

DM 12,80

PLAY STATION ZONE

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION-FANS

EXKLUSIV!MIT PLAYSTATION-
MULTIMEDIA-CD:**10 DEMOS****15 SPIELSTÄNDE****536 SPIELETESTS****282 SPILETIPS****Spielbare Demos:**

Exklusiv: Asterix

Exklusiv: KKND 2

Rugrats

G-Darius

Test Drive 5

15 Spielstände:

Metal Gear Solid

Crash Bandicoot 3

Tomb Raider III

Gran Turismo

Tekken 3 u. a.

Exklusive Filme:

V-Rally 2

Le Mans 24

Populous 3

Sports Car GT

Bugs Bunny

Tips-Lexikon:

Tips zu 282 Spielen

Spiele-Lexikon:

536 Spiele getestet

Bild-Archiv:

35 Spiele enthüllt!

DRIVER

Weltpremiere: Erster Test

V-RALLY 2

Im Vorabtest: Die Rallye-Überraschung

SHADOW MAN

Acclaims Megaschocker auf 4 Seiten: Besser als Silent Hill & Co?

36 SEITEN TIPS & TRICKS:
Ridge Racer Type 4, Populous 3 u. a.**EXKLUSIV!** DIE INTERAKTIVE MULTIMEDIA-
CD FÜR IHRE PLAYSTATION!**10 TOP-DEMOS:****Spielbar:**

KKND Krossfire

Asterix

Rugrats

G-Darius

Test Drive 5

Filme:

V-Rally 2

Le Mans 24

Bugs Bunny

Sports Car GT

Populous 3

15 Spielstände: Metal Gear Solid, Crash 3 u.v.a.**Tips&Tricks-Lexikon:** Cheats zu 282 Spielen**Spiele-Lexikon:** 536 Spiele bewertet**Bilder:** 35 Hits im Full-Screen-Format

Spielbar: Asterix



Spielbar: KKND Krossfire



Spielbar: Rugrats



Spielbar: Test Drive 5



Spielbar: G-Darius

Mehr Infos auf der
nächsten Seite! ▶

MIT 148 SEITEN, RIESENDOPPELPOSTER, CHEATS&CODES U.V.A.

Die PlayStation Zone-CD Vol. 7 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 282 Spielen, ein Spiele-Lexikon mit Bewertungen zu 536 Titeln, 15 Save Games und brandaktuelle Screenshots!

1. SPIELBARE DEMOS

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

1. KKND Krossfire



Exklusiv: Ein Echtzeitstrategiespiel, das durch seine gelungene Steuerung überzeugen kann.

2. Asterix



Exklusiv: Nur bei uns können Sie die Demoversion mit dem Strategie- und Actionteil anspielen!

3. Rugrats



Pünktlich zum Kinostart präsentieren wir Ihnen eine deutsche Demoversion zum Racker-Game.

4. G-Darius



In dieser Spielhallenumsetzung dürfen Sie ein Raumschiff durch gefährliche Levels steuern.

5. Test Drive 5



Ein knackiges Rennspiel darf natürlich auf keiner PlayStation Zone-Demo-CD fehlen!

3. WORK IN PROGRESS

4. DEM-NÄCHST ERHÄLTICH

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: 15:18 MIN.)

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

V-Rally 2

Länge: 2:54 Minuten



Exklusiv: Bewundern Sie das wohl stärkste Rennspiel des kommenden Sommers schon jetzt in bewegten Bildern.

Le Mans 24

Länge: 2:37 Minuten



Achtung! Entgegen der Angaben im Film wurde das vielversprechende Rennspiel kurzfristig auf September verschoben.

Populous 3

Länge: 3:37 Minuten



Göttlich: Der Strategieklassiker von Bullfrog kehrt auf die PlayStation zurück! Wir haben den Film dazu.

Sports Car GT

Länge: 3:03 Minuten



Westwoods rasante Rennspielpremiere für Electronic Arts kann überzeugend, wie dieser exklusiver Film beweist.

Bugs Bunny

Länge: 3:07 Minuten



Exklusiv: Wieso Bugs Bunny Crash Bandicoot, Gex und Spyro Konkurrenz machen wird, zeigt dieser Film.

6. TIPS & TRICKS-LEXIKON

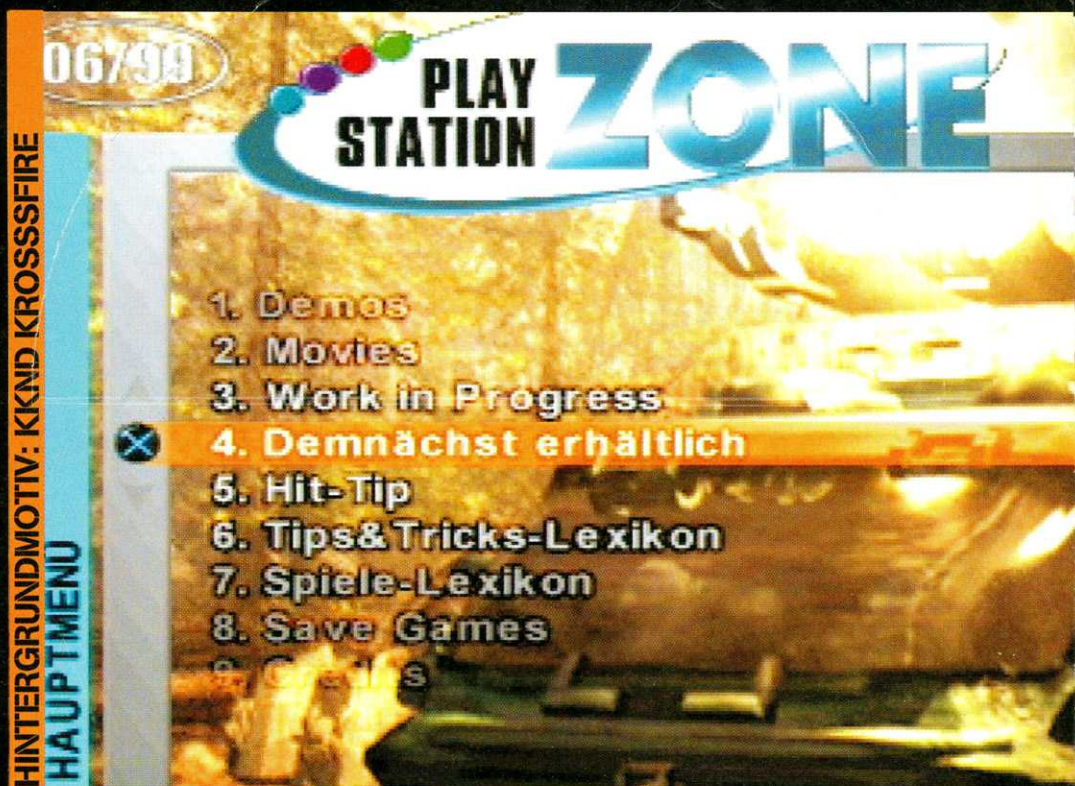
Sie sind auf der Suche nach einem knackigen Cheat oder Trick für eines Ihrer Spiele? In unserem nun schon 282 Spiele umfassenden Tips & Tricks-Lexikon, das ständig aktualisiert wird, sollten Sie fündig werden! Es versteht sich von selbst, daß alle Tips überprüft wurden.

7. SPIELE-LEXIKON

Welche Spiele gibt es? Wie gut sind sie? In unserem mittlerweile über 536 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

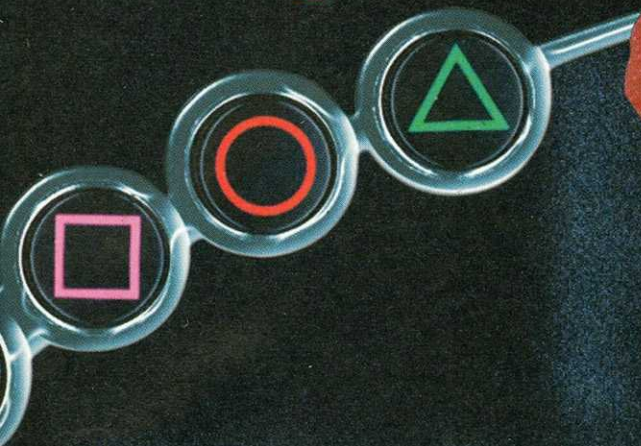
15 verschiedene Spielstände zu aktuellen Hits: Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Ace Combat 2, B-Movie, Abe's Exoddus, Gran Turismo, Spyro The Dragon, Tekken 3, Test Drive 5, TOCA 2, Tomb Raider III, Wild Arms u. a.



MEHR INFOS?

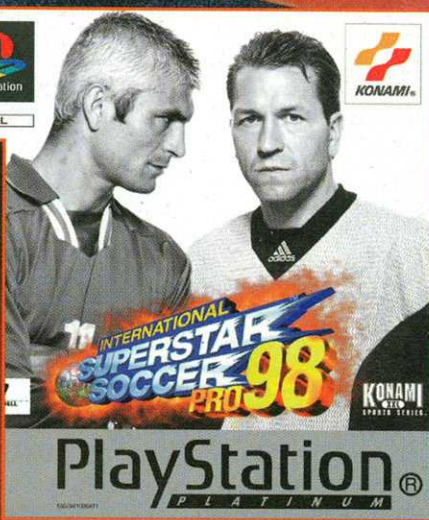
Wenn Sie wissen wollen, wie die CD genau funktioniert, blättern Sie bitte weiter auf Seite 139. Sie bekommen dort detaillierte Anleitungen und ein schmales Cover.

Ran an den Spiele-Speck!



Wer für PlayStation Zone einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eine von zwei megafetten Prämien: Tomb Raider II – Platinum. oder ISS 98 – Platinum.

Der Gigastar unter den PlayStation-Spielen als Abo-prämie... Lara Croft fightet, hechtet, schwimmt und schießt sich über Ihren Bildschirm.



Der Klassiker unter den Fußballspielen! Flottes Gameplay, tolle Animationen und packende Soundeffekte stehen einer TV-Live-Übertragung in nichts nach.

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; ÖS 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 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.

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

- ☐ „Tomb Raider II – Platinum“ (Art.-Nr.: 1184)
☐ „ISS 98“ (Art.-Nr.: 2015)

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)

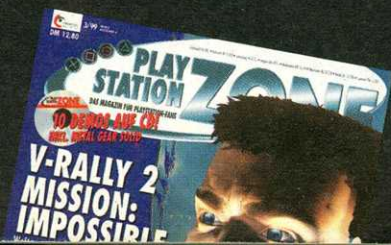
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

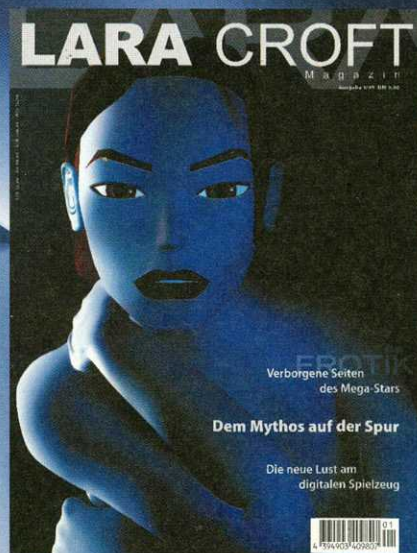
BLZ

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



DU WIRST MICH KENNENLERNEN!

LARA CROFT Das Magazin



Jetzt im
Zeitschriftenhandel
erhältlich.

**FUTURE
PRESS**

EIDOS
INTERACTIVE

WILLKOMMEN IN DER PLAYSTATION ZONE!



15. April 1999

Während der Erfolg der TV-Sender an den Einschaltquoten gemessen wird, sind die unumstößlichen, quartalsmäßig erscheinenden IVW-Zahlen der Gradmesser für den Erfolg von Printmedien. Demnach erreichte die PlayStation Zone im ersten Quartal '99 eine verbreitete IVW-Auflage von 145.092 Exemplaren (Mehrfachleser nicht mitgerechnet!) und ist damit (trotz des Preises von DM 12,80 für die CD-Variante) auf Anhieb der Marktführer unter den unabhängigen PlayStation-Fachmagazinen, während Multiformat-Konsolenmagazine mit Riesenabstand dahinter folgen. Für diesen Erfolg möchte ich all unseren Leser danken, die mit ihren Anregungen und kritischen Anmerkungen zu einer kontinuierlichen Verbesserung des Magazins beitragen.

20. April 1999

Wer Erfolg hat, bleibt nicht lange alleine! Getreu diesem alten Sprichwort wird derzeit offensichtlich überall versucht, das Konzept unserer, in ihrer Form einzigartigen Multimedia-CD zu kopieren. Tatsache ist jedoch, daß wir derzeit als einziger Verlag weltweit die Lizenz haben, eine derartige CD zu produzieren, und dies wird auch bis auf weiteres so bleiben. Davon abgesehen: Eine CD mit dieser Inhaltsfülle läßt sich nicht von heute auf morgen produzieren, es stecken insgesamt neun Monate Entwicklungszeit und eine ganze Menge Know-how in der so unscheinbar wirkenden CD, für die wir in den nächsten Monaten noch eine ganze Reihe weiterer Verbesserungen in Vorbereitung haben.

23. April 1999

Einmal mehr sorgen aktuelle Verkaufszahlen für Freude in der Redaktion (und beim Vorstand): Aktuelle Hochrechnungen zufolge verkauften sich von der Ausgabe 4/99 beinahe 180.000 Exemplare, so viel wie noch von keinem anderen deutschen PlayStation-Fachmagazin! Wir ruhen uns natürlich nicht auf unseren Lorbeeren aus, sondern versuchen weiterhin, die PlayStation Zone den steigenden Ansprüchen der Leser anzupassen. Lassen Sie uns also wissen, wenn wir Ihrer Meinung nach etwas besser machen können! Wir hören auf Sie, schließlich sind Sie unser Arbeitgeber!



27. April 1999

Die Produktion der vorliegenden Ausgabe läuft auf Hochtouren, wobei wie gewohnt die interessantesten Artikel erst in der letzten Sekunde ins Heft schlüpfen. Beispielsweise durfte PSZ-Redakteur Jens Quentin den Entwicklern von Reflections einen exklusiven Besuch abstatten und vor Ort die Endversion von Driver genauestens unter die Lupe nehmen. Das Ergebnis ist der erste 6-Seiten-Test in der Geschichte der PlayStation Zone, der keine Fragen zu Driver offenläßt. Ähnlich interessant ist auch der Bericht zu V-Rally 2, das uns die französischen Entwickler höchstpersönlich in Nürnberg vorstellten. Ein Beweis für die verstärkten PlayStation-Aktivitäten von Acclaim sind die Reportagen zu Shadow Man und WWF Attitude, wofür die Redakteure in London und Oberhausen die Pads erstmals in die Hand nahmen. Ebenfalls ans Herz legen möchte ich Ihnen die Artikel zu Saboteur, Omega Boost, Warzone 2100 oder die aktuelle PlayStation-2-Reportage, die mit ersten Bildern des kommenden Tekken glänzen kann. Viel Spaß bei der Lektüre!

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
Mai				Croc 2	Jump&Run	Fox Interactive	4. Juni
Driver	Rennspiel	Reflections	27. Mai	F1 '98 Platinum	Rennspiel	Psygnosis	4. Juni
Evil Zone	Beat 'em Up	Titus	Mai	Kingsley	3D-Jump&Run	Psygnosis	Juni
Master of Monsters	RPG	ASCII	Mai	Legend of Kartia	Strategie	Konami	Juni
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	28. Mai	NBA Pro 99	Basketball	Konami	4. Juni
Player Manager	Wirtschaftssim.	Anco	Mai	NFL Blitz	Football	Midway	1. Juni
Rampage 2 - Universal Tour	Strategie	Midway	30. Mai	Saboteur	Action-Adventure	Eidos	1. Juni
R-Type Delta	Shoot 'em Up	SCEE	14. Mai	Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	Juni
Trap Runner	Action	Konami	Mai	Star Wars: Die Dunkle...	Action-Adventure	THQ	Juni
Juni				Star Wars: Racer	Rennspiel	THQ	Juni
Anna Kournikova's Smash	Tennis	SCEE	18. Juni	Tanktics	Strategie	Gremlin	Ende Juni
Baseball 2000 Edition	Baseball	Virgin	Juni	Tunguska	Action-Adventure	Project 2	Juni
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Virgin	Juni	Um Jammer Lammy	Musik-Entertain.	SCEI	Juni
Bugs Bunny auf Zeitreise	Jump&Run	Infogrames	Juni	V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	Juni
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	Juni	WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juni
Centipede	Action	Hasbro	Juni	YARG	Rennspiel	tba.	Juni

NEWS

E.A.-Interview	9
Das Grab des Pharaos	8
Koudelka	11
Metal Gear Solid Integral	10
Missile Command	13
Planet Laika	11
Pong	13
Psychic Force	11
Ridge Racer Type 4	9
Techno Mage	9
Tomorrow never dies	13
Versailles	8
Warpath: Jurassic Park	12
WuTang: Shaolin Style	13

GALERIE

Castrol Honda Superbike	57
Shaolin	56
Space Invaders	59
Star Wars Episode I	58
Vigilante 8 2nd Offense	59

PS ZONE-CD VOL. 7

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

PLAYSTATION-LEXIKON

Wertungen, Termine, Bilder	60
----------------------------	----

REPORTAGE

PlayStation 2 – Tekken & Co.	14
------------------------------	----

GEWINNSPIEL

Mit T'ai Fu nach Thailand	16
---------------------------	----

RUBRIKEN

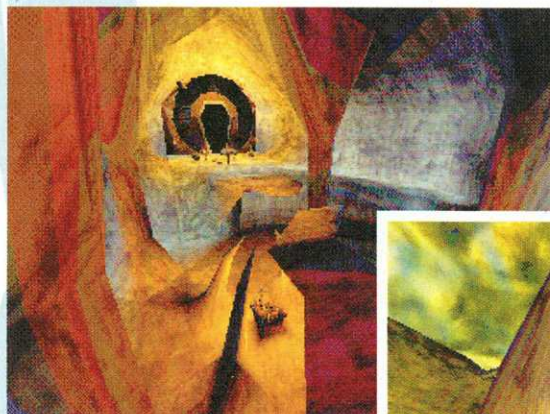
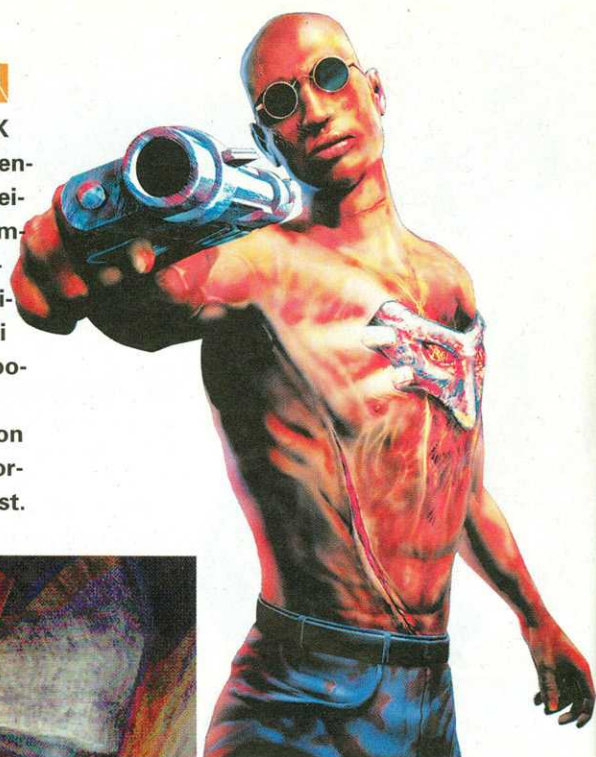
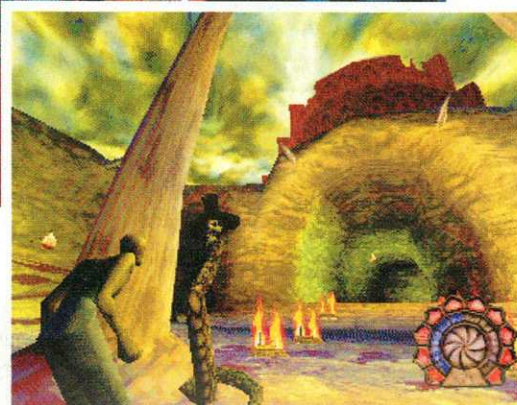
Charts	66
Club Zone	98
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Leserbriefe	96
Poster	71-78

SPIELEREGISTER

Anna Kournikova's Smash Court Tennis	91
Bloody Roar 2	92
Bugs Bunny auf Zeitreise	52
Castrol Honda Superbike	57
Civilization II	118
Darkstalkers 3	94
Das Grab des Pharaos	8
Demolition Racer	40
Driver	84
Eagle One	46
GTA London	90
Koudelka	11
Legend Of Kartia	54
Legend Of Legaia	38
Metal Gear Solid Integral	10
Missile Command	13
NBA Pro 99	50
Need For Speed IV	80
Omega Boost	24
Planet Laika	11
Pong	13
Populous: The Beginning	128
Psychic Force	11
Rampage 2: Universal Tour	94
Re-Volt	42
RC Stunt Copter	44
Ridge Racer Type 4	106
Saboteur	26
Shadow Man	18
Shaolin	50
Speed Freaks	30
Star Wars Episode I	58
Street Fighter Alpha 3	95
Techno Mage	9
Tomorrow never dies	13
Triple Play 2000	94
UEFA Striker	48
Versailles	8
Vigilante 8 2nd Offense	59
V-Rally 2	22
Warpath: Jurassic Park	12
Warzone 2100	68
WuTang: Shaolin Style	13
WWF Attitude	34
Yoyo's Puzzle Park	95

SHADOW MAN

Das von Acclaim und Iguana UK entwickelte, epische Horror-Abenteuer Shadow Man basiert auf einer ebenso düsteren wie geheimnisumwitterten Hintergrundgeschichte, die auf der gleichnamigen Comic-Serie beruht und bei der die mystische Macht der Voodoo-Magie eine entscheidende Rolle spielt. Wir waren in London und unterzogen Acclaims Horrorschocker einem ersten Vorabtest.

SEITE
18

V-RALLY 2

Kurz vor Redaktionsschluss wurden wir von Stéphane Bonazza, dem Produzenten von V-Rally 2, und Franck Giroudon, dem zuständigen Produkt-Manager, besucht. Die Vorabversion des Rallye-Spieles ließ erkennen, daß dieses Game das Genre auf den Kopf stellt. V-Rally 2 ist mehr als nur ein Rennspiel. Zum einen ist die Technik brillant, zum anderen werden die zahllosen Spielmodi, der einzigartige Track-Editor und das geniale Punktesystem dafür sorgen, daß der Begriff Langzeitmotivation neu definiert werden muß.

SEITE
22

SABOTEUR

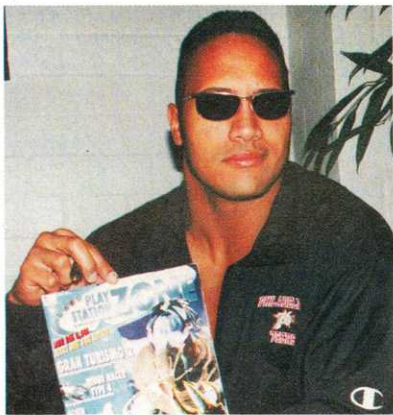
Als es noch keine CD-ROMs gab und selbst Diskettenlaufwerke noch nicht zur Grundausstattung eines jeden Heimcomputers gehörten, wurde auf 8-Bit-Geräten schon eifrig Sabotage betrieben. Die Zeiten und die Ansprüche haben sich geändert – die treibende Kraft hinter dem zeitgemäßen Update hingegen ist immer noch die gleiche

SEITE
26

wie anno dazumal: Im Auftrag von Eidos werkeln die in England ansässigen Programmierer von Tigon Software an einem Action-Adventure mit Ninja-Touch und einem ungewöhnlichen Helfershelfer. Wir haben die ersten Bilder und Infos!



