BUCHMONSTER

Da Cecilia immer noch ziemlich schwach ist, sollten Sie ganz besonders auf ihre Energie aufpassen. Lassen Sie sie nicht unter 25 Punkte fallen. Solange Sie das Buchmonster mit dem Zauber, den Sie sich zusammengestellt haben, angreifen, sollte der Kampf bereits nach fünf oder sechs Angriffen von Cecilia beendet sein. Sie sollten unterwegs zahlreiche magische

Möhren aufgesammelt haben, also halten Sie damit Ihre Magiepunkte hoch. Nach Ihrem Sieg erhalten Sie von Stoldark die Wasserrune.

Zeit für den Heimweg

Sie können nun das Kloster verlassen und nach Nordosten gehen – zu Cecalias Heimatstadt, Adlehyde.



KAPITEL 2: DIE FREMDEN SCHLIESSEN SICH ZUSAMMEN

Adlehyde

Sobald Sie Adlehyde mit Cecilia betreten, hören Sie von einem Unfall in einer Gruft. Sie

müssen Emma, die örtliche Archäologin, aufsuchen und von ihr alles über diese Vorkommnisse erfahren. Ihr Haus befindet sich

Hilfe 500 Gellas anbietet, sollten Sie dieses Angebot annehmen.

Jetzt müssen Sie zuerst eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Wer würde sich dafür besser eignen als Rudy und Jack? Lassen Sie sie der Party beitreten, speichern Sie das Spiel und kaufen Sie jegliche benötigte Ausrüstung in der Stadt. Sie sollten genug für eine komplette Ausrüstung des Teams mit Waffen und Rüstungen haben. Verlassen Sie nach diesen Vorbereitungen die Stadt und gehen Sie nach Norden zu Lo-lithias Gruft.



LOLITHIAS GRUFT

Suchen Sie nach Betreten der Gruft zuerst nach Emma und reden Sie mit ihr. Sprengen Sie einen Weg in eine Höhle hinter Emma frei, um darin einen kleinen Schild zu finden. Gehen Sie danach durch den ersten langen Tunnel und sprengen Sie den Felsen. Darunter finden Sie einen Schalter, der die lila Wand absenkt und damit den Weg in einen mehrstöckigen Raum öffnet. Sie müssen hier einen Weg zur obersten Ebene suchen. Eine Tür mit einer lila Barriere darum stellt den Ausgang dar



– um hindurchzugelangen, müssen Sie lediglich vom gegenüberliegenden kleinen Vorsprung auf die nächsttiefere Ebene springen. Springen Sie erneut eine Ebene tiefer, wo Sie einen Schalter finden. Betätigen Sie ihn noch nicht, sondern stellen Sie sich zwischen die beiden lila Wände auf der linken Seite und lassen Sie Hanpan den Schalter betätigen (ansonsten würden Sie sich selbst einsperren). Jetzt können Sie wieder auf die obere Ebene und dann durch die Tür gehen. Im nächsten Raum können und sollten Sie Ihren Spielstand speichern. Betätigen Sie den Schalter am Rücken der Dämonenstatue und schieben Sie die herabgefallenen goldenen Blöcke auf die markierten Stellen, um durch die nächste Tür gehen zu können. Leider wird der Rückweg nun von einem riesigen Boss blockiert.

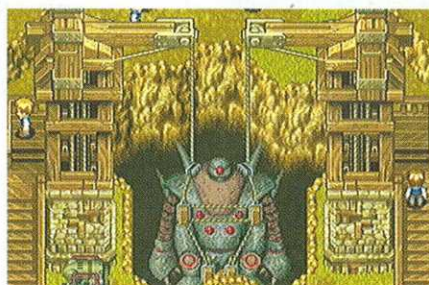


LOLITHIAS GRUFT-BOSS: TEMPELKREATUR

Dies wird die härteste Schlacht bisher werden. Der Laserangriff dieses Monsters kann Sie durchaus über 100 Punkte Ihrer Energie kosten. Setzen Sie Ihre stärksten Waffen ein: die Handkanone, Jacks Psycho Crack und Cecilias Spirit-Attacke. Benutzen Sie Cecilias Fähigkeiten, um die Party zu heilen, gerade Rudy sollte hierbei besondere Beachtung gelten – sein Kanonenangriff kostet den Boss eine Menge Energie! Seien Sie nicht allzu überrascht, wenn einer in Ihrem Team das Zeitli-



che segnet, denn dieser Boss ist wirklich hart und kann Ihre gesamte Party mit einem Angriff auslöschen, wenn Sie nicht stets deren Energie im Auge haben. Nach Ihrem Sieg sollten Sie in die nächste Höhle weitergehen, wo Sie die große Golemstatue finden. Laufen Sie zurück zu Emma am Anfang des Dungeons, um ihr von dieser Entdeckung zu erzählen. Der Golem wird daraufhin aus dem Boden gehoben – gerade rechtzeitig zum Adlehy-



de-Festival. Laufen Sie zurück nach Adlehyde und speichern Sie das Spiel. Sie müssen nun eine Nacht im Gasthaus schlafen, um sich für das morgige Festival vorzubereiten. Cecilia verläßt vorübergehend das Team, gehen Sie deshalb ins Gasthaus und zahlen Sie die 30 Gellas für das Zimmer.



KAPITEL 3: DESASTER BEIM RUINEN-FESTIVAL

Führen Sie die hoffentlich gut erholte Party am nächsten Morgen zum Festival und reden Sie mit Emma. Sie überreicht Ihnen die 500 Gellas, die sie Ihnen schuldet, so daß Sie einige der Attraktionen des Festivals ausprobieren können. Da gibt es das Maulwurfangen, das Hühnerspiel, das Zielspringen und ein Wettrennen. Sie können im Falle einer er-



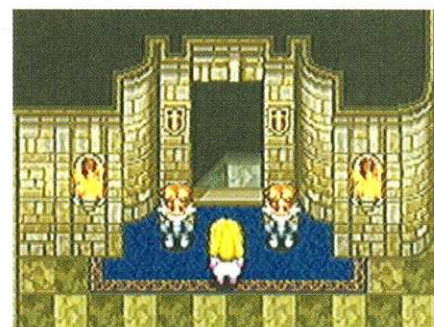
folgreichen Teilnahme einige Heilbeeren gewinnen, also verbringen Sie ruhig einige Zeit auf dem Festival.

Nachdem dies erledigt ist, sollten Sie sich wichtigeren Sachen widmen. Reden Sie mit der Frau und dem Wächter in der Nähe des Zielspringen-Spiels. Sie erfahren von einem vermißten Kind und werden gebeten, danach zu suchen.

Gehen Sie zurück ins Dorf und suchen Sie den kleinen Jungen mit dem Ballon auf – Sie finden ihn bei den Bäumen hinter dem Gasthaus.

Sobald Sie mit ihm reden, öffnet sich der Himmel über Ihnen und das Dorf wird mit feurigen Felsbrocken eingedeckt.

Laufen Sie zu Cecilia hinüber, die von Ghouls umzingelt ist. Erledigen Sie sie und begeben Sie sich ins Schloß.

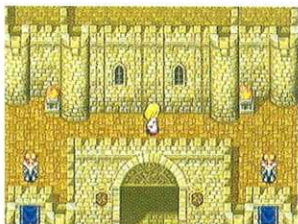


Suchen Sie das Zimmer des Königs auf; Sie müssen dazu aus dem Schloß heraus- und um die Verteidigungsmauer herumgehen. Sie erfahren, daß die Monster auf den Tränenkristall erpicht sind. Der König erlaubt Ihnen nicht, ihn herauszurücken, und schickt Sie auf Ihr Zimmer.

CECILIAS GEHEIMTUNNEL

Cecilia entschließt sich, den Monstern den Tränenkristall zu geben. Die einzige Möglichkeit, um dies tun zu können, ist eine Flucht aus dem Schloß – ihr Geheimtunnel ist hier die Lösung. Um zum Tunnel zu gelangen, müssen Sie an den Wachen vorbeisprinten und in die Schloßküche laufen. Wenn die Wachen Sie erwischen, werden Sie in Ihr Zimmer zurückgebracht, speichern Sie also das Spiel und folgen Sie vorsichtig diesen Anweisungen.

Verlassen Sie den Raum und gehen Sie den Hauptkorridor entlang. Nehmen Sie den ersten Gang nach links und gehen Sie am Ende hin-



aus. Weichen Sie beim Hinausgehen schnell dem Wächter aus und laufen Sie dann



nach links. Dann geht's nach unten, um einem weiteren Wächter auszuweichen, der Sie verfolgen wird. Folgen Sie der Verteidigungsmauer und gehen Sie dann wieder zurück. Gehen Sie dann nach links, um wieder ins Schloß zu gelangen. Gehen Sie den Korridor entlang und laufen Sie nach links, sobald der Wächter anfängt, hinter Ihnen herzulaufen. Hinter der Tür am Ende des Ganges befindet sich die Küche. Reden Sie mit dem Koch in der oberen linken Ecke, damit er Ihnen den Weg in den Keller öffnet.

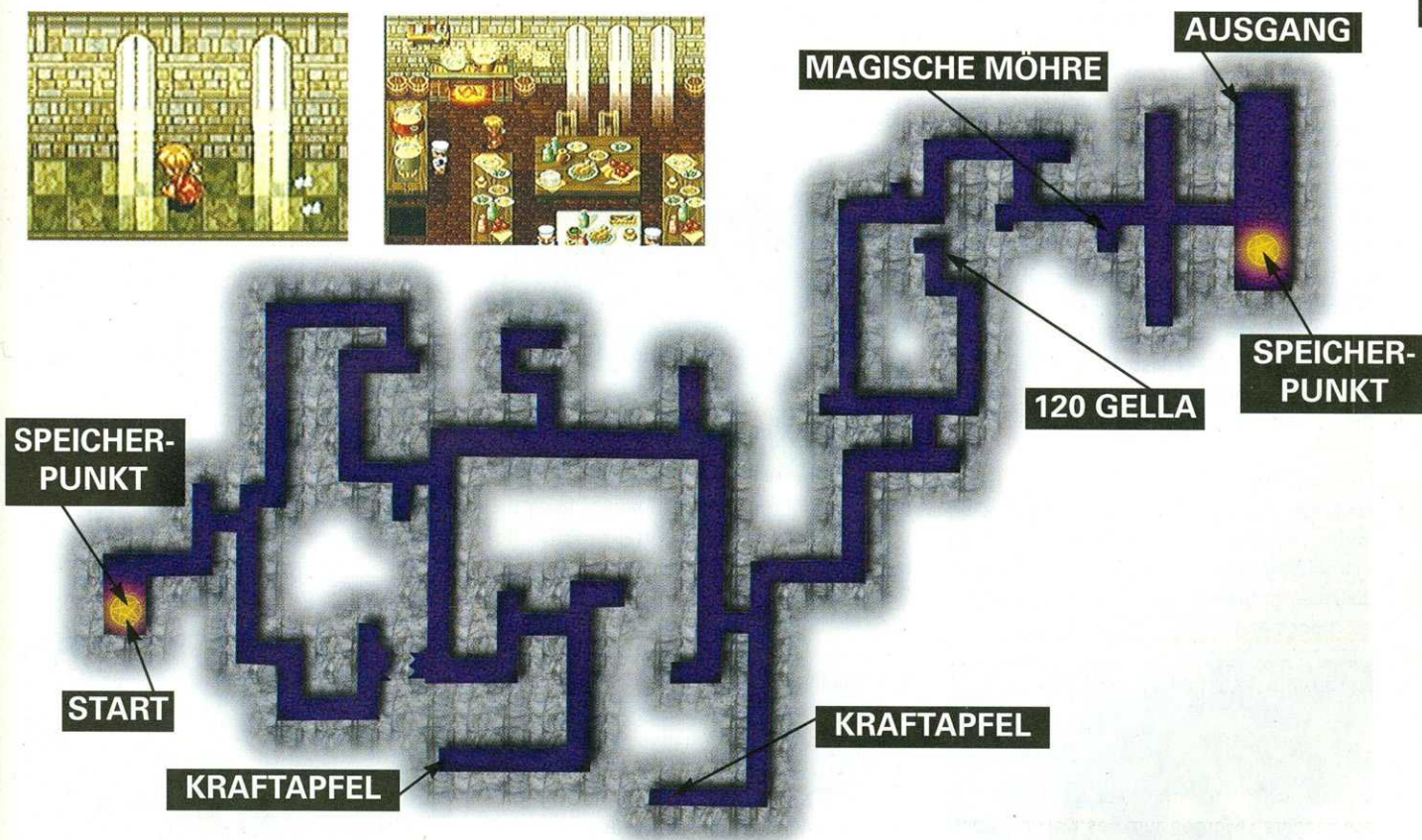
Der Keller

Der Keller ist prinzipiell einfach ein großes Labyrinth und es kann schwierig werden, den Ausgang zu finden. Folgen Sie daher einfach der Karte, um sich nicht zu verlaufen. Sie werden unterwegs nicht viele Kämpfe bestreiten müssen und diese wenigen werden auch nicht besonders schwierig sein – schon we-



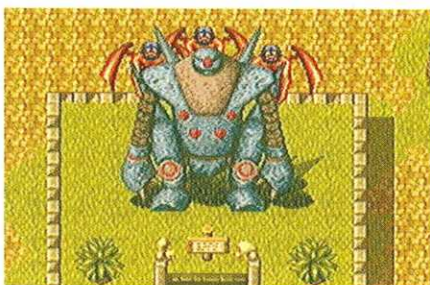
nige Treffer genügen, um die Gegner auszuschalten.

Speichern Sie nach diesem Abschnitt das Spiel an dem Speicheremblem und gehen Sie die Treppe hinab. Sie finden sich in einem Haus in der Stadt wieder. Sie können es verlassen, nachdem Sie die Blöcke aus dem Weg geschoben haben. Sie müssen mit Balsek reden, dem großen Monster, das die Invasion angeführt hat. Nachdem Sie mit ihm geredet haben, nimmt er den Tränenkristall und Jack fängt einen Kampf an.



ADLEHYDE-BOSS: BALSEK

Dieses Wesen ist extrem stark und kann durch einen Angriff mit seiner Kugel bis zu 200 Punkte Schaden anrichten. Zum Glück greift es nicht allzu häufig an und ist dabei ziemlich damit be-



schäftigt, Ihre Truppe zu verspotten. Dadurch können Sie immer wieder drei oder vier Ihrer stärksten Angriffe anwenden. Solange Sie die Energie der Truppe möglichst durchgehend über 250 Punkten halten, wird dieser Kampf nicht sehr lang dauern. Leider bekommen Sie keine Gelegenheit, Balsek endgültig zu besiegen, da ihm langweilig wird und er einfach davonwandert. Seine Komparsen sind unterdessen ziemlich damit beschäftigt, all die Golems von den Festival-Displays zu stehen.



KAPITEL 4: DIE GESCHICHTE BEGINNT

Leider hat der König den Angriff auf Adlehyde nicht überlebt. Bei der Begräbnis-Zeremonie könnten Sie schon fälschlicherweise annehmen, daß das Spiel bereits beendet ist, da die Credits durch das Bild laufen. Dabei hat das Spiel gerade erst so richtig begonnen. Das Abenteuer von Rudy, Cecilia und Jack geht weiter!



Adlehyde nach der Schlacht

Sie beginnen im Schloß und müssen zuerst Rudy und Jack in Cecalias Zimmer bringen. Gehen Sie einfach den Weg zurück, auf dem Sie zum Tunnel gekommen sind. Gehen Sie, nachdem sich Cecilia wieder der Truppe angeschlossen hat, in den Raum im Gang unter sich und reden Sie mit Minister Johan. Es ist sehr wichtig, den Tränenkristall zurückzugewinnen, daher bittet er Sie, zum Wächtertempel zu gehen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie den Gebirgspasß überqueren, verlassen Sie die Stadt also nach Südwesten. Der Paß befindet sich hinter einer kleinen Steinbrücke in den Bergen.

Der Gebirgspasß

Nach der Anfangshöhle werden die Tunnel, von einem Glühen um Ihre Spielfigur herum einmal abgesehen, stockdunkel. Sie müssen Jacks zweiten wichtigen Gegenstand finden: das Feuerzeug. Sie finden es links von der er-



sten Laterne, an der Sie vorbeikommen. Sie können daraufhin die nächsten Laternen anzünden, um die ganze Höhle sichtbar zu machen. Passen Sie auf die roten Pflanzen auf, da sie Sie Energie kosten, wenn Sie drauftreten. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch die Höhle frei (Jack erhält unterwegs einen weiteren „schnellen Zug“, den Sonic Buster). Irgendwann kommen Sie auf der anderen Seite heraus, wo sich ein zweiter bewachter Eingang findet. Vergessen Sie nicht, die magische Karte aus der versiegelten Höhle mitzunehmen, bevor Sie gehen. Laufen Sie dann nach Süden in Richtung Milamadorf und betreten Sie es.

Milamadorf

Sie sollten hier einige Zeit verbringen, um Ihren Vorrat an nützlichen Gegenständen und Waffen aufzustocken. Wenn Sie das Wappenschild auf dem Gebirgsweg gefunden haben, können Sie hier einen neuen Zauber erschaffen. Reden Sie dann mit der rothaarigen Dame beim Wasser. Sie wird etwas über den Wächterschrein erzählen. Gehen Sie dann in die Kneipe und fragen Sie den Barkeeper nach dem Schrein. Er erzählt Ihnen von einem Rät-



sel, das Sie benötigen, um den Schrein betreten zu können, und überreicht Ihnen daraufhin eine heilige Medaille. Sie müssen nun das Dorf verlassen und sich nach Norden begeben.

Der Wächterschrein

Betreten Sie den Schrein und gehen Sie dann eine der Treppen hinten herab, um das erste vieler Puzzles zu lösen. Sie stehen daraufhin vor zwölf Kerzen, die ein Ziffernblatt repräsentieren. Sie müssen Sie in der folgenden Reihenfolge anzünden: 2 Uhr, 10 Uhr, 6 Uhr und zum Schluß 12 Uhr. Falls Sie dies korrekt gemacht haben, können Sie nun die heilige Medaille an der zentralen



Tür im oberen Stockwerk benutzen. Arbeiten Sie sich durch den Schrein hindurch, bis Sie zu der nächsten Gruppe von Kerzen gelangen. Erneut ist hier eine bestimmte Reihenfolge beim Anzünden des Rätsels Lösung: oben rechts, Mitte links, oben links, unten links, Mitte links, unten rechts und zum Schluß die Kerze in der Mitte. Wenn Cecilia im nächsten Raum durch den Spiegel springt, werden die Teammitglieder getrennt und Sie müssen jeden einzelnen über einen einfachen Weg zur Hauptplattform führen. Sobald die drei wieder vereint sind, tauchen die Wächter auf und geben Ihnen die Beschwörungs-Fähigkeit. Wenn Sie aus dem Schrein transportiert werden, bemerkt Cecilia, daß sie die Erd-, Wind- und Feuerrunen bei sich hat.

Gehen Sie nach Verlassen des Schreins nach Norden ins Dorf Baskar.



ZENOM-BERGE

Dies erinnert stark an den Bergpaß. Das Feuerzeug hat hier allerdings eine andere Funk-



tion, da Gebiete mit trockenem Gras viele der Durchgänge blockieren. Achten Sie auf Kisten

in den Außenbereichen und scheuen Sie keinen Kampf. Dies ist erneut eine exzellente Möglichkeit, um Ihre Truppe gut auf späte-

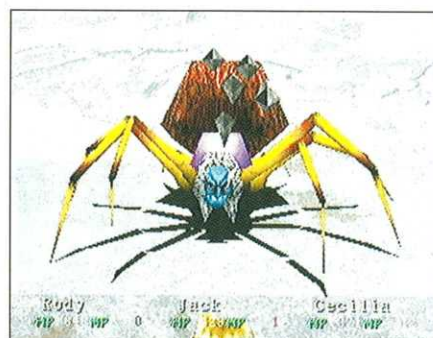
re Gegner vorzubereiten. Unterwegs erlernt Jack einen weiteren schnellen Zug, den Meteor Dive. Wenn Sie in den Höhlen blaue Statuen finden, sollten Sie nach dazu passenden grauen suchen, da Sie sie in eine Reihe stellen müssen, um die jeweils nächste Tür zu öffnen. Sobald Sie den Gipfel des Berges erreicht haben, treffen Sie dort erneut auf Belsek, der eine riesige Spinne auf Sie loschickt.

ZENOM-BERGE-BOSS: OLGA-WITWE

Diese Spinne mag bedrohlich aussehen, doch Hunde, die bellen, beißen bekanntlich nicht! Sie



meisten ihrer Attacken können Ihnen keinen direkten Schaden zufügen, aber sie sorgen oft für Vergiftungen und Lähmungen. Die Giftangriffe können mit einem normalen Gegengift neutralisiert werden, während die Lähmungen nach einigen Runden einfach nachlassen. Am besten ist es, wenn Sie Ihre Kraft aufbauen, so daß Sie die Wächter heraufbeschwören können. Den größten Schaden richtet der Wasserrunen-Wächter Stoldark an – er kostet Olga 1.000 Energiepunkte. Nach sechs oder sieben wirklich kräftigen Angriffen ist die Spinne besiegt.



ZURÜCK NACH BASKAR

Nachdem Sie die Spinne besiegt haben, müssen Sie den ganzen Weg durch die Berge zurückgehen. Falls Sie nicht mehr viel Energie übrig haben, ist dies der richtige Zeitpunkt, erstmals Kämpfe zu meiden. Nachdem Sie aus den Zenom-Bergen herausgekommen sind, sollte Ihr nächstes Ziel das Dorf Baskar sein. Reden Sie mit dem Vorstehenden des Dorfes. Er bittet Sie, zur Elw-Pyramide zu gehen, und über-

reicht Ihnen bei dieser Gelegenheit auch das Kizimfeuer, das Sie zum Betreten der Pyramide brauchen.

Elw-Pyramide

Verlassen Sie das Dorf und gehen Sie nach Norden zur Elw-Pyramide. Treten Sie ein und gehen Sie durch die Tür hinter dem linken Wasserfall. Benutzen Sie hier das Kizimfeuer am run-

den Loch in der Wand. Gehen Sie zurück in den Raum mit dem Wasserfall und dort durch den Durchgang in der Mitte. Nun müssen Sie sich nur noch auf das grüne Teleporterfeld stellen, um zu einer anderen Pyramide gebracht zu werden. Verpassen Sie auf dem Weg nach draußen nicht den harten Wächter im Gang auf der rechten Seite. Verlassen Sie dann die Pyramide und gehen Sie nach Südwesten nach St. Centour.



DER KÄFIGTURM



Benutzen Sie die Schlüsseltafel an der vorderen Tür und gehen Sie dann die linke Treppe hinauf in den Hauptraum. Sie führt zu einem Schalter, der den Ausgang von der rechten Tür aus freilegt. Gehen Sie durch die rechte Tür und folgen Sie dem Gang bis zum Schluß. Die Kiste, die Sie am Ende finden, enthält einen Wappenschild, und die Tür direkt davor führt



zu einem weiteren wichtigen Schalter. Gehen Sie zum ursprünglichen Flur zurück und dann ganz zur gegenüberliegenden Seite hindurch. Treten Sie nun einfach durch die obere Tür. Laufen Sie die beiden einbrechenden Wege in den nächsten beiden großen Räumen entlang. Halten Sie im zweiten kurz an, um den Prismalaser, den Rundschild und eine Ladung Munition aufzusammeln. Im nächsten Raum müssen Sie die einstürzenden Wege in einer bestimmten Reihenfolge betreten. Gehen Sie zuerst über den links vom anfänglichen Weg befindlichen, um den Schalter umzulegen. Gehen Sie dann über die nun herabgesenkte Mauer zum nächsten Schalter und betätigen Sie ihn, um dann den Raum über den letzten



Weg verlassen zu können. Falls Sie steckenbleiben, können Sie die Taschenuhr benutzen, um wieder zu den Wegen zurückzukehren. Laufen Sie durch die nächsten drei Räume und speichern Sie unterwegs den Spielstand. Im Raum mit den drei Türen müssen Sie die rechte wählen, um in einem ähnlichen Raum anzukommen. Gehen Sie dann die linke Treppe hinab und die rechte hinauf. Die Tür oben im Raum sollte nun geöffnet sein. Gehen Sie durch die nächsten paar Räume, bis Sie irgendwann außerhalb des Turmes ankommen. Benutzen Sie die Leitern, um nach ganz oben zu gelangen. Sie werden daraufhin in einem Kraftfeld eingesperrt – und nicht nur das, hier wartet auch ein Bossgegner nur darauf, sich über Ihre Party herzumachen!

DER KÄFIGTURM-BOSS: NACHTGAUNT

Dieser Boss hält einiges aus, aber solange Sie ihn mit Ihren stärksten Angriffen eindecken und darauf achten, daß die Gesundheit des Teams nicht unter 300 Punkte sinkt, sollte er kein größeres Problem darstellen. Dies ist ei-

ne gute Möglichkeit, von allen Wächtern Gebrauch zu machen, da jeder von ihnen ca. 500 Punkte Schaden anrichten kann. Rudy sollte seine Handkanone benutzen, da der Prismalaser nicht einmal halb soviel Schaden anrichtet.

Zudem sollten Sie gerade eine Ladung Munition aufgesammelt haben, so daß Sie diesen lästigen Vogel mit Leichtigkeit ausschalten können müßten. Nachdem Sie den Nachtgaunt besiegt haben, sind Sie vorerst immer noch im Kraftfeld gefangen. Glücklicherweise kommen Ihnen ein weiblicher Kopfgeldjäger, Calamity Jane, und ihr Diener zu Hilfe – für ein gewisses Entgelt, versteht sich. Sie verlangt für Ihre Befreiung 2.000 Gella. Bezahlen Sie sie und gehen Sie dann den ganzen Weg zurück durch den Turm. Sie müssen dabei vorsichtig sein, da Ihre Truppe nach dem vorangegangenen Kampf noch schwach sein dürfte. Falls Sie es bis zum Speicheremblem schaffen, sollte die Situation aber geklärt sein.



GEHEIMNIS IN ST. CENTOUR

Verlassen Sie den Käfigturm und gehen Sie zurück nach St. Centour. Bei Ihrer Ankunft finden Sie nur noch eine verlassene Stadt vor. Sie können nach wie vor eine Ruhepause im Gasthaus einlegen, was sich angesichts der

umherstreifenden Monster in der Stadt auch empfiehlt. Sie müssen hier das Tagebuch im Büro des Sheriffs lesen und dann die Heiligenrunen aus der zerstörten Statue dahinter auf sammeln. Bevor Sie das Dorf verlassen,

sollten Sie dem Gebäude oben links einen Besuch abstatten, das zuvor bewacht wurde. Darin finden Sie einen Duplikator-Schlüssel. Verlassen Sie dann das Dorf.