WWF ATTITUDE

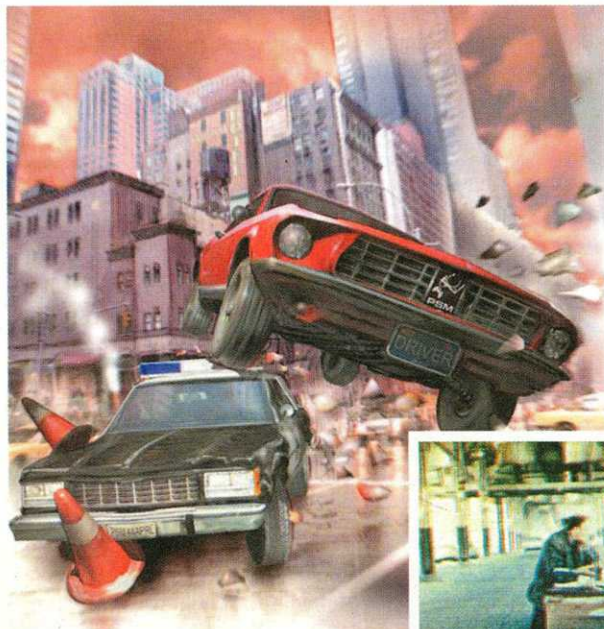


Am 1. April präsentierte Acclaim im Rahmen der „WWF Strikes Back“-Veranstaltung in Oberhausen der Fachpresse WWF Attitude zum ersten Mal. Wir waren natürlich auch vor Ort und unterzogen die aktuelle PlayStation-Variante einem ersten Vorabtest. Wo liegen genau die Verbesserungen? Wird WWF Warzone vom Thron gestoßen?

SEITE
34

DRIVER

„Duval schuldet uns Geld, er denkt, er kommt mit dieser miesen Masche davon. Wir haben gehört, daß er Pläne hat, die Stadt in Richtung Flughafen San Francisco zu verlassen. Sorg' dafür, daß er das Flugzeug nicht besteigt, wir erledigen den Rest.“ Das ist nur einer der zahlreichen Aufträge, die der überaus coole Undercover-Cop Tanner tagtäglich auf seinem Anrufbeantworter vorfindet. Wir präsentieren den weltweit ersten Test der Rennspielinnovation!



SEITE
84

CHEATS & CODES

Aktuelle Cheats	100
Lesertips	104

KOMPLETTLÖSUNGEN

Civilization II	118
Der Strategie-Hit komplett gelöst	
Populous: The Beginning	128
Teil 1 der Völkerverständigung	
Ridge Racer Type 4	106
Alle Strecken, alle Fahrzeuge!	

ANGESPIELT

Bugs Bunny auf Zeitreise	52
Konkurrenz für Spyro und Crash	
Demolition Racer	40
Konkurrenz für Driver?	
Eagle One	46
Besser als Ace Combat!	
Legend Of Kartia	54
Anspruchsvolles Abenteuer	
Legend Of Legaia	38
Der Wild-Arms-Nachfolger	
NBA Pro 99	50
Konami auf dem Parkett	
Omega Boost	24
Ballerei von den GT-Machern	
Re-Volt	42
Rasen im Miniatur-Format	
RC Stunt Copter	44
Der Heli-Simulator	
Saboteur	26
Der neue Hit von Eidos	
Shadow Man	18
Der Horrorschocker von Acclaim	
Speed Freaks	30
Fun-Racing de Luxe	
UEFA Striker	48
Fußball, Teil 432	
V-Rally 2	22
Schon im Vorabtest	
WWF Attitude	34
Wrestling mit den Stars	

TESTS

Anna Kournikova's Tennis	91
Die Sportspiel-Überraschung	
Bloody Roar 2	92
Die Tiere prügeln sich wieder!	
Darkstalkers 3	94
Capcom schlägt zu!	
Driver	84
Weltpremiere: Erster Test!	
GTA London	90
Schon getestet: die Add-On-CD	
Need For Speed IV	80
Die Rennspiel-Saga geht weiter.	
Rampage 2: Universal Tour	94
Hochhäuser in Angst	
Street Fighter Alpha 3	95
Der Beat-'em-Up-Urvater ist zurück.	
Triple Play 2000	94
Der Hit für US-Sports-Fans	
Warzone 2100	68
Schon getestet: der Strategiehit	
Yoyo's Puzzle Park	95
Knobel-Hit von Virgin	

PLAY STATION NEWS

PSZ TOPS & FLOPS

TOPS

- 1. PSZ-VERKAUFSREKORD!**
Über 177.000 Exemplare der 4/99
- 2. WONNEMONAT MAI**
Die E3 öffnet die Pforten
- 3. GEISTER-FAHRER**
Driver begeistert in der Endversion
- 4. DIE REDAKTION STEHT KOPF**
Schon die Version von V-Rally ist aufsehenerregend
- 5. TOMB RAIDER GEHT WEITER!**
Teil IV auf der E3 enthüllt

FLOPS

- 1. AUSGEFILTRT**
Syphon Filter wird nicht in Deutschland veröffentlicht.
- 2. IDEEN-KLAU**
Konkurrenz möchte PSZ-CD kopieren!
- 3. SPEED-FREI**
Speed Freaks erst im September
- 4. SOMMERLOCH**
Ende der Spieleflut in Sicht
- 5. MISSION: SEPTEMBER**
Mission: Impossible mit Verspätung

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

PSZ ZUBEHÖR DES MONATS

Das Test-Exemplar des Pro Shock Arcade Joysticks wurde von uns schon nach seiner Ankündigung sehnsüchtig erwartet. Noch bevor wir das Gerät an die PlayStation anschlossen, unterzogen wir es einer ersten Prüfung. Rütteln, Schlagen und Zerren beantwortete der Pro Shock gelassen durch präzises Klicken des Sticks. Das Board ist solide verarbeitet und nimmt Arcade-Gewalt unerschütterlich hin. Schon nach wenigen Runden mit Bloody Roar 2 wurden weitere Stärken offensichtlich: Die Tasten sind sinnvoll angeordnet – das Funktionsfeld mit Select und Start wurde in das Board versenkt, so daß Sie auch mit der flachen Hand zuhauen können, ohne ungewollte Spielunterbrechungen hervorzurufen. Standfestigkeit und Schwere überzeugten genauso wie der stattliche Rumble-Effekt. Vom Zuschnitt her paßt das Gerät sowohl auf den Schoß als auch auf den Tisch. Gemessen daran, daß Arcade-Boards bislang nur für weit über DM 100,- zu haben waren, bietet der

Pro Shock Arcade Joystick, der für DM 79,95 angeboten wird, ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis. Die Kontrolleinheit von Blaze wird über Fire International vertrieben und ist in den Farben Silber und Transparent-Blau erhältlich. (fb)



Günstig und gut:
der Pro Shock Arcade
Joystick von Blaze.

RAVENSBURGER GOES PLAYSTATION INTERAKTIVE GESCHICHTSSTUNDEN

Ravensburger Interactive, eine Tochtergesellschaft des erfolgreichen Spielwarenherstellers, wurde für ihre PC-Kindersoftware schon mehrfach ausgezeichnet und wagt jetzt mit zwei Titeln, die auf spielerische Weise Interesse für geschichtliche Zusammenhänge wecken sollen, den Schritt auf die PlayStation. In Das Grab des Pharaos müssen Sie Grabräuber im alten Ägypten jagen. Zu diesem Zweck steigen Sie in die Ruhestätte des verbliebenen Herrschers hinab, lösen Rätsel, weichen Fallen aus und bestaunen die in Zusammenarbeit mit dem Louvre recherchierten Wand- und Deckengemälde. Versailles – Verschwörung am Hof bietet Ihnen die Gelegenheit, in der Rolle eines Kammerdieners einen Tag lang den historisch akkurat rekonstruierten Hofstaat des Sonnenkönigs Ludwig des XIV. zu erleben. Sie müssen eine Verschwörung aufdecken, sich mit verschiedenen Persönlichkeiten unterhalten und Gegenstände kombinieren. Zudem erlaubt Ihnen das Spiel, durch die prunkvollen Gemächer zu wandeln und Bilder zu begutachten. Beide von Cryo entwickelten Titel zeichnen sich dadurch aus, daß nicht das Gameplay, sondern das Erleben eines historischen Umfeldes im Vordergrund steht. Daher läuft die Interaktion über eine simples, den PC-Versionen nachempfundenen Point-&-Click-Interface. Zwar können die deutschen Sprecher nicht immer überzeugen und wirkt die Mimik der Charaktere veraltet, doch der grafische Aufwand und die anspruchsvolle Musik erzeugen die gewünschte Atmosphäre. Mit Das Grab des Pharaos und Versailles – Verschwörung am Hofe, die beide demnächst erhältlich sein sollten, wendet sich Ravensburger Interactive eher an die PlayStation-Besitzer, die mittlerweile selbst zur Elterngeneration gehören und ihren Kindern die Möglichkeit bieten wollen, über dieses Medium den Einstieg in die Geschichte zu finden. (fb)



Im Hintergrund erkennen Sie photorealistische Texturen der Außenmauern, die Ihnen das Gefühl vermitteln, sich tatsächlich durch ein Bauwerk zu bewegen.

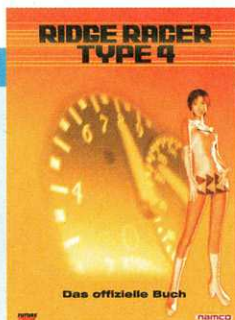
INFO VERLOSUNG

Wer den gedruckten Spielspaß-Verstärker kostenlos einfahren möchte, hat hier die Gelegenheit. In Zusammenarbeit mit Vidis verlosen wir **zehn Exemplare des offiziellen Ridge Racer Type 4-Buches.**

Beantworten Sie uns die folgende Frage:
Wie lautet der Name des Ridge Racer Type 4-Flaggenmädchens?

Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und schicken Sie diese an die nachstehende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG • Kennwort: RRT4-Buch • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Der Rechtsweg ist wegen Unfallschadens ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 9. Juni 1999



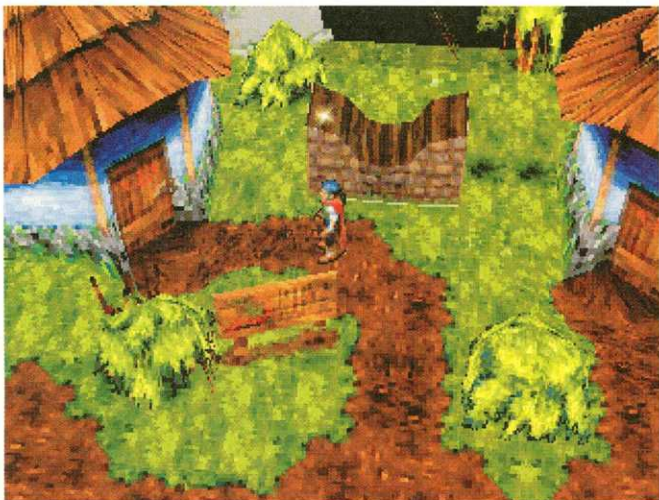
RIDGE RACER TYPE 4 LÖSUNGSBUCH VON FREAKS FÜR FREAKS

Zunächst befahl uns ein Stirnrunzeln, als wir das offizielle Ridge Racer Type 4-Buch in die Hände bekamen. Doch es reicht schon ein kurzes Durchblättern, um zu dem Schluß zu kommen, daß kein Ridge Racer-Fan ohne dieses Werk bleiben darf. Für DM 24,95 erhalten Sie ein 150 Seiten starkes, durchgehend in Farbe gehaltenes Buch, das ausführlich alle Strecken und die 320 Fahrzeuge des Rennspiel-Reißers vorstellt. Daneben finden sich in dem Leitfaden Fahrtricks, exklusive Artworks und Interviews mit den japanischen Entwicklern. Insbesondere die Vorstellung der Boliden samt Leistungsdaten – von Nightmare bis Supernova – kann begeistern. Das von Future Press und Vidis erstellte Buch sollte samt noblem A1-Poster im Handel erhältlich sein. (fb)



TECHNO MAGE ZAUBER AUS DEUTSCHLAND

Im September will Infogrames das Action-Rollenspiel Techno Mage veröffentlichen. Sie schlüpfen in das Gewand des gleichnamigen Helden und finden sich in der Phantasiewelt Gothos wieder, die durch das plötzliche Auftauchen grausiger Monsterhorden aus den Fugen geraten ist. Daß Sie von dem Dreamer- und dem Steamer-Clan, die Gothos bevölkern, als Unheilbringer angesehen werden, erschwert Ihre Aufgabe und die Interaktion mit anderen Charakteren. Im Verlauf des Spieles können Sie acht unterschiedlich gestaltete Welten durchwandern, die in Echtzeit-3D-Grafik dargestellt werden. Ein intelligentes Waffen- und Magie-System soll für Abwechslung sorgen. Der Titel wird von einem internen Entwicklungsteam der deutschen Firma Sunflowers, die ihre Kompetenz mit dem PC-Strategiespiel Anno 1602 unter Beweis gestellt hat, programmiert. Ob Techno Mage geeignet ist, Rollenspieler in Atem zu halten, wird eine auf der E3 stattfindende Präsentation zeigen. (fb)



Sie können sich frei durch die gezeigten Ortschaften bewegen.

PSZ NACHGEFRAGT BEI...

Marc Trennheuser

Marc Trennheuser, 33, ist
PR-Manager bei Electronic Arts



PSZ: Jüngst hat Electronic Arts angekündigt, ein eigenes Entwicklungsstudio in Deutschland aufzubauen. Andere Firmen wie z. B. Eidos Interactive haben Gleiches angekündigt. Gemessen an der Bedeutung des deutschen Marktes: Kommt diese Maßnahme nicht etwas verspätet?

Marc Trennheuser: Dieser Zeitpunkt ist die logische Konsequenz der geschäftlichen Entwicklung von EA Deutschland in den letzten Jahren. Hier wurden bislang primär amerikanische und englische Produkte lokalisiert und vertrieben. Mittlerweile beschäftigt EA Deutschland in Aachen über 100 Mitarbeiter in Marketing und Vertrieb. Die so geschaffene Struktur ist eine ideale Plattform, um Produkte zielgruppengerecht für den deutschen Markt herzustellen.

PSZ: Auf welchem Weg wird EA nach einem befähigten deutschen Programmierer-Team suchen? Wird ein bestehendes eingekauft?

Marc: In Deutschland gibt es eine Vielzahl kleiner Entwicklungsstudios, zum Teil gegründet durch ehemalige Mitarbeiter anderer Hersteller sowie Branchen-Neulinge, die auf der Suche nach einem starken Partner sind. Erste Verhandlungen werden bereits geführt. Über konkrete Projekte kann ich zur Zeit jedoch noch keine Aussage machen.

PSZ: Bing Gordon, COO von Electronic Arts, hat auf die PlayStation 2 mit den Worten reagiert, daß sich nach seiner Meinung „der Weltmarkt für Videospiele um 50 bis 100 Prozent vergrößern wird“. Was bedeutet das für das Engagement von EA auf der PlayStation 2? Welche Vorzüge des Systems beeindrucken Sie am meisten?

Marc: Wenn man sich die Zahl der Veröffentlichungen von Electronic Arts-Spielen für die PlayStation in den letzten Jahren ansieht, wird deutlich, welche Bedeutung die PlayStation für uns hat. Diese Entwicklung kann man sicherlich auch auf Sonys neue Hardware übertragen, obgleich es noch keine offizielle Ankündigung für einen Titel gibt. Die technischen Daten der PlayStation 2 begeistern mich als Spieler sehr. Ich freue mich darauf, bald auch Spiele auf einer Konsole am heimischen Fernseher in einer Qualität genießen zu können, die bislang lediglich PC-Nutzern vorbehalten war.

PSZ: Wie steht Electronic Arts zu dem Medium DVD? Welche Lizenzen werden mit Sicherheit ins nächste Jahrtausend mitgenommen?

Marc: DVD ist ein faszinierendes Medium, das der Industrie weitere Möglichkeiten bietet, Spiele noch schöner und realistischer zu machen. Die immense Speicherkapazität ermöglicht neben einer vereinfachten Bedienung (kein häufiger Wechsel der CDs mehr nötig) einen besseren Sound sowie Intros und Filmsequenzen in Kinoqualität. Ich bin mir sicher, daß sich dieses Medium in absehbarer Zeit durchsetzen wird. Außer den bekannten Lizenzen wie FIFA, NBA, NHL etc. wird auch die relativ frisch erworbene Bundesliga- und Formel-1-Lizenz eine wesentliche Rolle spielen.

PSZ: Können Sie uns schon einen Ausblick auf das Product-Line-Up von Electronic Arts während der E3 geben?

Marc: Unser Product-Line-Up sieht folgendermaßen aus: Neben den jährlichen Neuauflagen der EA-Sports-Reihe wie FIFA, NHL, NBA, Tiger Woods, Madden etc. zeigen wir u. a. noch Croc 2, Alien Resurrection und Planet of the Apes (alles Fox) und das langersehnte Tomorrow Never Dies (MGM). Darüber hinaus gibt es hier und da sicherlich noch die eine oder andere Überraschung, dazu jedoch mehr auf der E3.

JAPAN NEWS

Bio Hazard 3: The Last Escape wird im November in Japan erscheinen! Das Spiel verwendet die Engine des Vorgängers, was bedeutet, daß wieder 3D-Zombies durch vorberechnete CG-Sets wanken werden.

Die Story des Spieles soll zeitlich 24 Stunden vor der letzten Katastrophe in der Stadt Raccoon angesiedelt sein und die Hintergründe erklären. Capcom hat doppeldeutig bekannt gegeben, Bio Hazard 3 richte sich an „heavy users“. Daß damit nur ein hoher Schwierigkeitsgrad und eine intensivierte Hintergrundgeschichte gemeint seien, wollte in der PSZ-Redaktion niemand glauben. Nicht totzukriegen waren weiterhin die Gerüchte um mögliche PlayStation-2-Titel. Da einige davon nicht gerade fernliegen, geben wir Ihnen hier die Möglichkeit, sich zumindest an deren Klang zu erfreuen. Namco arbeitet angeblich an folgenden Spielen für das PlayStation-2-Arcade-Board: Tekken 4, Pac-Man Kart Racer, Lethal Weapon 4 (einem Lichtpistolen-Spiel) und einem Nachfolger zu Ridge Racer. Soviel Einfallsreichtum könnte derzeit nur Takara unterbieten, wenn sich Bewahrheiten sollte, daß dort folgende Spiele für die PlayStation 2 in Vorbereitung sind: Battle Arena Toshinden 4 und Choro-Q.

JAP KURZ & KNAPP

+ Im Mai bringt ArtDink A-Train Z auf die PlayStation-Gleise. Bei der aktuellsten Auflage der intelligenten Eisenbahnsimulation wurden die Weichen auf Spielspaß gestellt. Das Gameplay wurde stark vereinfacht und basiert nun allein darauf, in den einzelnen Szenarien den Bau von Bahnhöfen und Schienensträngen sowie die Ressourcen zu verwalten.

+ Traditionspflege auf Japanisch: Noch im April wird Konami das 3D-Samurai-Action-Adventure Rasetsu Sword, vormals unter dem Titel Shogun Assassin bekannt, veröffentlichen. In die gleiche – blutige – Kerbe soll das jüngst von Capcom angekündigte Onimusha The Demon Warrior schlagen.

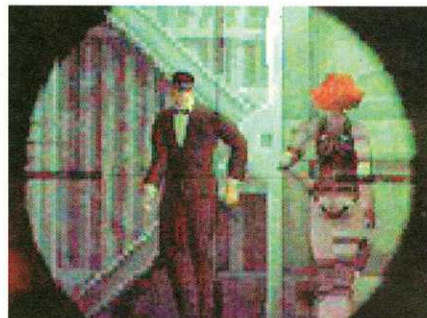
+ Ab Mai sollte in Japan die 80's Arcade Gallery von Konami erhältlich sein. Wer angenehme Kindheitserinnerungen wachhalten möchte, findet in der Compilation unter anderem die Klassiker Scramble, Gyryss und Pooyan.

JAP VERKAUFS-CHARTS

1. SaGa Frontier 2Square
2. Um Jammer LammySCEI
3. Final Fantasy VIIISquare
4. Chocobo RacingSquare
5. Tokimeki Memorial Drama Series Vol. 3Konami
6. Kagayaku Kiseki EKid
7. Sound Novel Evolution 1Chun Soft
8. Densha De Go! 2Taito
9. Monster Farm 2Tecmo
10. Final Fantasy CollectionSquare

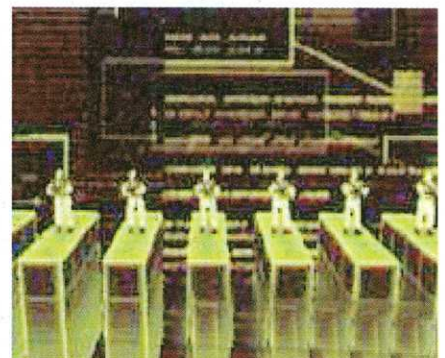
Quelle: Famitsu, Japan

METAL GEAR SOLID: INTEGRAL SOLIDE INTEGRIERT?



Ist die Mission erfüllt, soll Snake mit dem Camera-Club-Modus belohnt werden, der es erlaubt, von Naomi und Mei Ling Bilder zu schießen. Wer's braucht...

Zu einem Gruselschocker von Capcom gibt es einen Director's Cut. Namco bringt demnächst mit Tekken Tag Tournament eine verbesserte Version der Beat-'em-Up-Referenz mit der Möglichkeit, die Angriffscambos unbegrenzt zu variieren, in die Spielhallen und dann höchstwahrscheinlich auf die PlayStation. Erfolgreiche Produkte leben länger. Konami folgt diesem Trend und wird den Überlebenskünstler Snake im Juli nochmals durch eine ausgefeiltere Edition der Kommandomission schleichen lassen. Die Neuauflage soll eine zusätzliche dritte CD enthalten, auf der ein neuer VR-Trainingsmodus mit 300 Abschnitten enthalten ist. Wer diese erfolgreich übersteht, stößt im eigentlichen Spiel auf neue Ereignisse und Handlungsstränge. Des Weiteren soll es einen neuen Modus geben, der es erlaubt, den Auftrag aus der Ego-Perspektive zu erledigen. Zudem habe Snake die Fähigkeit, während des Abenteuers das Kostüm zu wechseln, und es soll eine Option geben, die es ermöglicht, daß Wachen und Gegenstände in jeder Stufe auf zufällige Punkte gesetzt werden. Eine Nachfrage bei Konami of Europe ergab, daß man sich weder zum Erscheinen von Metal Gear Solid: Integral äußern noch die genannten Features bestätigen könne. Ein Elitesoldat nutzt eben das Überraschungsmoment - hoffentlich auch beim Preis. Sehr plausibel klingt jedoch die Vermutung, der Titel enthalte Mini-Spiele für die PocketStation, neue Härtegrade und einen erweiterten Kameramodus, . (fb)



Erste Bilder vom Trainings-Szenario von Metal Gear Solid beweisen: Die Zahl der Genom-Soldaten ist beachtlich gestiegen.