KAPITEL 5: BARTHOLOMEW UND SWEET CANDY

Port Timney

Nach Verlassen von St. Centour müssen Sie sich durch die Elw-Pyramide teleportieren,

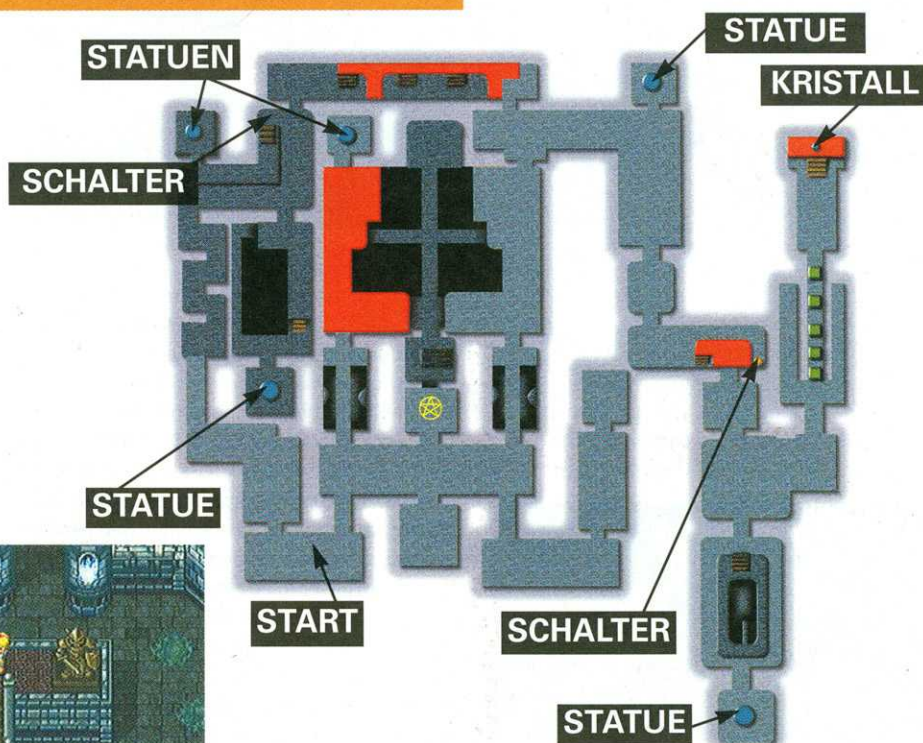
die sich direkt unterhalb des Käfigturms befindet. Nachdem Sie auf der anderen Seite herausgekommen sind, sollten Sie nach Osten gehen und dann Port Timney betreten. Es gibt hier nicht viel zu tun, aber es lohnt sich, ein wenig herumzuwandern und die Vorräte und Waffen-Upgrades

aufzustocken. Gehen Sie danach in die Kneipe und reden Sie mit Bartholomew. Er erwähnt im Gespräch einen Kristall, hinter dem Sie her sind. Verlassen Sie die Kneipe und suchen Sie die beiden großen Kisten an der hinteren Mauer der Stadt. Darin finden Sie einen Dieb, der Jack zu seinem neuen schnellen Zug inspiriert – Trickster. Schnappen Sie sich vor Verlassen der Stadt den Duplikatorschlüssel hinter der Kneipe (es gibt dort einen versteckten Pfad).



DAS TODESLABYRINTH

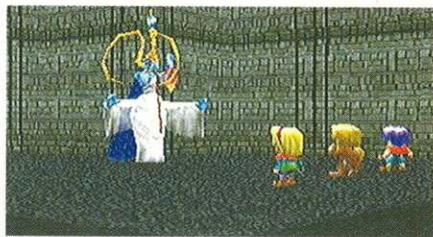
Dies klingt eigentlich schlimmer, als es in Wirklichkeit ist. Im Todeslabyrinth müssen Sie fünf Statuen finden und wieder an ihren Ort bringen. Orientieren Sie sich anhand der Karte und führen Sie jeden Kampf zu Ende. Die Gegner in diesem Dungeon sind schwach und eignen sich daher hervorragend dazu, um Ihre Truppe gefahrlos zu trainieren. Nachdem Sie alle Statuen verschoben haben, können Sie das Spiel sichern. Sobald die Statuen am richtigen Ort stehen, können Sie den Raum rechts im Labyrinth (es ist der lange Weg, der von Statuen blockiert war) betreten und den Kristall auf sammeln. Daraufhin fängt der gesamte Ort an, zusammenzustürzen. Ihnen bleiben drei Minuten, um den Boss des Dungeons zu erreichen. Falls Sie den Flucht-Zauber haben, können Sie sich damit zum Haupteingang zurückteleportieren, ansonsten müssen Sie laufen. Gehen Sie zurück in den Raum mit dem Speicheremblem und sprengen Sie die hintere Wand. Gehen Sie dann durch die Räume hindurch bis zum Boss.



TODESLABYRINTH-BOSS: CHAOS

Dieser Boss ist nicht allzu schwierig, da Ihre Energie nun ausreichen müsste, um die 500 Schadenspunkte seines stärksten Angriffs auszuhalten. Das größte Problem sind hier die Magieangriffe, da sie den Gebrauch von Zaubern Ihrerseits verhindern und Teammitglieder einschläfern können. Dadurch sind die drei Teammitglieder manchmal vielleicht bewegungsunfähig und

damit ein leichtes Ziel, bis der Zauber nachläßt. Halten Sie Ihre Energie hoch und benutzen Sie bei jeder Gelegenheit die Wächter. Nach sieben oder acht kräftigen Treffern sollte Chaos besiegt sein, so daß Sie die Todesrunen auf sammeln können. Sie müssen immer noch aus dem Labyrinth fliehen, bevor es zusammenbricht, aber es ist nur noch ein kurzer Weg bis zum Ausgang.



DAS UNMORALISCHE ANGEBOT

Verlassen Sie die Wüste und begeben Sie sich zurück nach Port Timney. Gönnen Sie Ihrer Truppe im Gasthaus eine Erholungspause und rüsten Sie sie wieder ordentlich aus. Sie können auch die Wappenschilder benutzen, um Cecilia einige neue Zaubersprüche zur Verfügung zu stellen – der Stille-Zauber ist hier empfehlenswert, da er Gegner vom Gebrauch von Magie abhält. Gehen Sie dann wieder in die Kneipe und sprechen Sie erneut mit Bartholomew. Er bietet Ihnen 5.000 Gella für den Kristall, bevor er von seinen Freunden böse geneckt wird. Dabei erzählt Bartholomew, daß Cecilia seine Frau werden wird. Er bringt Sie dann zu seinem Schiff, Sweet Candy.

Die falsche Hochzeit auf der Sweet Candy

Da die gespielte Hochzeit die einzige Möglichkeit für Sie ist, um zur nächsten Statue zu gelangen, entschließt sich das Team, mitzuspielen. Sie müssen sich zuerst auf dem Schiff umhören, um sich über die Regeln der Hochzeit zu informieren. Sie müssen wirklich jede Person ansprechen, da der Priester Sie ausfragen wird. Der Mann neben dem Speicher-Papagei läßt Sie eine Weile ausruhen, nachdem Sie das Schiff durchsucht haben.

Wenn Sie am nächsten Tag aufwachen, beginnt die Hochzeit. Beantworten Sie die Fragen wie folgt:

1. Braut tritt vor
2. Olivia Clare
3. Bartholomew
4. Sweet Candy
5. Alter Mond
6. Rechte Hand
7. Kristall
8. Achter
9. Lucadia
10. Es ist mir zu peinlich

Sweet Candy-Boss: Zed

Nachdem die Zeremonie abgeschlossen ist, taucht ein Charakter namens Zed auf und greift Sie an. Er beherrscht einige starke Angriffe, aber wenn Sie ihn mit der Handkanone und den Wächtern beharken, ist er nach sechs oder sieben Treffern besiegt. Sie werden ihn allerdings nicht endgültig besiegen, da er einfach davonläuft.

Bartholomews Belohnung

Gehen Sie nach dem Kampf gegen Zed zum gegenüberliegenden Ende des Bootes und reden Sie mit Lady Harken. Wenn sie geht, überläßt Sie Ihnen die Donnerrune. Daraufhin finden Sie sich im Raum mit dem Speicherpapagei wieder. Gehen Sie hinaus und betreten Sie den Raum am gegenüberliegenden Ende des nächsten Ganges, um mit Bartholomew zu sprechen. Er zahlt Ihnen die versprochenen 5.000 und gibt Ihnen zusätzlich noch einige nützliche Gegenstände, u. a. Cecalias dritten wichtigen Gegenstand, den Zauberstab.

Zurück in Milama

Sobald Sie wieder zurück in Port Timney sind, sollten Sie alle nützlichen Waffen und Ausrüstungsgegenstände aufkaufen und dann die Stadt verlassen. Nachdem Sie die „Mutter“ kennengelernt haben, müssen Sie durch die Elw-Pyramide gehen. Benutzen Sie die Duplikatoren, um hinein- und herauszugelangen. Kehren Sie ins Milamadorf zurück. Hier müssen Sie lediglich Rudys Radar auf sammeln, den Sie in einem Haus rechts unten im Dorf

finden können. Zuvor hat ein Hund ihn bewacht, aber mit Cecalias Zauberstab können Sie mit dem Tier reden und so Zugang zum Radar bekommen.

Der Sandfluß

Verlassen Sie das Milamadorf und begeben Sie sich in die Höhle zur Rechten. Dadurch kommen Sie durch den Sandfluß. Benutzen Sie Cecalias Zauberstab am Affen und folgen Sie seiner Abkürzung bis zum Eingang. Im Inneren müssen Sie durch die Höhlen auf die andere Seite und damit hinaus kommen. Es gibt eine Kraftkugel, die Sie hinter einer Wand finden können, nachdem Sie sie aufgesprengt haben. Sie ist leicht zu erkennen, also schauen Sie einfach etwas genauer hin. Irgendwann kommen Sie bei einer kaputten Brücke an. Springen Sie von hier aus in den Sand und gehen Sie in den nächsten Abschnitt der Ebene weiter. Sie müssen nach dem Speicherpunkt in den nächsten Sandabschnitt springen, um Jacks nächsten schnellen Zug, die Heilklinge, zu bekommen. Zünden Sie einfach die beiden Fackeln an, um die Steininschrift zu lesen. Gehen Sie dann wieder zurück zum Speicheremblem und folgen Sie dem Pfad nach unten, statt in den Sandfluß zu springen. Einige Höhlen weiter erreichen Sie bald den Ausgang.

Schiffsfriedhof

Hier gibt es nicht viel zu tun, Sie können lediglich einige neue Waffen-Upgrades und hilfreiche Gegenstände kaufen. Allerdings sollten Sie unbedingt mit Dan im Haus direkt neben der Kneipe reden. Er wird Sie bitten, das Armband seiner Frau aus dem Vergnügungsgarten zu holen. Dieser befindet sich im Süden der Wüste, also verlassen Sie die kleine Stadt und suchen Sie ihn auf.



DER VERGNÜGUNGSGARTEN

Dieser Ort kann wirklich verwirrend werden, wenn Sie nicht diesen einfachen Anweisungen folgen. Der gesamte Ort ist mit Teleportfeldern gespickt, so daß Sie leicht die Orientierung verlieren. Gehen Sie zuerst durch die erste linke Tür. Stellen Sie sich auf das Teleportfeld, das Sie in einen Gang mit sonnenbeleuchteten Fenstern

bringt. Das vierte Fenster von rechts ist eine Geheimtür, also gehen Sie hindurch. Speichern Sie den Spielstand am entsprechenden Emblem und folgen Sie dem Gang. Ignorieren Sie im nächsten Raum den mittleren Weg und folgen Sie dem am gegenüberliegenden Ende. Gehen Sie dann nach links, betätigen Sie den Schalter und

kehren Sie dann in den vorigen Raum zurück. Gehen Sie nun den Gang entlang, den sie vorher ignoriert haben, und teleportieren Sie sich zur nun abgesenkten Mauer. Folgen Sie ihr, bis Sie in einen Raum voller Sand kommen. Der Boss dieses Dungeons lauert unter dem Sand, mit einer Bombe können Sie ihn an die Oberfläche locken.

VERGNÜGUNGSGARTEN-BOSS: GIGAMANTIS

Dieses Wesen stellt keine große Herausforderung dar. Seine Angriffe richten nicht mehr als 400 Punkte Schaden an und es verträgt nur ein paar starke Wächterangriffe, bevor es das Zeitliche segnet. Achten Sie trotzdem auf Ihre Energie, da Sie noch den Weg zurück durch den Garten schaffen müssen (zumindest wenn Sie nicht über den Flucht-Zauber verfügen).



DAS ARMBAND

Nachdem Sie Gigamantis besiegt haben, müssen Sie seinen Kopf benutzen, indem Sie ihn auf den Schalter nahe des Eingangs werfen. Dadurch senkt sich die Wand, die die gegenüberliegende Tür blockiert, und Sie können Jacks dritten wichtigen Gegenstand aufheben: den denkbar hilfreichen Enterhaken. Kehren Sie dann in den Raum mit dem zentralen Gang

zurück und folgen Sie diesem zu einem Raum mit drei Teleportern (Sie müssen den Enterhaken einsetzen). Benutzen Sie den rechten von den dreien, dann den linken und am Schluß den in der Mitte, um an die Blitzrupe und das Armband zu gelangen. Kehren Sie mit diesen Gegenständen zum Schiffsfriedhof zurück.

Das Geisterschiff

Wieder zurück beim Schiffsfriedhof sollten Sie Dan besuchen und ihm das Armband geben. Er bedankt sich bei Ihnen, indem er Jack die „Sonic Vision Force“ gibt. Gehen Sie dann in den oberen Teil des Dorfes und betreten Sie den Hafen, wo Sie wieder auf Bartholomew treffen. Reden Sie mit ihm über das Geisterschiff im Hintergrund und verbringen Sie dann die Nacht im Gasthaus. Gehen Sie bei Tagesan-

bruch wieder zu Bartholomew, der Sie daraufhin aufs Geisterschiff bringt.

An Bord des Geisterschiffs

Das Geisterschiff zerfällt in Stücke und überall finden sich Löcher im Boden. Dieser Level ist vor allem auf Jacks Fähigkeiten ausgelegt, da sowohl das Feuerzeug als auch der Enterhaken zum Einsatz kommen. Gehen Sie in den Raum ganz auf der rechten Seite und lesen Sie das Logbuch. Daraus erfahren Sie von einem geheimen Schalter an der Seite von einem der Betten. Er findet sich hinter dem Bett im Raum auf der anderen Seite des Gangs. Der Schalter öffnet eine Tür im hinteren Bereich des Raumes. Begeben Sie sich zum vorderen Teil des Schiffes, wo Sie auf Käpt'n Geist treffen.



GEISTERSCHIFF-BOSS: KÄPT'N GEIST

Für einen kampferfahrenen Piraten ist dieser Gegner nicht allzu schwierig zu besiegen. Das Team sollte bis zu diesem Punkt sehr stark sein – mit mindestens 1.000 Gesundheitspunkten pro Person. Käpt'n Geist unterliegt Ihnen nach einigen starken Treffern durch die Gipfelrupe und Jacks neuen Angriff. Das Problem ist hier

vor allem, daß sein Lähmwolken-Angriff jedes getroffene Teammitglied völlig bewegungsunfähig macht. Sie sollten genug aushalten, um bis zum Schluß durchzuhalten, aber heilen Sie zur Sicherheit jedes Teammitglied, dessen Energie unter 400 Punkte rutscht. Kehren Sie nach Ihrem Sieg zum Schiffsfriedhof zurück.



DIE SCHIFFSREISE

Nachdem das Geisterschiff versenkt ist, bedankt sich Bartholomew mit dem Angebot, Sie auf seinem Schiff mitzunehmen, für



Sie neue Wege eröffnet. Gehen Sie jedoch zuerst zurück zum Strand am Schiffsfriedhof, um einiges Strandgut aufzusammeln. Lassen Sie dann das Team ausruhen und speichern Sie den Spielstand.

Calamity Janes Rückkehr

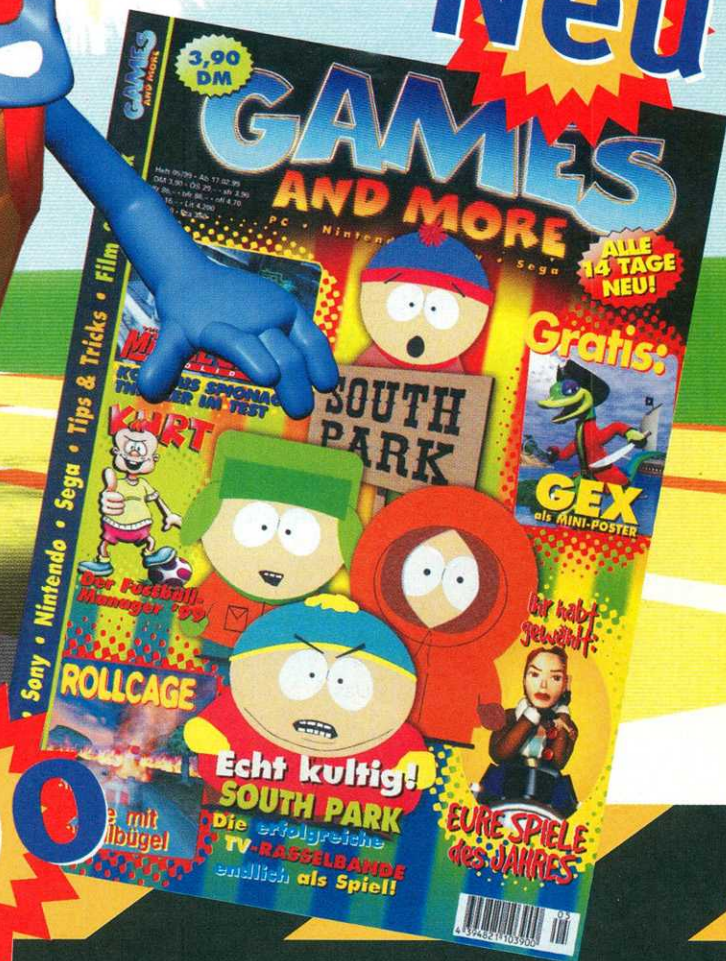
Gehen Sie an Bord des Schiffs und dann nach Süden um die Insel herum. Betreten Sie dann Rosetta Town, wo Sie wie üblich die Vorräte auffüllen und die Party ausruhen lassen sollten. Begeben Sie sich dann zum sandigen Bereich unten rechts in der Stadt. Schauen Sie sich die weiße Blume neben

dem Haus an und ein Elw-Mädchen erscheint. Nehmen Sie es mit, um das Arnika-Kraut zur Heilung des Bürgermeisters zu finden. Es befindet sich im Süden in der Stadt beim Waldhügel. Bringen Sie das Kraut sogleich zum Bürgermeister im großen Haus hinten in Rosetta Town und begeben Sie sich dann zum Stadteingang. Hier treffen Sie auf Calamity Jane, die Sie bittet, ihr bei der Suche nach etwas aus der Volcannon-Falle zu helfen. Bieten Sie ihr Ihre Hilfe an und segeln Sie mit dem Schiff zurück nach Norden zum Schiffsfriedhof. Hier sollten Sie die Volcannon-Falle finden.

Immer schneller



Neu



nur
3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

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

VOLCANNON-FALLE



Betreten Sie das Gebäude, nachdem Calamity Jane die Tür aufgesprengt hat. Sie müssen hier bei den feurigen Böden aufpassen, die jede darauf stehende Spielfigur Energie kosten. Der eigentliche Weg ist sehr geradlinig gestaltet, aber Sie werden alle kleinen Gänge abgehen müssen, um alle Gegenstände zu bekommen. Irgendwann kommen Sie in einen Bereich, in dem ein geschickter Umgang mit dem Entenhaken gefragt ist. Hier müssen Sie die lila Hakenstäbe in eine Position schieben, die es Ihnen erlaubt, sich über den brennenden Boden hinweg zurückzuziehen. Es gibt zahlreiche nützliche Items, die Sie hier finden können – vor allem Rudys dritte Waffe, den Raketenwerfer. Beim Verlassen dieses Bereichs kommen Sie an zwei Türen. Sie müssen durch die rechte gehen, denn diese führt zum Schatz, den Jane sucht. Sie und ihr Diener verlassen das Team, während Sie sich der linken Tür widmen können.

In dem Raum dahinter müssen Sie die hintere Wand untersuchen – direkt danach werden Sie von Zed angegriffen, der durch die Wand bricht.

Volcannon-Sub-Boss: Zed

Zed hat sich seit Ihrem letzten Duell an Deck der Sweet Candy nicht großartig verändert. Solange Sie die gleiche Taktik wie damals anwenden, dürfte er Ihnen keine größeren Schwierigkeiten bereiten. Diesmal sollten Sie allerdings nicht die mittlerweile wahrscheinlich deutlich stärkere Handkanone von Rudy be-



nutzen, da sich diese eher für den Kampf gegen den finalen Boss dieses Dungeons empfiehlt – benutzen Sie stattdessen den Raketenwerfer! Vier oder fünf starke Wächterangriffe geben Zed schnell den Rest.

Volcannon-Boss: Belsek

Nachdem Sie den jungen Zed besiegt haben, können Sie in den nächsten Raum weitergehen. Lassen Sie das Team komplett ausruhen und speichern Sie den Spielstand, bevor Sie

sich im nächsten Raum Belsek stellen. Auch er hat sich seit Ihrem letzten Kampf wenig verändert, aber seine ersten paar Angriffe können um die 1.000 Punkte Schaden anrichten, besonders der Belsek Breaker. Danach benutzt er meistens seinen Blaster Howling-Angriff, der scheinbar gar keinen Schaden anrichtet. Sobald er anfängt, diesen Angriff einzusetzen, sollten Sie ihn mit allen starken Angriffen eindecken. Benutzen Sie die Gipfel- und Todeswächter bei jeder Gelegenheit, so daß Belsek nach sechs bis sieben guten Treffern geliefert ist. Das rote Böse gehört dann Ihnen.

Tripillar

Nach Ihrem Sieg über Belsek finden Sie sich in Rosetta Town wieder. Speichern Sie den Spielstand und begeben Sie sich zum Schiff. Segeln Sie nach Südosten und betreten Sie den Tripillar (es ist eine Metallstruktur, die aus dem Wasser ragt). Das Team muß sich hier nach dem Eintreten aufteilen und Sie müssen die drei Spielfiguren alle einzeln zur Turmspitze führen. Führen Sie Jack nach links, wo er seinen nächsten schnellen Zug aufsammeln kann – den Divide Shot. Der Weg ist sehr simpel und jedes



Teammitglied muß durch sechs Räume hindurch. In manchen Räumen öffnen Schalter die Tür in den nächsten Raum und die Kämpfe gegen recht schwache Gegner sollten auch keine Gefahr für das Team darstellen. Im letzten Raum für die jeweilige Spielfigur sollten Sie sich vor die Statue stellen, um das blaue Emblem zum Leuchten zu bringen. Sobald der letzte Charakter die Spitze erreicht hat (beim dritten Mal empfiehlt sich das mittlere Warpfeld, weil Sie hier einen Speicherpunkt finden), finden Sie sich wieder im Anfangsraum. Die mittlere Tür müßte nun offen sein, dahinter treffen Sie auf einen weiteren Bossgegner.

Tripillar-Boss – Magierfuchs

Dieser Boss kann schwierig werden, wenn Sie nicht die richtigen Zauber beherrschen. Er verfügt über einige starke Zaubersprüche und mit Cecilias Stille-Zauber kann er daher wesentlich leichter zu besiegen sein – der Zauber verhindert jegliche Magieanwendung. Rudys Raketenwerfer richtet hier besonders viel Schaden an, aber die Wächter scheinen hier keine Wirkung zu haben. Ein empfehlenswerter Zauber ist hier Wut, gerade falls Rudy und Jack mal ausgefallen sein sollten. Wenn Cecilia ihre Energie komplett regeneriert und dann Wut zaubert (dies funktioniert nur, wenn Sie zuvor

Stille gezaubert haben), werden ihre Angriffe stärker und bei einem Angriff des Fuchses ist Ihnen ein Konterschlag von Cecilia fast sicher. Ein weiterer Vorteil des Wut-Zaubers ist, daß Cecilia in jeder Runde ca. 100 Energiepunkte zurückgewinnt. Irgendwann ist der Fuchs schließlich besiegt und der blaue Tugendstein gehört Ihnen.



Unterschlupf des Riesen

Verlassen Sie den Tripillar und begeben Sie sich zum Schiffsfriedhof zurück. Im Nordosten befindet sich eine weitere Höhle, genannt „Unterschlupf des Riesen“. Sie müssen das rote Böse und den blauen Tugendstein benutzen, um die Tür zu öffnen. Im Inneren müssen Sie an einer Reihe von Rätseln und fallengespickten Räumen vorbeikommen. Es gibt versteckte Stacheln im Boden und Speere in den Wänden, also achten Sie genau auf Löcher im Boden und in den Wänden und passen Sie auf, wo Sie hintreten. Falls Sie in einem Raum eine Kiste finden, gibt es auch einen Schalter, auf den Sie sie werfen müssen. Seien Sie jedoch vorsichtig, da sich Schalter immer in der Nähe von Fallen befinden. Achten Sie auf Ihre Energie, da Sie bei jedem Treffer oder Sturz welche verlieren (falls Sie durch einen Speerabschnitt laufen, gibt es oft ein Loch im Boden, durch das Sie bei mangelnder Vorsicht hindurchfallen können).

Im letzten Raum sehen Sie einen riesigen Golem. Leider werden Sie nun den Tempel verlassen und nach Adlehyde zurückkehren müssen, um Emma zu treffen. Falls Sie den Flucht-Zauber beherrschen, macht dies die Sache natürlich einfacher.

Das wäre es erst einmal für diesen Monat, Sie haben dieses riesige Abenteuer nun zur Hälfte hinter sich. Im nächsten Monat führen wir Sie direkt zum großen Showdown mit der „Mutter“ persönlich!



Der zweite und letzte Teil der Lösung folgt nächsten Monat!

PSX MOUSE...



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

* incl. MOUSEPAD

PSX RGB KABEL PRO

World of
play
station

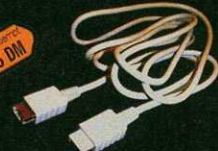
Verarbeitung: Sehr Gut



Unverbind. Preisemp.
19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX LINK KABEL



Unverbind. Preisemp.
14,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

12/98

NEXT

XL-Wertung: Exzellent

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

12/98 World of
play
station

Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



120 Block
Unverbind. Preisemp.
39,95 DM
360 Block
Unverbind. Preisemp.
59,95 DM
1080 Block
Unverbind. Preisemp.
79,95 DM



Unverbind. Preisemp.
29,95 DM

12/98 World of
play
station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich



Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98 World of
play
station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX POWER WING

NEU



ACHTUNG
VORSICHT!

EXTREME RUMBLE POWER

* Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp.
49,95 DM

PSX DOUBLE SHOCK Get More Color!



Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbind. Preisemp.
39,95 DM

12/98
MEGA FUN

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

1/99
VIDEO GAMES

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

12/98
PlayStation
GAMES

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

PSX REMOTE STATION....



Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadelloos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99
MANIAC

Unverbind. Preisemp.
79,95 DM

1/99
VIDEO GAMES

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

SUNSTORES

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953350

GAME TOWN
KAPUZINER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen. Druckfehler, Irrtümer. Preisänderungen vorbehalten. Preise & Verpackung 8.90 und 11.90. Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.

AKUJI THE HEARTLESS

Nachdem Akuji von seinem Bruder umgebracht wurde, stellt er fest, daß die Seelen seiner Vorfahren in der Hölle schmoren. Um wieder ins Leben zurückkehren zu können, muß er sich durch die Unterwelt kämpfen und dabei alle seine Verwandten „einsammeln“. In diesem Monat führen wir Sie durch die ersten beiden Vorhöfe und verraten Ihnen die Standorte der verlorenen Seelen von Akujis böser Familie.

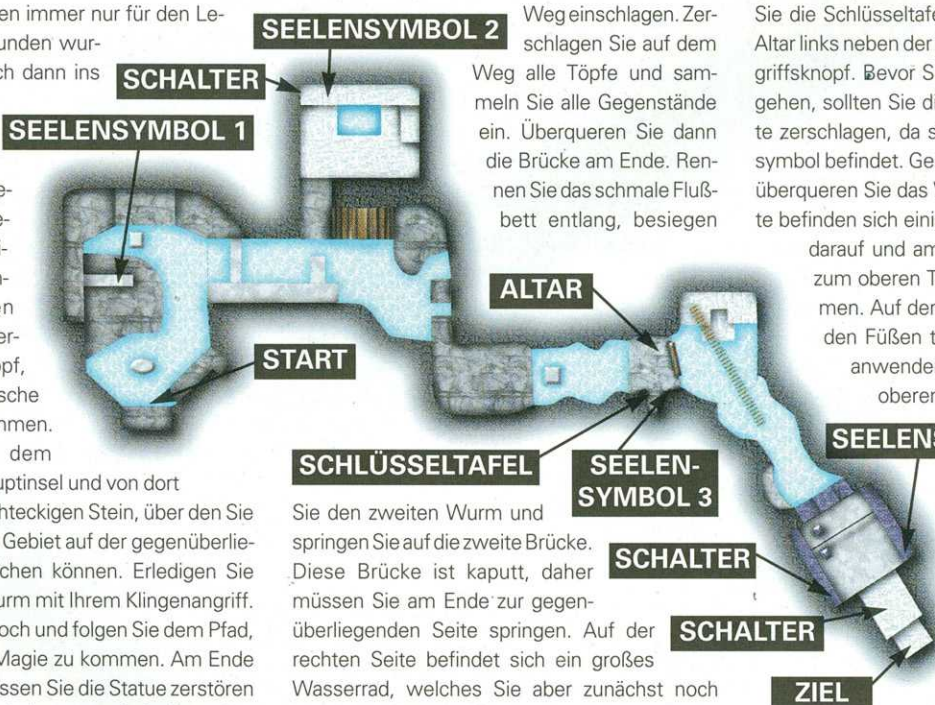
LEVEL 1: COCYTUS - DER FLUSS DER SEELEN

Drehen Sie sich zu Beginn des Levels um und Sie werden zahlreiche Voodoofiguren entdecken. Jedesmal wenn Sie 100 davon eingesammelt haben, wird Ihre Lebensenergie etwas zunehmen – nehmen Sie also alle auf, die Sie sehen. Gehen Sie den erhöhten Pfad auf der rechten Seite entlang und zerstören Sie die Vase am Ende des Weges mit Ihrem Messerangriff, damit Sie an etwas Magie kommen. Die magischen Kräfte, die Sie entdecken, gelten immer nur für den Level, in dem sie gefunden wurden. Lassen Sie sich dann ins Wasser fallen und waten Sie weiter nach vorne. Auf der rechten Seite befindet sich ein unterer Pfad, der unter einem Wasserfall hindurchführt. Folgen Sie diesem und zerstören Sie den Topf, um die zweite magische Fähigkeit zu bekommen. Springen Sie aus dem Wasser und zur Hauptinsel und von dort auf den kleinen, rechteckigen Stein, über den Sie das höhergelegene Gebiet auf der gegenüberliegenden Seite erreichen können. Erledigen Sie dort den großen Wurm mit Ihrem Klingenangriff. Springen Sie links hoch und folgen Sie dem Pfad, um an noch mehr Magie zu kommen. Am Ende der Steinbrücke müssen Sie die Statue zerstören – in ihr befindet sich der erste Geist Ihrer Vor-

fahren. In jedem Level befinden sich insgesamt vier davon, wobei Sie aber nicht immer zwingend alle finden müssen, sondern schon mit einem Teil davon den jeweiligen Zwischen- oder Endgegner erreichen können. Dennoch ist es erstrebenswert, alle in Ihren Besitz zu bringen. Sobald Sie das Symbol für die Seele aufgenommen haben, müssen Sie zurück zu der Stelle, an der Sie den Wurm besiegt haben, und dort den rechten

Weg einschlagen. Zerschlagen Sie auf dem Weg alle Töpfe und sammeln Sie alle Gegenstände ein. Überqueren Sie dann die Brücke am Ende. Rennen Sie das schmale Flußbett entlang, besiegen

stall, damit Ihre Position gesichert wird. Den prähistorischen Vogel im folgenden freien Gebiet sollten Sie aus sicherer Entfernung mit Ihrer Magie erledigen. Überqueren Sie das Wasser und nehmen Sie die Schlüsseltafel. Gehen Sie dann zu dem Altar links neben der Tür und drücken Sie den Angriffsknopf. Bevor Sie durch die nun offene Tür gehen, sollten Sie die Vase auf der rechten Seite zerschlagen, da sich darin das dritte Seelensymbol befindet. Gehen Sie durch die Türen und überqueren Sie das Wasser – auf der linken Seite befinden sich einige Steinblöcke. Klettern Sie darauf und am Kletterbalken entlang, um zum oberen Teil des Wasserfalls zu kommen. Auf den Balken können Sie nur mit den Füßen treten, aber keinerlei Magie anwenden. Klettern Sie am Ende der oberen Sektion des Flusses die



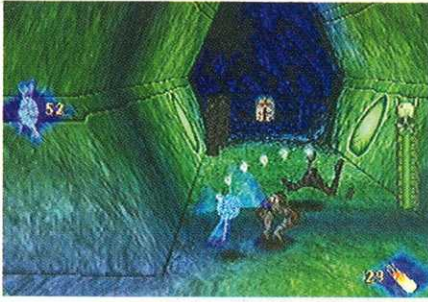
Sie den zweiten Wurm und springen Sie auf die zweite Brücke. Diese Brücke ist kaputt, daher müssen Sie am Ende zur gegenüberliegenden Seite springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein großes Wasserrad, welches Sie aber zunächst noch ignorieren. Betreten Sie den dunklen Tunnel, der zum nächsten Raum führt. Sie sind in einer kleinen Kammer, in deren Mitte sich ein Pool und auf der rechten Seite eine Treppe befindet. Erledigen Sie die Kreatur und springen Sie die Blöcke an der Seite hoch. Folgen Sie der oberen Sektion und drücken Sie am Ende den Schalter (unter dem Schalter befindet sich ein weiteres Seelensymbol), bevor Sie dann zum Wasserrad zurückkehren. Nun können Sie auf das Rad springen, an dessen Spitze Sie dem Verlauf des Vorsprungs folgen müssen. Berühren Sie den Speicherkri-

Leiter hoch und springen Sie auf die rechten Blöcke. Von dort aus können Sie einen Pfad erreichen, an dessen Ende sich ein Schalter befindet, der die Tür in der hinteren Wand öffnet. Drücken Sie den

Schalter und rennen Sie den Pfad zurück, bis Sie sich unter einem Balken befinden. Springen Sie hoch, um zu einem Pfad auf der gegenüberliegenden Seite zu rutschen, wo Sie am Ende des anderen Pfads in einer Statue das letzte Seelensymbol finden. Lassen Sie sich fallen, nachdem Sie es haben, und betreten Sie die Tür, die zum nächsten Raum führt. Erledigen Sie die Kreatur und drücken Sie den Schalter, damit sich die letzte Tür öffnet. Erledigen Sie den nun auftauchenden letzten Gegner, bevor Sie dann im letzten Raum in das Seelentor springen.



LEVEL 2: PLUTON - DER TEMPEL DER TRÄNEN

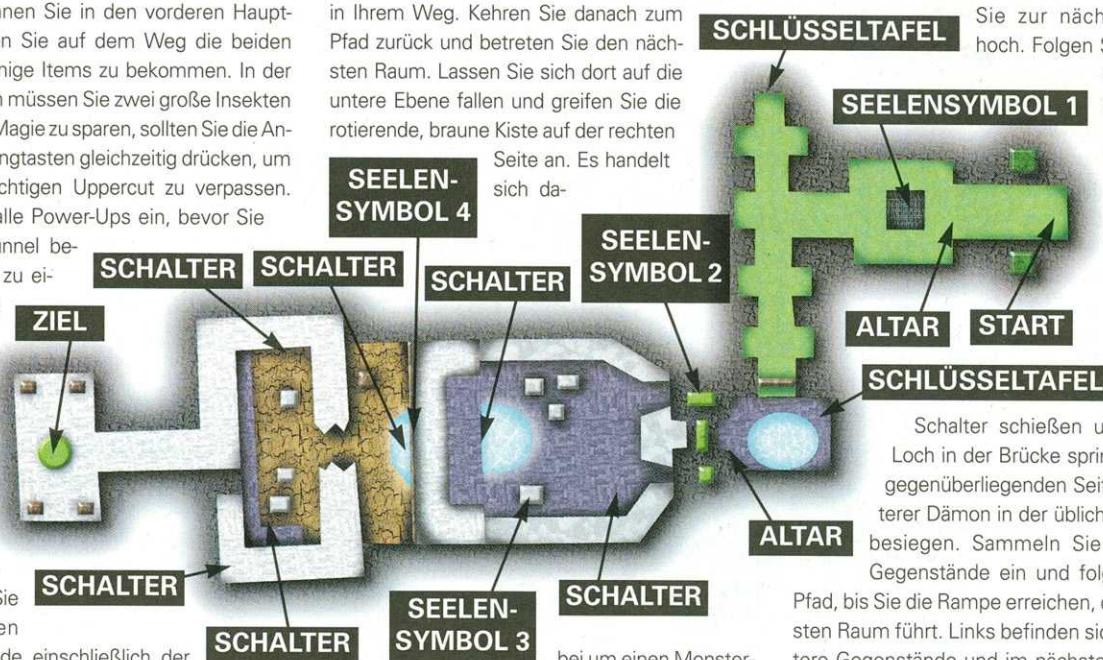


Springen Sie die Wand hoch, welche die Plattform umgibt, und dann auf die zwei großen Blöcke, wenn sie sich am niedrigsten Punkt befinden, um an magische Power-Ups zu kommen. Sorgfalt ist hier Trumpf, denn bei einem Sturz ist ein Leben futsch. Kehren Sie dann zum zentralen Pfad zurück und rennen Sie in den vorderen Hauptraum. Zerstören Sie auf dem Weg die beiden Statuen, um einige Items zu bekommen. In der offenen Sektion müssen Sie zwei große Insekten erledigen. Um Magie zu sparen, sollten Sie die Angriffs- und Sprungtasten gleichzeitig drücken, um sich einen mächtigen Uppercut zu verpassen. Sammeln Sie alle Power-Ups ein, bevor Sie den großen Tunnel betreten, der Sie zu einer Kreuzung führt. Rennen Sie dort nach rechts und ducken Sie sich während des Angriffs auf die Torsokrabbler. Sammeln Sie in den Nischen alle Gegenstände einschließlich der Schlüsseltafel ein und kehren Sie dann zum vorherigen Gebiet zurück. Plazieren Sie die Schlüsseltafel auf dem Altar, damit sich das Gitter im Boden öffnet. Lassen Sie sich in das Loch fallen und sammeln Sie im unteren Raum alle Gegenstände ein. Laufen Sie dann über den rechteckigen Schalter und besiegen Sie die zwei auftauchenden Kreaturen. Rennen Sie dann durch das Portal am Ende, um wieder zurück zum Anfang der Stufe zu kommen. Laufen Sie nun nach vorne zu dem Raum, wo sich das Gitter geöffnet hat. Es tauchen zwei weitere Gegner auf, die Sie besiegen müssen, bevor Sie wieder in das Loch im Boden springen. Rennen Sie zurück zum Portal und Sie werden feststellen, daß dort ein Seelensymbol aufgetaucht ist. Nehmen Sie es auf und laufen Sie

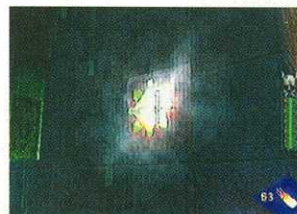
durch das Portal. Passieren Sie wieder das Loch und besiegen Sie die zwei Gegner. Gehen Sie an der Kreuzung nach links, um am Ende erneut auf einen dieser lästigen Torsokrabbler zu stoßen. Im nächsten Raum entdecken Sie weitere Insekten, eine Schlüsseltafel und eine Steintafel mit Hilfestellungen, mit denen Sie Ihre Magie auffrischen können. Sollte Ihr Vorrat also mal knapp werden, sollten Sie zu dieser Stelle zurückkehren. Folgen Sie dem Pfad, der von diesem Raum wegführt, und plazieren Sie die Schlüsseltafel am Ende auf dem Altar. Nun senkt sich eine Plattform vom Dach, die Sie überqueren können. Dabei stoßen Sie auf zwei weitere Plattformen, auf die Sie springen sollten. Auf der rechten Plattform befindet sich das zweite Seelensymbol. Sorgfalt ist wieder angebracht, denn es befinden sich einige Ketten in Ihrem Weg. Kehren Sie danach zum Pfad zurück und betreten Sie den nächsten Raum. Lassen Sie sich dort auf die untere Ebene fallen und greifen Sie die rotierende, braune Kiste auf der rechten Seite an. Es handelt sich da-



Bodenschalter hinter den Pfeilern in der gegenüberliegenden, linken Ecke. Durch Wechsel in die Egoperspektive kann auf einen zweiten Schalter geschossen werden. Benutzen Sie dann die Pfosten, um zum gefallenem Pfosten auf der linken Seite springen zu können, und rennen Sie zur nächsten Ebene hoch. Folgen Sie dem Pfad und drücken Sie auf dem Weg den Bodenschalter. Wenn Sie die zerstörte Brücke erreichen, müssen Sie auf den letzten



Schalter schießen und über das Loch in der Brücke springen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiterer Dämon in der üblichen Manier zu besiegen. Sammeln Sie danach alle Gegenstände ein und folgen Sie dem Pfad, bis Sie die Rampe erreichen, die zum nächsten Raum führt. Links befinden sich einige weitere Gegenstände und im nächsten Raum sind vier weitere Monstergeneratoren zu zerstören. Schießen Sie am besten aus der Egoperspektive darauf, bevor Sie den Raum betreten. Schleichen Sie dann langsam nach vorne, bis Sie die sich auflösenden Generatoren sehen können, und eröffnen Sie das Feuer. Nun können Sie sich vorsichtig in den nächsten Raum schleichen, um die letzten zwei Generatoren zu erledigen, ohne Ihre Gegner zu alarmieren. Theoretisch können Sie auch direkt mutig hineinpreschen, aber in dem Fall brauchen Sie viel Energie, weil Sie zahlreiche direkte Treffer einstecken werden. Am Ende der Stufe wird Ihre Energie glücklicherweise wieder aufgefüllt. Sollten Sie den direkten Weg wählen, werden Sie feststellen, daß sich unter jedem Generator ein magisches Power-Up befindet. Nachdem die vier Generatoren erledigt sind, können Sie sich durch das Loch im Boden fallen lassen, welches zum Seelenportal führt. Bevor Sie es betreten, sollten Sie sich noch nach den letzten Gegenständen umsehen.



LEVEL 3: KAHLUS - ZENTRUM DES HASSES

Rennen Sie die untere Ebene entlang und erledigen Sie dabei alle Kadaver, die sich Ihnen in den Weg stellen. Neben den üblichen Objekten, in denen sich Boni befinden, können Sie auch die kleinen Masken an den Wänden einschlagen. Sobald Sie alle Gegenstände haben, müssen Sie den Schalter in der



linken Hälfte des Raums betätigen, damit eine Plattform aufsteigt, um dann im Zentrum zu landen. Springen

Sie auf die Plattform und benutzen Sie sie, um zur zentralen Rampe zu gelangen, die nach oben führt. Vor Ihnen befindet sich ein Altar. Rennen Sie um einen der Pfade, die den Altar umgeben, bis Sie einen Bogen erreichen.

Springen Sie von dort aus zu einem Kronleuchter und dann zu einer kleinen Plattform hinüber, wo Sie eine Schlüssel-tafel finden. Springen Sie danach zurück und kehren Sie zum Altar zurück, um zum nächsten Levelabschnitt zu gelangen. Rennen Sie im nächsten Raum die Rampe hinunter und dann nach

rechts. Zerstören Sie alle Särgе, um an noch mehr Bonusgegenstände zu kommen. Betätigen Sie den Schalter auf der rechten Seite und rennen Sie dann zurück nach links, wo Sie über die zwei mobilen Plattformen zum oberen Pfad springen können. Springen Sie zum Kletterbalken hoch und benutzen Sie ihn bis zur Hälfte des Wegs. Bewegen Sie sich vorsichtig zum Rand, wo Sie nun das erste Seelensymbol sehen können. Gehen Sie dann in die Hocke und schwingen Sie nach hinten und nach vorne. Wenn Sie so weit vorne sind wie nur eben möglich, müssen Sie springen, um auf dem Kronleuchter zu landen. Nehmen Sie das Symbol und springen Sie zurück. Klettern Sie weiter am Balken entlang und springen Sie dann über die mobile Plattform zur Tür. Weichen Sie den sich drehenden Klingen aus und

erledigen Sie die Kreatur, bevor Sie sich umdrehen und über die Plattformen springen. Wenn Sie eine Art Kreuzung erreichen, müssen Sie den kleinen Abhang auf der linken Seite hinauflaufen und dann über die Lücke in der Wand springen. Laufen Sie zurück zum Ausgangspunkt des Levels und Sie werden das zweite Seelensymbol entdecken. Kehren Sie zu der Kreuzung zurück und laufen Sie weiter nach vorne, bis Sie einen Altar sehen. Drehen Sie sich nach links und springen Sie vorsichtig über die

lensymbol, aber Sie können es noch nicht erreichen. Sammeln Sie am Ende die

Schlüsseltafel ein und lassen Sie sich mit der Plattform zum nächsten Gebiet bringen, wo sich der passende Altar befindet. Plazieren Sie die Tafel im Altar und springen Sie die dann auftauchenden, mobilen Plattformen hoch. Springen Sie zur nächsten Plattform hinüber und laufen Sie unter die Kletterbalken. Zielen Sie dann auf die Schnitzerei, die am Balken



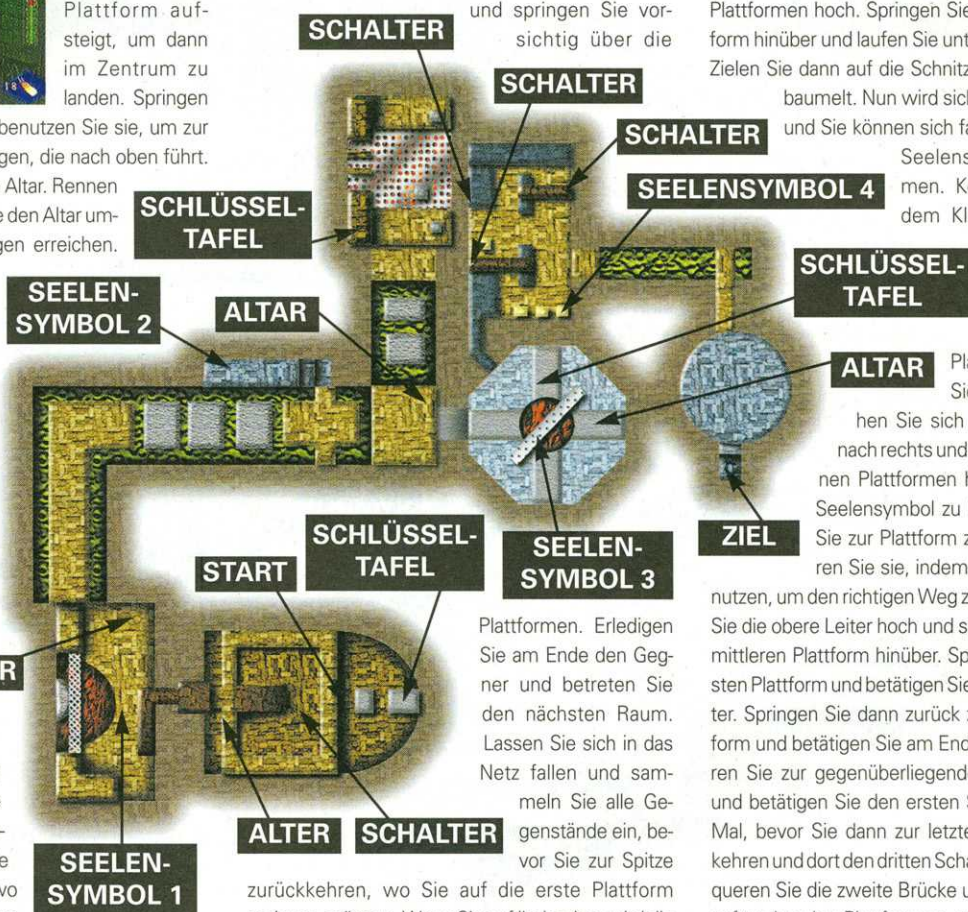
baumelt. Nun wird sich die Käfigtür öffnen und Sie können sich fallen lassen, um das Seelensymbol zu bekommen. Kehren Sie dann zu dem Kletterbalken zurück

und überqueren Sie ihn. Begeben Sie sich nun zur nächsten mobilen

Plattform und laufen Sie durch die Tür. Drehen Sie sich im nächsten Raum nach rechts und springen Sie die kleinen Plattformen hoch, um das letzte

Seelensymbol zu bekommen. Kehren Sie zur Plattform zurück und überqueren Sie sie, indem Sie den Spiegel benutzen, um den richtigen Weg zu erkennen. Klettern

Sie die obere Leiter hoch und springen Sie dann zur mittleren Plattform hinüber. Springen Sie zur nächsten Plattform und betätigen Sie am Ende den Schalter. Springen Sie dann zurück zur vorherigen Plattform und betätigen Sie am Ende den Schalter. Kehren Sie zur gegenüberliegenden Plattform zurück und betätigen Sie den ersten Schalter ein zweites Mal, bevor Sie dann zur letzten Plattform zurückkehren und dort den dritten Schalter betätigen. Überqueren Sie die zweite Brücke und benutzen Sie die auftauchenden Plattformen, um über die Säure zu kommen. Sollten Sie fallen, befindet sich am Start des Abschnitts eine Leiter, mit der Sie wieder den Weg zurück finden. Auf der gegenüberliegenden Seite der auftauchenden Plattformen befindet sich ein Raum mit zahlreichen Kreaturen, die Sie zu besiegen haben. Ist dies geschehen, wird die letzte Wand sich auflösen und ein großer Kopf wird auf Sie feuern. Rennen Sie direkt darauf zu und stellen Sie sich dann seitlich, um ihn zu besiegen, wodurch Sie Zugang zum Seelentor bekommen.



Plattformen. Erledigen Sie am Ende den Gegner und betreten Sie den nächsten Raum. Lassen Sie sich in das Netz fallen und sammeln Sie alle Gegenstände ein, bevor Sie zur Spitze zurückkehren, wo Sie auf die erste Plattform springen müssen. Wenn Sie auf ihr landen, wird die nächste erscheinen. Springen Sie bis zum Ende und klettern Sie dann die Leiter hoch. Im Spiegel können Sie die unsichtbaren Plattformen sehen und somit sicher die Schlüsseltafel erreichen. Auf dem Kronleuchter befinden sich zudem einige weitere Items. Kehren Sie dann zum Altar zurück und gehen Sie durch die Tür. Nun folgt eine riesige Kreuzung. Springen Sie vorsichtig auf die mobilen Plattformen und benutzen Sie sie, um die linke Passage zu erreichen. Rechts befindet sich zwar ein See-



WÄCHTER 1: MAHDI - DIE HÖHLE VON MAHDI

Mahdi befindet sich auf einer Plattform am hinteren Ende und wirft mit Feuerbällen auf Sie. Rennen Sie im vorderen Bereich des Screens nach links und rechts, um diesen Schüssen auszuweichen. Erledigen Sie dabei die diamantenförmigen Container mit Ihren Klingen, damit in der



Mitte des Screens magische Power-Ups erscheinen. Nach einer gewissen Zeit wird der Wächter nach vorne springen. Für den Moment sollten Sie ihm ganz einfach ausweichen. Benutzen Sie die Pfeiler links und rechts neben den Plattformen, um ihm auszuweichen, wenn er Sie verfolgt. Rennen Sie um sie herum und Mahdi wird Ihnen nicht folgen können. Die fünfte magische Kraft, die Sie bekommen, ist das

Blutschild. Wenn Sie es haben, sollten Sie warten, bis Mahdi nach vorne springt, und es dann benutzen. Greifen Sie ihn mit Ihren Klingen an, während Sie eines Ihrer Schilde benutzen, damit seine Energie geringer und ihre gleichermaßen größer wird. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie alle drei Schilde aufgebraucht haben, wählen Sie dann die Seelensucher aus und feuern Sie damit so lange, bis Mahdi besiegt ist.