PSYCHIC FORCE 2 GEISTESBLITZ



Mentale Kraft in all ihrer Pracht: Bei dieser Attacke schwappt eine Lichtwelle über den Bildschirm.



Die massiven Effekte erschweren es Ihnen, die Figuren in dem wabernden Feld auszumachen.



Und noch ein Lichtbogen – Taito macht deutlich, wo die Stärken von Psychic Force 2 liegen.

Im Juni schiebt Taito den wertigen Nachfolger zu Psychic Force nach, der die Zwischenstufe Psychic Force 2012 außer Gefecht setzen wird. Denn das 3D-Beat-'em-Up Psychic Force 2 soll drei zusätzliche Recken – Sonia, Brad und Yuen – auflisten. Unter die Rubrik „Neu“ fallen zudem die Punkte Hintergrundgeschichte, Anime-Sequenzen und Titelsong, letzterer wird von Hiro Kageyama gesungen. Zudem soll die PlayStation-Fassung mit vier exklusiven, neuen Element-Typen aufwarten. Dank des PSY-EXPAND-Modus dürfen japanische Spieler, die bis zum Erscheinen des Titels eine PocketStation ergatterten konnten, ihren Lieblingscharakter trainieren. Dieser lernt die Special-Moves von anderen Kämpfern, sobald er ein Duell gegen einen anderen Psychic Force 2-Kombattanten, der gleichfalls in einer PocketStation untergebracht ist, bestreitet. Daß die geistreiche Konfrontation auch grafisch dazu ausgelegt ist, Ihre Nervenzellen zu reizen, belegen die bisher verfügbaren Bilder eindrucksvoll. (fb)

PLANET LAIKA GESPALTENE PERSÖNLICHKEIT

Mit dem für Sommer angekündigten Rollenspiel Planet Laika widerlegt Enix die Vermutung, in diesem Genre folge die Hintergrundgeschichte immer demselben Muster. Die Handlung spielt auf dem Mars. Der Planet ist unter den Einfluß einer dunklen Kraft namens Evil Force geraten. Nähert sich ein Mensch dem roten Trabanten, macht er eine unangenehme Wandlung durch. Den Astronauten Laika, den Sie durch die extravagante Odyssee begleiten, hat die Evil Force in vier Persönlichkeiten aufgespalten. Auf der Suche nach Ihren verschollenen Team-Kameraden und Ihrem Selbst sind Sie – je nachdem, welcher der drei martianischen Bevölkerungsgruppen Ihr Gesprächspartner angehört – entweder Laika, Spacer, Ernest oder Yolanda. Da jede Ihrer Erscheinungsformen über unterschiedliche Stärken, Schwächen und Fertigkeiten verfügt, gestaltet sich der Spielverlauf sehr abwechslungsreich. Die Schauplätze des von Quintet entwickelten Abenteuers werden in einer eindrucksvollen Grafik gezeigt. Aber vor allem das Gameplay, das ohne Monsterzüchten auskommt, klingt verlockend. (fb)



Um das Geheimnis der Evil Force zu lüften, besuchen Sie auch diesen Stahlträger-Bau.



Der rote Planet und Erdlinge, die ihn besuchen, werden von einer ominösen Kraft ergriffen.

KOUDELKA HORROR-SHOW

Im Laufe des Jahres soll sich das Horror-Rollenspiel Koudelka von SNK aus den düsteren Schatten der Entwicklungsabteilung herauschälen. In dem verheißungsvollen Titel erkunden Sie mit dem Teenager lasaint Koudelka ein altes Kloster im Europa des 19. Jahrhunderts. Da sich in dem geheimnisvollen Gemäuer viele hungrige Monster eingenistet haben, können Sie froh darüber sein, daß Ihnen im Spielverlauf mehrere Charaktere ihre Unterstützung anbieten. An den rundenbasierten Kämpfen können bis zu drei Figuren teilnehmen. Abhängig davon, wen Sie als Partner an Ihre Seite nehmen, erleben Sie unterschiedliche Ereignisse. Der Spuk wird von Sacnoth entwickelt. Hinter dem Namen verbergen sich Programmierer, die zuvor bei Square beschäftigt waren. Die gespenstischen Kulissen von Koudelka bestehen allesamt aus 3D-CG-Grafiken. In den sorgfältig recherchierten Architekturen dürfte daher die beklemmende Atmosphäre bis in den letzten Winkel reichen. (fb)



Ihr Streifzug durch die Gemäuer des düsteren Klosters profitiert von der erstklassigen Grafik.



Für die CG-generierten Kulissen, die durch ihre spärliche Ausleuchtung beklemmen, wurden umfangreiche Recherchen betrieben.



Mit treuem Blick und breiten Schultern buhlt dieser Charakter darum, Sie begleiten zu dürfen.



In den rundenbasierten Fights mit den Ungeheuern werden imposante Effekte eingesetzt.

JAP DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Release
Zuletzt erschienen		
Bass Rise	Angelsimulation	25. März '99
The King Of Fighters 1998	Beat 'em Up	25. März '99
Saga Frontier 2	RPG	1. April '99
Devil Summoner – Soul Hackers	RPG	8. April '99
Dance Dance Revolution	Tanzspiel	8. April '99
All Japan Pro-Wrestling	Wrestling	8. April '99
Bust-A-Move 2	Entertainment	15. April '99
Omega Boost	Action	22. April '99
April		
Cotton Original	Shoot 'em Up	28. April '99
Super Dimensional Fortress Macross	Shoot 'em Up	April '99
Mai		
Culdcept – Expansion	Strategie	1. Mai '99
Ace Combat 3 – Electrosphere	Action	27. Mai '99
Asuka 120% Final Burning Fest	Beat 'em Up	27. Mai '99
Racing Lagoon	Rennspiel/RPG	27. Mai '99
Lunar 2 Eternal Blue	RPG	27. Mai '99
Beat Mania Append Gottamix	Entertainment	27. Mai '99
A-Train Z	Strategie	Mai '99

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

Stand: 27.4.99

U.S.A. NEWS

Vom 13. bis zum 15. März findet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo – kurz E3 – statt. Die weltweit wichtigste Video- und Computerspiele-Messe wird von der Industrie genutzt, um die Hits der kommenden Monate vorzustellen.

Interessant ist, daß Eidos Interactive – selbst wenn das Beste noch zurückgehalten wird – schon jetzt eine riesige Liste von Titeln veröffentlicht hat. Demnach befinden sich in Arbeit: Fear Factor, geplant für Dezember (ein Abenteuerspiel im Anime-Look, das angeblich 4 CDs umfassen soll), Urban Chaos, geplant für September (ein 3D-Action-Adventure mit 27 Missionen, das in hochauflösender Grafik laufen soll) und Anachronox (ein Sciencefiction-3D-RPG in einer immensen Spielwelt, die aus der 3rd-Person-Perspektive durchwandert werden kann). Fazit: Das ist nur ein kleiner Ausschnitt und ein Besuch am Stand von Eidos Interactive Pflicht! Spannend wird überdies sein, ob und wie weit SCE – wie Industriequellen vermuten – den Preis für die PlayStation in den USA senkt, um die Lautstärke der Feierlichkeiten, mit denen Sega am benachbarten Stand den Dreamcast vorstellt, zu dämpfen.

USA KURZ & KNAPP

+ GT Interactive hat bestätigt, daß Abe auch auf der PlayStation 2 Wind(e) machen wird. Der Titel, den wieder Oddworld Inhabitation inszeniert, soll Munch's Oddysee heißen. Möglicherweise wird es auf der E3 schon erste Eindrücke zu sehen geben.

+ Für November dieses Jahres wird Blitz 2000 von Midway erwartet. Die auf Action getrimmte Football-Simulation soll fünf Stadien, acht Feldzustände und alle Teams der Saison 1999 enthalten. Zu den vorgesehenen Verbesserungen gehören das Blitz-Passen, ein Punt-Meter und Audibles. Multitap-Unterstützung, die Möglichkeit, Playbooks auf die Memory Card zu speichern, und ein Football-Quiz mit 1.000 Fragen sollten jeden Fan aus der Reserve locken.

+ Vatical Entertainment, eine neuer amerikanischer Videospiele-Hersteller, hat angekündigt, noch vor Ende dieses Jahres ein Schneemobil-Rennspiel zu veröffentlichen. Konstrukteure der Firma Polaris sollen helfen, den Titel, der derzeit SnoCross 2000 heißt, auf die Kufen zu stellen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Syphon Filter	989 Studios
2. Silent Hill	Konami
3. Frogger	Hasbro Interactive
4. Crash Bandicoot 2	SCEA
5. Army Men 3D	3DO
6. Rugrats	THQ
7. Tomb Raider 2	Eidos
8. Gran Turismo	SCEA
9. Need for Speed IV	Electronic Arts
10. WCW/nWo Thunder	THQ

Quelle: MCV, USA

Warpath: Jurassic Park SAURIER AUF DEM KRIEGSPFAD

Im Herbst 1999 wollen Electronic Arts und DreamWorks mit dem Spiel Warpath: Jurassic Park die Videospiel-Welt erzittern lassen. In dem Titel, der vom Konzept an Primal Rage erinnert, werden die tonnenschweren Urzeit-Echsen aufeinander gehetzt. Insgesamt sollen 14 mächtige Dinosaurier, darunter ein Riesenraptor, ein Stegosaurus und natürlich der T-Rex, zur Auswahl stehen. Die Kämpfe werden vor den Filmkulissen von Jurassic Park und Lost World ausgefochten. So dürfen Sie das Embryonen-Labor, die Tankstelle oder das T-Rex-Gehege verwüsten. Zur Vorfreude auf den Titel trägt die Verlautbarung bei, daß die Entwickler Black Ops die aufwendigen Polygonmodelle der Ungetüme mit einer zusammenhängenden Textur bespannen. Diese als HMD (Hierarchical Modeling Data) bezeichnete Technik erlaubt es, realistische Lichtreflexionen auf der Haut der Monster zu erzeugen und Wunden – wie zum Beispiel Kratzspuren – dauerhaft anzuzeigen. HMD ist Bestandteil des neuesten PlayStation-Tool-Kits von SCE. Die Original-Musik, die den Aufmarsch der Giganten beschallt, ist damit zugleich Fanfare für ein fortschrittliches Programmier-Verfahren, das, auf der PlayStation 2 in verbesserter Form (HMD2) zum Zuge kommen wird. (fb)



Wenn Sie Ihrem Herausforderer den Kiefer brechen, fallen mehr als nur ein paar Blutstropfen zu Boden.



Mit dem Triceratops können Sie dem Artgenossen die Hörner in den Unterleib rammen.



Für das authentische Aussehen und die Bewegungsabläufe der Saurier wurde auf eine paläontologische Datenbank zugegriffen.

Tomorrow Never Dies BOND – JAMES BOND

Der Geheimagent seiner Majestät war schon im Newsteil der PS2 12/98 aufgetaucht, doch neue Geheimdokumente bewegten uns dazu, 007 erneut ins Visier zu nehmen. Das von Black Ops entwickelte Agentendrama soll im Herbst von Electronic Arts

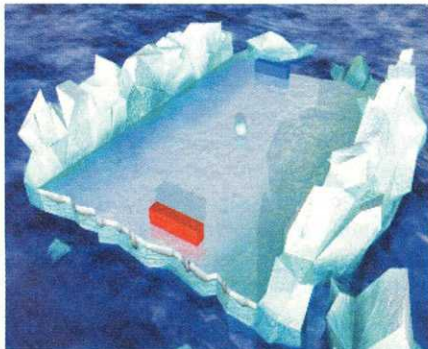


Das Spiel ist eine abwechslungsreiche Mixtur auf zahlreichen Genres, wobei das Schießen im Vordergrund steht.

veröffentlicht werden. Der Handlung der Filmvorlage „Der Morgen stirbt nie“ wird das Spiel nur lose folgen, dafür aber viele klassische Bond-Motive zitieren, den Wechsel der Charaktere erlauben und hochwertige FMV-Sequenzen einstreuen. In mehr als zwölf Missionen, die wiederum in Einzelaufträge unterteilt sind, kommen unter anderem ein Scharfschützengewehr und ein Nachtsichtgerät zum Einsatz. Damit Sie auch aus der Third-Person-Ansicht das ganze Gefechtsfeld überblicken können, läßt sich die Spielfigur durchsichtig darstellen. Um die ganze Bandbreite der Filme einzufangen, arbeitet der Titel mit drei unterschiedlichen Physik-Engines, die Skifahrten, Tauchgänge oder einen Panzerritt ermöglichen. Zudem ist ein noch geheimer Multiplayermodus in Arbeit. (fb)

Missile Command/Pong ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Während deutsche Spieler noch auf Centipede warten, hat Hasbro weitere Umsetzungen klassischer Arcade-Titel angekündigt. Im Oktober soll Pong erscheinen, im November folgt Missile Command. Bei Pong muß mit zwei Paddeln ein Ball im Spiel gehalten werden, in Missile Command müssen Sie Städte vor der Zerstörung durch Atomraketen bewahren. Diese Spiele waren Geburtshelfer der Videospiele-Bewegung und zeichnen sich dadurch aus, daß sie in einer Zeit entstanden, als das Gameplay allein entscheidend war. Die PlayStation-Varianten müssen das Geschehen zwangsläufig in die dritte Dimension verlagern, das Urprinzip um neue Spielmodi ergänzen und eine deutlich verbesserte Grafik aufbieten, um heutigen Maßstäben gerecht zu werden. Die gezeigten Bilder stammen von den PC-Versionen, doch werden die PlayStation-Umsetzungen vergleichbar aussehen. Missile Command soll nun durch spektakuläre Explosionen, diverse Kamerawinkel und verschiedene Umgebungen zu einem Spielspaß-Feuerwerk werden. Hasbro wird die Strategie, Spiele aus



Pong war der erste kommerzielle Arcade-Automat. Die Seitenansicht von damals wurde nun gegen eine plastische 3D-Perspektive gewechselt.

der Anfangsphase der elektronischen Unterhaltung aufzugreifen und technisch wie konzeptionell zu bereichern, langfristig fortführen. Erst vor kurzem wurde eine Vereinbarung mit Namco getroffen, die den Amerikanern erlaubt, die Titel Galaxian, Galaga, Pole Position, Bosconian, Mappy, Dragon Buster, Rally-X und Motocross umzusetzen. (fb)

Wu-Tang: Shaolin Style POP-ARTS

Noch vor Weihnachten soll in den USA Wu-Tang: Shaolin Style von Activision erscheinen. Im Mittelpunkt des 3D-Beat-'em-Ups stehen die Mitglieder der Rap-Formation Wu-Tang Clan. Sie dürfen sich in zehn verschiedenen Arenen austoben; jeder Charakter tritt mit einer Waffe oder einer Super-Power an. Während Raekwon, Ghostface oder Master Killa eine Kombination aus Straßenkampf und Martial Arts benutzen, um den Widersacher wegzuhauen, bieten andere Figuren die Gelegenheit, das Gegenüber Doppelschwerter, einen Vorschlaghammer oder die Kettensense schmecken zu lassen. Der Wu-Tang Clan hat in den USA einen hohen Bekanntheitsgrad. Dazu, daß auch deutsche Prügelexperten an dem Titel Gefallen finden können, werden nicht nur diese ersten vielversprechenden Bilder und die Ankündigung eines Zwei- und Vier-Spieler-Simultan-Modus beitragen, sondern auch die teils sehr ungewöhnlichen Angriffstechniken. So soll einer der Schläger einen Bierkrug verwenden, ein anderer seinen Mittelfinger! (fb)



Wischeffekte für Tritte, Schläge und Waffeneinsatz verleihen den Duellen zusätzliche Dynamik.



Was ist noch stärker als die Lizenz einer häufig im Knast weilenden Pop-Gruppe? Ein flüssiger Vier-Spieler-Simultan-Modus.

USA DAS ERSCHEINT DEMNÄCHST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Zuletzt erschienen			
Alexi Lalas Soccer	Sport	Take 2 Interactive	22. April '99
Shanghai	Denkspiel	Electro Source	23. April '99
High Heat Baseball 2000	Sport	3DO Company	28. April '99
Mai			
Xena: The Warrior Princess	Action-RPG	SCEA	5. Mai '99
Point Blank 2	Lightgun-Shooter	Namco	7. Mai '99
Castrol Honda Superbikes	Rennspiel	EA	12. Mai '99
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	29. Mai '99
Juni			
Omikron: The Nomad Soul	Action-RPG	Eidos	1. Juni '99
Messiah	Action	Interplay	1. Juni '99
Centipede 3D	Action	Hasbro Interactive	1. Juni '99

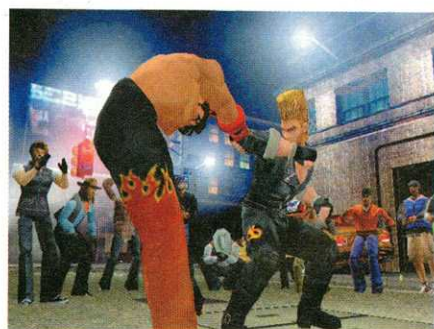
Als besonderen Service für alle unersättlichen Import-Freaks liefern wir an dieser Stelle eine Übersicht über die wichtigsten zuletzt erschienenen oder in den nächsten Wochen in den USA erscheinenden Titel. Stand: 27.4.99

PlayStation 2

DIE NEUE TRAUMFA



Diese Bilder des Tekken-Demos verdeutlichen die Fähigkeit des PlayStation-2-Chipsatzes, Massenszenen zu zeichnen. Die umstehenden Beobachter sind flüssig animiert, bilden durch ihre Körper eine Arena und verstärken den Eindruck, an einer Straßenschlacht teilzunehmen.



Weitere Bilder aus dem Tekken-Demo von Namco. Vor Zuschauern hebt Paul Phoenix gerade Jin Kazama aus der Hose.

Noch ist nicht die Zeit, um über Spieletitel und technische Feinheiten zu spekulieren. Aber Stimmen von Entwicklern und jüngste Äußerungen von Ken Kutaragi, dem Schöpfer der PlayStation 2, zeigen auf, welche Visionen SCE für die Industrie entwirft. Wenn die Daten auf dem Papier mit Leben gefüllt werden, könnte sogar Hollywood ins Hintertreffen geraten!

Im März fand in San Jose die Game Developers Conference – GDC – statt. Auf diesem Treffen von Spiele-Designern, Konzernchefs und Industrie-Vordenkern stand die kurz zuvor erfolgte Vorstellung der PlayStation 2 im Mittelpunkt der Gespräche. Die Begeisterung für den Nachfolger ihres Systems ist nicht abgeflacht. So äußerte sich Glenn Entis, der Präsident von DreamWorks Interactive, mit den Worten „Wir lieben es! Wir lieben es! Unter Berücksichtigung mei-

nes Hintergrundes im Bereich hochqualitativer Animation ist plötzlich vieles sofort und direkt relevant. Eines, was Dream-Works hat, ist großartige Produktionskompetenz und hervorragende Künstler. Sonys PlayStation 2 ist die Plattform, wegen der das Unternehmen gegründet wurde." Und Lorne Lanning, Präsident der Abe-Schöpfer Oddworld Inhabitance, kommentierte: „Wenn sie (SCE, d. Red.) tatsächlich das liefern, was sie uns in Japan gezeigt haben, dann haben sie ein System, das wirklich brillant, atemberaubend und vor allem vernichtend für den Wettbewerb ist." Weiter sagte Lanning, daß 32 Bit nur eine Lernkurve gewesen sei, die man zwangsläufig mitgemacht habe, und erst jetzt das Spielfeld eröffnet sei.

Konvergenz unausweichlich?

Gleichzeitig verfestigte sich auf der GDC der Eindruck, daß sich die Entwicklungskosten für Spiele der nächsten Generation vervielfachen werden. Dazu Chris Down, Ausführender Produzent bei Hasbro Interactive: „Entwicklungsbudgets werden größer und die Entwicklung wird sich fast in Richtung eines Hollywood-Studiomodells bewegen." Zwar fügte er hinzu, daß das noch eine Weile dauern könne, doch denkt auch Ken Kuturagi in diese Richtung. Als der Präsident von SCE Mitte April in einem Interview mit dem

INFO REIKO BETRITT DIE BÜHNE

Das PlayStation-2-Demo mit dem aus der Ridge Racer-Serie bekannten Flaggenmädchen Reiko Nagase verdeutlicht, wie realistisch menschliche Mimik und Körpersprache von der Emotion Engine dargestellt werden können: Reiko schreitet mit federnem, selbstbewußtem Schritt an die Stirnseite des Laufsteigs. Ihre Haare fallen ihr ins Gesicht, als sie den Kopf zur Seite legt und dem Publikum zuzwinkert. Ihre sanften Bewegungen werden von dem Mitwippen der Ohrhinge begleitet. Das Lächeln, das ihre Züge umspielt, unterstreichen die leicht geöffneten Lippen und der liebevolle Wimpernschlag. Was sich anhört wie der Bericht eines Mode-Reporters, sind nur die Umschreibungen, die dieses Prachtstück – damit meine ich das Programm – beim Betrachten der bewegten Bilder hervorruft. Wenn sich Madame Nagase von der Kamera wegdreht, ist man versucht, ihr zärtlich den Nacken zu streicheln! Mit diesem Demo hat Namco einen Aspekt der PlayStation 2 angedeutet: Auf dem System werden die virtuellen Stars der Zukunft geschaffen. Stellen Sie sich an Stelle der No-Name-Verpackungsdame Lara Croft vor!

ohne Drehbuch und Produktionsdesign undenkbar ist, erhebt sich die Frage, wann die Videospiele dem Kino den Rang ablaufen werden. Immerhin verfügen nach Angaben des US-Marktforschungsinstitutes Excel Research weltweit bereits 50 bis 60 Prozent der Haushalte über eine Spielkonsole und Bing Gordon, der Präsident von Electronic Arts, geht davon aus, „daß die PlayStation 2 den Weltmarkt für Videospiele um 50 bis 100 Prozent vergrößert". In der Filmindustrie geht unterdessen „der Trend weg von teuren Techno-Movies" (Larry Gleason, Vertriebschef von MGM) und die vergleichsweise kostengünstigere Software-Produktion bietet sich als Alternative an. Daß die PlayStation 2 das Aufeinanderzubewegen von Film- und Softwareindustrie verstärken wird, ist absehbar.

Die Wiederbelebung der Unterhaltung

In dem bereits erwähnten Interview mit Nikkei Electronics bezeugte Ken Kuturagi, daß die nächste PlayStation die Erfüllung eines Traumes darstelle, den er seit der Planungsphase für die derzeitige PlayStation gehegt habe. Verglichen mit erhältlichen Konsolen, die dem Spieler nur eine vorbereitete Umgebung böten, werde die kommende Generation eine eigene Realität schaffen, die in dem Moment des Spielens erschaffen werde. Weiter ging Kuturagi darauf ein, daß Konzerte und Kino durch die massive Verbreitung von AV-Anlagen schon jetzt der Vergangenheit angehörten. Früher habe der Besucher einer Theateraufführung „die Wirklichkeit" erwartet. Diese ist laut Kuturagi

in die Wohnzimmer zurückbringen. Diesen Äußerungen des Mannes, der die Leistungsfähigkeit der PlayStation 2 am besten kennt, ist zu entnehmen, wie stark die neue Maschine die Unterhaltungslandschaft verändern dürfte. Übrigens gab Kuturagi auch ein konkretes Beispiel, wie sich die PlayStation 2 in die moderne Kommunikationswelt einbinden ließe. „Wir werden Kommunikationsmöglichkeiten (z. B. via Modem, d. Red.) schaffen, die es den Nutzern möglich machen werden, mit virtuellen Tieren oder Geliebten in der Maschine zu interagieren. Selbst wenn diese weit entfernt von zu Hause arbeiten, können sie von den virtuellen Tieren oder Geliebten eMails oder sogar Telefonanrufe erhalten". Zwar werden solche Projektionen im asiatischen Markt schneller an Bedeutung gewinnen als im Westen, aber uns steht eine spannende Zukunft bevor! Vielleicht werden Sie schon in fünf Jahren von Lara Croft angerufen.