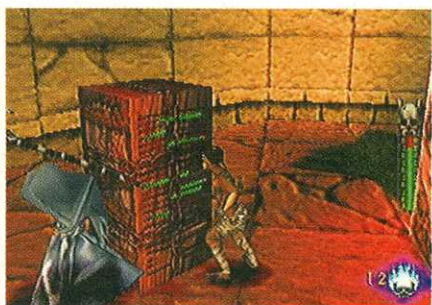
LEVEL 4: OINOS – DIE DUNKLE AKROPOLIS

Erledigen Sie zu Beginn die Sensenmänner mit Ihren Klingen. Wenn Sie nach vorne laufen und dabei den Angriffsknopf gedrückt halten, können diese nicht entkommen. Zerstören Sie die zwei Vasen, um an einige Power-Ups zu kommen,

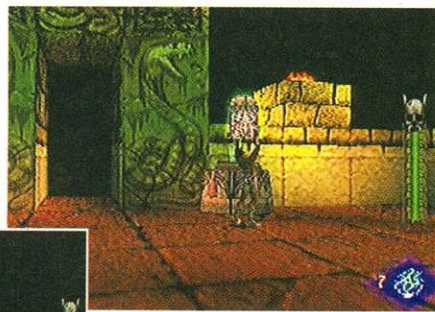


und rennen Sie zur gespickten Walze hoch, die Ihren Weg blockiert. Um sie passieren zu können, müssen Sie zur rechten Seite und danach diagonal durch die auftauchende Lücke kriechen. Nachdem Sie die nächste Ecke passiert haben, müssen Sie einen prähistorischen Vogel besiegen – am besten wenden Sie hierzu aus sicherer Entfernung Ihre Magie an. Springen Sie im nächsten Abschnitt durch die passierende Steinwalze und auf den Block am Ende.

Drehen Sie sich dann um und springen Sie zur Leiter. Springen Sie, oben angelangt, über die Lücke und rennen Sie am Sensenmann vorbei. Den Teufel sollten Sie mit Ihrer Magie oder einem Sprungangriff erledigen. Kehren Sie dann zum Sensenmann zurück und besiegen Sie ihn, bevor Sie zur Knochenbrücke gehen. Kriechen Sie nach der bewährten Art durch die dortige Stachelwalze und sammeln Sie das erste Seelensymbol und das Herz auf der gegenüberliegenden Seite ein. Zerstören Sie den rotierenden Diamanten und ein Teufel wird vor der Stachelwalze erscheinen, den Sie mit drei schnellen, magischen Angriffen erledigen sollten. Kriechen Sie danach durch die Walze. Auf der rechten Seite befindet sich eine aufsteigende Plattform, über die Sie die obere Sektion erreichen können. Laufen Sie dort zum Monstergenerator und zerstören Sie ihn, um an die versteckte Schlüsseltafel zu kommen. Plazieren Sie diese auf dem Altar, woraufhin sich eine zweite, mobile Plattform neben dem Generator bildet. Springen Sie hinauf, damit Sie dann mittels des Kletterbalkens weiterkommen. Um



an das Herz zu kommen, müssen Sie zur hohen, rechteckigen Plattform und dann auf die obere Seite des Kletterbalkens springen. Sie erreichen einen großen Raum mit einem Rhinoceros. Sondern Sie zunächst etwas Magie ab, bevor Sie dann hinter das Tier laufen und es mit Ihren Klingen angreifen können. Wenn Sie es besiegt haben, öffnet sich die Tür auf der linken Seite. Bevor Sie hindurchgehen, sollten Sie die Wand links neben der Tür hochspringen, den Block hinauflaufen und sich auf die Plattform über der Tür begeben, wo sich das zweite Seelensymbol und etwas Magie befinden. Lassen Sie sich dann fallen und gehen Sie durch die Tür. Besiegen Sie den Teufel und laufen Sie dann an den



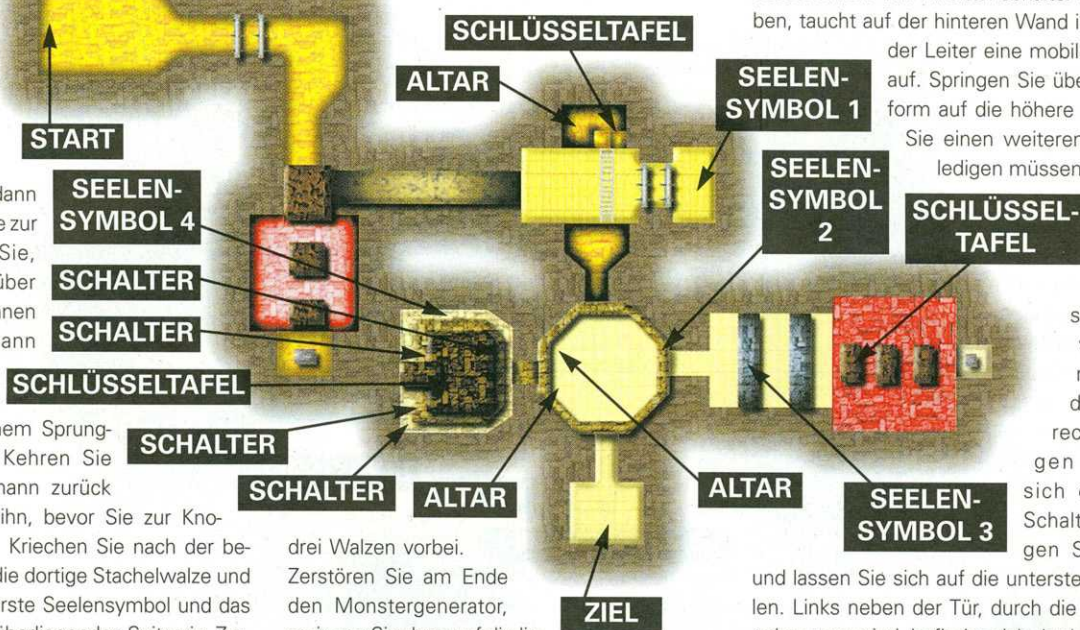
oben nach links, um den Stacheln auszuweichen, und laufen Sie dann zum Rechteck in der Wand. Dieses ist im Endeffekt ein Schalter – laufen Sie hinein und die Position des zweiten

Schalters wird ersichtlich. Auf dem Weg dorthin werden Sie zahlreiche Grim Reapers verfolgen. Rennen Sie den ganzen Weg um den Vorsprung herum und weichen Sie dabei den Stacheln aus. Nachdem Sie den zweiten Schalter betätigt haben, taucht auf der hinteren Wand in der Nähe

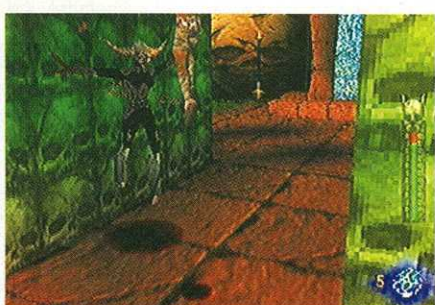
der Leiter eine mobile Plattform auf. Springen Sie über die Plattform auf die höhere Ebene, wo Sie einen weiteren Teufel erledigen müssen. Links entdecken Sie das letzte

Seelensymbol sowie zahlreiche Voodoopuppen, rechts hingegen befindet sich der dritte Schalter. Betätigen Sie diesen

und lassen Sie sich auf die unterste Ebene fallen. Links neben der Tür, durch die Sie hineingekommen sind, befindet sich der letzte Schalter, durch den Sie die Schlüsseltafel aufnehmen können. Kehren Sie zum vorherigen Raum zurück, in dem nun ein Altar aufgetaucht ist. Sobald Sie den Schlüssel darauf platzieren, taucht ein weiterer Teufel auf, den Sie besiegen müssen, damit sich die letzte Tür öffnet. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein weiterer Teufel zu besiegen, bevor Sie das Seelentor erreichen können. Rennen Sie zunächst hinter das Tor, um an zahlreiche Voodoopuppen zu kommen.

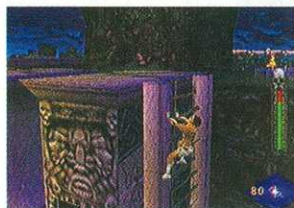


drei Walzen vorbei. Zerstören Sie am Ende den Monstergenerator, springen Sie dann auf die linke Wand und arbeiten Sie sich bis zum Block vor. An der Spitze des Bogens finden Sie ein Herz, welches Ihre Energie komplett auffrischt. Kehren Sie zurück und springen Sie dann auf den Block, um die Leiter hochklettern zu können. Erledigen Sie den Teufel durch Ihre Magie und überqueren Sie dann die hölzernen Plattformen, um an die Schlüsseltafel zu kommen. Bevor Sie sich an der letzten Plattform fallen lassen, sollten Sie zum sich davor befindlichen Bogen springen, wo Sie ein Herz bekommen. Springen Sie dann zur Spitze des nächsten Bogens, um das dritte Seelensymbol zu bekommen. Lassen Sie sich dann vom Bogen fallen und kehren Sie zu dem Raum zurück, in dem Sie gegen das Rhinoceros gekämpft haben. Plazieren Sie die Schlüsseltafel auf dem Altar und gehen Sie durch die nächste Tür. Wenn Sie dabei in den Türbogen springen, entdecken Sie ein Extraleben. Schlagen Sie im nächsten Raum vor den Speicherkristall und klettern Sie die linke Leiter hoch. Rennen Sie



LEVEL 5: DISCORD - DIE GRABSTÄTTEN

Sie befinden sich auf einem Friedhof, in dessen Gräften zahlreiche Goodies versteckt sind. Zerschmettern Sie daher alle Türen, die Sie sehen, und die aufrecht stehenden Särge. Zerschmettern Sie in der ersten Sektion die zwei



Türen und durchsuchen Sie die Gruft auf der linken Seite, um etwas Bonus-

magie zu entdecken. Springen Sie zur mobilen Plattform und drehen Sie sich in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. Springen Sie auf die Leiter. Sollten Sie dabei von der mobilen

Plattform fallen, werden Sie sicher auf einer unteren Plattform landen. Erledigen Sie die beiden Leichen, die von den Särgen am Ende auftauchen, und klettern Sie die Leiter an der Seite hoch. Nun können Sie zurück zur sich drehenden Plattform springen. Klettern Sie die Leiter hoch und springen Sie zur Spitze der Gräften, bis Sie das erste Seelensymbol erreichen, welches sich über dem ersten passierten Tor befindet. Kehren Sie über die mobilen Plattformen zurück und springen Sie nach rechts hoch. Sie werden dann ein Tor erreichen, für das

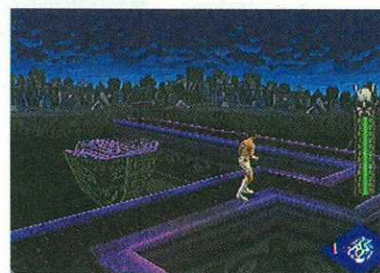
Sie eine Schlüsseltafel benötigen. Rennen Sie nach links, wo Sie zunächst einen Dämonen besiegen müssen. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie einen Torso erreichen. Springen Sie, nachdem Sie ihn erledigt haben, auf die kleine, wacklige Plattform. Sie müssen sich genau in die Mitte der Plattform stellen, um nicht herunterzufallen. Springen Sie dann zur Schlüsseltafel und kehren Sie zum Altar zurück, um danach durch das Tor gehen zu können. Rennen Sie auf der gegenüberliegenden Seite des Tors den Pfad entlang und erledigen Sie die Leiche und den Torso. Kurz darauf erreichen Sie eine Knochenbrücke, an deren Ende sich ein Leichengenerator befindet – es ist

die Pyramide. Rennen Sie darauf zu und erledigen Sie den Generator mit Ihren Klingen. Sollten Sie noch genügend Magie zur Verfügung haben, können Sie leicht an ein Extraleben kommen, indem Sie vor der Zerstörung des Generators auf die Leichname schießen und die Münzen aufsammeln, die diese hinterlassen. Rennen Sie auf der gegenüberliegenden Seite nach vorne und dann nach links. Erledigen Sie dabei alle anstürmenden Kreaturen und springen Sie auf die linke Gruft und dann auf die Leiter an deren Ende. Nun können Sie zur Plattform an der Spitze springen. Erledigen Sie dort den Torso und laufen Sie unter das Seil, welches nach rechts führt. Stellen Sie sich darunter und springen Sie. Sie werden nun in ein Geheimgebiet hinunterrutschen. Öffnen Sie die zwei Gräften,

um das zweite Seelensymbol zu finden. Benutzen Sie danach die Leiter, um zur anderen Seite der Wand zurückkehren zu können. Kehren Sie zu dem Gebiet zurück, in dem Sie auf das Seil gesprungen sind. Springen Sie dort unter das Seil, welches an der anderen Gruft befestigt ist. Links können Sie darüber hinaus noch auf eine wacklige Plattform mit magischen Power-Ups springen. Erledigen Sie, wenn Sie am Grund angelangt sind, die

beiden Generatoren und nehmen Sie in der Gruft das Herz auf. Hinter dem unteren Leichengenerator befindet sich eine versteckte Passage, die zur Schlüsseltafel führt. Sammeln Sie sie ein und platzieren Sie die Tafel auf dem

Altar, damit sich eine Leiter senkt. Klettern Sie die neue Leiter hoch und lassen Sie sich auf der anderen Seite fallen, um an zahlreiche Boni zu kommen. Zerschmettern Sie alle Särge, klettern Sie dann die Leiter hoch und laufen Sie um die Spitze der Mauer. Springen Sie über die zwei wackligen Plattformen, um einen Altar neben einem Tor zu entdecken. Die passende Tafel befindet sich auf der linken Seite und wird von zwei Torsos bewacht. Auf der gegenüberliegenden Seite des Tors befindet sich ein weiterer Altar. Klettern Sie die linke Leiter hoch und rennen Sie über das obere Ende der



Mauer, um an die Schlüsseltafel zu kommen. Platzieren Sie die Tafel auf dem Altar und eine Plattform senkt sich direkt vor Ihnen. Springen Sie vom kleinen Block zur sich senkenden und aufsteigenden Leiter und dann zur Plattform dahinter. Sie können nun zur Plattform über der Leiter springen. Springen Sie zum Anfang

der Knochenbrücke, aber öffnen Sie zuvor die Gruft auf der rechten Seite, um das dritte Seelensymbol zu entdecken. Erledigen Sie auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke den Dämonengenerator mit Ihrer Magie und lassen Sie sich dann fallen, um einen Checkpoint zu erreichen – links befindet sich noch dazu ein Sarg mit einem Herz. Klettern Sie über die Leiter zurück und überqueren Sie die beiden Plattformen, um zum Rhinoceros

zu kommen. Erledigen Sie dieses Biest vorsichtig,

damit sich die Tür zum heiligen Altar öffnet. Wenn Sie hineinlaufen, verwandeln Sie sich in ein Biest und können leicht die beiden Rhinoceroses besiegen, die aus den Steinstatuen schlüpfen. Links befindet sich eine kleine Leiter, auf die Sie steigen müssen. Springen Sie dann zur Spitze der Gräften. Erledigen Sie im Grasgebiet am Ende den Torsogenerator und drehen Sie sich in Richtung des Gebiets, in dem sich die beiden Statuen befunden haben. Sie werden eine Reihe von wackligen Plattformen sehen. Springen Sie vorsichtig von Plattform zu Plattform und halten Sie sich dabei immer in der Mitte, um nicht die Balance zu verlieren. Sie erreichen dann bald eine Leiter, die zum Seelentor führt. Laufen Sie zunächst hinter das Tor, um an das letzte Seelensymbol zu kommen, und laufen Sie dann hindurch.

SEELEN-SYMBOL 1

START

SCHLÜSSEL-TAFEL

ALTAR

SEELEN-SYMBOL 2

ALTAR

SCHLÜSSEL-TAFEL

MAGISCHER ALTAR

SCHLÜSSEL-TAFEL

SEELEN-SYMBOL 4

ZIEL

SEELEN-SYMBOL 3

ALTAR

ALTAR

SCHLÜSSEL-TAFEL

LEVEL 6: STYGIA - DER BLUTSUMPF



Drehen Sie sich nach rechts und springen Sie auf die erhöhte Plattform. Erledigen Sie die Schlange und springen Sie auf die hölzerne Wippe. Stellen Sie sich auf die nahe Seite und warten Sie, bis sich das entfernte Ende hebt. Rennen Sie dann zur gegenüberliegenden Seite, wenn sie sich am höchsten Punkt befindet, und springen Sie zur Leiter. Folgen Sie dem Pfad und erledigen Sie auf dem Weg die riesigen Würmer. Betreten Sie dann die Tür und rennen Sie in das Wasser. Springen Sie nun die Leiter auf dem linken Steinblock hoch. Wenn Sie oben angekommen sind, müssen Sie

von Plattform zu Plattform springen und auf dem Weg zur rechten Plattform alle Gegenstände einsammeln. Warten Sie, bis sich der Käfig in der Nähe der Plattform dreht, und springen Sie hinein, um an das erste Seelensymbol zu kommen. Lassen Sie sich dann ins Wasser fallen und rennen Sie zum Ende, damit Sie die erste Schlüsseltafel bekommen. Suchen Sie auch nach den zahlreichen anderen Boni, vermeiden Sie dabei allerdings das Wasser, um keine Alligatoren anzulocken. Kehren Sie dann zum Start des Levels zurück und platzieren Sie die Tafel auf dem Altar, damit Sie den nächsten Abschnitt betreten können. Rennen Sie nach vorne und springen Sie auf das Schlangenfließband. Springen Sie dann zwischen die Plattformen und Schlangenabschnitte, bis Sie die gegenüberliegende Seite erreichen. Sollten Sie fallen, können Sie die hölzernen Plattformen auf der linken Seite als Lift benutzen. Gehen Sie auf der gegenüberliegen-

den Seite durch die Tür und betreten Sie das nächste Gebiet. Springen Sie links ins Wasser, sobald Sie den Raum betreten, um einen Checkpoint zu finden. Durchqueren Sie dann das Wasser, bis Sie zum trockenen Land kommen, wo Sie einen Schädelwerfer entdecken. Durchqueren Sie den zweiten Wasserabschnitt und erledigen Sie den zweiten Schädelwerfer in der Mitte des Bluts, bevor Sie zum ersten der drei Reifen an der linken Wand springen. Schießen Sie mit Ihrer Magie auf die zwei riesigen Insekten, bevor Sie die Reifen hochspringen. Folgen Sie dem engen Pfad zurück zum Eingang dieses Abschnitts. Am Ende erreichen Sie eine Brücke mit vier Sensenmännern. Erledigen Sie diese mit Ihrer Magie und nehmen Sie die Schlüsseltafel auf der gegenüberliegenden Seite auf, bevor Sie sich wieder in das grüne Wasser fallen lassen und in Richtung der Insel im Blut gehen müssen – es ist die Stelle, an der Sie den zweiten Schädelwerfer



Gevatter Tod. Sammeln Sie in der Mitte die Schlüsseltafel ein und drücken Sie die Barriere nach unten, damit sich eine weitere Brücke bildet. Überqueren Sie diese und besiegen Sie auf der gegenüberliegenden Seite den Sensenmann, bevor

Sie auf die linke Plattform springen und den Altar entdecken. Kehren Sie zur zentralen Insel zurück und klettern Sie die Leiter auf dem ersten Teil der Statue hoch. Jedesmal, wenn Sie zur Mitte zurückkehren, wird ein weiterer Gegner auftauchen. Drücken Sie auf der nächsten Ebene die rechte Barriere herunter,

um zur zweiten Schlüsseltafel zu kommen. Bevor Sie sie nehmen können, haben Sie aber zahlreiche Gegner zu erledigen. Platzieren Sie die Tafel auf dem Altar im Zentrum und klettern Sie die Leiter im zweiten Teil der Statue hoch. Gehen Sie, wenn Sie oben angekommen sind, nach rechts und überqueren Sie die zahlreichen kleinen Plattformen, um an die

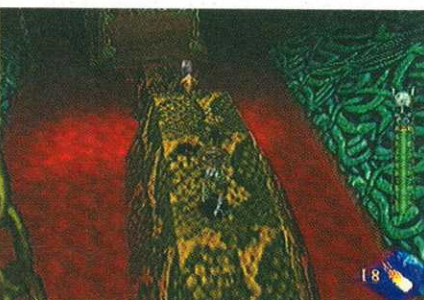


ausgeschaltet haben. Gehen Sie zur gegenüberliegenden Seite des Bluts und lassen Sie sich ins Wasser fallen, um das zweite Seelensymbol zu bekommen. Springen Sie dann heraus und auf das Schlangenfließband. Folgen Sie diesem bis zur Felswand, wo Sie nach rechts springen müssen, um einen weiteren Pfad zu entdecken. Folgen Sie diesem bis zum Ende und platzieren Sie die Tafel auf dem Altar. Gehen Sie dann zur neu geöffneten

Tür, um ein weiteres Schlangenfließband zu erreichen. Gehen Sie vorsichtig zum ersten Abschnitt der Schlange hinüber und fahren Sie bis zum Ende. Springen Sie zur hölzernen Plattform, die sich vor Ihnen bewegt. Der nächste Teil der

Schlange befindet sich auf der rechten Seite. Fahren Sie mit dem Fließband bis zum Ende und gehen Sie dann über die hölzernen Plattformen zur gegenüberliegenden, linken Seite hinüber. Überqueren Sie den letzten Teil der Schlange und springen Sie zu den Plattformen am Ende, wo Sie die Tür zum nächsten Abschnitt finden. Wenn Sie auf die letzte hölzerne Plattform springen, müssen Sie warten, bis sie ganz oben ist, bevor Sie zum Ausgang springen. So landen Sie an der Spitze des Bogens, wo Sie das dritte Seelensymbol finden. Rennen Sie im letzten Abschnitt nach vorne und in die Barriere, damit sich eine Brücke bildet. Überqueren Sie die Brücke und besiegen Sie auf der gegenüberliegenden Seite

das dritte Schlüsseltafel zu kommen. Wenn Sie sie haben, müssen Sie sich vom hinteren Ende der Plattform fallen lassen und sofort das Steuerkreuz nach hinten drücken. Sie hängen nun an der Seite der Plattform und können so das letzte Seelensymbol aufnehmen, welches außerhalb des Sichtfeldes versteckt ist. Kehren Sie zur zentralen Plattform zurück und platzieren Sie die letzte Tafel auf dem Altar, um so den letzten Teil der Statue zu aktivieren. Klettern Sie mit der Leiter zum Kopf der Schlangenstatue hoch und gehen Sie zu dessen Ende. Springen Sie dann zu der Plattform, die sich vor Ihnen befindet. Folgen Sie den Plattformen bis zum Seelentor auf der großen Plattform am Ende. Bevor Sie das Tor betreten können, müssen Sie aber zunächst noch zwei Gegner erledigen.



LEVEL 7: HUTAMA - SCHÄDLICHER EINFLUSS

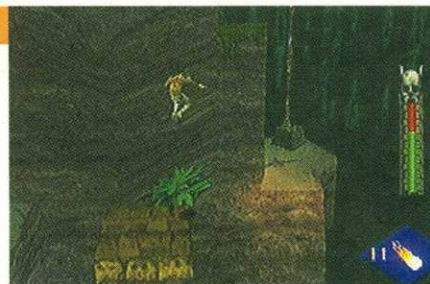
Wenn Sie gegen das Seil auf der rechten Seite schlagen, fällt ein Block herunter. Sie können über diesen Block nach oben springen, um an eine der begehrten Voodoofiguren zu kommen. Lassen Sie sich dann an der Seite fallen und laufen Sie zum rechten Pfad. Sehen Sie am Ende des Abhangs nach rechts, wo sich das erste Seelensymbol befindet. Auf der linken Seite sind zahlreiche Käfer, bleiben Sie also nicht zu lange in diesem Gebiet. Folgen Sie dem Pfad nach rechts und drehen Sie sich dann nach rechts. Springen Sie dann über die fleischfressende Pflanze und dann schnell auf das Seelensymbol. Springen Sie dann zurück und auf die kleinen Blöcke auf der linken Seite mit der roten Pflanze. Auf der Spitze sehen Sie den ersten Zombieaffen. Erledigen Sie die wendige,



mächtige Kreatur und gehen Sie dann zu dem Schattendämon, der die Brücke blockiert. Drehen Sie sich dann nach rechts, springen Sie zu den dortigen Blöcken und rennen Sie über die Steinbrücke. Durchschneiden Sie am Ende das Seil, damit sich zwei Fackeln senken und den Schattendämon verjagen. Lassen Sie sich dann von der Plattform fallen und rennen Sie über die Brücke. Schlagen Sie vor den Checkpoint und erledigen Sie den Generator, der die fliegenden Schädel erzeugt. Auf der nächsten, höheren Plattform entdecken Sie einen feuernenden Kopf, den Sie aus sicherer Entfernung mit Ihrer Magie erledigen sollten, bevor Sie zum nächsten Gebiet hochspringen. In der rechten Ecke dieses Abschnitts befindet sich ein grünes Blatt, welches eine Plattform bildet. Springen Sie auf das Blatt und drücken Sie dann erneut die Sprungtaste, um in die Luft geschleudert zu werden. Greifen Sie nach der Plattform über sich und lassen Sie sich mit dem Seil zum zweiten Seelensymbol bringen. Springen Sie dann zur Plattform, die gegenüber vom Ausgangspunkt des Seils mit dem Generator liegt, und zerschneiden Sie das Seil. Zwei Blöcke fallen herunter und dienen Ihnen als Stufen. Springen Sie auf diese Blöcke und gehen Sie nach rechts. Erledigen Sie den Kopf und springen Sie auf die Serie von Blöcken. Rennen Sie dann über die Steinbrücke. Springen Sie zu der mit Gras bedeckten Brücke hinüber und dann auf die zweite Steinbrücke.

Schießen Sie mit Ihrer Magie auf den Kopf, der aus einiger Entfernung auf Sie feuert. Hinter dem Kopf müssen Sie erneut ein Seil zerschneiden, wodurch ein weiterer Block herabfällt und Sie zur hölzernen Wippe springen können. Zuvor müssen Sie allerdings ein paar Zombieaffen erledigen. Springen Sie dann zur Wippe und warten Sie am rechten Ende. Rennen Sie dann zum linken

Ende und springen Sie auf die hohe Plattform. Springen Sie dann zur kleinen Plattform und drehen Sie sich nach links. Springen Sie dann zur fleischfressenden Pflanze und zur gegenüberliegenden Plattform. Zerschneiden Sie das Seil und springen Sie auf den neuen Block. Drehen Sie sich nach links und springen Sie auf die Holzplattform, auf der sich ein zweites Seil befindet. Schneiden Sie es durch und springen Sie auf den letzten Block. Springen Sie dann auf den neuesten Block, zur fleischfressenden Pflanze hinüber und auf die gegenüberliegende Plattform. Hüpfen Sie dann zum Sprungblatt und zum hölzernen Steg hoch. Drehen Sie sich um 180°, um ein zweites Sprungblatt zu sehen. Springen Sie auf das Blatt und benutzen Sie es, um die oberen, hölzernen Plattformen zu erreichen. Springen Sie dann zum dritten Blatt und von dort aus zu einer weiteren hohen Plattform. Dort befinden sich einige Weidenkörbe und im letzten davon finden Sie ein Seelensymbol. Lassen Sie sich danach fallen und gehen Sie weiter zum nächsten Abschnitt. Links entdecken Sie mal wieder ein Seil, welches Sie durchschneiden müssen. Springen Sie dann auf die Blöcke, um über die neue Plattform zur Seilbrücke zu kommen. Überqueren Sie die Brücke und springen Sie hoch und auf den blauen Baumstamm auf der linken Seite. Springen Sie dann zur Holzvippe hinüber und warten Sie an deren rechtem Ende. Wenn das linke Ende sich hebt, müssen Sie darauf zulaufen



und auf die Plattform, die sich jetzt auf der rechten Seite befindet, springen. Folgen Sie dem Verlauf des Pfads, springen Sie über die Lücken und vermeiden

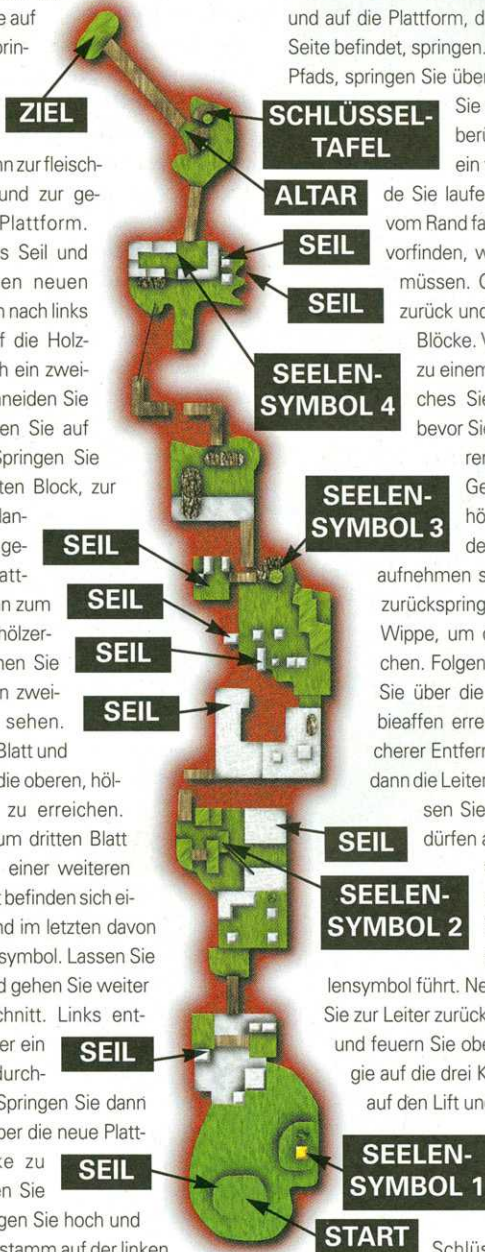
Sie dabei, die roten Pflanzen zu berühren. Am Ende finden Sie ein weiteres Seil, zu dessen Ende Sie laufen müssen. Lassen Sie sich vom Rand fallen, wo Sie ein weiteres Seil vorfinden, welches Sie durchschneiden müssen. Gehen Sie den Pfad wieder zurück und springen Sie auf die neuen Blöcke. Vom linken Block können Sie zu einem zweiten Seil springen, welches Sie durchschneiden müssen, bevor Sie zu den Blöcken zurückkehren. Springen Sie zum neuen

Gebiet hoch und dann auf die hölzerne Wippe. Rechts befinden sich einige Goodies, die Sie

aufnehmen sollten, bevor Sie zur Wippe zurückspringen. Benutzen Sie nun die Wippe, um den Speicherpunkt zu erreichen. Folgen Sie dem Pfad und springen Sie über die Lücken, bis Sie den Zombieaffen erreichen. Schießen Sie aus sicherer Entfernung auf ihn und klettern Sie dann die Leiter hoch. Oben angelangt, müssen Sie zur roten Pflanze springen, dürfen aber noch nicht auf die zweite

Leiter klettern. Rennen Sie daran vorbei und springen Sie auf den kleinen Vorsprung, der zum letzten Seelensymbol führt. Nehmen Sie es auf und kehren Sie zur Leiter zurück. Klettern Sie die Leiter hoch und feuern Sie oben eine geballte Ladung Magie auf die drei Köpfe. Springen Sie am Ende

auf den Lift und folgen Sie den Plattformen bis zu dem Kletterbalken. Überqueren Sie diesen und folgen Sie dem Pfad. Oben befindet sich eine Schlüsseltafel, die Sie nehmen müssen, bevor Sie mit dem Lift herunterfahren. Platzieren Sie die Tafel auf dem Altar und überqueren Sie die Brücke, die zum Seelentor führt.



WÄCHTER 2: OKAL - DAS NETZ VON OKAL

Rennen Sie direkt unter den ersten Kokon und drücken Sie gleichzeitig die Sprung- und die Angriffstaste. Dieser Gegner ist sehr schwer zu treffen, aber wenn Sie die Sache konzentriert angehen, dürfte er kein größeres Problem darstellen. Sammeln Sie die Magie ein, die Ihr Gegner fallen lässt, aber wenden



Sie diese noch nicht an – Sie brauchen sie noch für den Endgegner selbst. Es werden Sie zahlreiche Spinnen angreifen, aber ein paar Klingenhiebe werden diese zerstören. Sobald die erste erledigt ist, ist der Rest eigentlich eine einfache Angelegenheit. Rennen Sie um den Rand des Netzes, zerstören Sie die Kokons und sammeln Sie die Magie ein, die zurückbleibt. Nachdem alle Kokons vernichtet sind, lässt sich

in der Mitte eine gigantische Spinne fallen und greift Sie mit Feuerbällen an. Stellen Sie sich hinter einen der Bäume am Rand – diese bieten Ihnen Schutz. Aktivieren Sie die Magie der Seelensucher und feuern Sie nach links oder rechts. Sie werden immer treffen, es ist also egal, in welche Richtung Sie feuern. Nachdem Sie alle 30 abgefeuert haben, haben Sie es geschafft und Sie können Ihr Abenteuer fortsetzen.



DER LETZTE TEIL FOLGT IM NÄCHSTEN MONAT...

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

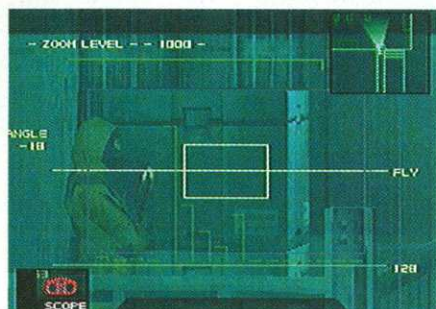
Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

METAL GEAR SOLID

Mit diesem zweiten und letzten Teil unserer Metal Gear Solid-Lösung helfen wir Ihnen, den Auftrag zu Ende zu bringen. Nachdem wir in der letzten Ausgabe nach der Schlacht gegen den Panzer abgebrochen haben, unterstützt Sie unser Strategieführer nun beim Sturm auf die zweite Bastion des Terrors – die Nuklearfabrik.

LAGERHALLE FÜR NUKLEARSPRENGKÖPFE

Wenn Sie den Panzer mitsamt Raven zertrümmert haben, erhalten Sie einen Level 3-Sicherheitspaß. Mit diesem gelangen Sie in den nächsten Abschnitt. Sie kommen nun in



einen weiten Korridor, der in die Lagerhalle für Nuklearsprengköpfe führt. Zur Linken befindet sich eine schmale Rampe, die nach oben führt. Rennen Sie diese hinauf und sammeln Sie die Ration an deren Ende auf. Wählen Sie dann an dieser erhöhten Position das Infrarot-Sichtgerät. Nun können Sie durch das gläserne Fenster schauen und die Sicherheitsmaßnahmen im nächsten Raum ausspähen. Merken Sie sich die Positionen und Bewegungsmuster der Wachen. Beachten Sie überdies die verschiedenen Kamerasysteme. Laufen Sie nun die Rampe wieder nach unten und bewegen Sie sich auf dieser Ebene nach Norden. Am Ende der langen Passage stehen Sie vor einer großen Tür, die zunächst verschlossen scheint. Tatsächlich aber ist sie einen Spalt geöffnet. Durch diese Lücke können Sie in den nächsten Raum kriechen. Benutzen Sie auf dem Weg durch die Schleuse nochmals das Infrarot-Sichtgerät, um sich zu vergewissern, daß Sie sich nicht direkt vor einer Wache aufrichten. Wenn Sie diese Stelle passiert haben, werden Sie in einer Codec-Mitteilung darüber informiert, daß im Gefechtskopf-Lager keine Waffen eingesetzt werden dürfen. Hier zählen Tarnung und Geschick. Sollten Sie von einer Wache erkannt werden und schießt diese auf Sie, findet Ihr Einsatz ein promptes Ende. Jeder Schußwechsel bewirkt die



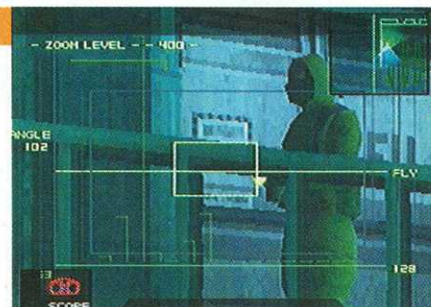
Freisetzung eines tödlichen Gases. Dieses wird auch dann ausgeblasen, wenn Sie von einer der Kameras entdeckt werden. Machen Sie daher einen weiten Bogen um diese elektronischen Späher. In diesem Abschnitt besteht Ihre Aufgabe darin, den Fahrstuhl am Ende der Brüstung zu erreichen. Vorher sollten Sie aber die nützlichen Gegenstände einsammeln, die hier zu finden sind. Rennen Sie an der unteren Wand nach links und pressen Sie sich gegen die erste Kiste, an der Sie vorbeikommen. Warten Sie, bis die Wache vorbeigelaufen ist. Dann können Sie sich auf der unteren Ebene bis zur gegenüberliegenden Ecke vorarbeiten, in der Sie eine Kiste mit Splittergranaten finden. Rennen Sie von dort

DÜPPEL-GRANATEN

SPLITTER-GRANATEN

RATION

nach vorne. Steigen Sie aber nicht die Treppen hinauf. Laufen Sie neben dieser entlang, bis Sie zu der Kiste mit den Düppelgranaten kommen. Ducken Sie sich hier hinter einer der Nuklearraketen, um nicht von den Wachen enttarnt zu werden. Warten Sie, bis zwischen der Wache und Ihnen ein großer Abstand besteht, bevor Sie den nächsten Schritt machen. Denn das Laufen über das Metallgitter erzeugt ein Geräusch, das die Wachen hellhörig werden läßt. Ist die Luft rein, gehen Sie zurück zu der Tür am Anfang, nach oben und die rechte Wand entlang. Dort



lagert zwischen den zwei Kisten Fa-Mas-Munition. Bleiben Sie an dieser Wand und gehen Sie weiter nach Norden, an der Kamera und der nach oben führenden Treppenflucht vorbei. Dort ist weitere Fa-Mas-

SOCOM-MUNITION

FA-MAS-MUNITION

FA-MAS-MUNITION

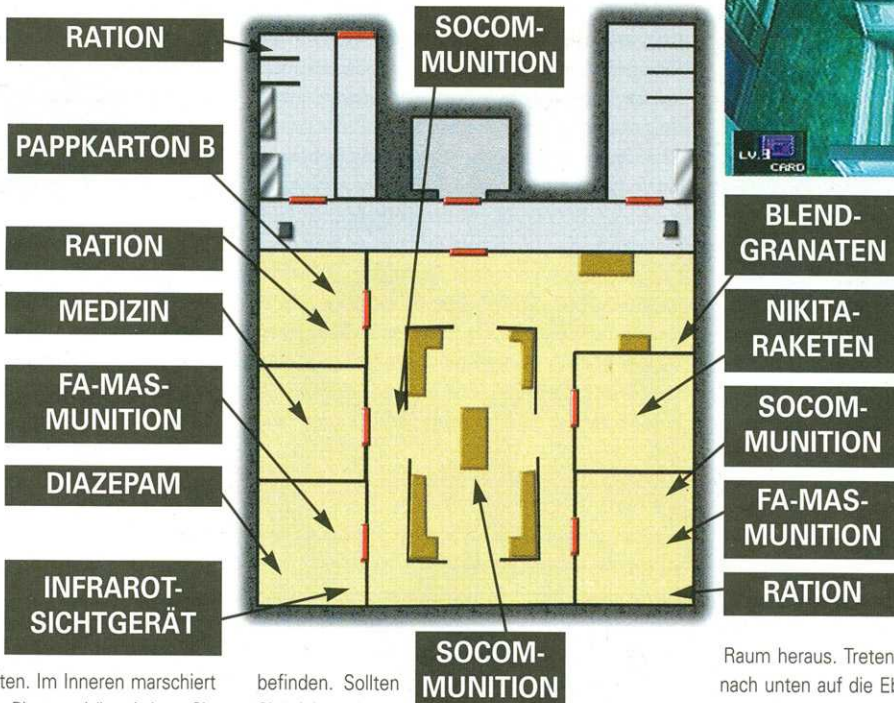
und Socom-Munition versteckt. Dabei müssen Sie die Wache im Auge behalten, die in regelmäßigen Abständen um den geparkten Laster patrouilliert. Sollte diese Ihnen zu nahe kommen, können Sie jederzeit unter das Fahrzeug kriechen und warten, bis sie vorbei ist. Haben Sie Ihr Arsenal aufgestockt, begeben Sie sich zu den Treppen auf der linken Seite nahe der Raketen. Sie können auch die anderen Treppen nehmen, müssen sich aber auf diesem Weg über die Brüstung um eine weitere Kamera herumdrücken. Auf den linken Stufen sollten Sie auf halbem Weg das Infrarot-Sichtgerät zücken, um die Wache zu beobachten, die vor dem Lift auf- und abschreitet. Sobald sich dieser Terrorist um die Ecke begibt, rennen Sie schnell nach vorne und rufen den Fahrstuhl. Sollten Sie zu langsam sein, können Sie immer wieder die Treppe hinunterlaufen, um der Wache auszuweichen. Der Lift wird auf Sie warten. Betreten Sie diesen, wenden Sie sich der Schaltfläche rechts neben der Tür zu und drücken Sie B1, um nach unten in die nächste Etage zu fahren.



DER BÜROKOMPLEX

Wenn sich die Lifttüren öffnen, gehen Sie hinaus und rennen nach links. Dort befindet sich ein Korridor, der im Norden zu einer Tür führt. Diese brauchen Sie derzeit nicht zu beachten, da Sie noch nicht über den erforderlichen Sicherheitscode verfügen. Gehen Sie in die Mänerttoilette, die sich nahe des Korridors befindet. Schleichen Sie im Rücken der Wache zu der entfernten Kabine, in der eine Ration versteckt ist. Nach Belieben können Sie den Terroristen auch mit der schallgedämpften Socom unschädlich machen; es ist aber nicht erforderlich. Verlassen Sie nun die Toiletten und wenden Sie sich der dem Lift gegenüberliegenden Tür zu. Sie benötigen Ihren Stufe 3-Sicherheitspaß, um durch diese Tür zu schreiten. Im Inneren marschiert eine Wache um das offene Planungsbüro. Achten Sie deshalb während Ihrer Erkundung des Bürobereichs auf den Radar. Sammeln Sie alle Gegenstände auf. Zu-

dem müssen Sie nach der zweiten Wache Ausschau halten, die zurückkehrt, wenn Sie sich in diesem Raum



befinden. Sollten Sie sich zu lange in diesem Bereich aufhalten, müssen Sie sich vor zwei Wächtern verstecken, bevor der andere wieder von



dann geht. Auf der linken Seite des Raumes befindet sich Munition, doch läßt sich dort noch keine Tür öffnen. Auf der rechten Seite können Sie durch die oberste Tür gehen und dort den Nikita-Raketenwerfer und die passende Munition einstecken. Über diesem Raum liegt eine Einbuchtung, in der einige Blendgranaten abgegriffen werden können. Haben Sie alles verstaut, schleichen Sie sich wieder aus dem

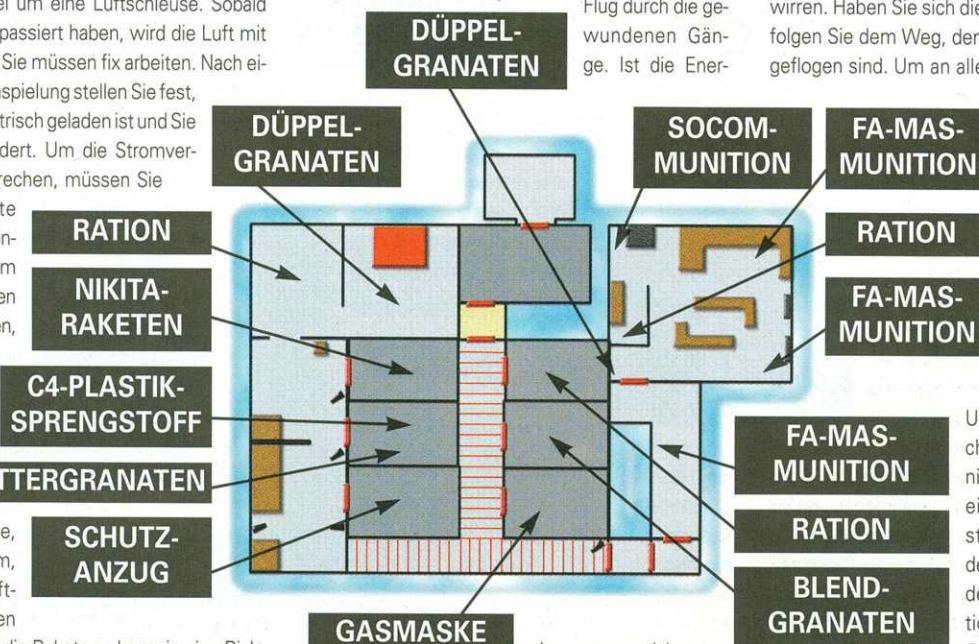
Raum heraus. Treten Sie in den Lift und fahren Sie nach unten auf die Ebene B2. Tip: Falls es im Bürokomplex brenzlig werden sollte, können Sie sich entweder hinter niedrigen Wänden abducken oder unter Schreibtische krabbeln.

DAS LABOR

Wählen Sie Ihren Sicherheitspaß und gehen Sie durch die dem Fahrstuhl gegenüberliegende Tür. Es handelt sich hierbei um eine Luftschleuse. Sobald Sie die zweite Tür passiert haben, wird die Luft mit Gas vermischt und Sie müssen fix arbeiten. Nach einer kurzen FMV-Einspielung stellen Sie fest, daß der Boden elektrisch geladen ist und Sie am Vormarsch hindert. Um die Stromversorgung zu unterbrechen, müssen Sie eine Nikita-Rakete abfeuern. Diese können Sie nach dem Schuß lenken. Sollten Sie zu lange brauchen, geht Ihnen die Luft aus. Checken Sie daher beständig Ihren O2-Vorrat. Geht der Sauerstoff zur Neige, drehen Sie sich um, passieren die Luftschleuse und holen tief Luft. Wenn Sie die Rakete zu lange in eine Richtung fliegen lassen, nimmt deren Fluggeschwindigkeit abrupt zu. Um die Kontrolle zu behalten, sollten Sie kleine Haken fliegen. Leiten Sie die Rakete den Korridor nach unten, am Ende nach links und dann wieder nach oben. Dort befindet sich an der Spitze eine Tür, durch die Sie das Geschloß manövrieren müssen. Drehen Sie dann nach rechts, um in den Generatorraum einzudringen. Sie können das Ziel-

projektionssystem an der Raketen Spitze durch Druck auf die ▲-Taste abrufen. Dies erleichtert Ihnen den

Flug durch die gewundenen Gänge. Ist die Ener-



gieversorgung lahmgelegt, gehen Sie wieder durch die Luftschleuse, um Ihre Lungen zu füllen. Dann können Sie sich den Räumen rechts im vorhergehenden Korridor widmen. Im obersten Raum befindet sich eine Ration, im unteren eine nützliche Gasmask. Diese verhindert ein Absacken Ihres Luftvorrates. Wenn Sie diesen Raum betreten, müssen Sie jedoch die gegenüberliegende Wand beachten, an der eine Selbstschußanlage

montiert ist. Sie können entweder daran vorbeischieben oder sie mit einer Düppelgranate verwirren. Haben Sie sich die Gasmask übergestreift, folgen Sie dem Weg, den Sie zuvor mit der Rakete geflogen sind. Um an alle Objekte in den Räumen zu kommen, müssen Sie flott zwischen dem Sicherheitspaß und der Gasmask wechseln. Zwecks Zeitersparnis sollten Sie die Automatik-Geschütze mit Düppelgranaten lahmlegen. Die Zeit drängt, denn die Luft wird knapp. Um die untere Tür brauchen Sie sich jetzt noch nicht zu kümmern, da hier eine höhere Sicherheitsstufe erforderlich ist. In den beiden darüberliegenden Räumen gibt es Munition. Überdies lagern im Generatorraum eine Ration

und weitere Düppelgranaten. Wenn Sie alles eingesammelt haben, kehren Sie zu der T-Kreuzung am Ende des stromgesicherten Korridors zurück. Folgen Sie der rechten Passage. An deren Ende befindet sich wieder ein Geschützturm, den Sie tunlichst umgehen sollten. Gehen Sie durch die Tür mit der Sicherheitsstufe 3. Nun haben Sie die Gefahrenzone hinter sich.

DER CYBORG-NINJA

In diesem Bereich können Sie die Gasmaske abnehmen und durch die beiden Türen gehen. Dort liegen viele übel zugerichtete Terroristen herum, die anscheinend eine unangenehme Begegnung hinter sich haben. Folgen Sie dem Korridor. Nun sehen Sie, wie sich der Cyborg-Ninja demaskiert und das Hauptlabor betritt. Wenn die Steuerung wieder bei Ihnen liegt, ge-



hen Sie in das Labor, um mitzuverfolgen, wie sich der Ninja über den zitternden Wissenschaftler beugt. Nach einer kurzen Diskussion kommt es zum Duell. Da Sie gegen ihn mit Waffen nichts ausrichten können, müssen Sie zum Nahkampf übergehen. Wählen Sie Ihre Rationen und legen Sie los. Wann immer er sich Ihnen nähert, können Sie den ersten Treffer landen. Sie müssen nur schnell auf den Schlag-Knopf drücken. Haben Sie ihn erwischt, weichen Sie flott zurück, um seinem Gegenangriff zu entgehen. Haben Sie die Energie Ihres Widersachers mit dieser Taktik auf die Hälfte reduziert, beginnt er, sich mit der elektronischen Tarnkappe unsichtbar zu machen. Jetzt können Sie ihn nur noch schemenhaft erkennen. Gebrauchen Sie das Infrarot-Sichtgerät, um ihn wieder in den Blick zu kriegen. Laufen Sie umher, bis Sie ihn entdecken, gehen Sie zu ihm und verpassen Sie ihm eine fixe Schlag-Tritt-Kombination, bevor er zu einer anderen Stelle springt. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis er seinen Tarn-

mechanismus ausschaltet und wieder Handarbeit angesagt ist. Jetzt erscheint und verschwindet er immer kurz hinter Ihnen. Drehen Sie sich rasch um und prügeln Sie auf ihn ein. Nähert sich die Energieleiste des Cyborg-Ninja dem Ende, wird er phasenweise von einem elektrischen Feld umhüllt. In dieser Situation müssen Sie warten, bis es verschwindet. Dann geben Sie ihm den Rest. Wiederholen Sie diese Prozedur ein paarmal und dem Cyborg-Ninja hilft auch sein klotziger Name nichts mehr. Dann wird Emmerich erscheinen und mit Ihnen sprechen. Er wird Ihnen seine Frequenz nennen und Sie mit einem Stufe 4-Sicherheitspaß ausstatten. Gehen Sie nun durch die Korridore zurück zu dem gasverpesteten Abschnitt. Jetzt läßt sich die mittlere Tür in der elektrischen Passage öffnen. Außerdem können Sie die obere Tür in dem gasgefüllten Labor öffnen. Dort befindet sich ein Nachtsichtgerät. Stecken Sie alles ein, begeben Sie sich zu dem Lift und fahren Sie zur Etage B.

DER BÜROKOMPLEX

Zurück in B1 gehen Sie durch die Tür, die gegenüber dem Lift liegt. Jetzt können Sie die oberste Tür zur Linken passieren. Dort befindet sich der Pappkarton. Überdies können Sie die untere Tür zur Rechten öffnen. In diesem Raum befinden sich zwei Wachen, aber eine davon ist Meryl. Warten Sie in einem der Räume, bis sich herausstellt, wer wer ist. Beobachten Sie die Karte und verfolgen Sie, wie die

Wachen sich gegenseitig ablösen. Diejenige, die sich immer im Hauptraum aufhält, ist Meryl. Haben Sie sie identifiziert, begeben Sie sich in ihr Blickfeld und sie wird aus dem Raum und in die Toiletten zur Rechten rennen. Diese konnten Sie zuvor nicht betreten. Folgen Sie ihr und gehen Sie in die letzte Kabine. Nach einem langen Gespräch rückt Meryl endlich mit dem Stufe 5-Sicherheitspaß rüber. Dieser

erlaubt es Ihnen, die Tür am Ende des Korridors zu nehmen, die Sie zuvor unberücksichtigt ließen. Rennen Sie den Korridor, der sich links neben dem Fahrstuhl befindet, nach unten und gehen Sie durch die Tür am Ende. Dort geht Merkwürdiges mit Meryl vor. Sobald sie sich erholt hat, gehen Sie durch die Tür am Ende des Korridors und finden sich dann in einem komfortablen Büro wieder.