Florian Brich

BRIK?



Die umstehenden Passanten erzeugen eine dichte Atmosphäre. Diese profitiert zusätzlich von den aufwendigen Lichteffekten.

Industriemagazin Nikkei Electronics befragt wurde, wie künftige Spielinhalte aussehen könnten, wies er darauf hin, daß in der Interactive-Branche neue Berufsbilder wie Szenario-Schreiber oder Autoren entstehen würden. Bedenkt man, daß schon heute ein Spiel wie Final Fantasy VIII

MENSCHEN WERDEN WIE ECHTE MENSCHEN, KATZEN WIE ECHTE KATZEN UND RAUCH WIRD WIE ECHTER RAUCH AUSSEHEN.

Ken Kuturagi, Präsident SCE

„die Seele der Unterhaltung". Und nun wolle er sie durch modernste Computertechnik



SCHLAGEN SIE ZU MIT T'AI FU!

Gemeinsam mit Activision und Travel Overland präsentieren wir Ihnen ein Gewinnspiel für Königstiger. Wenn Sie die nachfolgende Preisfrage richtig beantworten, haben Sie die Chance, es sich an einem Traumstrand unter Palmen bequem zu machen.

Der Hauptpreis ist eine Woche Badeurlaub in Thailand für zwei Personen.

Der glückliche Gewinner fliegt mit einer Begleitung seiner Wahl ab Frankfurt über Bangkok nach Koh Samui und darf dort eine Woche lang einen traumhaften Badeurlaub verleben. Die Unterbringung (Übernachtung im Doppelzimmer/Frühstück) erfolgt in dem komfortablen 3-Sterne-Designer-Hotel Muang Kulay Pan, das sich direkt am weißen Traumstrand befindet und alle Vorteile bietet, die der lebhafteste Badeort zu bieten hat. Die ausgefallen eingerichteten Zimmer wurden von dem bekannten Innenarchitekten M.L. Achava entworfen. Zur Ausstattung gehören Klimaanlage, Bad/Dusche/WC, Föhn, Telefon, Radio, TV, Minibar und Balkon oder Terrasse. Der Preis umfaßt den kostenlosen Transfer innerhalb Deutschlands zum Flughafen und den Transport in Thailand vom Flughafen zum Hotel und zurück. Der genaue Reiseterrmin wird dem Gewinner rechtzeitig mitgeteilt.

Überdies verlosen wir

• 1 x T'ai-Fu-Aufsteller mit blinkenden Augen

• 10 x das Spiel T'ai Fu von Activision

und 20 x Poster „T'ai Fu“ im beeindruckenden A1-Format



Und hier die Preisfrage:

Wie lautet die Bezeichnung für den asiatischen Kampfsport, mit dem T'ai Fu seine Gegner in die Mangel nimmt?

Schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese an die folgende Adresse:

Computec Media AG
Redaktion PlayStation Zone
Kennwort T'ai Fu-Gewinnspiel
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Einsendeschluß ist der 9. Juni 1999.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Diese Thailand-Reise wird gesponsert von dem erfahrenen Veranstalter Travel Overland. Besuchen Sie die Internet Adresse www.travel-overland.de für weitere Informationen und Angebote dieses renommierten Unternehmens.



WELTWEIT FREISCHWEIT FLIEGEN

ACTIVISION



preiswert und kompetent!



PlayStation

Playstation mit Dual Shock Analog Controller

DM **249.-**
€ 127.³¹

Die Soundscape-Funktion sorgt für eine individuell gestaltete Lightshow, während Audio-CDs abgespielt werden können.

jetzt in 5 coolen Farben!

Dual Shock Controller

- Das Spiel in die Hand nehmen: sehen, kontrollieren und fühlen
- mit dem Dual Shock Analog Controller spürt der Spieler jede Explosion, jede Vibration - ein neues Spielerlebnis!

Inklusive Demo-CD!

DM **59.-**
€ 30.¹⁷

More fun - more action!



explosives Echtzeit-Strategiespiel!

KKND-Krossfire

- Kampf und Erbstreit nach einem Atomkrieg
- drei Armeen zur Auswahl: Die Überlebenden, die Evolutionäre und die Roboter der Serie 9
- Zwei-Spieler-Modus auf geteiltem Bildschirm
- überzeugt durch problemlose, speziell an den Controller angepaßte Steuerung

DM **99.-**
€ 50.⁶²



Asterix

- Damit ein Zaubertrank die richtige Wirkung entfaltet, müssen die Zutaten stimmen!
- Comic-Welt von Asterix und Obelix in 3D
- toller Mix aus Action und Strategie

Der berühmteste Gallier erobert die PlayStation!

DM **99.-**
€ 50.⁶²

Wichtiger Hinweis:

Durch zentralen Einkauf und rationelle Lagerhaltung sorgen wir für günstige Preise. Sollte ein Gerät nicht lieferbar sein, beschaffen wir es über Lieferanten.

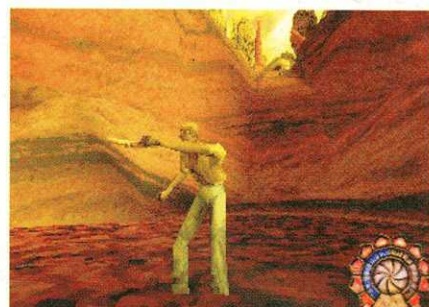
600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

Action-Adventure, 1 Spieler, Acclaim

SHADOW MAN

Viele Jahrtausende schon schützen die Shadow Men die Welt der Lebenden vor den Gefahren, die ihr von der spirituellen Ebene drohen – auch bekannt als Reich der Toten. Der Ort, an den ein jeder einmal geht, wenn der Tag des Todes kommt – jeder – ohne Ausnahme.

wie seinen geliebten kleinen Bruder Luke, Mike überlebte den Unfall schwerverletzt. Nach einer langen Genesungsphase und einem Gedächtnisverlust fristete Mike LeRoi daraufhin sein tristes Leben als Auftragskiller in der Unterwelt von New Orleans. Gleichzeitig hatte die Voodoo-Priesterin Nettie schreckliche Visionen von einer Apokalypse des Grauens. In dieser kehren die Toten unter der Führung von fünf schrecklichen Serienkillern mittels der Seelentore vom Schattenreich auf die Erde zurück, um die Welt ins Verderben zu stürzen. Um das drohende Inferno abzuwenden, ver-



Cool, cooler, Shadow Man. Der einsame Anti-Held beherrscht auch den Umgang mit normalen Waffen perfekt.

traute die schwarze Schönheit auf die Schattenmaske, ein mächtiges Voodoo-Artefakt. Sie pflanzte dieses Mike LeRoi in den Brustkorb, wodurch dieser zum Shadow Man mutierte. Mit der Macht der Maske kann er in das Reich der Untoten gelangen, um dem nahenden Grauen Einhalt zu gebieten und gleichzeitig persönliche Rache zu üben.

Wechsel der Welten

Der Spieler übernimmt erwartungsgemäß die Rolle des Mike LeRoi und beginnt seinen Feldzug gegen die Mächte der Finsternis in den schwülen Sumpfgebieten von Louisiana, wo er in einer abgelegenen Kirche zum ersten Mal Kontakt mit Nettie aufnimmt. Der Weg zum Gotteshaus bietet die Gelegenheit,

DEM MYSTISCH-MORBIDEN CHARME DER GEHEIMNISVOLLEN SCHATTENMANNWELT WERDEN SICH NICHT NUR GENRE-FANS SCHWER ENTZIEHEN KÖNNEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

einen Überblick über die vielfältigsten Fähigkeiten des einsamen Anti-Helden zu gewinnen – der Schattenmann springt beispielsweise behende über eine einstürzende Brücke oder hangelt sich geschmeidig an einem Seil über den gähnenden Abgrund einer Schlucht. Die Bewegungsabläufe wirken dabei dank Motion-Capturing äußerst lebensecht. Der Protagonist wird Tomb Raider-like aus einer Third-Person-Perspektive von hinten dargestellt, je

Das von Acclaim und Iguana UK entwickelte, epische Horror-Abenteuer Shadow Man basiert auf einer ebenso düsteren wie geheimnisumwitterten Hintergrundgeschichte, die auf der gleichnamigen Comic-Serie beruht und bei der die mystische Macht der Voodoo-Magie eine entscheidende Rolle spielt.

Vom Student zum Retter der Menschheit

Der 32-jährige Mike LeRoi hatte sein Studium der englischen Literatur abgebrochen und hielt sich seitdem mit einem Job als Taxifahrer über Wasser, bis er wegen des schnöden Mammons in Streit mit einer Gang geriet. Durch Todesdrohungen beunruhigt, wandte sich der Einzelgänger in New Orleans an einen Voodoo-Priester, der ihn vor einem möglichen Angriff schützen sollte. Die Gang erschoss schließlich auf einer Autofahrt seine Eltern so-



nach Spielsituation wechselt die dynamische Kamera, was für zusätzliche Spannung und Atmosphäre sorgt. Weiterhin ist es möglich, mit einem Blick aus der Ego-Perspektive mögliche Schalter, tiefe Abgründe oder wichtige Gegenstände besser ausfindig zu machen. Um zum Rendezvous mit der mächtigen Voodoo-Priesterin zu gelangen, schwimmt Mike unter anderem auch durch einen mit Alligatoren verseuchten Fluß, der gefräßigen Gesellen entledigt er sich mittels seiner Standard-Waffe, einer Desert Eagle. Nachdem sich der potentielle Retter der Menschheit in der Kirche nach nützlichen Gegenständen umgeschaut hat, folgt die Begegnung mit Nettie, die den Rächer in einer Zwischensequenz über die schaurige Bedrohung aus dem Schattenreich aufklärt und ihm darüber hinaus einen der wichtigsten Gegenstände

GEGEN DIE STORYLINE UND DIE SCHOCKEFFEKTE VON SHADOW MAN WIRKEN ANDERE ACTION- ADVENTURES WIE HARMLOSE GUTE-NACHT- GESCHICHTEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

des Spiels, den Teddybär des ermordeten Bruders Luke, aushändigt. Mit diesem ist Mike LeRoi in der Lage, zwischen den Welten hin und her zu wechseln. Jede der über 40 aufwendig gestalteten Cut-Szenen enthält ausgedehnte Wortwechsel, die insgesamt über 60 Minuten dauern und immer mehr Licht in die düstere Spielstory bringen.

Gänsehaut-Garantie

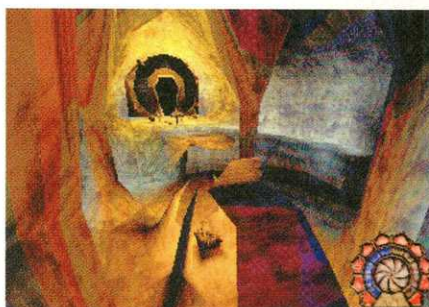
Jeder Abschnitt der normalen Welt, wie z. B. die Katakomben in London oder ein Ghetto in New York, hat ein von kranken Psychopathen und scheußlichen Kreaturen bevölkertes Gegenstück in der Totenwelt. In dieser Umgebung kommen die Fähigkeiten und Voodoo-Kräfte des Shadow Man voll zur Entfaltung. Wo Mike aufgrund seiner Sterblichkeit die Hände gebunden sind, kann sein Alter Ego die zusätzlichen Fähigkeiten nutzen, so hat er bessere Kletterkünste, kann unbegrenzt lange unter Wasser bleiben und auch tiefe Sprünge von Brücken stellen für ihn kein Problem dar. Darüber hinaus stehen dem Shadow Man mächtige Voodoo Waffen zur Bekämpfung der zahlreichen Untoten zur Verfügung. Das Gegenstück zur Desert Eagle stellt dabei die Schattenwaffe dar, durch die die Macht der Schattenmaske geleitet wird. Wird eine der widerlichen Kreaturen im Kampf getroffen, wird sie spektakulär in Stücke gerissen und hinterläßt neben unschönen Flecken auch seine dunkle Seele. Durch das Einsammeln dieser dunklen Seelen erhöht sich die Poweranzeige auf dem Bildschirm, der Protagonist verbessert dadurch seine Fähigkeiten bezüglich der weiteren Waffen und der zu findenden Voodoo-Ge-



Die riesigen Gebäudekomplexe im Spiel werden effektiv ausgeleuchtet.



Manche Stellen des Spiels erinnern an knifflige Passagen von Tomb Raider.



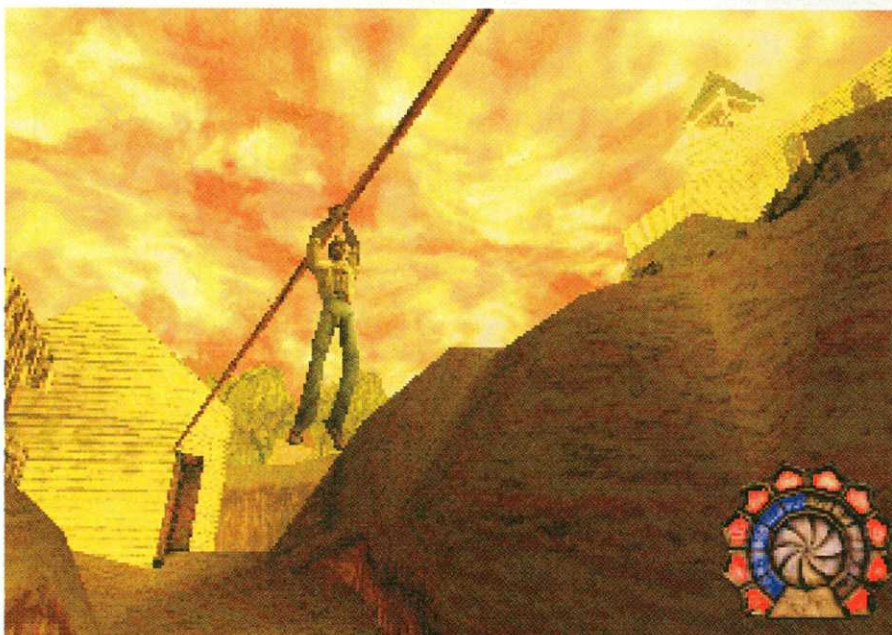
Die herrlichen Lichteffekte sind eines der Markenzeichen von Shadow Man.

genstände. Mit entsprechender Voodoo-Power lassen sich durch das Öffnen von Seelen-Portalen neue Spielabschnitte begehen. Die Marktreue werden von Jaunty, dem Assistenten von Nettie im Reich der Toten, bewacht. Er hat die Aufgabe, die Anspielungen der Voodoo-Priesterin zu erläutern. Betreten Sie einen der Asylum-Levels, erwartet Sie ei-

ner der abartigen Serienkiller und es kommt zum nervenaufreibenden Showdown, in diesen Abschnitten besticht das Spiel durch eine atemberaubende Atmosphäre.

Innovativer Nervenkitzel

Shadow Man präsentiert sich als atmosphärisch dichte Kombination bewährter



An einem Seil hangelt sich der Protagonist über einen gähnenden Abgrund.

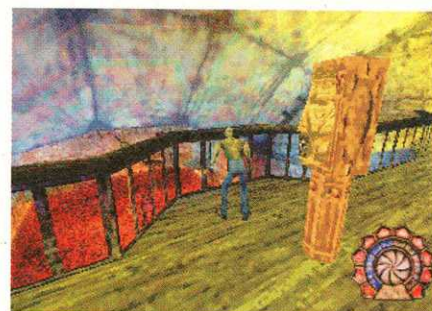


Auf Ihrem einsamen Weg durch die ungemütliche, finstere Welt der Untoten begegnen Ihnen jede Menge seltsamer Kreaturen, die einem Alptraum entsprungen sein könnten.

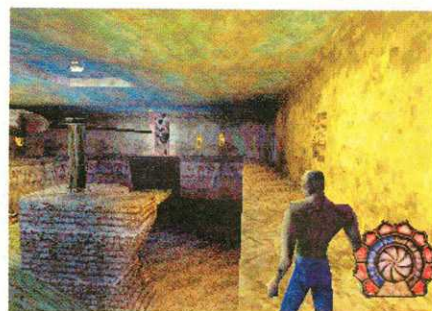
Gameplay-Elemente aus dem Bereich Jump&Run und Action-Adventure und würzt dieses mit deftigen Ballereinslagen und hohem Gore-Faktor. Die zahlreichen, stimmungsvollen Cut-Szenen mit Sprachausgabe, die düstere und ausgefeilte Background-story sowie die beeindruckenden Grafik- und Soundeffekte machen aus Shadow Man ein Spiel, das vom Flair mit Filmschockern wie „Das Schweigen der Lämmer“ oder „Sieben“ mithalten kann. Bemerkenswert sind schon jetzt die innovativen Neuerungen, so kann der Charakter im Spiel mit beiden Händen verschiedene Gegenstände gleichzeitig benutzen. Mike LeRoi leuchtet beispielsweise seine Umgebung mittels einer Fackel aus,

während er gleichzeitig mit einer der zahlreichen Waffen eine der fiesen Kreaturen aus dem Jenseits bekämpft. Der nichtlineare Spielablauf, der es dem Spieler ermöglicht, jederzeit in jeden Level zurückzukehren und bislang verschlossene Abschnitte zu erkunden, verspricht eine hohe Langzeitmotivation und interessante Spielvarianten. Da Shadow Man den Entwicklern zufolge vorrangig von seinen subtilen Horrorspekten lebt, dürfte das Spiel trotz der in der deutschen Version vermutlich nicht mehr enthaltenen Schockeffekte inklusive Blutfontänen und explodierender Körper seinen eindrucksvollen Charakter behalten.

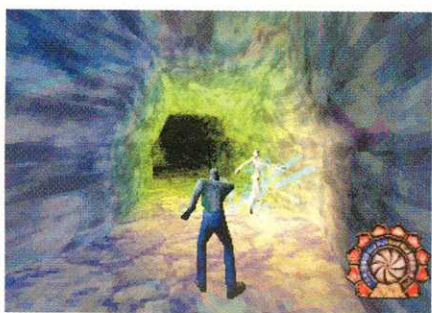
Jens Quentin



Im späteren Verlauf des Spiels kann der Schattenmann problemlos durch die glühende Lava waten, ohne Schaden zu nehmen.



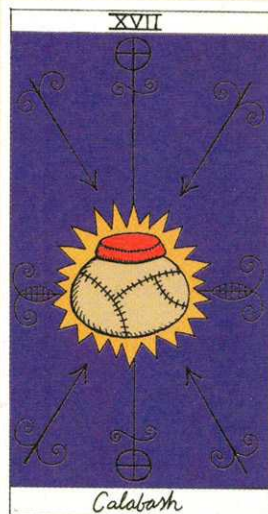
Mit Hilfe des Headtracking wirft Mike LeRoi alias Shadow Man einen Blick auf die seltsamen Konstruktionen.



Den mächtigen Voodoo-Kräften ist dieser Gegner nicht gewachsen.

INFO WIR LASSEN SIE IN DIE KARTEN SCHAUEN

Die Geschichte der düsteren Prophezeiung wird dem Schattenmann mit Hilfe der Tarotkarten verdeutlicht. Einige der geheimnisvollen Symbole verleihen darüber hinaus spezielle Fähigkeiten.



Auf dieser Karte ist eine der mächtigen Voodoo-Waffen abgebildet, die im Spiel Verwendung finden.



Zusammen mit dieser Karte erlangt der rastlose Rächer die Fähigkeit, durch glühende Lavaströme zu waten.



Die wortgewandte Schlange Jaunty steht dem ratlosen Spieler mit Rat und Tat zur Seite.

AN GESPIELT

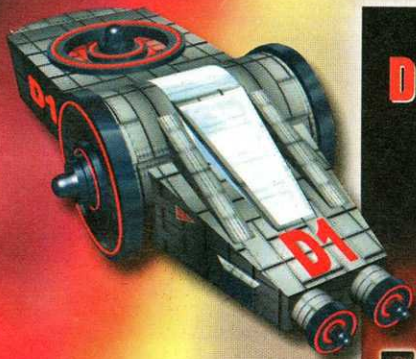
Die beklemmende Atmosphäre des Spiels inklusive riesiger Alptraum-Welten und rücksichtsloser Serienkiller deuten auf ein schaurig-schönes Spielerlebnis für eine ältere Zielgruppe hin. Lara sollte sich darauf vorbereiten, ernsthafte Konkurrenz aus dem Totenreich zu bekommen. Bei diesem düsteren Spielvergnügen mit innovativen Ideen werden zwar zahlreiche untote Kreaturen, aber bestimmt nicht das Gruselflair auf der Strecke bleiben.

Titel	Shadow Man
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	25 Welten
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana UK
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

**„Nur wer weiß, wann er
anzugreifen hat und wann
nicht, wird gewinnen.“**

Sun Tzu



DAS OFFIZIELLE STRATEGIEBUCH

WARZONE 21000



EIDOS

**AB SOFORT
IM HANDEL!**

Dieses explosive Buch zeigt, wie's geht!

Über 500 gestochen scharfe Bilder!

31 Karten für die Kampagnen!

Tips für den Multiplayermodus!

Sie können dieses Lösungsbuch auch direkt bestellen:

RW Merchandising, Industriest. 6-8, D-24589 Nortorf,

Telefon: 0 43 92/84 90 55, Fax: 0 43 92/84 90 56,

e-mail: rwm@rwm.de, Online-Shop: <http://www.rwm.de>



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.de

Rennspiel, 1-4 Spieler, Infogrames

V-RALLY 2

Kurz vor Redaktionsschluß wurden wir von Stéphane Bonazza, dem Produzenten von V-Rally 2, und Franck Giroudon, dem zuständigen Produkt-Manager, besucht. Die Vorabversion des Rennspieles, die sie mitbrachten, ließ erkennen, daß Infogrames im Juni einen Titel veröffentlicht, der das Genre auf den Kopf stellt.

Zu den Spielmodi zählen neben dem Arcade-Modus und dem Zeitfahren auch die V-Rally Trophy und die Rally Championship, in denen es Fahrzeugschäden und Werkstatt-Optionen gibt. Außerdem existiert eine Rally-Schule, in der Sie Führerscheine für neue Fahrzeug-Klassen erwerben. Schon die übersichtlichen Menüs machen deutlich, wie groß die spielerische Bandbreite von V-Rally sein wird: In den Arcade-Rennen gibt es Abkürzungen, im Time-Trial ein transparentes Ghost-Auto und die Rally-Varianten bieten eine große Auswahl an Kursen in verschiedenen Härtegraden. Wer sich hartnäckig durch alle Stages und den Bestzeiten hinterher rollt, wird mit Extrawagen, neuen Spielmodi und weiteren Überraschungen belohnt. Und das ist alles noch steigerungsfähig: Mit dem Track-Editor können Sie in wenigen Schritten Ihre eigenen Championships erstellen und sofort ausprobieren. Dadurch ergibt sich eine unglaubliche Anzahl möglicher Strecken, von denen theoretisch bis zu 250 auf einer Memory-Karte abgespeichert werden können. Auf die Spitze wird das offene Konzept durch das von Stéphane Bonazza ersonnene Punktesystem getrieben. Spiel- und Bestzeiten werden in Punkte umgerechnet, die wiederum einem Paßwort entsprechen. Damit können die kreativen Köpfe der Eden Studios eine weltweite Bestenliste erstellen. Und der

Tausch von mit dem Baukasten erstellten Rallye-Strecken via Memory Card oder Internet läßt eine endlose Spielwelt entstehen.