PSYCHO MANTIS

Wenn Sie das Büro betreten, sollten Sie die Rationen und die Blendgranaten präpariert haben. Einen Augenblick später wird Meryl ihre Waffe auf Sie richten und nach vorne schreiten. Psycho Mantis hat sie unter seiner Kontrolle und Sie müssen sie umhauen. Eine Blendgranate ist dafür bestens geeignet. Jetzt tritt Ihnen Psycho Mantis persönlich gegenüber. Sie können die Waffen steckenlassen, es ist wieder Handarbeit gefordert. Da der Bösewicht Ihre Gedanken lesen kann, weicht er nahezu jeder Attacke aus. Um diesen Vorteil zunichte zu machen, stecken Sie den Controller in den zweiten Port der PlayStation um. Nun kann er Ihre Bewegungen nicht mehr vorausahnen und Sie haben eine Chance. Zunächst wird er unsichtbar und schleudert Energieblitze auf Sie. Wechseln Sie schnell auf das Infrarot-Sichtgerät, um ihn aufzuspüren. Rennen Sie zu ihm und klopfen Sie auf ihn ein, bevor er zurück-

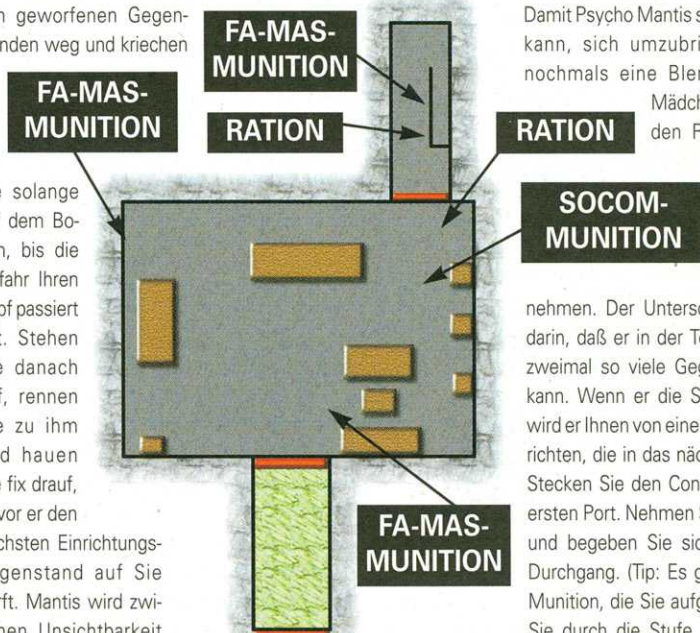
wieder sehen. Nun benutzt er seine Telekinese-Kräfte, um Stühle herumzuwirbeln und Sie mit Vasen und Bildern zu bewerfen. Ducken Sie sich unter den geworfenen Gegenständen weg und kriechen

selb, bis seine Energie auf die Hälfte zusammengeschrumpft ist. Dann erwacht Meryl und beginnt, auf Sie zu schießen. Zeit für eine weitere Blendgranate!

Damit Psycho Mantis sie nicht dazu bringen kann, sich umzubringen, werfen Sie nochmals eine Blendgranate auf das Mädchen. Sie wird dann für den Rest des Gefechtes bewusstlos sein. Psycho Mantis wird nun wieder sein voriges Angriffsmuster aufnehmen. Der Unterschied besteht einzig darin, daß er in der Telekinese-Phase nun zweimal so viele Gegenstände bewegen kann. Wenn er die Segel gestrichen hat, wird er Ihnen von einer Geheimpassage berichten, die in das nächste Gebäude führt. Stecken Sie den Controller wieder in den ersten Port. Nehmen Sie alle Gegenstände und begeben Sie sich in den geheimen Durchgang. (Tip: Es gibt hier eine Menge Munition, die Sie aufgreifen sollten, bevor Sie durch die Stufe 5-Sicherheitstür verschwinden.)



Sie solange auf dem Boden, bis die Gefahr Ihren Kopf passiert hat. Stehen Sie danach auf, rennen Sie zu ihm und hauen Sie fix drauf, bevor er den nächsten Einrichtungsgegenstand auf Sie wirft. Mantis wird zwischen Unsichtbarkeit und Telekinese wech-

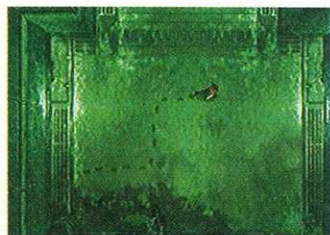


DIE HÖHLEN

Setzen Sie in den Höhlen das Nachtsichtgerät auf und rennen Sie nach rechts. Nach kurzer Zeit gelangen Sie an eine T-förmige Kreuzung. Der obere Pfad führt zu einer Ration, der untere zu einem Munitionsdepot. Sammeln Sie alles ein und gehen Sie den Weg, die Sie gekommen sind, zurück. Nun können Sie einen verschneiten Weg erkennen, der diagonal nach oben links führt. Rennen Sie diesen entlang

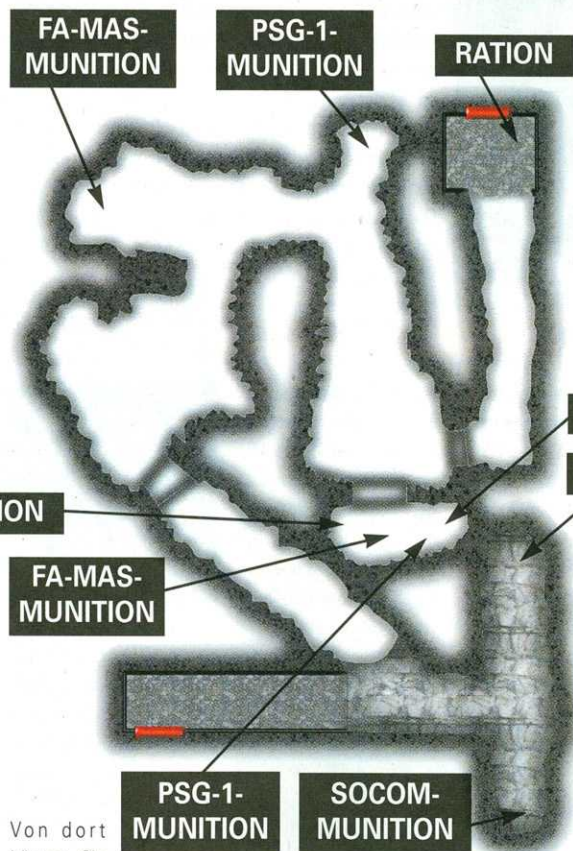


und ducken Sie sich an dessen Ende. Wählen Sie Ihr Fa-Mas-Sturmgewehr und kriechen Sie unter dem niedrigen Vorsprung hindurch. Sie können den Wölfen zwar auch mit den Blindgranaten den Pelz versengen, doch ist Ihr Vorrat beschränkt. Auf der gegenüberliegenden Seite treffen Sie auf den ersten Wolf, den Sie mit einem Fa-Mas-Feuerstoß zum Jaulen bringen. Gehen Sie nach oben und dann nach rechts. Rennen Sie dann wieder zurück nach links in den sehr dunklen Abschnitt, um erneut Munition aufzunehmen. Wenden Sie sich nun nach rechts. Einige Wölfe später beginnen Sie, sich nach unten zu bewegen. Am Ende dieser Passage befindet wieder ein Vorsprung, unter dem Sie sich hindurchwinden müssen. So gelangen Sie in einen Bonus-Raum mit Munition, einer Ration und etwas Diazepam. Sammeln Sie alles ein und schrauben Sie sich wieder zurück durch die Lücke. Auf der gegenüberliegenden Seite finden Sie zur Rechten erneut eine Lücke, die Sie an das Ende des Höhlen-Abschnitts bringt. Hier treffen Sie auf einen jungen Hund. Dieser ist friedlich, so daß Sie nicht den Abzug betätigen müssen. Zücken Sie nun den Sicherheitsausweis und gehen Sie in das nächste Bild. Beobachten Sie auf der Seite, die der Tür gegenüberliegt, in welche Richtung Meryl läuft. Folgen Sie deren Fußspuren, um nicht in die Minen zu laufen. Sie müssen sich sputen, da die Fußspuren nach kurzer Zeit verschwinden. Sobald Sie die gegenüberliegende Seite erreichen, wird Meryl von Sniper Wolf drei-

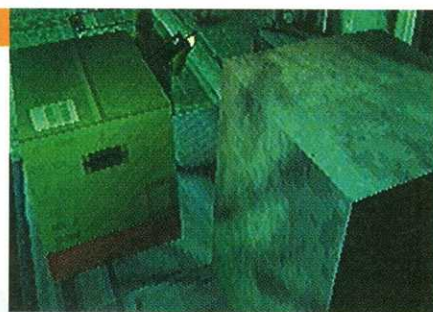
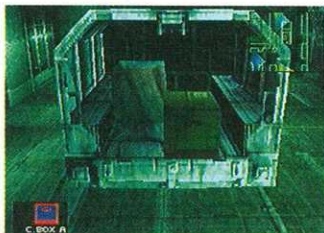


mal getroffen. Ihre einzige Chance, Meryl zu retten, besteht darin, den Scharfschützen mit gleicher Waffe anzuvisieren. Dazu müssen Sie sich das Scharfschützengewehr aus der Waffenkammer besorgen. Gehen Sie den Weg zurück durch die Höhlen und zu dem Lift im Bürobereich. Dann müssen Sie wieder durch das Sprengkopf-Lager. (Wenn Sie durch die Büros wandern, sollten Sie den Raum unten links eines Blickes würdigen. Dieser ist mittlerweile zugänglich und Sie können dort Diazepam aufnehmen.)

Sie sich auf einen verstärkten Sicherheitsaufwand einstellen. Zudem wurden unterdessen viele Minen und Selbstschußanlagen platziert. Den am stärksten verminten Bereich in der Nähe der zwei großen Felsen umgehen Sie, indem Sie sich an der linken Felswand des Canyons halten. Eine andere Vorgehensweise besteht darin, den Minendetektor einzuschalten und über die Minen zu kriechen. Die deaktivierten Minen können Sie einsammeln. Um die Lasersensoren in der Sicherheitsschleuse zur Panzerhalle brauchen Sie sich keine Sorgen mehr zu machen. Diese sind nun verschwunden. In der Panzerhalle gehen Sie in den Fahrstuhl und fahren mit diesem zur Waffenkammer auf der Ebene B2. Versorgen Sie sich dort mit allen anderen Waffen und dazugehöriger Munition, bevor Sie nach dem Scharfschützengewehr in dem oberen linken Raum greifen. Um dort hineinzukommen, lenken Sie die patrouillierenden Wachen durch Klopfzeichen gegen die Wand ab. Nehmen Sie dann die entgegengesetzte Route und treten Sie ein. Streifen Sie sich im Inneren des Raumes das Infrarot-Sichtgerät über und drücken Sie sich um die Laserbarrieren herum, um das Gewehr und die entsprechende Munition einzusammeln. Kehren Sie zu dem Lift zurück. Gehen Sie durch die Sicherheitsschleuse in den Canyon oder springen Sie auf die Ladefläche des Lastwagens am Helikopter-Landeplatz und wählen Sie den Pappkarton A.



Von dort können Sie in mehrere Richtungen gehen. Entweder Sie gehen durch die Tür in den Canyon oder Sie springen auf die Ladefläche des Lasters und wählen den Pappkarton A. Eine Person wird dann erscheinen und den Wagen zum Helikopter-Landeplatz fahren. Von dort können Sie über den unteren Lüftungsschacht wieder in die Panzerhalle eindringen. Sollten Sie die Canyon-Route nehmen, müssen



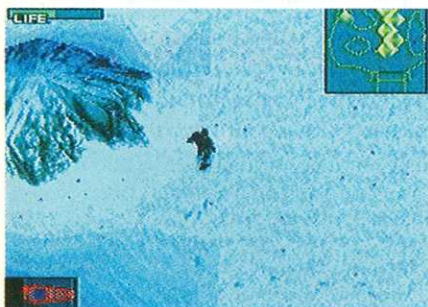
Sie sich auf einen verstärkten Sicherheitsaufwand einstellen. Zudem wurden unterdessen viele Minen und Selbstschußanlagen platziert. Den am stärksten verminten Bereich in der Nähe der zwei großen Felsen umgehen Sie, indem Sie sich an der linken Felswand des Canyons halten. Eine andere Vorgehensweise besteht darin, den Minendetektor einzuschalten und über die Minen zu kriechen. Die deaktivierten Minen können Sie einsammeln. Um

die Lasersensoren in der Sicherheitsschleuse zur Panzerhalle brauchen Sie sich keine

Sorgen mehr zu machen. Diese sind nun verschwunden. In der Panzerhalle gehen Sie in den Fahrstuhl und fahren mit diesem zur Waffenkammer auf der Ebene B2. Versorgen Sie sich dort mit allen anderen Waffen und dazugehöriger Munition, bevor Sie nach dem Scharfschützengewehr in dem oberen linken Raum greifen. Um dort hineinzukommen, lenken Sie die patrouillierenden Wachen durch Klopfzeichen gegen die Wand ab.

Nehmen Sie dann die entgegengesetzte Route und treten Sie ein. Streifen Sie sich im Inneren des Raumes das Infrarot-Sichtgerät über und drücken Sie sich um die Laserbarrieren herum, um das Gewehr und die entsprechende Munition einzusammeln. Kehren Sie zu dem Lift zurück. Gehen Sie durch die Sicherheitsschleuse in den Canyon oder springen Sie auf die Ladefläche des Lastwagens am Helikopter-Landeplatz und wählen Sie den Pappkarton B.

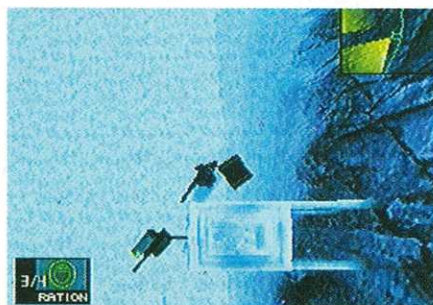
DER CANYON



Zurück im Canyon sollten Sie entweder den Minendetektor oder das Infrarot-Sichtgerät auspacken. Die

feindlichen Kräfte sind nämlich in der Zwischenzeit nicht untätig gewesen. Sie werden verblüfft sein, wie viele neue Minen in der kurzen Zeit verlegt wurden! Sie können diese ausschalten, indem Sie über sie hinwegkrabbeln. Es besteht aber auch die Möglichkeit, an der linken Felswand entlangzurennen, bis Sie das Minenfeld hinter sich gelassen haben. Wechseln Sie dann auf die rechte Seite und halten Sie sich an dieser Wand, um nicht in alle Einzelteile zerrissen zu werden. Nun kommen Sie an der automatischen Kanone vorbei, ohne Alarm auszulösen. Rennen Sie – ausgehend von der Selbstschußanlage mit dem Weitwinkel-Beobachtungsfeld auf der rechten Seite

– diagonal zu der Tür hinüber. Passieren Sie diese und Sie gelangen in den nächsten Abschnitt.

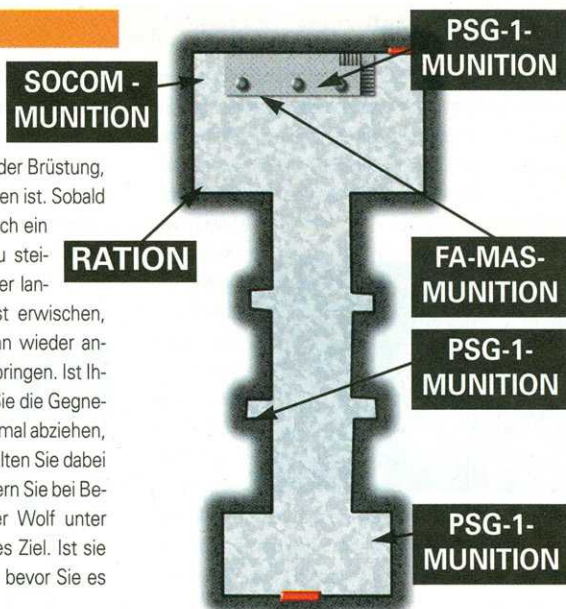


SNIPER WOLF

Gehen Sie in die Lagerhalle für atomare Sprengköpfe zurück. Fahren Sie mit dem Lift in den Verwaltungstrakt. Passieren Sie das Hauptbüro, in dem Sie zuvor gegen Psycho Mantis angetreten sind, und rennen Sie wieder in die Höhle. Auf der hinteren Seite der Höhle werden Sie feststellen, daß sowohl die Minen als auch Meryl verschwunden sind. Um Sniper Wolf zu erle-



gen, wählen Sie das Scharfschützengewehr, das Sie mit R1 aus- und anschalten können. Bewegen Sie die Zielvorrichtung schnell auf die erste Ebene der Brüstung, wo Sniper Wolf in Lauerstellung gegangen ist. Sobald Sie diese erkennen, werfen Sie sich rasch ein Diazepam ein, um Ihre Sehfähigkeit zu steigern. Sie müssen hier den ersten Treffer landen. Sollte die Kontrahentin Sie zuerst erwischen, müssen Sie das Gewehr aus- und dann wieder anschalten, um sich wieder in Position zu bringen. Ist Ihnen der erste Schuß geglückt, können Sie die Gegnerin auf der Brüstung verfolgen und jedesmal abziehen, wenn sie ihren Kopf hervorstreckt. Behalten Sie dabei Ihre Lebensanzeige im Auge und knabbern Sie bei Bedarf Ihre Rationen. Solange Sie Sniper Wolf unter Druck setzen können, ist sie ein leichtes Ziel. Ist sie erledigt, sollten Sie Ihr Spiel speichern, bevor Sie es fortsetzen.



DAS VERHÖRZIMMER

Wenn Sie Sniper Wolf erwischt haben, rennen Sie nach vorne und nehmen Sie die Treppen am Ende, um zusätzliche Munition zu fassen. Gehen Sie dann zu der Tür am Fuß der Stufen. Dort werden Sie von einer verwundeten Sniper Wolf und einer Gruppe Terroristen gefangen genommen. Wenn Sie wieder bei Bewußtsein sind, stellen Sie fest, daß Sie auf eine elektrische Folterapparatur gefesselt worden sind. Verhört werden Sie von Revolver Ocelot. Sollten Sie dabei sterben, können Sie das Spiel nicht fortsetzen. Dennoch sollten Sie standhaft bleiben. Drücken Sie die ●-Taste so schnell wie möglich, um Ihre Energieleiste oben zu halten. Sie müssen drei Runden mit Stromschlägen aushalten, bevor Sie in Ihre Zelle zurückgebracht werden. In der Zelle können Sie nur auf die nächste Foltersitzung warten. Nach einiger Zeit wird Ihnen die Wache mitteilen, daß Ocelot wieder auf Sie wartet. Dann müssen Sie noch einmal drei grausige Runden überstehen. Um diesen Teil des Spieles ohne Blasen am Daumen durchzustehen, sollten Sie einen Stift oder einen anderen flachen Gegenstand benutzen und diesen über die

landen Sie wieder in der Zelle. Diesmal jedoch nur für kurze Zeit, da der Wache schlecht wird und sie den Posten verläßt. Nun erscheint Otacon, der Sie mit Tomatensauce und einigen anderen nützlichen Sachen – darunter einem Stufe 6-Sicherheitspaß – beglückt. Wählen Sie vor der Rückkehr der Wache das



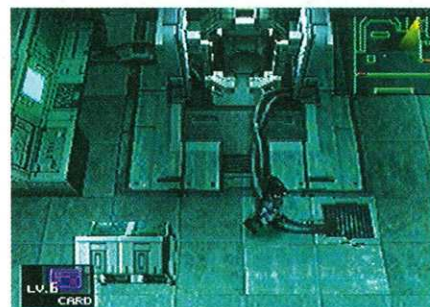
Tomatenketchup und legen Sie sich auf den Boden. Drücken Sie jetzt die ●-Taste und zerschlagen Sie die Flasche, um einen Unfall vorzutauschen. Liegen Sie still, bis die Wache über Ihnen steht. Erheben Sie sich dann rasch und nehmen Sie den Kerl in den Würgegriff. Hat er sein Leben aus-

me, aus denen Sie nun Splittergranaten und eine Kamera fortschaffen können. Mit der Kamera können Sie jederzeit Bilder vom Spiel schießen und auf die Memory-Karte speichern. Fahren Sie mit dem Lift zurück in die Panzerhalle. Passieren Sie den Canyon. In der Lagerhalle für Gefechtsköpfe begeben Sie sich zu dem Fahrstuhl an der Spitze der Brüstung. Fahren Sie mit diesem bis

zu dem Labor und steuern Sie den Raum links unten an, den Sie zuvor nicht betreten konnten. Dort erlangen Sie einen wertvollen Schutzanzug. Gehen Sie zurück zum Lift und fahren Sie auf die Verwaltungsebene B1. In dem dem Fahrstuhl gegenüberliegenden Raum können Sie nun in das mittlere Büro zur Linken eindringen und dort Medizin einsammeln. Sollten Sie sich einen Schnupfen von der Zellen-Wache geholt haben, können Sie diesen jetzt kurieren. Haben Sie alle Gegenstände eingesammelt, gehen Sie in die Höhle zurück und zu dem Korridor, in dem Sie sich mit Sniper Wolf gemessen haben.



gehaucht, verlassen Sie die Zelle mit Hilfe des Sicherheitspasses. Klauben Sie Ihre Ausrüstungsgegenstände, die hinter der Foltermaschine liegen, zusammen. Verwenden Sie dann eine Düppelgranate, um alle Selbstschußanlagen außer Betrieb zu setzen, und hechten Sie zum Lift. Fahren Sie zur Waffenkammer und frischen Sie Ihre Munitionsvorräte auf. Gehen Sie dann durch den Geheimgang, den Sie zuvor mit dem C4-Plastiksprengstoff geöffnet haben. Rennen Sie in den letzten Korridor dieses Abschnittes und werfen Sie eine Düppelgranate. Rennen Sie nun schnell in die zwei Räu-



DIE FUNKMASTEN

Schalten Sie Ihr Nachtsichtgerät ein, sobald Sie durch die Tür mit der Sicherheitsstufe 6 treten, die sich in der Nähe des Turms befindet, den Sniper Wolf zuvor benutzt hat. Folgen Sie dem Korridor und machen Sie sich auf eine Drucksituation gefaßt. Gehen Sie nach der Linkskurve durch die Tür. Jetzt wird der Alarm ausgelöst. Sammeln Sie rasch alle Gegenstände nahe der Tür ein – insbesondere das Seil – und rennen Sie den Korridor nach unten. Es gibt zwar viele weitere Objekte am Ende der Treppe, aber würden Sie diese aufnehmen, müß-

ten Sie mit vielen Treffern rechnen. (Sie können später in aller Ruhe an diese Stelle zurückkehren.) Rennen Sie statt dessen schnell die Treppen nach oben und wählen Sie die Blendgranaten. Diese sind hier sehr effektiv, da sie alle Wachen zugleich flachlegen. Das Fa-Mas-Sturmgeschütz zeigt auch Wirkung, doch müssen Sie jedesmal stehenbleiben, wenn Sie es einsetzen wollen. Sie können die Blendgranaten so weit im Voraus werfen, daß die feindlichen Truppen schon platt sind, wenn Sie auf diese treffen. Außerdem erwischen sie jede Wache,

gleich, wie nahe diese bei Ihnen steht. Zudem können Sie die schußsichere Weste anlegen. Sollte es doch einer Wache gelingen, Ihnen eine Kugel zu verpassen, sind Sie geschützt.



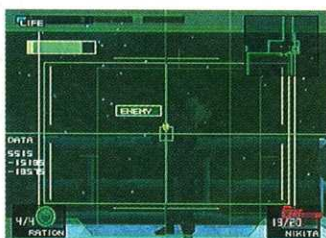
Da die Sicherheitstür von außen zugefroren ist, werden Sie diese nicht öffnen können. Sie müssen bis an die Spitze weiterrennen. Rennen Sie auf der obersten Etage um die Brüstung herum, sammeln Sie alle Gegenstände ein und klettern Sie die Leiter nach oben. Sie



müssen alle Sie verfolgenden Wachen fertigmachen, bevor Sie mit dem Aufstieg auf

das Dach beginnen. Rennen Sie dort nach vorne und die Radarinstallation und die Brücke, die beide Türme miteinander verbindet, werden zerstört. Dann wird Liquid Snake in seinem Hind-Helikopter erscheinen und das Feuer auf Sie eröffnen. Wählen Sie rasch das Seil und laufen Sie zu der Absperrung vor sich. Sie müssen sich jetzt an der Seite des Turmes herablassen. Benutzen Sie die ●-Taste und das Steuerkreuz, um sich zu den Dampfquellen hinunterzumanövrieren. Verwenden Sie nun die X-Taste und das Steuerkreuz, um diese zu überspringen. Jedesmal wenn der Hind an Ihnen vorbei fliegt, halten Sie entweder die ●-Taste gedrückt, um Ihre Beine aus der Gefahrenzone zu ziehen, oder

springen Sie zur Seite, um aus der Schußlinie zu gelangen. Da Sie am Seil hängend keine Rationen verwenden können, müssen Sie besonders vorsichtig sein. Sobald Sie den Boden erreicht haben, müssen Sie völlig still stehenbleiben. Eine Gruppe von Scharfschützen wartet nur darauf, daß Sie sich bewegen. Anstatt mit dem Scharfschützengewehr zu hantieren, sollten Sie hier eine Nikita-Rakete zünden und diese zu den Terroristen lenken. So können Sie die Schergen aus sicherer Distanz erwischen. (Es kann sein, daß Sie mehrere Raketen benötigen.) Platzieren Sie nun eine C4-Ladung an der Tür, die zurück in Turm A führt. Sammeln Sie alle Gegenstände auf der unteren Etage ein und begeben Sie sich dann zurück auf den Verbindungsabschnitt. Sprengen Sie nun mit Hilfe des C4 die Tür zu Turm B auf. Sobald Sie das Ende des Verbindungsabschnitts erreichen, wird der Hind direkt vor Ihnen auftauchen. Sie müssen sich daher beeilen, hineinzukommen. Nehmen Sie im Inneren den Stinger-Raketenwerfer und die Munition. Gehen Sie nun durch die nächste Tür zur Treppenflucht zu Turm B. Gehen Sie geradeaus, biegen Sie um die Ecke und Sie stoßen auf einen Lift, der nicht zu funktionieren scheint. Rennen Sie nach unten und Sie werden feststellen, daß der untere Teil zerstört worden ist.