Rally-Welt

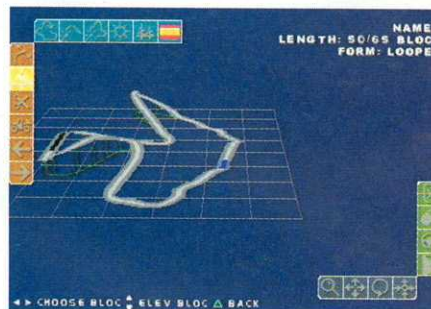
Die V-Rally 2-Welt wird jedoch nur dann mit Leben gefüllt, wenn sich genug Rennspiel-Freunde für diesen Titel von Infogrames entscheiden. Grund genug dafür bieten die überlegene Grafikengine und das intelligente Streckendesign. Die Modelle der Wagen sind ihren Vorbildern bis ins letzte Detail nachempfunden, es wird viele Animationen und Spezialeffekte geben und am Streckenrand erblicken Sie Zuschauer, Pagoden oder Windräder. Doch werden diese Elemente, die mit hoher Professionalität erarbeitet wurden, in eine Welt eingebunden sein, die Sie vergessen läßt, an einem Videospiel teilzunehmen. Durch eine kuppelförmige Textur, die Ihnen einen Him-

ICH HABE ES ALS EHRE EMPFUNDEN, EINER DER ERSTEN ZU SEIN, DIE V-RALLY 2 SPIELEN DURFTEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone



Intelligentes Game-Design: Damit das Abkommen vom Kurs nicht gleich zu Unfällen führt, wurden Auslaufzonen geschaffen, in denen Sie nur an Geschwindigkeit verlieren.



Der Editor ist mit vielen Funktionen ausgestattet und leicht zu bedienen. Anhand des 3D-Gittermodells können Sie gut erkennen, wie die Biegungen, Gefälle und Anstiege Ihrer persönlichen Strecke harmonisieren.

mel vorgaukelt, und dadurch, daß vom Streckenrand aus in jede Richtung bis zum Horizont weitergezeichnet wird, bildet die Grafik ein abgeschlossenes System. So haben Sie nicht den Eindruck, über den Finnland-Kurs, sondern über einen Kurs in Finnland zu brettern. Und wenn Sie aus der Cockpitperspektive einen Überblick miterleben, ziehen Himmel und Erde an Ihnen vorbei, bis der Magen flattert. Zudem haben Sie eine extrem hohe Sicht, was bestimmte Kameraperspek-



Bei Überholvorgängen kommt es zu Situationen, bei denen Sie fast auf der Stoßstange des Kontrahenten aufsitzen. Hier werden die starken Verbesserungen bei der Kollisionsabfrage deutlich.





Vorne gibt es zur Rechten eine Abkürzung. Auch einer der intelligent fahrenden Computerfahrer reißt das Steuer herum und bricht aus dem Pulk aus, um Sekunden gutzumachen.



Dieses Zeittraining findet im winterlichen Finnland statt. Während die Flocken langsam zu Boden schweben, rasen Sie an der Kirche vorbei und hoffen, nicht in sie hineinzuschlittern.

tiven besonders hervorheben. Es gibt mini-males Pop-Up, das aber nicht auffällt, da im Hintergrund Panoramen liegen, die noch mehr Plastizität erzeugen. Und die Geschwindigkeiten, die Sie bei der Jagd über Hügel, durch Kurven oder über lange Geraden erleben, sind irrwitzig. Wenn Sie haarscharf an Mauern, Sträuchern oder anderen Begrenzungen vorbeizischen, werden Sie instinktiv den Kopf einziehen. Nachdem ich im Vier-Spieler-Simultan-Modus eine halbe Stunde den französischen Gästen getrotzt hatte, befand ich mich in einem regelrechten Schleudertrauma!

Spiel-Sucht

Davon zu sprechen, daß im Vergleich zum Vorgänger Verbesserungen vorgenommen worden seien, wird V-Rally 2 nicht gerecht. Das Gameplay eröffnet eine neue Dimension. Steuerung und Fahrverhalten sind so ausgeglichen, daß Sie nur nach groben Fehlern durch die Luft segeln. Beginnt Ihr Wagen zu schwimmen, können Sie ihn gezielt

abfangen und auspendeln. Außerdem gibt es an den Streckenrändern Auslaufzonen und keine harten, unrealistischen Kollisionslinien. Wer von der Piste schlingert, fährt durch Gestrüpp, Matsch oder nimmt ein paar Platanen mit. So wird der europäische Spieler, der sich laut Franck Giroudon dadurch auszeichnet, daß er hohe Anforderungen an Realität und Langzeitmotivation stellt, von V-Rally 2 völlig vereinnahmt. Der Wechsel zwischen engen Gassen, in denen das Geschwindigkeitsempfinden noch heftiger ist, und breiten Kurvenkombinationen mit mehr Raum zum Driften wird noch um unterschiedliche Erhebungsstufen ergänzt. Diese werden durch die fortschrittliche Grafik ermöglicht. Hier haben Sie erstmals das Gefühl, auf einem Gebirgskurs nur durch die Leitplanke vom Abgrund getrennt zu sein. Kurz: Wer bei V-Rally 2 loslegt, sollte den Sicherheitsgurt anlegen, sonst kippt er – vor allem nach stundenlangen Mehrspieler-Turnieren – übermüdet vornüber!

Florian Brich



Die Spielgeschwindigkeit ist so hoch, daß Sie Windräder und Leitungsmasten am Streckenrand erst in der Wiederholung eingehender betrachten können.

ANGESPIELT

V-Rally 2 ist mehr als nur ein Rennspiel. Zum einen ist die Technik brillant, was insbesondere durch die mörderische Geschwindigkeit und den flüssigen Vier-Spieler-Simultan-Modus unterstrichen wird. Die Grafik verkörpert einen europäischen Programmierstil, der sich durch detailgetreue Fahrzeugmodelle und üppige Landschaften auszeichnet. Zum anderen werden die zahllosen Spielmodi, der einzigartige Track-Editor und das geniale Punktesystem dafür sorgen, daß der Begriff Langzeitmotivation neu definiert werden muß. V-Rally 2 ist ein Konzept, dessen Präsentation nur in Gran Turismo einen Konkurrenten findet und dessen Gameplay schon jetzt ungeschlagen ist.

Titel	V-Rally 2
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	tba.
Release	25 Juni '99



Stéphane Bonazza und Franck Giroudon von Eden Studios stellten in der Redaktion eine fortgeschrittene Version von V-Rally 2 vor und waren zu ausgedehnten Multiplayer-Matches bereit.

EINSCHÄTZUNG **SUPER**

Action, 1 Spieler, SCEE

OMEGA BOOST

SCEE legt mit Omega Boost den Turbo ein – in jeder Hinsicht. Der Titel, der von Polyphony Digital – dem Team hinter Gran Turismo – inszeniert wurde, wird voraussichtlich im Juli erscheinen und dann gnadenlos das Action-Genre aufmischen.

Zu Beginn dürfen Sie ein ausgefeiltes Intro bestaunen, in dem die Programmierer mit der Verschmelzung von Filmszenen und Computergrafiken experimentiert haben. Das ist zwar nicht völlig gelungen, doch gegen Ende werden einige Wisch- und Geschwindigkeitseffekte gezeigt, die es so noch nicht auf der PlayStation zu sehen gab. Damit ist auch schon die Richtung für den bombastischen Action-Flug vorgegeben, in dem Sie mit einem Roboter alles aus dem All pusten müssen, was der Grafikchip hergibt. Ihre Route ist vorgegeben, Sie haben die Aufgabe, Raumschiffe, Raketen, Jäger oder gegnerische Roboter in Stücke zu schießen.

Erstklassiges Design

SCEE ist es gelungen, durch die Einbindung einer intelligenten Steuerung zu verhindern, daß das Gameplay ins Monotone abdriftet. Ob-

wohl Sie linear von einem Stahlmonster zum nächsten zischen, bleiben die Weltraum-Gefechte spannend und fair. Die Schwachpunkte der Feinde werden automatisch markiert, sobald Sie mit der Zielvorrichtung über diese gestreift sind. So können Sie auch bei Höchstgeschwindigkeit ein ganzes Bündel Lenkraketen

OMEGA BOOST IST EIN ACTIONRAUSCH DER ERSTEN KATEGORIE, DER SIE NICHT ZUR RUHE KOMMEN LÄSST.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

ins Ziel bringen. Der Boost-Antrieb in Verbindung mit dem Analog-Controller erlaubt es Ihnen, sogar durch den dicksten Geschosshagel ohne große Energieverluste hindurchzutau-

chen. Überdies erweisen sich bei den Duellen mit feindlichen Mechs der 3D-Kompaß und die Scan-Taste, die Sie automatisch auf die Bedrohung ausrichtet, als unerläßliche Hilfen. Neben der überirdischen Grafik fesseln auch unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, die Möglichkeit, die Zonen und Bosse einzeln anzufliegen, und die abschließende Bewertung Ihrer Pilotenfähigkeit. Von letzterer hängt übrigens ab, ob Sie den nächsten Level mit zusätzlicher Boost-Power beginnen.

Grafik-Genuß

Mit Omega Boost sind die Zeiten vorbei, in denen Roboter-Fans von dem mageren Krazy Ivan enttäuscht wurden. SCEE hat den Titel blitzschnell und technisch makellos gestaltet. Die Bilder sprechen Bände: Ruhephasen – d.h. nur zehn Jäger im Anflug – sind selten! Die Endgegner sind riesig und belegen oft ein



Diese Weltraum-Festung wehrt sich mit roten Laserringen, denen Sie nur durch kunstvolle Flugmanöver ausweichen können.



Sie müssen mit dem Fadenkreuz nur über den feindlichen Jäger streifen – die Raketen-Fadenkreuze werden automatisch gesetzt.



Ist die Boost-Leiste aufgeladen, erfährt Ihre Kampfmaschine eine Leistungssteigerung, die durch einen Lichtblitz angezeigt wird.



Wenn eine ganze Batterie Raketen ihr Ziel erreicht, scheint das Raumschiff in einer Explosionswolke dahinzuschmelzen. Die Feuersbrunst pixelt nur in Ihrer direkten Nähe leicht auf.

Mehrfaches der Bildschirmbreite. Unter anderem werden Sie um ein Stahlgerüst, einen futuristischen Tarnkappenbomber oder eine gigantische Minenmaschine herum bewegt. Flankierend die augenfälligsten Technik-Leistungen: Mehrfach-Explosionen in der Entfernung sehen wie in einem Film aus, da sie ineinander übergehen und weich gezeichnet werden. Pixel sehen Sie nur, wenn sich der Feuerball direkt vor Ihrem Cockpit entwickelt. Das Spiel erzeugt eine Atmosphäre, die einem Anime gleichkommt. Neben dem hervorragenden Design der Konstruktionen und Gegner wirken die wahnwitzigen Effekte. Wenn Sie über den Wüstenplaneten zischen und die Gegner aus dem Boden hervorschießen, haben Sie das Gefühl, den Sand zwischen Ihren Zähnen zu spüren. Und nebenbei tobt noch ein Gewitter! Auch Funkenflug und Trümmerregen in dieser Quantität habe ich bis jetzt noch nicht gesehen. Das Star Wars-Feeling, das sich zwangsläufig einstellt, wird unterstrichen durch die sirrenden Soundeffekte der Geschützbatterien. Daß Omega Boost bei der grandiosen Geschwindigkeit flüssig läuft, ist ein Geniestreich! Polyphony Digital beherrschen die PlayStation immer besser. Ein Werk, das jeder Action-Fan sehen muß!

Florian Brich



In das minutenlange Intro wurden meisterliche Effekte eingebunden. So sollte die Spielgrafik auf der PlayStation 2 aussehen!



Ein feindlicher Roboter auf Kollisionskurs. Selbst wenn Sie mit ihm zusammenstoßen, bleiben Polygonfehler aus.

ANGESPIELT

Nach den ersten Angriffswellen hatte ich Zweifel, ob das Gameplay nicht im digitalen Disco-Fieber untergeht. Doch die Auto-Lock-Funktion, der 3D-Kompaß und die Zentrierungstaste garantieren, daß der Spielspaß bei Omega Boost auf Maximalschub bleibt. Wenn Sie sich mit der Steuerung des Roboters vertraut gemacht haben, merken Sie, wieviel Handlungsfreiheit Ihnen der Titel ermöglicht. Nur Polyphony Digital scheinen derzeit so viel Grafik- und Effekt-Power fehlerfrei auf der PlayStation fahren zu können.

Titel	Omega Boost
Genre	Action
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	9
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Polyphony Digital
USK-Freigabe	tba.
Release	23. Juli '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT OMEGA BOOST

PLAYSTATION ZONE 06/99

Gratis

EMP

... more
than games



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

**Jetzt Katalog
anfordern:**

**(05 91)
9143 11**

Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailto:mailbox@emp.de

Ja! Ich möchte kostenlos den EMP Katalog!
EMP · Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort:
"playStation Zone"



Action-Adventure, 1 Spieler, Eidos

SABOTEUR

Als es noch keine CD-ROMs gab und selbst Diskettenlaufwerke noch nicht zur Grundausstattung eines jeden Heimcomputers gehörten, wurde auf 8-Bit-Geräten schon eifrig Sabotage betrieben. Die Zeiten und die Ansprüche haben sich geändert – die treibende Kraft hinter dem zeitgemäßen Update hingegen ist immer noch die gleiche wie anno dazumal: Im Auftrag von Eidos werkeln die in England ansässigen Programmierer von Tigon Software an einem Action-Adventure mit Ninja-Touch und einem ungewöhnlichen Helfershelfer.

Der Firmengründer Nick Wilson ist ein absoluter Routinier der Branche und arbeitet schon seit 1982 an den diversesten Videospielen. Tigon Software selbst gibt es zwar erst seit 1996, aber das Kernteam war schon für verschiedene andere Games verantwortlich, darunter Space Hulk, Strikefleet und The Train von EA und – natürlich – die ursprünglichen Versionen von Saboteur. Satt zwei Jahre ist eine Crew von 14 Leuten nun schon mit der Arbeit für dieses Projekt beschäftigt, wobei allein schon die Auslotung der technischen Möglichkeiten ein Jahr Zeit verschlungen hat. War der Saboteur Ende der 80er Jahre noch unterwegs, um eine Computerdiskette zu stehlen, ist der Plot diesmal schon ernster und bitterer – es geht



unverbindl. Preisempf.

DM 49,99

P-117 DUAL IMPACT GAMEPAD

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

SV-1128 DEXDRIVE PSX

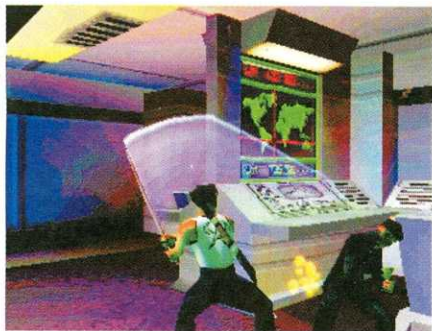
- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Praktisch unbegrenzte Speicherkapazität
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News-Groups



unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Der Effekt beim Schwingen des Samurai-Schwertes macht einen sehr guten Eindruck.



Ein Saboteur im Wandel der Zeit: Links in einer Impression vom Sinclair Spectrum, rechts in der PlayStation-Version, die natürlich ungleich beeindruckender wirkt.



um Rache, um blutige Rache, um genau zu sein. Im Mittelpunkt des Geschehens steht der Ninjitsu-Novize Shin Lenaga, der den Komplex der ominösen G.E.N.E.-Gesellschaft infiltrieren will, um dort sein Schwesterherz Amy zu befreien, die von den schlimmen Fingern gekidnappt wurde. Zudem will er die Brut abschlachten und somit den Tod seines Opas Yuro rächen – in der einführenden Introsequenz wurde nämlich nicht nur seine Schwester entführt, sondern

von G.E.N.E. – passend zum Namen – ob- skure Genversuche durchführen, traditionel- le, japanische Gärten und eine Mondbasis. Dabei wird der Actionaspekt ganz klar das Geschehen dominieren, denn insgesamt 30 verschiedene Feinde, darunter zehn Mittel-

und Endgegner, müssen vom Protagonisten und seinem Sidekick – dem Hund Shiro – be- zwungen werden. Das mächtige Samurai- Schwert, welches Ihnen zur Verfügung steht, ist dabei die Hauptwaffe, mit der Sie die Ninjas und sonstigen Kontrahenten

INFO MEIN PARTNER MIT DER KALTEN SCHNAUZE



Der Hund Shiro ist eine wertvolle Stütze für den Protagonisten. Ob man ihn als Belohnung für seine Dienste ausführen muß, steht derzeit noch nicht fest.

Damit Shin eine faire Chance gegen die feindliche Übermacht hat, hat man ihm einen Partner zur Seite gestellt – den Hund Shiro. Dieser stellt eine nicht zu unterschätzende Hilfe für den jungen Hel- den dar. Naturgemäß verfügen die Vierbeiner über einen wesentlich besseren Gehör- und Geruchs- sinn als wir Menschen – diese Gabe wird im Spiel geschickt eingesetzt. Sobald Shiro Gegner wittert oder sie bereits frühzeitig hört, knurrt er und schaut in die entsprechende Richtung. Auch wird es möglich sein, den Hund gezielt auf die gegnerische Meute zu hetzen, die zumeist in großen Grup- pen auf Shin losgeht. Töten – und selbst getötet werden – kann der ungewöhnliche Partner zwar

nicht, aber er sorgt für eine willkommene Ablen- kung und kann durch seine Attacken die Angreifer herrlich aus dem Konzept bringen. Nicht nur in den Kampfeinlagen ist der treue Begleiter nüt- zlich – auch für die Lösung einiger Kopfnüsse kann und muß man ihn einsetzen. So wird man des Öf- teren verschlossene Türen vorfinden. Schaut man sich nun etwas genauer in der Gegend um, wird man vielleicht kleine Vorsprünge oder Nischen entdecken, durch die man Shiro hindurch- schicken kann. Und wer weiß? Vielleicht verbirgt sich ja auf der anderen Seite der passende Schlüssel oder eventuell sogar ein Schalter, mit dem die Tür geöffnet werden kann...

DURCH DEN ANSATZ, EINEN HUND ALS PART- NER EINZUSETZEN, VERSPRÜHT SABOTEUR EINE FRISCHE INNOVA- TIONSBRISE.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

auch sein Großvater von den G.E.N.E.- Schergen umgebracht. Es zeigt sich dabei deutlich, welch krankes Denken kriminelle Gehirne an den Tag legen, denn diese bei- den Taten sollten dazu dienen, Shin in die Dienste von G.E.N.E zu bringen.

Ich will Rache

Bevor die finale Konfrontation erreicht wird, hat Shin über 20 große Levels zu überste- hen, die in fünf verschiedenen Locations an- gesiedelt sind. Ausgangspunkt wird die Stadt Tokio sein, danach führt der Weg zur Vulkaninsel Devils Rock, in ein unterirdi- sches Labor, in dem die Wissenschaftler



P-119 MULTIPLAYER ADAPTER

- Mehrspieler-Adapter für Sony PlayStation™
- Verbindet bis zu vier Spiele-Controller mit der Konsole
- Kompatibel mit allen Mehrspieler-Programmen

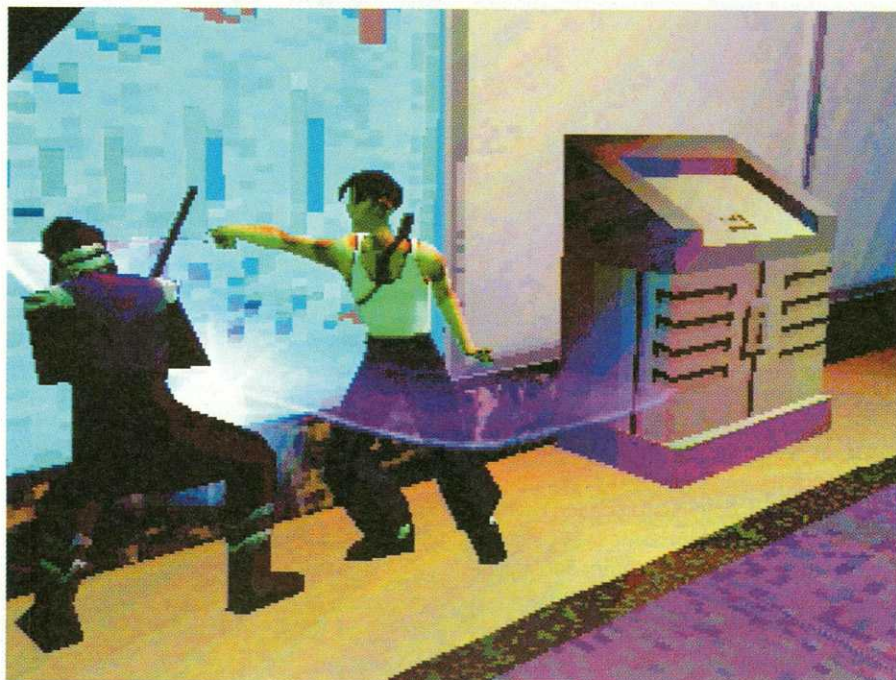
unverbindl. Preisempf.

DM 49,99

INTERACT

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

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Dank der leichtgängigen Steuerung kann man sich voll und ganz auf das Vermöbeln der Ninjas und anderen Feinde konzentrieren – Knoten in den Fingern wird man sich dabei nicht holen.

gehörig aufmischen können. Ihre volle Effektivität entfacht diese aber nur im Nahkampf, daher gehören auch Dolche zu Ihrer

WIRD DAS GAMEPLAY BIS ZUM RELEASE NICHT SABOTIERT, STEHT EINE RASSIGE, FLOTTE ACTIONORGIE AN.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

Kampfausrüstung, die aus einiger – und sicherer – Entfernung auf die feindliche Horde geworfen werden können. Kommt es doch mal zum Infight, können Sie durch Tritte und diverse Grifftechniken ebenfalls zum Erfolg kommen. Die Steuerung gestaltet sich dabei herrlich intuitiv und lässt sogar Einsteiger schnell ins Spiel kommen. Diese gute Kontrolle ist auch nötig, denn Shin kommt sehr agil und kernig daher und wird zahlreiche Aktionen in seinem Repertoire haben.

Sportliches Kerlchen

Neben seiner ausgezeichneten Schwertbeherrschung und seinen fortgeschrittenen Kampftechniken ist Shin in der Lage, extrem



Shin am Boden und umringt von gleich drei Gegnern – unser Protagonist sollte schnell wieder auf die Beine kommen.

weit und gezielt zu springen – so etwa über bedrohlich hohe Mauern. Ist ein Hindernis auf diese Art und Weise dann doch mal nicht zu überwinden, kommt eine weitere Fähigkeit ins Spiel – er ist nämlich auch ein ausgezeichneter Klettermaxe. Die bereits erwähnten Grifftechniken müssen darüber hinaus explizit eingesetzt werden – so etwa, um einige Feinde überhaupt bezwingen zu können. Eine besondere Bedeutung kommt im weiteren Verlauf dem Hund Shiro zu – Details hierzu finden Sie im Extrakasten.

Gut, aber nicht spektakulär...

...wirkt bislang die Grafik von Saboteur. Einige Lichteffekte und die teils recht detaillierten Örtlichkeiten wissen zwar schon durchaus zu gefallen, aber generell wirkt die Optik noch etwas altbacken. Speziell die dezent polygonarmen Charaktere können in dieser Form noch nicht hundertprozentig überzeugen. Gerade in diesem Punkt wird bis zur finalen Version, die im dritten Quartal releast werden soll, aber noch einiges passieren und auch bei der restlichen Technik wird man dezentes Feintuning vornehmen. Eines versprechen die Entwickler in jedem Fall: Das Game soll bei konstanten 25 Bildern pro Sekunde ablaufen und dadurch jederzeit – selbst bei immensem Gegneraufkommen – herrlich flüssig ablaufen. Dieses Ziel soll durch ein aufwendiges Komprimierungsverfahren erreicht werden. Eine weitere Technik, die Tigon Software anwenden wird, ist das permanente Nachladen von der CD – hierdurch soll eine größere Spielwelt ermöglicht werden. Da Saboteur in erster Linie als PC-Titel konzipiert wurde, wäre ohne diese Kniffe eine PlayStation-Umsetzung nicht möglich gewesen.

Marco Marzinkowski



Die Chancengleichheit ist im Ungleichgewicht, zumeist wird Shin von mehreren Leuten gleichzeitig angegriffen.



In dieser Einstellung wirkt es fast, als würde der Held mit einem Lichtschwert aus Star Wars kämpfen – ein gelungener Effekt.



Obwohl das Geschehen extrem actionbetont ist, sollen kleinere Rätsel eingestreut werden und so für Abwechslung sorgen.

ANGESPIELT

Eidos scheint ein sicheres Gespür für Hits zu haben. Auch das fernöstlich angehauchte Saboteur dürfte zum Chart-Stürmer werden. Das intuitive Gameplay, der interessante Partner und die zwar simple, aber durchdachte Steuerung machen es möglich. Lässt man der Grafik bis zum Release noch den nötigen Feinschliff angedeihen, ist unser Gütesiegel in absoluter Reichweite.

Titel	Saboteur
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	5 Gebiete
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Tigon Software
USK-Freigabe	tba.
Release	3. Quartal '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

DIE LEIDENSCHAFT. DER RUHM. DER FUSSBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

OFFIZIELLES VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Schon der Name verspricht die Leidenschaft und das Flair europäischen Spitzenfußballs. Und nun gibt Ihnen UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 für PlayStation und PC CD-ROM die Möglichkeit, jeden spannenden Augenblick bis hin zum Herzschlagfinale zu genießen.

- Das Offizielle Videospiel der UEFA CHAMPIONS LEAGUE-Saison 1998/99. Mit den original Mannschaften, Spielernamen, Logos und Sponsoren der Saison
- Enthält alle früheren Gewinner des Wettbewerbs von den Anfängen im Europapokal der Landesmeister bis hin zum aktuellen Wettbewerbsmodus

- Mehrere Spielmodi inklusive UEFA CHAMPIONS LEAGUE, Freundschaftsspiel, eigener Turniere und einzigartiger CHAMPIONS LEAGUE-Szenarien
- Erleben Sie die einmalige Atmosphäre in den faszinierendsten Stadien Europas
- Echtzeit-Kommentar zu den rasanten Spielszenen
- Realistische Spielerdarstellung durch hochauflösende Grafik und detaillierte Motion-Capture-Animationen
- Aktuelle Statistiken der Saison 1998/99, präsentiert im hochklassigen Stil der UEFA-Fernsehberichterstattung

DAS SPIEL.



Silicon
Dreams

www.eidos.de

EIDOS
INTERACTIVE

Alle Namen, Abbildungen ebenso wie Vereinsnamen und Logos (Vereinswappen) sind Eigentum der entsprechenden Vereine. Die UEFA trägt keine Verantwortung für unautorisiertes Kopieren von Vereinsnamen oder Logos durch Dritte. Alle UEFA-Logos und die Bezeichnung "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sind registrierte Handelsnamen. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA darf keiner der Handelsnamen reproduziert werden. Alle UEFA-Rechte sind vorbehalten. Publikation durch Eidos Interactive Ltd. © & Entwicklung durch Silicon Dreams Studio Ltd 1999. Das Symbol "PC" und "PlayStation" sind geschützte Markennamen der Sony Computer Entertainment Inc.

Rennspiel, 1-4 Spieler, SCEE

SPEED FREAKS

Vor zwei Ausgaben hatten wir Speed Freaks noch unter dem Titel Wheel Nuts gepreviewt. Die mittlerweile eingetroffene, erste spielbare Version des FunRacers konnte unsere hohen Erwartungen glücklicherweise erfüllen!

Falls Sie sich schon immer einen würdigen Mario-Kart-Konkurrenten für Ihre PlayStation gewünscht haben, sollten Sie sich dieses Projekt von Funcom unbedingt vormerken. Apropos Projekt: „Project SDR“ war der ursprüngliche Arbeitstitel des Spiels, so daß Sie

diese drei Buchstaben immer wieder im Spiel finden werden. Nach „Wheel Nuts“ wurde nun als endgültiger (?) Titel „Speed Freaks“ gewählt. Genau wie bei Nintendos Multiplayer-Kultspiel heizen hier Cartoon-Figuren auf Karts über knallbunte Rennstrecken und beharken sich dabei mit Extrawaffen aller Art.

Der kopierte Klassiker

Dabei wurde der Ideenklau bei Super Mario Kart hier ebenso erfolgreich wie charmant betrieben. Die insgesamt neun Fahrer wirken ebenso liebevoll durchdesignt wie die knallbunten Strecken. Die Kurse bilden drei Ligen, bei denen ein Gesamtsieg jeweils der Schlüssel zu einem der drei versteckten Fahrer ist. Zwar ver-

teilen sich die zwölf Strecken auf vier grafische Themen, doch stellt jede von ihnen schon fast

ein kleines Kunstwerk dar, dem man die Feinarbeit an allen Ecken und Enden ansieht. Die Kurse sind voll mit schmückenden Objekten am Streckenrand, animierte Windmühlen

oder riesige Piratenschiffe verleihen den Kurven und Geraden Charakter. Der unübersehbare Ideenklau wurde nicht nur bei Nintendo betrieben, auch Rares Genre-Kollege Diddy Kong Racing mußte immer wieder als Fundgrube herhalten und selbst vor Segas Arcade-Rennspielen machte man nicht halt – das Riesenrad kennt der Fan schon aus Virtua Racing, die Fahrt unter einer schwingenden Schiffschaukel hindurch ist direkt aus Daytona USA 2 entlie-

GUT GEKLAUT IST HALB GEWONNEN – BEI SPEED FREAKS STIMMT DIE ANDERE HÄLFTE AUCH!

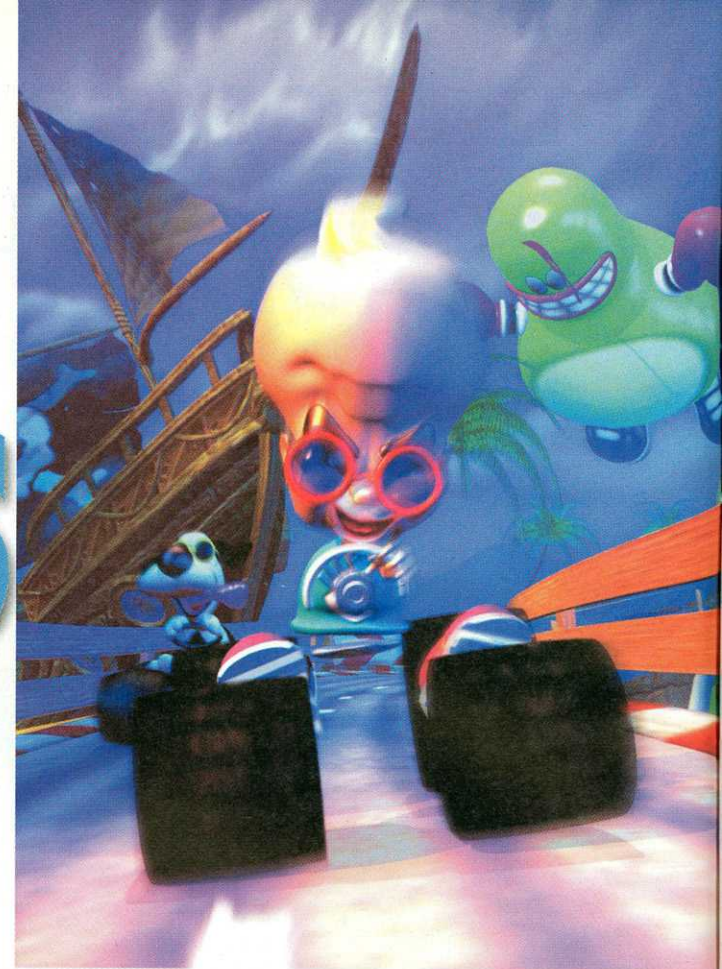
Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone



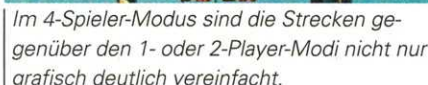
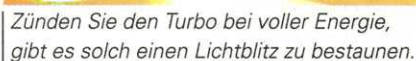
Zahlreiche Objekte am Streckenrand zeichnen die liebevoll designten Strecken aus.



Der Head-To-Head-Modus für zwei Spieler ist gut spielbar, bietet jedoch aufgrund des größeren Rechenaufwands keine CPU-Gegner.



Der komplett in 3D modellierte Character-Select-Raum des Tournament-Modus ist optisch ungewohnt aufwendig geraten.



Vier Räder und ein Lenkrad...

**DIE TECHNISCHE EXTRA-
KLASSE DER GRAFIK-
ENGINE ZEIGT SICH IN DER
SCHIER ENDLOSEN
SICHTWEITE.**

ner zum Platzen bringt. Die anderen Extras bieten die Genre-typischen Waffen wie Raketen, Dreifach-Raketen, Lenkraketen oder Schleimpfützen zum Stoppen der Hintermänner. Optisch besonders gelungen ist die Elektroschock-Attacke, die einen bunten Lichtkreis über die Strecke vor Ihnen jagt und das Unsichtbarkeits-Extra, das mit einem tollen Effekt präsentiert wird. Ergattern können Sie die Ex-

ANGESPIELT SPEED FREAKS

PLAYSTATION ZONE 06/99

① **0180/522 5300**
0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555

③ Internet: <http://www.gameit.de>

④ email: info@gameit.com

⑤ T-Online: *Gameit#

⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Die unten genannten Preise für die deutsche Version sind Listenpreise.
 • Der Preis für eine **glatte** Vorräte-Speise (das sind die meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim
 besteller ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung
 versandt. Bei den Preisen für die englische Version sind die Preise für die englische
 können, ein Spiel noch bei Vorbestellung oder schriftlich Bestellen, dann wird es
 telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin
 besteht, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt.

• **Der Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz**
 • **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
 • **Nachnahmeversand:** DM 99,- + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
 bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei
 • **Vorkasse / Scheck:** DM 4,99 ab DM 180,- frei,
 bei Konsolenartikeln: ab 49,99 Warenwert frei

Preise Stand 13.4.99
N = Neu! * = noch nicht verfügbar am 13.4.
P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Gemeinnützige A 6601 Jungbühel Tel. 05676/82370

Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 056/6/83/2
Versand erfolgt mit österreichischer Post

und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

360°	84	99	Hugo 2	89
21st Element	84	99	50's Pro Platinum	89
Abe's Odyssey	84	99	50's Pro P/8	89
Abe's Odyssey 2	84	99	International	89
Acta Pool	84	99	P Track & Field	49
Acta NFL Hockey '99	84	99	World NetFL 99	49
Acta NFL Soccer	84	99	KNO	49
Adidas Powersoccer	84	99	Just Wooden	49
Akui	84	99	KNO	49
Ali Combat Plat.	84	99	Legend of Kain: Soul Reaver	49
Alien Resurrection	84	99	Leinings	49
Alien Triology	84	99	N Libero Grand	49
Alien Triology 3	84	99	Live Wire	49
Alundra	84	99	Lost World Plat.	49
Apocalypse	84	99	P Lucky Luke	89
Apocalypse 2	84	99	Marvel Super Heroes	89
Atlantis	84	99	VS Street Fighters	89
Attack of the Saurman	84	99	MDK	89
Attack of the Saurman 2	84	99	Medieval	89
Movie	84	99	Mezuman 8	89
Baphomet's Fluch 2	84	99	Megaman Legends	79
Baphomet's Robin	84	99	Megaman X3	79
Beast Wars	84	99	Mega Gold*	79
Beast Wars 2	84	99	Mickey's World	49
Beast Wars 3	84	99	Moto Machines V3	49
Beast Wars 4	84	99	Miss, Impossible*	49
Beast Wars 5	84	99	Monkey Hero	49
Beast Wars 6	84	99	Monopoly	49
Beast Wars 7	84	99	Monopoly 2	49
Beast Wars 8	84	99	Moto Racer Plat.*	49
Beast Wars 9	84	99	Moto Racer 2	49
Beast Wars 10	84	99	Nascar 99	49
Beast Wars 11	84	99	NBA Live 99	49
Beast Wars 12	84	99	NBA Live 99 2	49
Beast Wars 13	84	99	NBA Live 99 3	49
Beast Wars 14	84	99	NBA Live 99 4	49
Beast Wars 15	84	99	NBA Live 99 5	49
Beast Wars 16	84	99	NBA Live 99 6	49
Beast Wars 17	84	99	NBA Live 99 7	49
Beast Wars 18	84	99	NBA Live 99 8	49
Beast Wars 19	84	99	NBA Live 99 9	49
Beast Wars 20	84	99	NBA Live 99 10	49
Beast Wars 21	84	99	NBA Live 99 11	49
Beast Wars 22	84	99	NBA Live 99 12	49
Beast Wars 23	84	99	NBA Live 99 13	49
Beast Wars 24	84	99	NBA Live 99 14	49
Beast Wars 25	84	99	NBA Live 99 15	49
Beast Wars 26	84	99	NBA Live 99 16	49
Beast Wars 27	84	99	NBA Live 99 17	49
Beast Wars 28	84	99	NBA Live 99 18	49
Beast Wars 29	84	99	NBA Live 99 19	49
Beast Wars 30	84	99	NBA Live 99 20	49
Beast Wars 31	84	99	NBA Live 99 21	49
Beast Wars 32	84	99	NBA Live 99 22	49
Beast Wars 33	84	99	NBA Live 99 23	49
Beast Wars 34	84	99	NBA Live 99 24	49
Beast Wars 35	84	99	NBA Live 99 25	49
Beast Wars 36	84	99	NBA Live 99 26	49
Beast Wars 37	84	99	NBA Live 99 27	49
Beast Wars 38	84	99	NBA Live 99 28	49
Beast Wars 39	84	99	NBA Live 99 29	49
Beast Wars 40	84	99	NBA Live 99 30	49
Beast Wars 41	84	99	NBA Live 99 31	49
Beast Wars 42	84	99	NBA Live 99 32	49
Beast Wars 43	84	99	NBA Live 99 33	49
Beast Wars 44	84	99	NBA Live 99 34	49
Beast Wars 45	84	99	NBA Live 99 35	49
Beast Wars 46	84	99	NBA Live 99 36	49
Beast Wars 47	84	99	NBA Live 99 37	49
Beast Wars 48	84	99	NBA Live 99 38	49
Beast Wars 49	84	99	NBA Live 99 39	49
Beast Wars 50	84	99	NBA Live 99 40	49
Beast Wars 51	84	99	NBA Live 99 41	49
Beast Wars 52	84	99	NBA Live 99 42	49
Beast Wars 53	84	99	NBA Live 99 43	49
Beast Wars 54	84			

Hotlines	
Konsolen-Spiele:	NHL Ice Hack 99* 79
0190 / 873 268 24	NHL Hockey 99 79
PC-Spiele:	Ninja 79
0190 / 873 268 25	Paradise 79
Computer:	Pandemonium 79
0190 / 882 419 33	Parasol 79
Internet:	Path of the Snowball 79
0190 / 882 418 84	Player Manager 79
täglich von 11–24 Uhr	Playa 20 Beyond 79
3,63 DM / Min.	Point Blank 79
	Pool Hustler* 79
	Populous 79
	Porsche Challenge 79
	Pro Golf 79
	Psychic 79
	Pulse (Depth) 79
	Quake Street Soccer* 79
	Reign of the Monarchs 79
	R-Type 79
	Racing Simul. 2 79
	Raiden 79
	Raiden 2 79
	Raiden 3 79
	Raiden 4 79
	Raiden 5 79
	Raiden 6 79
	Raiden 7 79
	Raiden 8 79
	Raiden 9 79
	Raiden 10 79
	Raiden 11 79
	Raiden 12 79
	Raiden 13 79
	Raiden 14 79
	Raiden 15 79
	Raiden 16 79
	Raiden 17 79
	Raiden 18 79
	Raiden 19 79
	Raiden 20 79
	Raiden 21 79
	Raiden 22 79
	Raiden 23 79
	Raiden 24 79
	Raiden 25 79
	Raiden 26 79
	Raiden 27 79
	Raiden 28 79
	Raiden 29 79
	Raiden 30 79
	Raiden 31 79
	Raiden 32 79
	Raiden 33 79
	Raiden 34 79
	Raiden 35 79
	Raiden 36 79
	Raiden 37 79
	Raiden 38 79
	Raiden 39 79
	Raiden 40 79
	Raiden 41 79
	Raiden 42 79
	Raiden 43 79
	Raiden 44 79
	Raiden 45 79
	Raiden 46 79
	Raiden 47 79
	Raiden 48 79
	Raiden 49 79
	Raiden 50 79
	Raiden 51 79
	Raiden 52 79
	Raiden 53 79
	Raiden 54 79
	Raiden 55 79
	Raiden 56 79
	Raiden 57 79
	Raiden 58 79
	Raiden 59 79
	Raiden 60 79
	Raiden 61 79
	Raiden 62 79
	Raiden 63 79
	Raiden 64 79
	Raiden 65 79
	Raiden 66 79
	Raiden 67 79
	Raiden 68 79
	Raiden 69 79
	Raiden 70 79
	Raiden 71 79
	Raiden 72 79
	Raiden 73 79
	Raiden 74 79
	Raiden 75 79
	Raiden 76 79
	Raiden 77 79
	Raiden 78 79
	Raiden 79 79
	Raiden 80 79
	Raiden 81 79
	Raiden 82 79
	Raiden 83 79
	Raiden 84 79
	Raiden 85 79
	Raiden 86 79
	Raiden 87 79
	Raiden 88 79
	Raiden 89 79
	Raiden 90 79
	Raiden 91 79
	Raiden 92 79
	Raiden 93 79
	Raiden 94 79
	Raiden 95 79
	Raiden 96 79
	Raiden 97 79
	Raiden 98 79
	Raiden 99 79
	Raiden 100 79

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!

[illegible]

Dungen Keeper 2	82,99	Supercross feat.	
Earthworm Jim 3D	82,99	Jeremy M. Maxtor	49,99
Flora & Snowflake	82,99	Streitkräfte Alpha 3	84,99
Fifa 99	84,99	Super Pang Coil	84,99
Fidel Siehe Pulse!		Super Pocket Fight	84,99
Formel 1 98	79,99	Tal	109,99
Freemove	84,99	Tekken 2 Platin.	
G.Police*	49,99	Tekken 3	
G.Police 2*	49,99	Test Drive 5	84,99
Hostile Deep over	79,99	Test Drive 4 x 4	84,99
Hostile the Shell	79,99	The unholy War*	84,99
Global Domination	84,99	Theme Hospital	84,99
Glover	84,99	Teen 99	84,99
Grand Turismo	84,99	Toca Platinum	84,99
Grandstream saga*	79,99	Toca Raider 1	84,99
Grand Theft Auto	49,99	Toca Raider 2	84,99
Guardian Crusade*	84,99	Toca Raider 3	84,99
Guilty Indictment	84,99	Tomb	84,99
Hard Edge*	79,99	Tomb Makinen	84,99
Hardball 6	84,99	Treasures of the Deep	84,99
Heart of Darkness	89,99	Triple Play Baseball	89,99

Vorkasse nur noch DM 4,- frei
alle Versandordern frei

incl. Versand

Unsere

Bugs Bunny*	92,99
Bust a Move 4	67,99
C & C 1	49,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver*	89,99
F1 98	79,99
Heart of Darkness*	89,99
Hugo 2*	84,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager	84,99

N64 + Mario	249 99
Controller grau	57 99
Controller Pak	44 99
Controller bund	57 99
Controller Mad Catz	54 99
Expansion Pak	67 99
Gamebuster	89 99
Lenkrad m. Rumbel	104 99
Memory Card 1MB	19 99
dto. farbig	19 99
PowerFlash	84 99
RF-Set (Nintendo)	49 99
RF-Unit	29 99
RGB Kabel	16 99
Rumble Pack (Nint)	39 99
Rumble Pack +	
256 K Memory C.	29 99
Verlängerungskabel	19 99

Der gewerbliche Import der Dreamcast ist leider illegal. Wir halten es nicht für vertretbar, ein Gerät zu verkaufen, bei dem es sehr zweifelhaft ist, ob Software- und Ersatzteilversorgung sichergestellt sind. Zufriedene Kunden sind **unser** wichtiger als eine schnelle Mark.

Zum 9.9.99 werden wir die deutsche Dreamcast zu traumhaften Konditionen liefern.

Game IT! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender
wurde häufiger als Einkaufsquelle
angegeben!
Yeeehaaa!!!!

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & -54)
Fragen Sie nach unseren

Partnerschaftsmodell!
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
FAX 030 64 11 11 11 000000000000

JE Games
EKZ „Das Ziel“ · 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
47441 Moers

64283 Darmstadt
SCREAMAX Interactive
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

Schlünkengasse 4 - 06251/581564
66953 Pirmasens
 Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
 Rheinstr. 12 - 06323/667479

Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
 Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
 Marktstr. 22 - 07274/778045

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 - Neu ab 1.6.99
89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/4876-0
95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz



Das Piratenschiff ist nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern dient als Abkürzung.

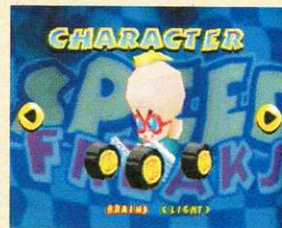
tras an Kisten, die über die ganze Strecke verstreut sind und immer wieder auftauchen. Entweder einzelne Turbo-Symbole oder das Extra für volle Turbo-Power füllen den entsprechenden Energiebalken Ihres Fahrers auf, durch den Sie kurzfristig den Nachbrenner einschalten können.

Technik der Extraklasse

Durch die hervorragende Grafikengine kommen die aufwendig gestalteten Rennstrecken erst richtig zur Geltung. Das Pop-Up ist minimal und spätestens wenn Sie ohne erkennbaren Grafikaufbau unter der riesigen Kuppel eines überdachten Stadions herumrasen, wird Ihnen die technische Extraklasse von Speed Freaks bewußt. Auch die stets überzeugende Frame-rate und die hervorragend spielbaren Splitscreen-Modi für zwei bis vier Spieler bestätigen diesen Eindruck. Die sehr guten Effekte beim Einsatz einiger Extrawaffen sind nur noch das Tüpfelchen auf dem „i“. Das Fahrverhalten der Karts ist zwar nicht gerade realistisch, bietet aber genügend Anspruch, um Speed Freaks nicht zum Actionspiel mit Rennspiel-Hülle verkommen zu lassen. Gerade im Multiplayermodus fiel das leicht träge Verhalten der Fahrzeuge ein wenig negativ auf, da das reine Steuern hier mehr Aufmerksamkeit erfordert, als bisher

INFO DIE TODESFAHRER

Bei Speed Freaks haben Sie insgesamt die Wahl zwischen neun Fahrern. Sechs von ihnen sind von Anfang an anwählbar, während Sie sich Chip, S.U.D. 5 und das Team aus Thor und Wedgie erst durch erfolgreiches Abschließen der drei Ligen freispielen müssen.