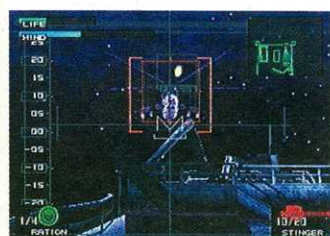
Teil zerstört worden ist.



Kehren Sie zur Tür zurück und rennen Sie an dieser vorbei zu dem Fahrstuhl. Nach kurzer Zeit wird Otacon erscheinen und mit der Reparatur des Lifts beginnen. Gehen Sie jetzt vom Lift aus nach rechts und Sie werden eine weitere Treppenflucht entdecken, die nach oben führt. Setzen Sie Ihr Nachtsichtgerät auf und steigen Sie hinauf. An jeder Biegung sollten Sie aus der Ego-Perspektive nach oben spähen und nach Automatik-Geschützen Ausschau halten. Zunächst werden Sie eine, dann zwei, dann drei und zuletzt vier ausmachen können. Dazwischen liegen jeweils vier Etagen. Jedesmal wenn Sie an ein solches System herankommen, pausieren Sie kurz und werfen dann eine Düppelgranate, um unversehrt vorbeischießen zu können. Gehen Sie am Ende der Stiege an der Leiter vorbei. Hier befinden sich viele Stinger-Raketen, Fa-Mas-Munition und eine Ration. Sammeln Sie alles ein, kehren Sie zur Leiter zurück und klettern Sie über diese auf das Dach.

LIQUID SNAKES HIND-HELIKOPTER

Passieren Sie auf dem Dach die letzte Sicherheitstür und Sie befinden sich im Freien. Liquid Snake wird mit dem Hind D das Dach umkreisen und Maschinengewehr-Salven abfeuern. Bereiten Sie Ihre Rationen vor und stellen Sie sich zwischen die Tür und die metallene Kiste. So sind Sie von zwei Seiten geschützt. Schalten Sie den Stinger-Raketenwerfer und beobachten Sie den Hind auf dem Radar.



Der Vorteil der Stinger ist, daß Sie das Ziel durch Wände hindurch verfolgen können. Versuchen Sie den Helikopter als Ziel zu erfassen und zu behalten. Sobald Liquid erscheint, können Sie ihm einen Schuß verpassen. Jedesmal wenn Sie MG-Feuer hören, müssen Sie rasch in Deckung gehen. Pressen Sie sich entweder an eine Wand oder rennen Sie um eine Ecke. Sobald Liquid einige Treffer abbekommen hat, wird er Sie mit Raketen beharken. Solange Sie zwischen der Tür und der metallenen Kiste stehen, werden Sie nicht getroffen. Liquid wird dann seine Flugroute um den Turm verändern. Feuern Sie auf ihn, bis seine Energie auf Null abfällt. Er hat dann noch einen Schuß, bevor er die Kontrolle verliert und abschmiert. Durch die letzte Rakete können Sie nicht verletzt werden. Sollten die Rationen oder die Munition knapp geworden sein, liegen in Ihrer Nähe einige Pakete herum. Ist Liquid geschlagen, sollten Sie jeden Gegenstand aufnehmen, bevor Sie zu dem Fahrstuhl zurückkehren. Vergessen Sie auf dem Rückweg nicht, daß die Geschütztürme noch aktiv sind!

DAS FAHRSTUHL-GEFECHT

Wenn Sie den Fahrstuhl erreichen, wählen Sie das Fa-Mas-Sturmgeschütz und drücken Sie den Schalter, um den Lift zu rufen. Sobald Sie diesen betreten, jault der



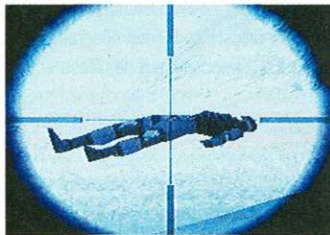
Überlastungs-Alarm los. Drücken Sie innerhalb des Liftes den Schalter, um zur ersten Etage zu gelangen. Nun wird sich Otacon bei Ihnen melden und von weiteren vier Tarnkappenanzügen berichten. Wechseln Sie nach dieser Nachricht auf das Infrarot-Sichtgerät und Sie können die vier Attentäter erkennen. Es gibt zwei Möglichkeiten, diese wegzupusten. Entweder Sie greifen sich die Kerle und würgen sie oder Sie lassen das Sturmgeschütz sprechen. Sind die vier erledigt, wird der Fahrstuhl anhalten und Sie können ihn verlassen. Rennen Sie auf der unteren Ebene nach rechts und links, um Extra-Munition aufzugreifen. Gehen Sie dann durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite, um diesen Abschnitt zu verlassen. In dem

Korridor befinden sich weitere Automatik-Geschütze, denen Sie mit einer Düppelgranate die Schaltkreise verwirren sollten.



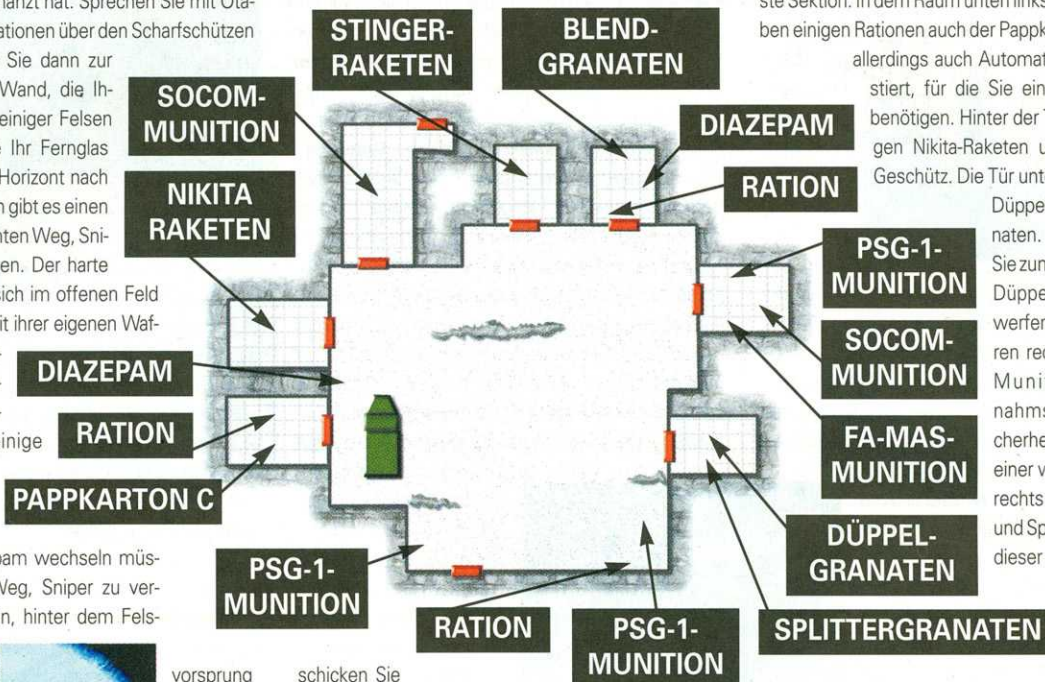
SNIPER WOLF

Sobald Sie nach draußen gehen, werden Sie von Sniper Wolf getroffen, die sich irgendwo an der Spitze des Bildrandes verschanzi hat. Sprechen Sie mit Otakon, um mehr Informationen über den Scharfschützen zu erhalten. Rennen Sie dann zur entlegenen rechten Wand, die Ihnen Schutz in Form einiger Felsen bietet. Benutzen Sie Ihr Fernglas und suchen Sie den Horizont nach Ihrem Gegner ab. Nun gibt es einen harten und einen leichten Weg, Sniper Wolf abzuservieren. Der harte Weg besteht darin, sich im offenen Feld hinzulegen und sie mit ihrer eigenen Waffe – dem Scharfschützengewehr – zu schlagen. Sie werden dabei zwangsläufig einige Treffer hinnehmen und daher konstant zwischen den Rationen und dem Diazepam wechseln müssen. Der einfache Weg, Sniper zu vernichten, besteht darin, hinter dem Fels-



vorsprung zu bleiben und sich nach links zu drehen. Wählen Sie die Niki-

ta-Raketen und zünden Sie eine. Halten Sie **▲**, um den Blickwinkel des Suchsystems aufzurufen, und



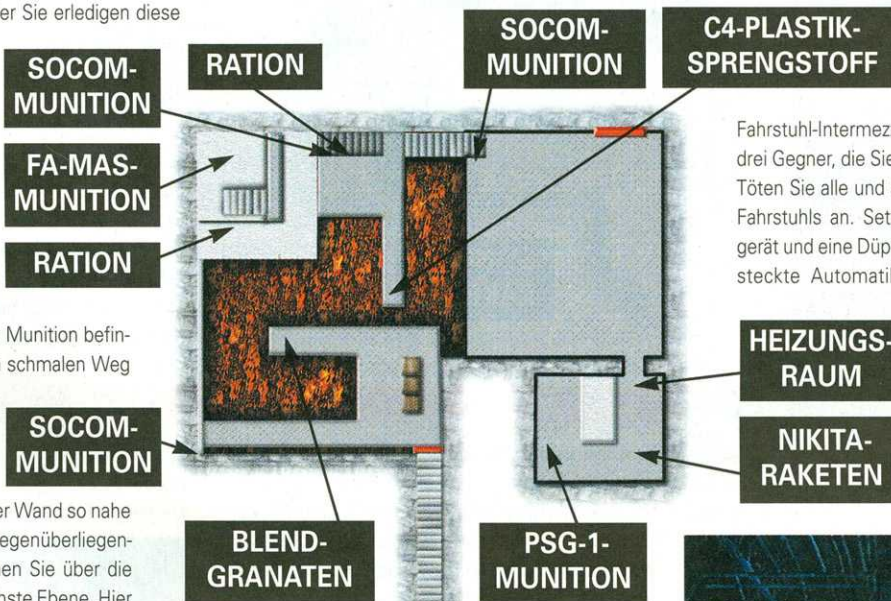
schicken Sie das Geschloß nach Westen. Auf Höhe des Lastwagens schwenken Sie nach Norden und suchen nach Sniper Wolf. Sollten Sie versuchen, die direkte Route zu nehmen, wird die Rakete an den Felsen in der Mitte zerschellen. Ist Sniper Wolf nicht mehr, sollten Sie die Räume, die das Schneefeld um-

geben, nach Extra-Gegenständen durchstöbern. Treten Sie dann durch die oberste linke Tür in die nächste Sektion. In dem Raum unten links befindet sich neben einigen Rationen auch der Pappkarton C. Hier sind allerdings auch Automatik-Geschütze positioniert, für die Sie eine Düppelgranate benötigen. Hinter der Tür oben links liegen Nikita-Raketen und ein weiteres Geschütz. Die Tür unten rechts führt zu Düppel- und Splittergranaten. Auch hier sollten Sie zunächst einmal eine Düppelgranate hineinwerfen. Hinter der oberen rechten Tür gibt es Munition und ausnahmsweise kein Sicherheitssystem. Hinter einer weiteren Tür oben rechts liegen Rationen und Splittergranaten. Da dieser Raum vermutet ist, müssen Sie vorsichtig vorgehen. Die Tür, die oben in der Mitte liegt, kann nur mit einem hohen Sicherheitscode passiert werden, den Sie derzeit noch nicht besitzen. Haben Sie alle Ausrüstungsgegenstände, die Sie benötigen, gehen Sie durch die obere linke Tür zum Hochofen. Unterwegs müssen Sie in dem Korridor nochmals eine Düppelgranate ziehen.

DER HOCHOFEN

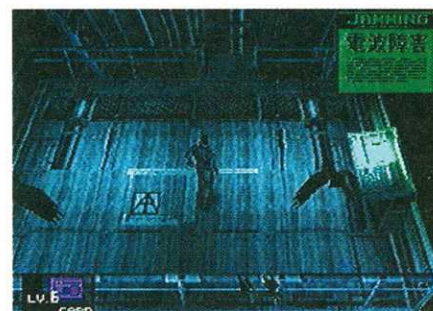
Rennen Sie über die Treppen nach unten und gehen Sie durch die Tür auf der unteren Ebene. Sie befinden sich nun auf einer Brüstung, die von einer Wache patrouilliert wird. Entweder Sie erledigen diese mit der schallgedämpften Socom-Pistole oder Sie warten, bis sie das Ende der oberen Brüstung erreicht hat. Wenden Sie sich auf der Brüstung, die der unteren Wand am nächsten ist, nach links und pressen Sie sich dort gegen die Wand. Von dort können Sie sich ans untere Ende des Bildes bewegen, wo sich Munition befindet. Gehen Sie dann auf dem schmalen Weg nach vorne. Auf halbem Weg wird der Kran beginnen, sich auf Sie zuzubewegen. Ducken Sie sich rasch, wenn er sich in Gang setzt, und bleiben Sie der Wand so nahe wie irgend möglich. Auf der gegenüberliegenden Seite angekommen, gehen Sie über die Treppe nach unten auf die nächste Ebene. Hier ist nur eine Wache unterwegs, der Sie leicht ausweichen können. Die Treppen zur Linken führen zu einer Ration und die Brüstung, die auf den Rand des Bildes zuläuft, bringt Sie zu C4-Plastiksprengstoff. Sammeln Sie alles ein und gehen Sie die Treppen zur Rechten nach unten. Bevor Sie nun durch die großen Türen in der oberen rechten Ecke preschen, sollten Sie in diesem Abschnitt an den

Rand des Bildes gehen. Dort ist ein Raum mit dampfenden Rohren, an dessen Ende Nikita-Raketen versteckt sind. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie sich mit



diesen beschäftigen. Da dieser Raum in einer späteren Spielphase wichtig wird, sollten Sie sich seine Lage einprägen. Wenn Sie durch die oberen Türen gehen, gelangen Sie in die Fahrstuhl-Station. Sammeln Sie dort die Gegenstände ein und der Fahrstuhl wird

erscheinen. Gehen Sie zu diesem und drücken Sie den Knopf auf der Bedienfläche. Jetzt setzt sich der Lift in Bewegung. Prompt werden Sie von drei Wachen entdeckt, die aufspringen. Das ist derselbe Vorgang wie in dem vorangegangenen Fahrstuhl-Intermezzo. Und diesmal sind es nur drei Gegner, die Sie auch noch sehen können. Töten Sie alle und Sie kommen am Ende des Fahrstuhls an. Setzen Sie das Infrarot-Sichtgerät und eine Düppelgranate ein, um das versteckte Automatik-Geschütz lahmzulegen. Rennen Sie dann zu dem nächsten Fahrstuhl zur Rechten. Da hier auch noch ein paar Minen herumliegen, sollten Sie das Infrarot-Sichtgerät aktiviert lassen.



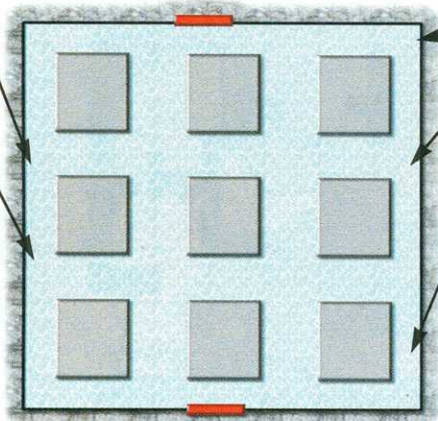
RAVEN

Nach einem Moment werden Sie von Raben umkreist. Lassen Sie sich von diesen nicht beeindrucken. Gehen Sie auf der unteren Ebene nach vorne, bis Sie in eine große Kühl-



NIKITA-
RAKETEN

STINGER-
RAKETEN



RATION

STINGER-
RAKETEN

NIKITA-
RAKETEN

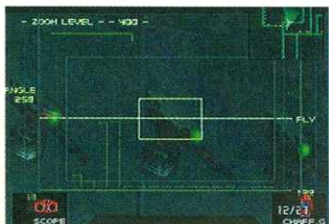


Dennoch hat sich die beschriebene Vorgehensweise als brauchbar erwiesen. Um zu verhindern, daß er Ihre Projektile abfängt, müssen Sie so nahe an ihn herankommen, daß Sie nur noch um die nächste Ecke schwenken müssen, bis Sie ihm gegenüberstehen. Im Fortgang des Gefechtes wird Raven nach oben springen und alle großen Kisten zerstören. Diejenigen, auf denen sich Gegenstände befinden, brechen nun in sich zusammen. Dadurch werden Ihnen einige Wege abgeschnitten und der Bewegungsspielraum eingeschränkt. Decken Sie ihn weiter mit Raketen ein, bis er zusammenknickt und Ihnen den Sicherheitspaß Stufe 7 aushändigt. Mit diesem gelangen Sie durch die Tür am oberen Bildschirmrand.

anlage gelangen, in der Raven auf Sie wartet. Er ist mit einer furchteinflößenden Gatling-Gun bewaffnet, die alles zerfetzt, worauf sie gerichtet wird. Versuchen Sie also tunlichst, aus Ravens Blickfeld zu bleiben. Wählen Sie den Nikita-Raketenwerfer und verfolgen Sie Ra-

ven, bleiben aber immer ein paar Züge hinter ihm. Wann immer er stehenbleibt, um Munition in rauen Mengen zu verpusten, feuern Sie eine Rakete ab und manövrieren Sie diese in seinen Rücken. Es kann passieren, daß er Ihre Raketen entdeckt und abschießt.

DIE LAGERHALLE



Aktivieren Sie gleich nach dem Betreten dieses Abschnitts Ihr Infrarot-Sichtgerät, damit Sie die zwei Minen umgehen können, die auf Ihrem Weg liegen. Rennen Sie an der Seite entlang, halten Sie am Ende an und werfen Sie eine Düppelgrana-

te. Der breitere Teil des Raumes ist mit Automatik-Geschützen gespickt, die Sie in Sekundenbruchteilen filetieren. Suchen Sie unterwegs das obere Ende der Treppen ab, an dem sich Stinger-Raketen befinden. Packen Sie diese ein und gehen Sie durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes.



MLC GmbH
Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

MLC GmbH
Neuer Wall 2-4

47441 Moers (Zentrum)

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr
Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>

02845-98330

FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

GAME DES MONAT'S

94.95

METAL GEAR

Unbedingt Vorbestellen

Clayfighter Extreme	82.95
Dreams	94.95
Driver	96.95
F1 Racing	82.95
Global Domination	86.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
Need for Speed 4	89.95
Pool Hustler	95.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	99.95
RC Stunt Copter	82.95
Ridge Racer Type 4	99.95
The Granstream Saga	77.95
Zork Nemesis	86.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !!



12 x 25.00 Finanzierung**

299.95

Standard mit 2 D.S. Pad's	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad's	329.95
*** + RGB + 8Meg MemCard	349.95

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis....



34.95

HF PAL/NTSC BOOSTER



49.95

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben



15.95

8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben



29.95

PANTHER

Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.....



49.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

119.95



AKTUELLE TOP-HITS

A Bugs Life	86.95
Akuji the Heartless	95.95
Box Champions	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Cool Boarders 3	84.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Glover	84.95
KKND Krossfire	84.95
NBA,FIFA,NHL 99	89.95
Parasite Eve US	119.95
Premiere Manager 99	84.95
Resident Evil Platinum	35.95
Roll Cage	95.95
Tiger Woods 99	94.95
Tomb Raider 3	97.95
Trap Gunner	119.95
WCW vs. NWO Thunder	89.95
Wild Arms	84.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz

Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. 49.95

Multinorm SMD-Chip** 39.95

Multinorm/Cooler Umbau

SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker. 69.95

Multinorm-Umbauaktion

Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker. 59.95

Finanzierung mit off. Jahreszins von 11.9%... ** für US und Japan Spiele

KOMPLETT-LÖSUNG METAL GEAR SOLID

DER METAL GEAR HANGAR

Wenn Sie den Metal Gear Hangar betreten haben, rennen Sie nach rechts, wo sich eine Leiter befindet, die auf die nächste Ebene führt. Folgen Sie wieder der Brüstung und steigen Sie die nächste Leiter empor. Von dort erkennen Sie eine schmale Leiter, die auf die Spitze von Metal Gear führt. Klettern Sie über Metal Gear hinweg auf die Brüstung auf der gegenüberliegenden Seite. Dort müssen Sie eine Wache ausschalten. Dafür bietet sich hier der Einsatz der schallgedämpften Socom-Pistole an. Haben Sie das hinter sich gebracht, folgen Sie der Brüstung und steigen an deren Geländer die Treppen nach oben. Nun erfahren Sie, wie Sie Metal Gear mit dem einen Schlüssel entschärfen können. Da Ihnen dieser aus den Händen gegliedert ist, müssen Sie sich jetzt auf die Suche machen. Wenn das Spiel fortgesetzt wird, heulen die Alarmsirenen los und Sie sollten sich beeilen. Schlagen Sie sich wieder auf die unterste Ebene von Metal Gear durch und beseitigen Sie alle Wachen, die sich Ihnen entgegenwerfen. Rechts neben der Passage, die zu Metal Gear führt, befindet sich eine Treppenflucht, die in einen Abwasserkanal führt, der den Hangar umspannt. Springen Sie ins Wasser und rennen Sie solange umher, bis sich unter den aufgesammelten Gegenständen die Pal-Karte befindet. Sollten Sie eine Bombe aufgreifen, müssen Sie die-

FA-MAS-MUNITION

SOCOM-MUNITION

BÜRO

FA-MAS-MUNITION

PAL-SCHLÜSSEL

FA-MAS-MUNITION

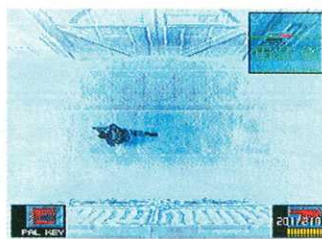
DÜPPEL-GRANATEN

STINGER-RAKETEN

DÜPPEL-GRANATEN

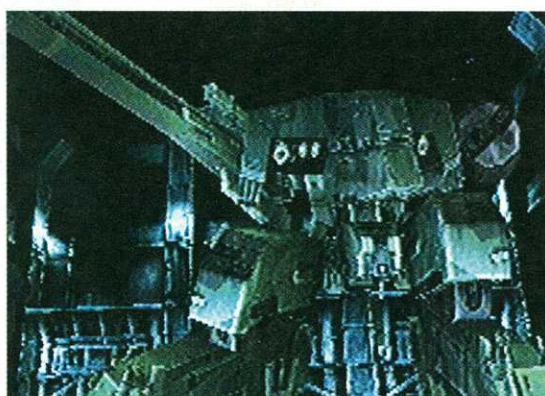
se schnellstmöglich aus Ihrem Inventory entfernen, wenn Sie sich nicht in Ihre Einzelteile auflösen wollen. Während Sie durch das Wasser waten, nimmt Ihre Lebensenergie kontinuierlich ab – hier müssen Sie sich Ihrer Rationen besinnen. Die Pal-Karte befindet sich neben dem Automatik-Geschütz zu Ihrer Linken. Sobald Sie diese haben, gehen Sie zurück zu den Treppen, die zu dem Büro an der Spitze von Metal Gear führen. Schleudern Sie eine Duppelgranate in das Büro und rennen Sie mit gezückter Pal-Karte zu dem ersten Laptop. Ist der erste Computer abgespeist, werfen Sie erneut eine Duppelgranate, verlassen den Raum und

begeben sich zu der Kühlanlage, in der Sie zuvor Raven seine letzte Lektion erteilt haben. Dort angekommen, wählen Sie die Pal-Karte und laufen eine Weile herum. Die Farbe der Karte können Sie abrufen, indem Sie L2 gedrückt halten. Sobald die Farbe der Karte zu Blau gewechselt ist, kehren Sie in das oberste Büro zurück und wiederholen den Vorgang, den Sie mit dem ersten Computer durchgezert haben, ein weiteres Mal. Haben Sie beide Schlüssel hergestellt, müssen Sie bis zum Hochofen zurücklaufen. Um die Karte aufzuheizen, begeben Sie sich mit ihr in den Raum mit den dampfenden Rohren, der zuvor schon angesprochen wurde. Packen Sie dort die Karte aus, warten Sie, bis sie sich rot verfärbt hat, kehren Sie in das Zentralbüro zurück und wiederholen Sie ein letztes Mal den Ablauf. Wenn Sie den Schlüssel ein letztes Mal benutzt haben, werden Sie feststellen, daß Sie in eine Falle getappt sind. Ziehen Sie flott die Gasmasken über und kontaktieren Sie Otacou über Codec. Nach kurzer Wartezeit wird er Ihnen die Tür öffnen. Rennen Sie die Treppen nach unten, wenden Sie sich nach rechts und Sie stoßen auf Liquid.



METAL GEAR REX

Ist das Gespräch mit Liquid Snake beendet, müssen Sie ihn in Metal Gear bekämpfen. Gegen dieses mechanische Monster können Sie nur mit Stinger-Raketen etwas ausrichten. Werfen Sie in regelmäßigen Abständen eine Duppelgranate, damit bei Metal Gear kurzzeitig der Radar ausfällt und Sie sich hinter ihm verstecken können. Eine gute Taktik ist, direkt auf Metal Gear zuzulaufen. Unter seinen Beinen sind Sie außerhalb seiner Schlagkraft. Sobald Sie sich ein kurzes Stück hinter ihm befinden, zielen Sie mit den Stinger-Raketen auf den runden Raketenwerfer an seiner rechten Schulter. Wenn Sie eine positive Zielfixierung haben, schießen Sie. Schalten Sie dann das Stinger-System aus und rennen Sie wieder unter den Beinen von Metal Gear hindurch, um den Ablauf zu wiederholen. Beim Durchlaufen müssen Sie sich nur vor der Stampf-



attacke von Metal Gear in Acht nehmen, sonst werden Sie unter seinen tonnenschweren Füßen begraben. Am äußeren Rand der Arena können Sie sich nach Belieben mit Nachschub versorgen. Nach ein paar effektiven Treffern schrumpft die Energie von Metal Gear auf Null. Dann erscheint der Cyborg-Ninja und unterstützt Sie in Ihrem Kampf. Da der

Ninja aber nicht so gelenkig ist wie Snake, trägt er eine tödliche Wunde davon. Nach dieser Einlage müssen Sie Metal Gear wieder alleine angreifen. Diesmal müssen Sie Liquid Snake vom Kontrollsessel pusten. Und Metal Gear ist noch aggressiver geworden. Wenn Sie in dieser Phase das Cockpit anvisieren, müssen Sie sehr schnell sein. Wer zu lange zögert, bekommt eine Rakete zwischen die Ohren. Rennen Sie, sobald Sie die erste Rakete die Luft



zerschneiden hören. Dann können Sie der Explosion ausweichen. Ist Metal Gear besiegt, explodiert es standesgemäß und fällt zu einem Schrotthaufen zusammen.