Die leichteren Fahrer profitieren von einer guten Beschleunigung und Kurvenlage, sind jedoch an Höchstgeschwindigkeit und in Rempelen den Konkurrenten unterlegen.



Die mittlere Gewichtsklasse bietet in allen Bereichen durchschnittliche Werte und ist noch relativ einfach zu steuern. Für fortgeschrittene Spieler am besten geeignet.



Die Schwergewichte brauchen ihre Zeit, um auf Touren zu kommen, und sind schwierig zu steuern. Doch bei hohen Geschwindigkeiten sind sie kaum noch zu stoppen.

im Genre gewohnt. Was im Singleplayermodus noch zu begrüßen ist, könnte hier ein wenig den Spielspaß schmälern. Bei den Splitscreen-Modi wird übrigens zwischen zwei oder mehr Mitspielern unterschieden – nur bei zwei menschlichen Spielern kommen Sie in den Genuß der „richtigen“ Strecken, ansonsten müs-

sen Sie mit spielerisch und grafisch stark abgepeckten Kursen vorlieb nehmen. Übrigens wurde Speed Freaks kurzfristig vom Juni auf den September verschoben – will Sony den Entwicklern noch mehr Zeit für Feintuning lassen oder ist dies nur eine Reaktion auf den Launch von Segas neuer Dreamcast-Konsole?

Michael Pruchnicki



Animierte Windmühlen und Riesenräder werben die ohnehin schon grafisch überzeugenden Strecken zusätzlich auf und hauchen den knallbunten Polygonlandschaften Leben ein.

ANGESPIELT

Durch die sehr gute Grafik und die liebevoll ausgearbeiteten Strecken kann Speed Freaks schon jetzt begeistern. Technisch wie spielerisch setzen die Funcom-Entwickler auf der PlayStation in diesem Genre neue Maßstäbe.

Titel	Speed Freaks
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken, 6+3 Fahrer
Preis	tba.
Hersteller	SCEE
Entwickler	Funcom
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	September

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

**Kleiner Auszug
aus unserem Programme.**

**Neue Preisliste!
Kostenlos anfordern!**

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN4)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (IN4)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN4/PSK)	125 / 100,00
Akuli (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Attack of the Saucermen (PSK)	100,00
Beetle Adventure Racing (IN4)	120,00
Bloody Roar II (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Castlevania 3D (IN4)	145,00
C & C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilization II (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Driver (PSK)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (IN4)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (IN4/PSK)	120 / 100,00
FIFA Soccer '99 (IN4/PSK)	120 / 95,00
F-zero X (IN4)	100,00
Gez 3 (PSK)	100,00
Global Domination (PSK)	100,00
Gyemon 2 (IN4)	140,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
Hard Edge (PSK)	100,00
Kansai Sacred Fist (PSK)	100,00
KND-Crossfire (PSK)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSK)	105,00
Le Mans (PSK)	100,00
Lunar: The Silver Star (PSK)	150,00
Mario Party (IN4)	100,00
Metal Gear Solid (PSK)	100,00
Metal Gear 3: Premium Pack	160,00
Metal Gear 3: Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (IN4)	100,00
Mission Impossible (IN4)	110,00
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (IN4/PSK)	115 / 95,00
Nightmare Creatures (IN4)	150,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00



DVD Player, Pioneer 414, Multinorm	1.100,00
A Bug's Life	80,00
American X	80,00
Apt Pupil	80,00
Bridge of Chucky	80,00
I still don't know what you did	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Strangeland	80,00
Armageddon (uncut)	80,00
Siege	80,00



Dreamcast

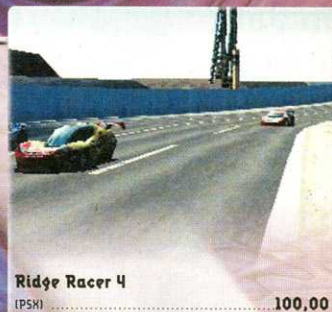
Sega Dreamcast	579,00
incl. Spannungswandler	90,00
Game Gun	50,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card VMS	60,00
Aero Dancing	140,00
Blue Stinger	140,00
Die Hard Trilogy 2	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Incoming	140,00
July	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Get Bass + Angel	220,00
Lenkrad	140,00
Marvel vs. Capcom	140,00
Monaco Grand Prix	140,00
Pen Pen Triclon	140,00
Power Stone	140,00
Puyo Puyo	100,00
Psychic Force 2012	100,00
Red Line Racer	140,00
Sega Rally 2	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Tetris 4D	140,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	140,00



ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Ridge Racer 4
(PSK) 100,00

Rayman 2 (IN4/PSK)	125 / 100,00
Rollage (PSK)	100,00
R-Type Delta (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Sports Car GT (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (IN4)	120,00
1080° Snowboarding (IN4)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Swing (PSK)	100,00
Tai Fu (PSK)	105,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSK)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 eng/lat	125 / 100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSK)	100,00
Versessene Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (IN4)	125,00
Virtual Pool (IN4)	115,00
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WWII vs. MWO Thunder (IN4/PSK)	120 / 90,00
Wing Over II (PSK)	100,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSK)	125,00
Zelda (IN4)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



Besuchen Sie unsere Web-Site ab Mai
www.orderintime.com
Spiele • Cheats • Lösungen

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo - Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo - Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 . 22 29 10 - 10
	07 11 . 22 29 10 - 20

CIVILIZATION II™

JETZT FÜR DIE PLAYSTATION.



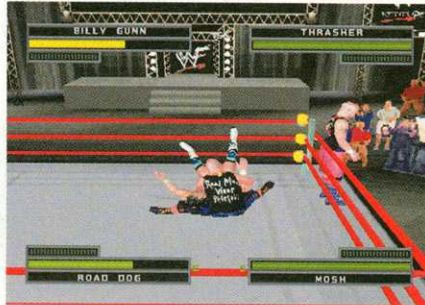
(Bildvorlage: "Berliner Mauer" 1989)

SCHREIBEN SIE DIE GESCHICHTE NEU.

Wrestling, 1-4 Spieler, Acclaim

WWF ATTITUDE

Mit WWF Warzone setzte Acclaim im letzten Jahr auf der PlayStation Maßstäbe im hierzulande relativ schwach vertretenen Wrestling-Genre. Bevor die Lizenz ausläuft, will man nun mit WWF Attitude an den beachtlichen Erfolg des Vorgängers anknüpfen und die Latte für alle nachfolgenden Spiele rund um die World Wrestling Federation noch eine ganze Ecke höher legen.



„Real Men Wear Skirts“ – bei selbstkreierten Wrestlern werden Sie solche Texte selbst festlegen können.

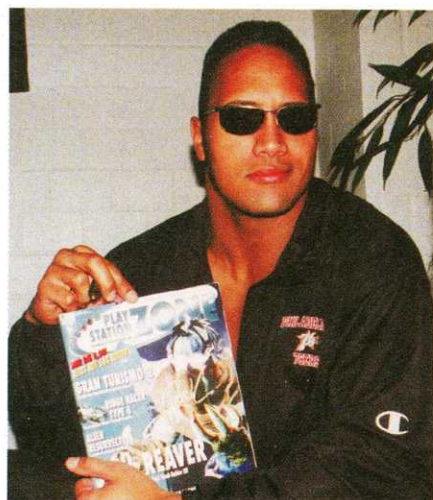
Am 1. April präsentierte Acclaim im Rahmen der „WWF Strikes Back“-Veranstaltung in Oberhausen der Fachpresse WWF Attitude. Obwohl noch keine PlayStation-Version vorlag und die Nintendo-64-Fassung ebenso stark absturzgefährdet wie unfertig war, ließ sich schon erkennen, daß Iguana den Nachfolger ganz im Stil des Erstlings konzipiert hat. Wo liegen nun genau die Verbesserungen? Im Ge-



Der fliegende Kanadier: Die umfangreichen Move-Repertoires sollen diesmal stärker denen der Originale entsprechen.

gensatz zum Vorgänger wird bei WWF Attitude nicht gekleckert, sondern geklotzt: Satte 40 WWF-Persönlichkeiten werden den Weg auf die CD finden, alle mit ihren jeweiligen Trademark-Moves, Einmarsch-Musiken und dazugehörigen Posen. Auch an Spielmodi sollte kein Mangel herrschen, unter den zahlreichen Neuerungen finden sich Lumberjack-, Ironman- oder Survivor-Series-Matches, wie man sie von





Hätten Sie das gedacht? Natürlich liest The Rock auch die PlayStation Zone!

den TV-Shows her kennt. Sie werden sogar ein ganzes King-Of-The-Ring-Turnier austragen oder sich in eine Battle Royal stürzen können. Den Höhepunkt bildet hier der Create-A-PPV-Mode, bei dem Sie eine komplette Großveranstaltung inklusive Spezial-Matches und Titelfkämpfen ansetzen können. Spielerisch reizvoll verpackt wird das Ganze im neuen Karriere-Modus, bei dem Sie sich von einfachen Events die Rangleiter nach oben bis zu den großen Pay-Per-Views und Titelmatches kämpfen – wahlweise alleine oder im Tagteam.

Vielseitiger Editor

Der beliebte Wrestler-Editor aus dem Vorgänger wird natürlich um etliche zusätzliche Texturen und dergleichen erweitert. So können Sie nun beispielsweise sogar etwaige Texte auf der Kleidung der Wrestler editieren. Der wichtigste Unterschied zu WWF Warzone ist aber die Möglichkeit, für seine kreierte Wrestler völlig neue Movepaletten mit individuell ausgewählten Finishing Moves zusammenstellen zu können. Im Vorgänger sahen die „neuen“ Wrestler zwar einzigartig aus, steuerten sich aber ebenso wie einer der vorgefertigten Haudegen, was der Sache ein wenig den Reiz nahm. Diesmal werden Sie sogar den genauen Ringeinmarsch Ihres Schützlings festlegen können. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, dem kreierte Wrestler einen von über 15 vorgegebenen Spitznamen zu verpassen, den das Kommentatoren-Duo Shane McMahon und Jerry Lawler dann während des Spiels benutzen wird. Um Rechtsstreitig-



Hier verpaßt der Undertaker Mankind allem Anschein nach den berühmigten Chokeslam.

ANGESPIELT WWF ATTITUDE

PLAYSTATION ZONE 06/99

Er lebte länger als sein Schatten!



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
- Separates Reload / Action Pedal

DM 99.95*



XPLoader

- die ultimative Cheat Cartridge

DM 99.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*

XPLoader Pro

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

DM 149.95*

#empf. VK

eingetragenes Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

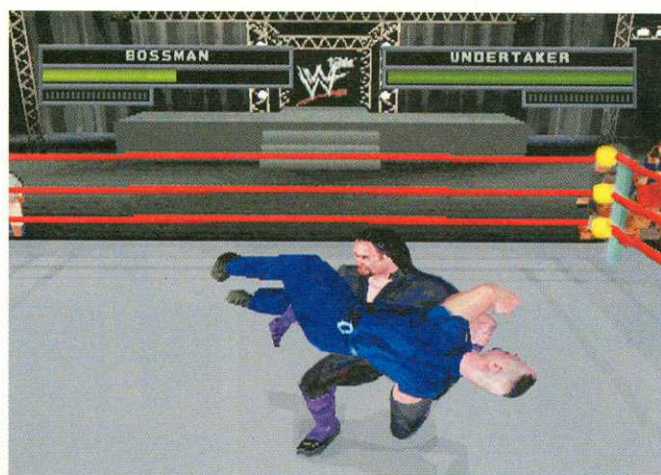
Copyrights: Playstation ist ein

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de



Hoffentlich wird es bei Tag-Team-Matches diesmal auch möglich sein, dem Gegner mit Double-Team-Moves zuzusetzen.



Für die Animationen wurde Motion Capturing verwendet. Hier muß der Big Bossman einen schmerzhaften Side Backbreaker einstecken.

keiten von Anfang an aus dem Weg zu gehen, wird es übrigens auf keinen Fall möglich sein, einen Wrestler aus der Konkurrenz-Liga WCW nachzubauen.

Grafisch überzeugend

Die ersten Screenshots der PlayStation-Version von WWF Attitude machen einen sehr guten Eindruck. Die Texturen wirken besser

auf den Körpern der aus Polygonen modellierten Wrestler positioniert und auch sonst gibt es keinen Grund zur Klage. Für die fertige Version verspricht Acclaim eine Framerate von 30 Bildern pro Sekunde, die für ausreichend flüssige Animationen sorgen wird. Die angeblich über 400 Manöver wurden teilweise neu per Motion Capture ins Spiel eingebunden, teilweise vom Vorgänger übernommen. Selbiges gilt für die Steuerung, die zwar im Detail einige Verbesserungen bieten, grundsätzlich aber nicht vom Konzept von WWF Warzone abweichen soll. Wir hoffen, daß das Gameplay etwas dynamischer ausfällt, denn in diesem Punkt ließ Warzone ein wenig zu wünschen übrig. Angeblich sollen diesmal auch endlich Double-Team-Moves möglich sein, was sicherlich ein Schritt in die richtige Richtung wäre. Sicher ist dagegen, daß erneut zahlreiche illegale Gegenstände zum Einsatz kommen. Auch sollen bei WWF Attitude die Siegbedingungen weitgehend frei festlegbar sein, darunter die Regeln First Blood, I Quit, Best-Of-Three-Falls und etliche andere.

DURCH DEN EDITOR HAT WWF ATTITUDE BESTE CHANCEN AUF DEN REFERENZ-GÜRTEL

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

erscheinende WWF Attitude aus der Sicht der PlayStation-Spieler ohne Japanimport-Ambitionen problemlos den Referenz-Gürtel erringen und halten können. In der nächsten PlayStation Zone sollten Sie einen detaillierten Spielbericht der PlayStation-Version von WWF Attitude finden.

Michael Pruchnicki

INFO DIE QUAL DER WAHL

WWF Attitude soll über 40 authentische WWF-Wrestler zur Wahl bieten. Neben den folgenden 30 Athleten sollen noch zehn versteckte Wrestler enthalten sein, u. a. Ladies-Champion Chyna.

The Rock	Mankind
Stone Cold Steve Austin	Goldust
The Undertaker	Val Venis
Kane	Mosh
Ken Shamrock	Thrasher
The Big Bossman	Taka Michinoku
Bad Ass Billy Gunn	Owen Hart
The Road Dogg	Steve Blackman
D'Lo Brown	Droz
Mark Henry	Al Snow
Gangrel	Brian Christopher
Edge	Dr. Death
Christian	Faarooq
X-Pac	Bradshaw
Triple-H	Jeff Jarrett



Was der Undertaker kann, kann Kane ebenso gut – Triple H findet diesen beeindruckenden Chokeslam wohl weniger erfreulich.



Die detaillierten Texturen lassen zahlreiche Details erkennen: Auf Billy Gunns Hose steht das bekannte „Mr. Ass“.

ANGESPIELT

Mit zahlreichen neuen Spielmodi und durchdachten Verbesserungen im Detail dürfte WWF Attitude den Vorgänger locker überholen und damit klar den Platz an der Genrespitze einnehmen. Die ersten ernsthaften Konkurrenten von EA und THQ werden wohl noch eine Weile auf sich warten lassen.

Titel	WWF Attitude
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	40+ Wrestler
Preis	tba.
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Iguana
USK-Freigabe	tba.
Release	3. Juni '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

3059



NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-100
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
59,99 DM NEU: Demnächst in weiteren Farben
PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK
PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

3540

"DIE REFERENZ"



je nur 49,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist
(CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



ACTIVATOR®

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele und Sicherheitskopien abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

nur 98 DM game enhancer®
(komplett englisch) nur 38 DM

VIRTUAL GUN®

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitzen der Waffe führt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS UNKOMPRIMIERTE

1 MB 9 DM	1701	2 MB nur 18 DM	1802
8 MB 29 DM	1708	3 MB nur 28 DM	1803
24 MB 38 DM	1724	4 MB nur 38 DM	1804
40 MB 52 DM	1740	6 MB nur 48 DM	1806
56 MB 62 DM	1756	8 MB nur 58 DM	1808
72 MB 74 DM	1772		

Dreamcast™

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

NEU:



Linkkabel 2 Meter 17 DM	1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM	1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM	1175
RGB-Kabel mit Entstörfilter 15 DM	1100
RGB-Kabel mit Audio 22 DM	1120
RGB-Kabel G-CON 25 DM	1110
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM	1101
Padverlängerung mit Shock 15 DM	1292
Padverlängerung ohne Shock 5 DM	1299
Desktop-Joystick PSX 14 DM	1301
Playstation-Tasche 28 DM	5001
CDR-WIN 125 DM	4090
CD-DUPE ab 1998 DM	3998
2 InfrarotPads PSX 68 DM	1208
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM	1500
PAL-Booster PSX 28 DM	1600
PAL-Booster Dreamcast 98 DM	7600
Cobra-Lightgun PSX 38 DM	1305
Cobra-Pad PSX 10 DM	1205
The Glove PSX 98 DM	3098
Maus für PSX 29 DM	3007
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM	3006
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM	3001
MovieCard für PSX 139 DM	3139
Mr. Backup 264 898 DM	8001

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Die Hyper Arts erinnern an spektakuläre Special Moves aus Beat 'em Ups.



Die Oberwelt ist grafisch, wie in Rollenspielen üblich, eher schlicht gehalten.



Mit Noa müssen Sie zuerst eine kurze Subquest alleine durchstehen.

Rollenspiel, 1 Spieler, Sony Computer Entertainment

LEGEND OF LEGAIA

Wenn im Herbst Final Fantasy VIII erscheint, werden Rollenspieler wahrscheinlich nicht so schnell davon wegzukriegen sein. Eventuell noch in diesem Jahr wird auch Legend of Legaia erscheinen, das Sie trotz der hochwertigen Konkurrenz nicht übersehen sollten!

Vor langer Zeit lebten die Menschen friedlich zusammen mit den Seru, doch irgendwann fingen diese an, die Menschen anzugreifen, und übernahmen die Kontrolle über ihre Opfer. Aggressiv wurden diese scheinbar steinernen Wesen durch den Nebel, so daß sich die Menschen ihres Heimatortes nun mit einer Stadtmauer vor dem Nebel und den Seru schützen. Bei Legend of Legaia schlüpfen Sie in die Rolle des Jungen Vahn, der zu Spielbeginn direkt vor der Volljährigkeit und der damit zusammenhängenden Prüfung als Jäger steht. Die Jäger gehören zu den wenigen Mutigen, die Vahns Heimatort noch verlassen und sich in die Wildnis trauen. Als in einer Nacht die Stadtmauern von einem Monster durchbrochen werden und die Se-

ru den Ort stürmen, beginnt für Vahn ein großes Abenteuer.

Die Suche nach den Genesis-Bäumen

Zur Rettung der Stadt muß der Nebel vertrieben werden, wobei der Genesis-Baum in der Mitte des Dorfs behilflich ist. Dabei lernt Vahn ein Ra-Seru kennen, das im Gegensatz zu seinen normalen Artgenossen nicht auf den Nebel reagiert und ihm hilft. Vahn beschließt, auch die anderen Genesis-Bäume der Welt aufzusuchen und auf diese Weise den

Nebel endgültig von der Erdoberfläche zu vertreiben. Wie es sich für ein anständiges RPG gehört, schließt sich Vahn schon recht früh ein zweites Partymitglied an. Seine neue Begleiterin Noa wurde von einem Ra-Seru großgezogen, das die Kontrolle über einen Wolf übernommen hat. Nachdem Sie den kurzen Abschnitt mit Noa abgeschlossen haben, stirbt der Wolf und das Ra-Seru heftet sich an Noa, wie es auch bei Vahn der Fall ist.

Widerstand zwecklos!

Die Wesen sind nicht nur sehr gesprächig, sondern auch im Kampf nützlich, bilden sie doch den Grundstein für jegliche magischen Kräfte. Vahns Ra-Seru schlägt vor, nach Möglichkeit alle gegnerischen Serus zu „assimilieren“: In jedem Kampf gegen ein normales Seru wird dessen spezielle Fähigkeit angezeigt, nach einem Sieg können die Ra-



Die Grafik besteht komplett aus Polygonen und wirkt wie aus einem Guß.



Coming Out: Noa erfährt, daß sie es gar nicht mit einem sprechenden Wolf zu tun hatte.



Die Polygonfiguren sind zwar einfach gehalten, durch die Mimik aber ziemlich effektiv.

Seru evtl. dessen Kräfte aufnehmen – in der Praxis läuft es darauf hinaus, daß Ihnen ein neuer Zauberspruch zur Verfügung steht. Die Kampfszenen selbst sind recht ungewöhnlich, speziell die Möglichkeit, bei einem Angriff die Ziele für die einzelnen Schläge zu wählen, gibt dem Ganzen einen Beat-'em-Up-Touch. Trotzdem verlaufen die Kämpfe streng rundenbasiert. Nähere Details zum Kampfsystem finden Sie in unserem Extrakasten zu den Hyper Arts. Mit dem Spirit-Menüpunkt überspringen Sie im Gefecht eine Runde, bei der Sie Ihre Kräfte sammeln, und haben so in der nächsten mehr einzelne Angriffe zur Verfügung, was gerade in Kombination mit den Hyper Arts zu verheerenden Combos führen kann.



Combos werden jeweils mit Trefferanzahl und Schaden angezeigt.

Das Intro besticht durch eine hervorragende Wiedergabequalität.

INFO DAS HYPER-ARTS-SYSTEM



Nicht nur Schläge, auch die besonders starken Hyper Arts können kombiniert werden.

Bei den Kampfszenen sind die Hyper Arts das Salz in der Suppe. Sie entsprechen den Special Moves in Beat 'em Ups (es gibt dementsprechend sogar Super Arts!) und werden ebenfalls durch entsprechende Tastenkombinationen aktiviert. Da die Kämpfe in Legend of Legaia nicht in Echtzeit ablaufen, geben Sie die entsprechenden Kommandos einfach bei der Zusammenstellung der nächsten Angriffsfolge ein. Die nötigen Kombinationen lernen Sie z. B. aus Büchern oder finden Sie einfach zufällig heraus – jeder erfolgreich ausgeführte Hyper-Arts-Angriff wird automatisch notiert, so daß Sie in den Menüs jederzeit einen schon erlernten Move nachschlagen können. Besonders witzig ist die Möglichkeit, mehrere Hyper Arts aneinanderzureihen – genügend einzelne Angriffe vorausgesetzt.

Die technische Seite

Die Kämpfe werden in ordentlicher Polygongrafik präsentiert. Zwar erreicht das Ganze nicht die grafische Brillanz der Final Fantasy-Spiele, den Vergleich mit Wild Arms gewinnt Legend Of Legaia aber klar. Hier wie auch auf der Oberwelt, wo die Figuren am ehesten an Final Fantasy VII erinnern, können die Mimik (etwas, das etwa ein Metal Gear Solid, trotz viel besserer Darstellung der Menschen, gar nicht hatte) und

die Gestik gefallen und den Charakteren Leben einhauchen. Während Square prachtvolle Renderhintergründe mit weniger aufwendigen Polygonmenschen kombiniert, wird bei Legend Of Legaia die gesamte Spielgrafik in Echtzeit berechnet und wirkt damit gerade durch zahlreiche Kameraschwenks wie aus einem Guß. Ein weiteres Lob verdient sich das Spiel für die sehr gute Musik, Sprachausgabe gibt es leider nur bei den Kämpfen. Insgesamt ist Legend Of Legaia sehr vielversprechend. Was die Story und der sonstige Spielverlauf zu bieten haben, wird entschei-



Neue Hyper Arts können Sie auch rein zufällig entdecken.