> Von erfahrenen
> Pädagogen empfohlen!

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und einer Menge Background
zu Deiner PlayStation.

Am 24.3. für 5,99 DM am Kiosk.



LIQUID SNAKE

Ist Metal Gear Rex verschrottet, erwachen Sie in der unangenehmen Situation, daß sich Liquid Snake über Ihnen aufbaut. Der Schurke hat die verletzte Meryl an eine Zeitbombe gekettet und Ihnen verbleiben nur drei Minuten, um Liquid im Nahkampf niederzuringen. Der dramatische Höhepunkt findet auf einer engen Plattform statt, an deren Rändern es steil bergab geht. Sollten Sie über den Rand gestoßen werden oder fallen, greifen Sie automatisch mit ei-



ner Hand nach dem Rand. Drücken Sie X und Sie ziehen sich wieder auf die Plattform zurück. Um Snake zu besiegen, rennen Sie auf ihn zu und decken ihn mit Schlag-Tritt-Kombinationen ein. Zu Beginn zeigt er keine beachtenswerte Gegenwehr, was es Ihnen ermöglicht, einen Teil seiner Energie abzusaugen. Wenn er beginnt zurückzuschlagen, müssen Sie Ihre Taktik verfeinern. Bringen Sie ein wenig Distanz zwischen sich und Liquid, rennen Sie rasch nach vorne, hauen Sie drauf und ziehen Sie sich zurück, bevor er reagieren kann. Mit dem richtigen Timing sollten Sie ohne große Einbußen da-

vonkommen. Mit dem letzten Treffer schicken Sie Liquid über die Klippe. Sollten Sie den Folter-Abschnitt überstanden haben, ohne zu plaudern, dürfen Sie sich darüber freuen, daß Meryl noch



am Leben und nur etwas mitgenommen ist. Haben Sie unter der Folter geredet, sind ihre Wunden tödlich. Nun erscheint auch Otacon. Gleich, wie Sie sich verhalten haben – entweder Meryl oder Otacon werden Sie in den nächsten Abschnitt drängen. Noch steht die Flucht bevor...



DER TUNNEL

Nachdem Sie die Flucht angetreten haben, gehen Sie zunächst in den vorangegangenen Raum und nehmen sich die Ration aus der Ecke. Gehen Sie wieder in die Richtung, aus der Sie gekommen sind. Im nächsten Raum befindet sich eine weitere Ration. Nehmen Sie diese und rennen Sie über die Treppen nach oben in die Garage. Dort werden entweder Meryl oder Otacon zu dem Jeep laufen und versuchen, diesen zu starten. Eilen Sie in die südwestliche Ecke des Raumes und sacken Sie nochmals eine Ration ein. Kehren Sie dann zur Tür zurück. Während der Fahrer noch versucht, den Jeep zu starten, wählen Sie die Rationen und bekämpfen die erscheinenden Wachen mit Ihren Fäusten. Wenn Sie diese gleich an der Tür abfangen, reicht es, eine zu treffen, um alle drei umzuwerfen. Läuft der Jeep, steigen Sie auf und beginnen, das schwere Maschinengewehr zu bedienen. Mit Links und Rechts können Sie zielen. Wenn Sie die Kisten nahe der Tür hochjagen, entsteht eine Fluchtroute für den Jeep. Nach kurzer Zeit bleibt der Jeep stehen und Sie dürfen sich nochmals an ein paar Wachen vergreifen. Auch hier müssen die Fässer gesprengt werden, damit Sie weiterkommen. Das Maschinengewehr hat erfreulicherweise einen unbeschränkten Munitions-



vorrat. Das Spiel, das Sie schon von der ersten Sicherheitstür kennen, wiederholt sich ein weiteres Mal. Schießen Sie auf die Fässer und vielleicht bemerken Sie sogar, daß noch eine weitere Wache auf Seiten der Terroristen hinzukommt. Nun brettern Sie wieder durch den Tunnel, werden aber bald von einem zweiten Jeep verfolgt. An dessen Lenkrad sitzt Liquid Snake, der ziemlich angefressen ist. Halten Sie die ▲-Taste gedrückt und Sie können durch die Zielvorrichtung des MGs blicken. Nehmen Sie den Verfolger-Jeep aufs Korn und pumpen Sie Liquid Snake mit Blei voll. Wenn Sie ihn verfehlen, müssen Sie mit Energieverlusten rechnen. Am Ende des Tunnels werden beide Jeeps ineinanderrasen. Wenn Sie das Bewußtsein zurückerlangen, kommt Liquid wieder einmal auf Sie zu. Zum letzten Mal allerdings, denn bevor er abdrücken kann, wird er von dem Fox-Todesvirus dahingerafft. (Sollte der Jeep von Meryl gefahren worden sein,



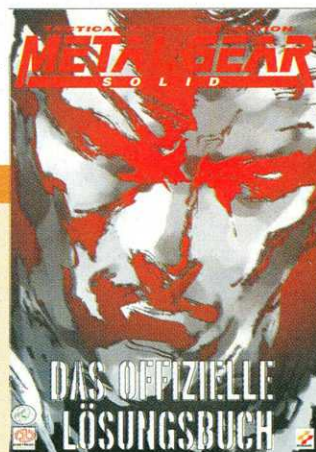
erhalten Sie ein Bandanna und unbegrenzte Munition im nächsten Spiel. Hat aber Otacon Sie gefahren, dürfen Sie im nächsten Durchgang mit einem Tarnkappenanzug antreten.)



INFO LÖSUNGSBUCH

Das offizielle Metal Gear Solid-Lösungsbuch

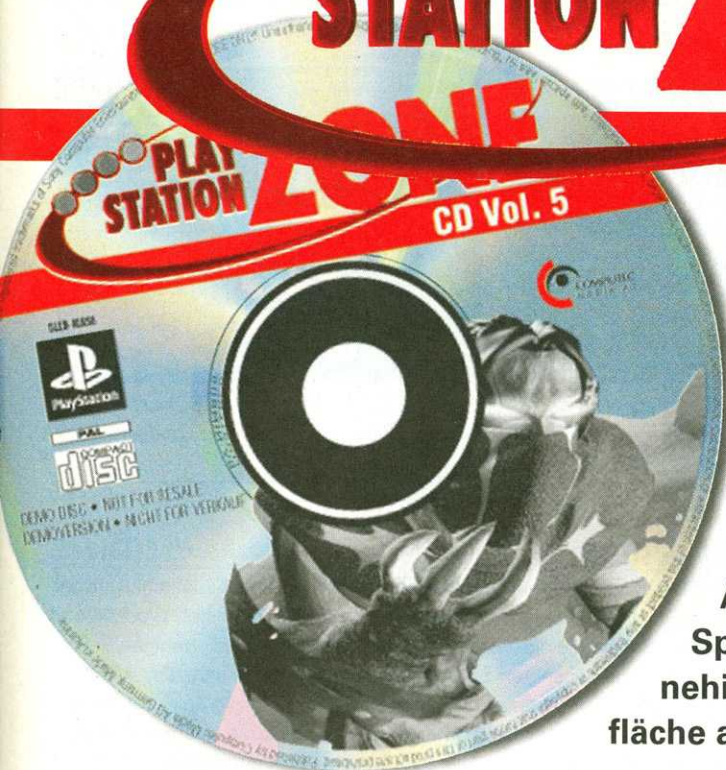
Falls nach dieser Komplettlösung noch Fragen offengeblieben sein sollten, empfiehlt sich die Anschaffung des offiziellen Metal Gear Solid-Lösungsbuchs von Konami. Fans des Spieles können dort nicht nur Hintergründe, Tips und Karten von den Experten finden, sondern sich auch an dem offiziellen MGS-Artwork ergötzen. Das 148 Seiten starke Heft ist im Fachhandel zu einem Preis von ca. DM 25,- erhältlich.



PLAY STATION ZONE

CD VOL. 5

INHALT PSZ-CD VOL. 5



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, auf dem im Hintergrund die PS-starken Boliden aus Rollcage über die Piste düsen.

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 die spielbare Demo von Motorhead laden wollen, müssen Sie die Start-Taste gedrückt halten, ansonsten wird die 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.



Exklusiv auf dieser PlayStation Zone-CD: Nur bei uns können Sie die aktuellen Demos zu Legacy Of Kain: Soul Reaver und Warzone 2100 antesten!

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 Gesamtlaufzeit der Filme beträgt über 12 Minuten.



Tolle Filme zu Ridge Racer Type 4, A Bug's Life, Rally Cross 2, Running Wild und Blood Lines warten auf der PSZ-CD Vol. 5.



Wie gut Ridge Racer Type 4 wirklich ist, können Sie anhand unseres aktuellen PSZ-Filmes überprüfen.

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 weitergeschaltet.

INFO CD-ROM DEFEKT?

Die CD-ROMs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort zu den mehreren tausend Zeitschriftenhändlern in Deutschland kann es jedoch schon einmal passieren, daß eine CD-ROM beschädigt wird. Sollte die CD-ROM auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen.

Schicken Sie die CD-ROM dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort CD 04/99
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.

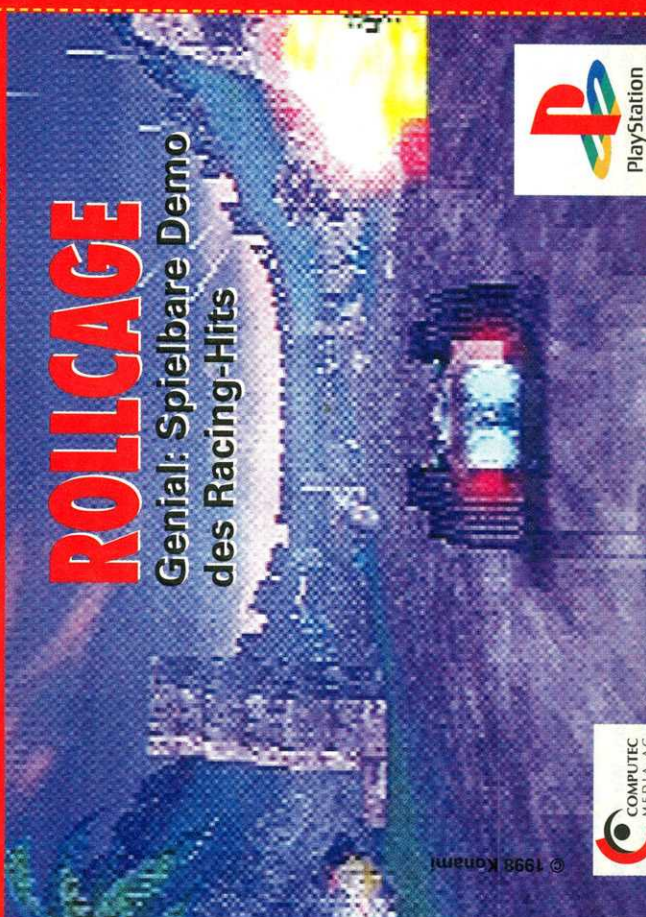
LEERHÜLLEN GIBT ES IN JEDEM GUT-SORTIERTEN AUDIO-CD-FACHGESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 5

ROLLCAGE

Genial: Spielbare Demo des Racing-Hits



PLAYSTATION ZONE

CD VOL. 5

WORK IN PROGRESS:

Blood Lines, Bugs Bunny, Lost In Time, Gex 3, Guardian's Crusade, G-Police 2, Kingsley, No Fear, M. Biking, Ridge Racer Type 4, LemMans 24, Silent Hill, Tiny Tank, V-Rally 2, Prince Naseem Boxing

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:

Asterix, Metal Gear Solid, Eliminator, KND Krossfire, Pro 18 Golf, Racing Simulation 2, Soul Reaver, TaiFu, X-Game Pro Boarders, Warzone 2 100, Street Skater, Sports Car GT

HIT-TIP:

Akuji The Heartless, A Bug's Life, Crash Bandicoot 3, FIFA 99, Rollcage, TOCA 2, Tomb Raider III, Tiger Woods 99, Wild Arms

TIPS & TRICKS-LEXIKON:

Überprüfe Cheats zu 269 Spielen von A wie Abe's Exodius bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 659 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen

DEMOS:

1. Soul Reaver
2. Rollcage
3. Warzone 2100
4. Pro 18 Golf
5. The Unholy War

MOVIES:

1. Ridge Racer Type 4 1:57 Minuten
2. Rally Cross 2 2:35 Minuten
3. A Bug's Life 3:03 Minuten
4. Running Wild 2:42 Minuten
5. Blood Lines 2:54 Minuten

SAVE GAMES:

1. Wild Arms Sehr gute Charaktere
2. Alundra Durchgespielt
3. Gunship Status „Brigade General“
4. Po'ed Durchgespielt
5. Tomb Raider II Durchgespielt

15 BONUS-SPIELSTÄNDE ZU:

Tomb Raider III, Spyro The Dragon, Tekken 3, Gran Turismo, MediEvil, Colin McRae Rally, Libero Grande, TOCA 2, Ninja Shadow Of Darkness, S.C.A.R.S., Test Drive 5, Everybody's Golf, G-Police, Future Con, Road Rash 2D

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 269 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!

NEUE TIPS AUF DER CD 04/99:

Air Race, Arkanoid Returns, Castlevania, Eliminator, Formel 1 '98, Madden 99, MediEvil, Motorhead, R-Types, Rayman, Test Drive 4x4, The Unholy War, TOCA 2, Trash It, V2000, Vigilante 8, Wild 9

PLAY STATION ZONE

CD VOL. 5

Soul Reaver

Der Höhenflug von Eidos und Crystal Dynamics hält an: Nach Tomb Raider III und Akuji The Heartless fasziniert Legacy Of Kain: Soul Reaver die Massen!

Die Steuerung	
Steuerkreuz	Charakter steuern
Analogstick	Charakter steuern
●	Ohne Bedeutung
●	Seele verschlingen
X	Springen
■	Attack/Action
L1	Ducken
R1	Gehen
L2	Kamera nach links
R2	Kamera nach rechts
Select	Demo beenden
Start	Pause

Rollage

Sie wollten schon lange wieder einmal tüchtig Gas geben? Dann probieren Sie das neueste

Rennspiel aus dem Hause Psygnosis aus, das Sie zweifellos begeistern wird.

Die Steuerung	
Steuerkreuz	Fahrzeug steuern
Analogstick	Fahrzeug steuern
●	Rückwärts fahren
●	Nach vorne drehen
X	Beschleunigen
■	Bremsen
L1	Waffe 1 aktivieren
R1	Waffe 2 aktivieren
L2	Kamera verändern
R2	Kamera verändern
Select	Ohne Bedeutung
Start	Pause

Warzone 2100

Fans von Echtzeit-Strategiespielen aufgepaßt: Mit Warzone 2100 beginnt ein neues Strategie-Zeitalter auf der PlayStation. Wir empfehlen den Tutorial-Modus zum Erlernen des Spiels!

Pro 18 World Tour Golf
Nachdem Sie schon mit Gremlins Actua Golf 3 einen Ausflug auf das Grün wagen durften, läßt Sie nun Psygnosis mit Pro 18 World Tour Golf auf die bestgepflegten Rasenflächen dieser Welt ein.

Die Steuerung:	
Steuerkreuz	Zielen
Analogstick	Ohne Bedeutung
●	Menü einblenden
●	Blickrichtung wechseln

Die Steuerung	
Steuerkreuz	Einheit steuern
Analogstick	Einheit steuern
●	Cursor anwählen
●	Menü öffnen
X	Diverses
■	Perspektiven-Menü
L1	Ohne Bedeutung
R1	Einheit wechseln
L2	Ohne Bedeutung
R2	Ohne Bedeutung
Select	Auswählen
Start	Pause

The Unholy War
Sie haben Lust auf einen Schlagabtausch der etwas anderen Sorte und wollen aus dem Beat 'em Up-Genre ausbrechen! The Unholy War von Eidos macht's möglich.

Die Steuerung	
Steuerkreuz	Figur steuern
Analogstick	Figur steuern
●	Angreifen
●	Angreifen
X	Springen
■	Angriffen
L1	Ohne Bedeutung
R1	Ohne Bedeutung
L2	Ohne Bedeutung
R2	Ohne Bedeutung
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 Spiele-Lexikon, das natürlich monatlich aktualisiert wird, gibt es Infos und Bewertungen zu mittlerweile über 559 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.



Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 559 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt.

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 Wild Arms, Alundra, Gunship, Po'ed und Tomb Raider II, außerdem warten 15 weitere Save Games auf Sie!



Mit unseren Charakteren dürfte Wild Arms wesentlich leichter fallen.

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.

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 AUFGEPAST!

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, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur:

Hans Ippisch
 (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Assistenz: Werner Spachmüller

Redaktion: Florian Brich, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin

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, Nero A. Kaiser, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat:

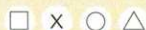
Margit Koch

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of
 Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Telefon: 0911-2872-150

Fax: 0911-2872-240

eMail: carudolph@computec.de

Website: computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.10.98

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)

Thorsten Szameitat -141

Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne -144

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -142

Onlinewerbeflächenverkauf:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Ina Schubert -346

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Michael Schraut

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Oliver Schneider

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

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 4/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Bauncontec	83	Infogrames	57, 59, 61, 63
CDG	91, 103	InterAct	40, 41
Codemasters	148	MLC	135
COMPUTEC	67, 79, 99,	Philip Morris	19
.....	105, 117, 127, 137	Psygnosis	3
EMP	31	Software 2000	4
Fanatec	35	Sunflex	119
Fire	79	Theo Kranz	147
Game It	95	Vidis	91
Hint Shop	79		

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
Spielwarenmesse	_____	☐	☐	☐
PSZ-Top 100	_____	☐	☐	☐
Soul Reaver	_____	☐	☐	☐
Gran Turismo 2	_____	☐	☐	☐
Need For Speed 4	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy VIII	_____	☐	☐	☐
Alien Resurrection	_____	☐	☐	☐
Croc 2	_____	☐	☐	☐
UEFA Champions League	_____	☐	☐	☐
Civilization II	_____	☐	☐	☐
Ridge Racer Type 4	_____	☐	☐	☐
Populous: The Beginning	_____	☐	☐	☐
Club Zone	_____	☐	☐	☐
Wild Arms-Lsg.	_____	☐	☐	☐
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 ☐ Anzeige in anderem Magazin gesehen
☐ Interessanter CD-ROM-Inhalt ☐ 2 CDs enthalten!
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ Kaufe alle PlayStation-Magazine

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 4/99)

Ausgabe: _____/9

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • **PLAY STATION ZONE** • Kennwort: PSZ-Zeugnis 4

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 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.

April

Titel	Release
Actua NHL Hockey 99	1. April
Blood Lines	23. April
Carmageddon	April
Castrol Honda Superbike	April
Civilization II	1. April
Cool Boarders 2 – Platinum	16. April
Crash Bandicoot 2 – Platinum	1. April
Diver's Dream	April
Gex – Deep Cover Gecko	1. April
Mucho	April
Official Formula One Racing	15. April
Railroad Tycoon II	April
Ridge Racer Type 4	16. April
Rugrats	April
Syphon Filter	April
The Golf Pro	April
Trap Runner Konami	April
Warzone 2100	30. April

Mai

Titel	Release
Attack of the Saucerman	28. Mai
Bugs Bunny Lost in Time	Mai
Discworld Noir	19. Mai
Driver	27. Mai
Evil Zone	Mai
Hogs of War	Mai
Jumpjet	Mai
Le Mans 24	Mai
No Fear Mountain Biking	28. Mai
Prince Naseem Boxing	14. Mai
RC Stunt Copter	Anfang Mai
R-Type Delta	Mai
Soul Reaver	12. Mai

FINAL FANTASY
VIII

Die Fortsetzung des meistverkauften PlayStation-Rollenspiels der Welt wird seit Monaten mit Spannung erwartet. Nachdem es Square vorzog, das Spiel aus Qualitätsgründen noch einmal zu überarbeiten und nicht rechtzeitig zu Weihnachten zu veröffentlichen, schwelgen die Nippon-Jünger nun seit Mitte Februar endlich wieder im FF-Fieber. Wir nehmen die fertige japanische Version für Sie unter die Lupe und verraten, mit welchen Leckerbissen Sie im Herbst dieses Jahres rechnen dürfen.



SILENT HILL

Keine Frage: Konami ist derzeit dank des hervorragenden Metal Gear Solid in aller Munde und die Chancen, daß dies auch weiterhin so bleibt, stehen extrem gut. Mit Silent Hill schickt sich das japanische Softwarehaus an, den zahlreichen Horror-Fans mit in Echtzeit berechneter 3D-Grafik zu einem Sprung in eine neue Dimension zu verhelfen. Wir nehmen in der nächsten Ausgabe die fertige US-Version unter die Lupe und klären Sie über Stärken und Schwächen auf.

NEED FOR
SPEED IV

Es bahnt sich wirklich ein heißer Kampf um die Pole Position im Rennspiel-Genre an. Noch bevor Sony mit Gran Turismo 2 die Konkurrenz ausbremsen kann, streiten sich V-Rally 2, Sports Car GT, Racing Simulation 2 und Le Mans 24 um einen Platz in der ersten Startreihe. Wir unterziehen das vielversprechende Need For Speed IV von Electronic Arts in der kommenden PlayStation Zone einer genauen Begutachtung und berichten Ihnen direkt von der Rennstrecke.



AUSGABE 5/99 AB
14.4.99 AM KIOSK!

WARZONE 2100

Echtzeit-Strategiefans dürften aufgrund der aktuellen spielbaren Demo auf der PS2-CD bereits ins Schwärmen geraten sein, ob sich unsere Tester angesichts der fertigen PAL-Version von Warzone 2100 auch zu Jubelarien verleiten lassen, zeigt unser Riesentestbericht in der kommenden Ausgabe. Klar ist schon jetzt, daß KKND Krossfire, Command & Conquer und Co. zumindest grafisch gesehen ihren Meister gefunden haben. Reicht es für Warzone 2100 auch spielerisch zu einer Spitzenwertung?



5/99 WEITERE THEMEN

→ TESTS: DIVER'S DREAM, CIVILIZATION II

→ ANGESPIELT: G-POLICE 2

→ WETTBEWERB: MIT T'AI FU NACH THAILAND

→ RIESEN-TEST: GEX 3 DEEP COVER GECKO

→ TEST: SOUL REAVER

→ 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



JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

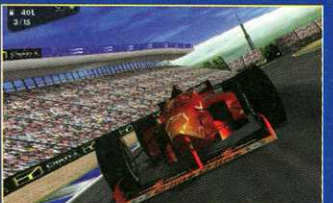
239,-
PLAYSTATION

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



METAL GEAR SOLID 89,95

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- OT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG. SONY CD-CASE 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



RACING SIMULATION 2 (Apr.) 89,95

- GAMEBOOSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95



Crash Bandicoot 3 89,95



Rollcage (März) 89,95



G-Police - Platinum (März) 49,95



Bloody Roar 2 (April) 84,95



G-Police 2 (Mai) 89,95



RLB-KABEL (G-CON. AV-ANSCHLUB.) 19,95



LEMKRAID JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95



LEMKRAID RUMBLE FORCE WHEEL 149,95



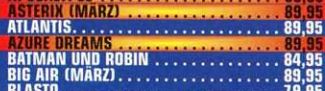
JOYSTICK DOMINATOR 69,95



PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.) 59,95



ACTUA NHL HOCKEY '99 79,95



ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95



AKUJI THE HEARTLESS 89,95



ALL STAR TENNIS '99 89,95



ALUNDRA 89,95



APOCALYPSE 89,95



ASTERIX (MÄRZ) 89,95



ATLANTIS 89,95



AZURE DREAMS 89,95



BATMAN UND ROBIN 84,95



BIG AIR (MÄRZ) 89,95



BLASTO 79,95



BLAZE 'N' BLADE 99,95



BLOOD LINES (APRIL) 79,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- ABE'S ODDYSEE - PLATINUM 49,95
- ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
- ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
- BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
- CHILL 44,95
- COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
- COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR) 49,95
- CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR) 49,95
- CRIME KILLER 79,95
- CROC - PLATINUM 44,95
- CYBALL ZONE 29,95
- DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
- FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
- FORSÄKEN 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
- MOTO RACER - PLAT. (MÄRZ) 44,95
- PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
- PORSCHE CHALLENGE - PT. 49,95
- R-TYPES 74,95
- RAYMAN - PLATINUM 44,95
- RESIDENT EVIL 1 - 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
- TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
- TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
- TOMB RAIDER 2 - PLAT. (MÄRZ) 49,95
- TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
- V-RALLY - PLATINUM 49,95
- WILD NINE'S - SPECIAL EDIT. 49,95
- WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,95
- WORMS - PLATINUM 49,95
- X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95



RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95



HUGO 1 89,95



KENSAI - SACRED RIST 89,95



KKNÖD - KROSSFIRE 89,95



LE MANS (MÄI) 89,95



LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (MÄI) 99,95



MARVEL SUPERHER. vs. STREET FIGHT (APR.) 189,95



MASTER OF MONSTERS (MÄRZ) 99,95



MEDIEVIL 89,95



MEGA MAN LEGENDS 79,95



RIVAL SCHOOL 79,95



ROLLAGE (MÄRZ) 89,95



RUGRATS 89,95



RUNNING WILD (MÄRZ) 79,95



SENSIBLE SOCCER 2000 79,95



SENTINEL RETURNS 89,95



SHANGHAI TRUE VALOR 89,95



SILENT HILL (JUNI) 89,95



SMALL SOLDIERS 89,95



SPORTS CAR GT (MÄRZ) 89,95



SPYRO THE DRAGON 89,95



STREET FIGHTER COLLECTION 2 (MÄRZ) 79,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE. IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS
UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOCAR PORTOFREI* NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLT-
SERVICE. SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG
ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME
BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64
SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT,
MIT FRANKIERTEM (3 DIN) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (3 DIN) ANFORDERN.



Prince Naseem Boxing 89,95



Grandstream Saga 79,95



Popoules 3 89,95



Warzone 2100 (MÄRZ) 89,95



Castrol Honda SB (APR.) 89,95



BOY BOY 2 89,95



PREMIER MANAGER '99 79,95



PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ) 89,95



PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ) 89,95



PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95



PUMA STREET SOCCER (MÄRZ) 89,95



RACING SIMULATION 2 (MÄRZ) 89,95



RALLY CROSS 2 (MÄRZ) 79,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,5; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GER

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

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

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

Vorankosten 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

TCA2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK



12.80

- 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®