Die Effekte in den Kampfszenen erinnern an Final Fantasy VII, ohne jedoch dessen überragende Qualität zu erreichen.

den, ob es in der Oberliga der RPGs mitspielt. Ursprünglich sollte Legend Of Legaia im dritten Quartal erscheinen, nun erscheint es zweifelhaft, ob SCED den Titel noch dieses Jahr veröffentlicht – wahrscheinlich will man den Titel einfach nur nicht im Schatten von Final Fantasy VIII releasen.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT

Durch das interessante Kampfsystem, den guten Soundtrack und die solide technische Umsetzung ist Legend Of Legaia ein Titel, den sich Rollenspiel-Fans trotz der harten Genre-Konkurrenz auf jeden Fall vormerken sollten.

Titel	Legend Of Legaia
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	tba.
Hersteller	Sony Computer Entertainment
Entwickler	Contrail/Proktion
USK-Freigabe	tba.
Release	tba.

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

DEMOLITION RACER

„Rennspiele auf der PlayStation? Sind mir viel zu langweilig – ich brauche Action.“ Selbst wenn Sie zu den Spielern gehören, die so denken, sollten Sie weiterlesen, denn Demolition Racer bietet neben der normalen, konservativen Rennspielkost, auch Duelle, bei denen es nur auf eines ankommt – die gesamten Gegner schrottreif zu fahren.

Wem dieses Spielkonzept und die grafische Aufmachung sehr bekannt vorkommen, der hat ein gutes Gedächtnis. Die Psygnosis-Titel Destruction Derby 1 und 2 sind praktisch die direkten Vorfahren dieses Titels. Entwickelt wurden diese Spiele von Reflections, wobei ein Teil der Designer später zu Pitbull Syndicate wechselte. Ihre Erfahrung von damals verwenden sie nun für den brachialen EA-Racer. Fünf Spielmodi sollen insgesamt offeriert werden: „Harmlose“ Stock-Car-Rennen, ein Karrieremodus mit zehn verschiedenen Ligen und die Varianten Demolition, Bowl und Suicide, bei denen explizit auf Rempereinlagen mit der CPU-Konkurrenz oder dem menschlichen Kontrahenten gesetzt wird. Für zwei Spieler simultan sollen dabei verschiedene Horizontal- und Vertikal-Splitscreen-Ausführungen zur Verfügung stehen.

Rempeln und rasen

Besonders destruktiv dürfte es im Suicide-Mode zugehen: Auf zwei gegenüberliegenden Seiten formieren sich je acht Fahrzeuge, die aufeinander zufahren, sobald die Ampel auf Grün schaltet. Nun gilt es schlicht und ergreifend die gegnerische Mannschaft in Grund und Boden zu fahren, bevor das eigene Team reif für die Altmittelverwertung ist. Hier wie auch in den anderen Szenarien bleiben die Fahrzeugteile und die zerstörten Boliden – acht Modelle sollen zur Auswahl stehen – als Hindernisse auf den Strecken liegen. Apropos Strecken – insgesamt zwölf Kurse werden angeboten, darunter



Diesem Fahrer kann man wirklich keinen Vorwurf machen – er ist mit Feuer und Flamme bei der Sache.



In den speziellen, runden Arenen rempeln sechzehn Fahrzeuge gleichzeitig um den Sieg.

auch die klassischen Ovale der Destruction Derby-Reihe. Darüber hinaus finden die Races in saftigen, grünen Landschaften, düsteren Parkhäusern, Bergketten, Städten und anderen Örtlichkeiten statt – Abwechslung scheint also garantiert zu sein, zumal viele Pisten Abzweigungen und versteckte Abkürzungen bieten werden. Besonders ausgereift soll im Übrigen das physikalische Modell werden – ein anspruchsvolles Fahrverhalten wird dabei aber mit einem coolen Feature vermengt: Es wird möglich sein, die Boliden in eine Art Seitenlage zu bringen



Das war wohl nichts – dieser Wagen ist reif für die Schrottpresse.





Auch düstere Parkhäuser gehören zu den abwechslungsreichen Schauplätzen von Demolition Racer.

und auf zwei Rädern durch die Gegend zu heizen.

Grafikfeuerwerk

Die aufgebohrte Test Drive 5-Engine soll konstant mit butterweichen 25 Frames pro Sekunde laufen und diverse feine Spezialeffekte bieten. Besonders ins Zeug gelegt hat man sich bei den Staubwolken, den Flammen und den unterschiedlichen Witterungen, die ziemlich eindrucksvoll wirken. Auch die Fahrzeugteile, die nach den Kollisionen nur so durch den Screen fliegen, verstärken den gelungenen, realistischen Eindruck. Beim Sound wird man passend zur Thematik mit rockigen Riffs versorgt, für die bekannte Größen verantwortlich zeichnen: Die Musik im Spiel wird von den Bands Fear Factory und Empirion komponiert.

Marco Marzinkowski



Liebevolle Details wie die Ballons im Hintergrund sorgen für Abwechslung.



Das Ambiente dieser Strecke paßt so gar nicht zum brachialen Spielcharakter.

ANGESPIELT

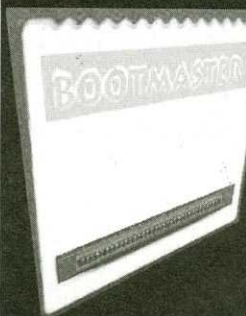
Mit dem Background der Destruction-Derby-Titel in der Programmiertasche und den Erfahrungen, die man unter anderen bei den Test-Drive-Spielen gewonnen hat, dürfte einem zeitgemäßem Rennspiel mit ausgereifter Grafikengine wohl nichts im Wege stehen. Wenn die destruktiven Autoschlachten auch Gameplay-technisch mit der Grafik mithalten können, steht uns ein tolles Vergnügen ins Haus.

Titel	Demolition Racer
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2 Spieler
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	12 Strecken
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Pitbull Syndicate
USK-Freigabe	tba.
Release	Herbst

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

ANGESPIELT DEMOLITION RACER

IMPORTE OHNE UND BOOTCHIP!



- IMPORTE & OHNE CHIP SPIELEN
- BOOTMASTER EINSTECKEN & LOS GEHTS - KEIN LÖTEN
- LÄUFT MIT JEDER PLAYSTATION
- INKL. CHEATMODUL F. LEBEN, ENERGIE USW.
- GARANTIE BLEIBT ERHALTEN!
- DEUTSCHE ANLEITUNG

**JETZT KOMPLETT
IN DEUTSCH!**

HÄNDLERANFRAGEN
EBENFALLS
ERWÜNSCHT!

PREISE ZZGL.
PORTO.
(NACHNAHME:
9,50 DM)

TEL: 04131 / 850 610
FAX: 04131 / 850 620
WWW.BOOTMASTER.DE

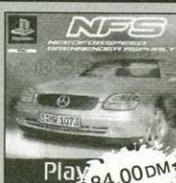
49,99 DM



24 Stunden Lieferservice

Media Plus

Ihr Spezialist für Playstation



Sony PlayStation:

DV = deutsche Version, DA = deutsche Anleitung

Asterix	DV 94,00 DM	NHL Face Off 99	DA 76,00 DM
Bloody Roar 2	DA 82,00 DM	Racing Simulation 2	DA 81,00 DM
Civilization 2	DV 88,00 DM	Rally Cross 2	DV 76,00 DM
Darkstalker 3	DA 95,00 DM	Ridge Racer Type 4	DA 83,00 DM
Dreams	DV 85,00 DM	Rugrats	DV 83,00 DM
Driver	DV tba	Sports Car GT	DV 84,00 DM
Gex 3 - Deep Cover Gecko	DV 89,00 DM	Street Sk8er	DV 84,00 DM
Global Domination	DA 82,00 DM	SWING	DV 67,00 DM
Guardians Crusade	DV 77,00 DM	T'ai Fu	DV 79,00 DM
Hard Edge	DA 92,00 DM	UEFA Champions. 98/99	DV 91,00 DM
Legacy of Kain:		VIVA Football	DA 81,00 DM
Soul Reaver	DA 92,00 DM	Warzone 2100	DA 84,00 DM
Monkey Hero	DA 84,00 DM	Hardware, Lösungsbücher und andere	
Need for Speed 4	DA 84,00 DM	Spiele auf Anfrage. Preisliste anfordern!	

Vorbestellung: G-Police 2 (Juni 99), Le Mans 24 (Mai 99), Shadowman (Mai 99), Silent Hill (Juni 99), WWF Attitude (Juni 99), Kingsley (Mai 99), Bugs Bunny (Mai 99).

Bestellhotline: 06196 / 82467

Laden:
Verleih/Verkauf
Eichenstraße 3
61476 Kronberg
Mo. - Fr.: 11.00 - 13.00 Uhr
16.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 11.00 - 14.00 Uhr
Telefon: 06173/950265

An- und Verkauf

**Anruf
genügt!**
Tauschbörse

Versandbüro:
Telefon: 06196/82467
Telefax: 06196/82467
Höhenstraße 31
65824 Schwalbach
Mo. - Fr.: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa.: 11.00 - 14.00 Uhr

Geschäftsbedingungen: Alle Irrtümer vorbehalten. Rücksendungen müssen freigemacht werden! Preissenkungen werden weitergegeben und bei Preiserhöhungen werden Sie sofort informiert. Vorbestellungen können ohne Probleme geändert werden. Bei Annahmeverweigerung nach dem Versandtag durch telefonische Bestätigung werden 20 DM berechnet.

Versandkosten: Vorkasse/Scheck: 6DM, Nachnahmeversand: 12DM + 3DM Postgebühr, Versandkostenfrei ab 120DM.
Keine Auslandslieferungen! PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma SONY

Inh.: M. Fekke

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

RE-VOLT

Falls Sie von den unzähligen Landstraßen und Highways des Rennspiel-Genres genug haben, aber trotzdem nicht auf eine halbwegs ernst zu nehmende Fahrzeugphysik verzichten wollen, könnte Acclaims Re-Volt genau das richtige Spiel für Sie werden!

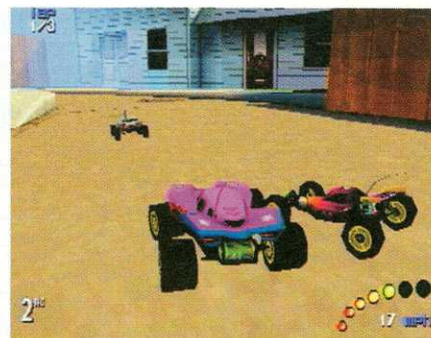
Re-Volt gehört wohl zu den ganz wenigen Rennspielen mit einer richtigen Hintergrundstory: Seit Jahren produziert die Firma Toy-Volt Spiele und Spielsachen für Kinder in aller Welt. Innerhalb von Monaten hatte sie sich an der Spitze in diesem Bereich etabliert. Keiner wußte genau, was der Grund dafür war. Zwar hatte sie die besten Handwerker und Entwickler, aber das Spielzeug hatte noch etwas Anderes an sich... etwas Magisches. Das neueste Projekt hat von diesem besonderen „Etwas“ scheinbar etwas zuviel abbekommen, denn die Fahrzeuge haben ein

Bewußtsein entwickelt und sind aus den Produktionsstätten in die reale Welt geflüchtet.

Revolte der Mini-Raser

Die unzerstörbaren Fahrzeuge rasen auf insgesamt 13 abwechslungsreichen Strecken in 8 Grafiksets um die Wette. Sie haben die Wahl aus 28 der Kleinstwagen. Neben fünf Singleplayer-Modi soll vor allem ein 4-Player-Modus für Laune sorgen, wobei gerade da Waffen wie Elektroschocks und Extras wie Turbo-Booster dem Spielgeschehen die nötige Würze verleihen sollen. Acclaim verspricht ferner einen Streckeneditor, mit dem Sie Ihre selbst kreierten Strecken auf Memorycard abspeichern können. Die Strecken führen beispielsweise durch knallbunte Spielzeugwelten oder ein Museum mit zahlreichen markanten Stellen und könnten in Verbindung mit der angekündigten „beeindruckenden Fahrzeugphysik“ für jede Menge Fahrspaß sorgen. Leider liegt uns noch keine spielbare PlayStation-Version von Re-Volt vor, doch bis Ende Mai wollen die Entwickler von Probe erstmals eine Demo fertig haben.

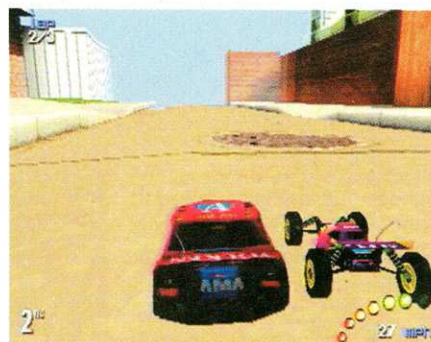
Michael Prüchnicki



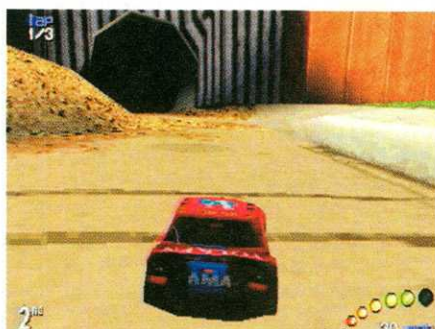
Die Darstellung der kleinen, ferngesteuerten Flitzer kann mit vielen erkennbaren Details schon auf den ersten Bildern überzeugen.



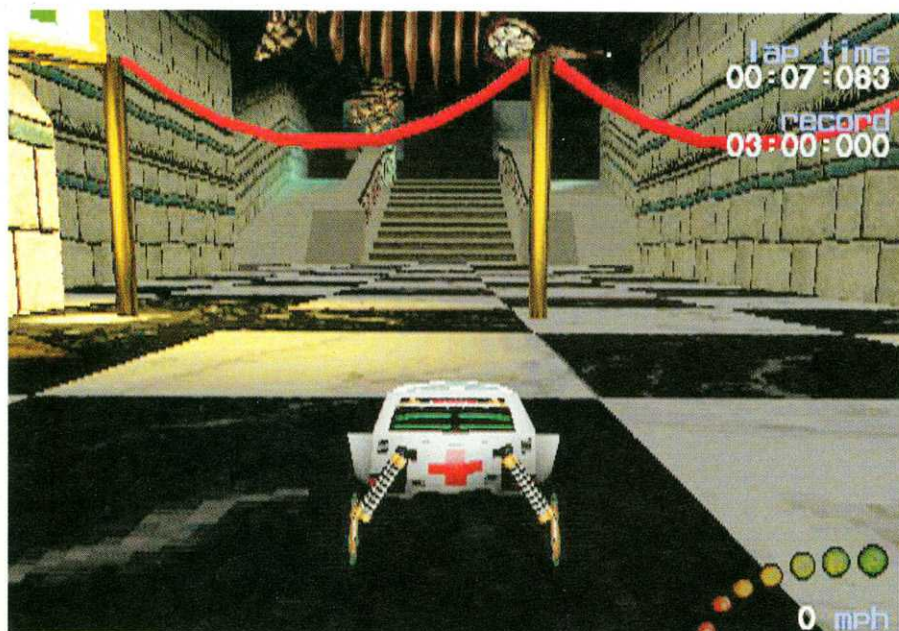
Rennstrecken mal ganz anders: Bei der Gestaltung der Kurse konnten sich die Designer von den Genre-Klischees lösen.



Im Gegensatz zu normalen Rennspielen dürfte es bei Re-Volt mehr Geraden und insgesamt breitere Strecken geben.



Trotz untypischer Dimensionen gibt es natürlich auch in diesem Rennspiel Tunnel.



Die Rennen führen unter anderem durch so ausgefallene Orte wie dieses Museum.

ANGESPIELT

Re-Volt hat das Zeug, mit guter Fahrzeugphysik und ungewöhnlichen Strecken aus der Unmenge von Rennspielen auf der PlayStation hervorstechen. Hoffentlich kann die erste spielbare Version Acclaims Versprechen bestätigen.

Titel	Re-Volt
Genre	Rennspiel
Spiele	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	13 Singleplayer, 4 Multiplayer
Preis	DM 99,-
Hersteller	Acclaim
Entwickler	Probe
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

LEICHT ZU HABEN!

**DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH
ZUM SCHRILLSTEN ABENTEUER
DES COOLSTEN GECKOS DES
UNIVERSUMS!
JETZT IM
HANDEL!**

INKLUSIV:

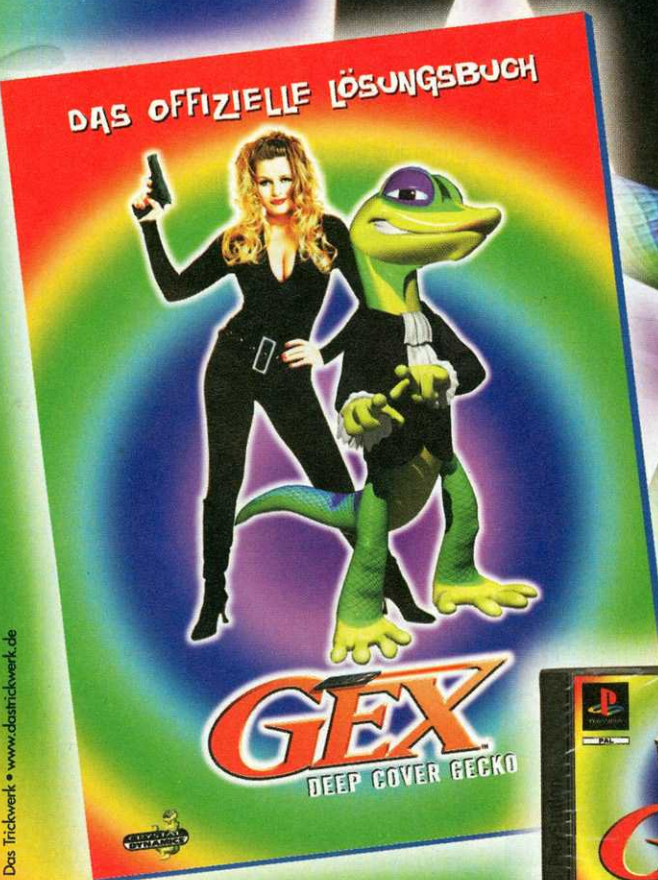
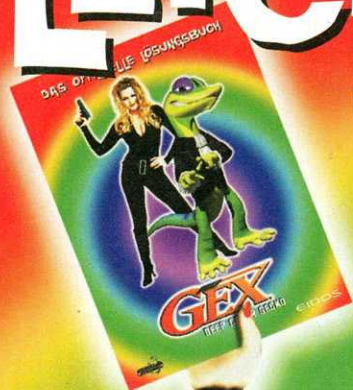
Detaillierter
SCHRITT-FÜR-
SCHRITT-LÖSUNG!

Aller EXTRAS
und aller FERN-
BEDIENUNGEN!

Über 1100
BRILLANTER
BILDER - komplett
in Farbe!

**Sie können dieses Lösungs-
buch auch direkt bestellen:**

RW Merchandising, Industriestr.6-8, D-24589 Nortorf,
Telefon: 0 43 92/84 90 55, Fax: 0 43 92/84 90 56,
email: rwm@rwm.de, OnlineShop: <http://www.rwm.de>



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.de

Flugsimulation, 1-2 Spieler, Interplay

R/C STUNT COPTER

Gestaltet sich bereits das sichere Starten und Landen von herkömmlichen Flugapparaten nicht ganz einfach, so gehört erst recht zur Steuerung eines Hubschraubers sehr viel Übung und Fingerspitzengefühl. Damit Sie der Mut nicht schon nach wenigen Augenblicken verläßt, empfiehlt es sich, zu Beginn erst einmal Flugunterricht zu nehmen. Unter Ausschluß anderer störender Einflüsse werden Ihnen hier die nötigen Grundkenntnisse vermittelt. Empfehlenerweise sollte für das Spiel ein Analog-Pad Verwendung finden, da sich der Vogel nur mit Hilfe der beiden Paddles richtig in der Luft halten läßt, ansonsten würde mitsamt dem motivierenden Fluggefühl auch fast der gesamte Spielspaß verloren gehen. Langsam, aber sicher müssen Sie lernen, mit allen Funktionen gleichzeitig umzugehen, und wenn Sie schließlich selbst mäßig starker Seitenwind nicht mehr aus der Ruhe bringen kann, nähern sich Ihre ersten Schulungsstunden auch schon ihrem Ende. Shiny Entertainment hat sich mit R/C Stunt Copter nicht zum Ziel gesetzt, ir-

Hobbypiloten aufgepaßt! Hier kommt die erste Flugsimulation, bei der man einen Modellhubschrauber steuern darf, und die Tatsache, daß Shiny Entertainment für diese faszinierende Simulation verantwortlich zeichnet, läßt unsere Erwartungen noch ein ganzes Stück höher schnellen.

gendeinen actiongeladenen Flug ins Leben zu rufen. Nein, vielmehr steht hier klar die absolut realistische Steuerung eines Hubschrauberflugmodells im Vordergrund, wie man sie jederzeit auch in der Wirklichkeit beherrschen müßte, damit das kostbare Teil nicht schon nach wenigen Augenblicken am Boden zerschellt.

Fesselnde Flugstunden

Neben einem bis dato noch in der Planung stehenden 2-Spieler-Modus vermitteln die bereits fertiggestellten Flugfelder einen überzeugenden Flugrausch, wie man ihn in dieser Form noch nicht erlebt hat. So haben Sie die Möglichkeit, zwischen zehn verschiedenen

Freiflug-Szenarios zu wählen, die Sie gehörig ins Schwitzen bringen werden. Das reguläre Einzelspiel hingegen beinhaltet sechs unterschiedliche Kategorien, die sich hinsichtlich des erforderlichen Könnens zusätzlich in mehrere Schwierigkeitsgrade gliedern. Hierin enthalten sind der Flug in unmittelbarer Bodennähe, das Landen unter erschwerten Bedingungen, Slalom sowie als auch der Zielflug, bei welchem Sie der Reihe nach fest vorgegebene Punkte ansteuern müssen. Neben ein paar weiteren Kameraansichten erweist sich vor allem die Verfolgerperspektive am praktikabelsten, was die allgemeine Orientierung und Steuerung des Flugapparates betrifft. Weitausladende Distanzhalter verhin-



Hierbei handelt es sich nicht um ein futuristisches Raumschiff, das man anwählen kann! Diese seltsamen Ausleger fungieren als Abstandhalter, die bei Anfängern verhindern sollen, daß der Hubschrauber ständig mit einem Hindernis kollidiert.



1 Das Flugmodell strömt realistische Abgaswölkchen aus. **2** Hier gilt es, die grinsenden Fratzen zu erwischen.



Pech gehabt: Bereits bei geringem falschen Bodenkontakt zerschellt der schicke Hubschrauber in seine Einzelteile.



Das schwierige Durchfliegen der engen Ringe erfordert einen gefühlvollen Umgang mit dem Höhen- und dem Seitenruder.

den anfänglich ein allzu schnelles Crashen des Hubschraubers, der unter normalen Bedingungen bereits von einer heftigen Windböe im Stand umgeworfen werden kann. Besonders Einfluß auf das allgemeine Flugverhalten hat eine variable Einstellung der Erdanziehung, der Windgeschwindigkeit sowie Frequenz der Luftzirkulation. Eines dürfte feststehen: Shiny Entertainment hat mit R/C Stunt Copter eine vielversprechende neue Richtung in Sachen Flugsimulation eingeschlagen, an der zumindest alle Modellsportfans ihre helle Freude haben werden.

Oliver Preißner

ANGESPIELT

Bei R/C Stunt Copter handelt es sich um eine hervorragende Modellflugsimulation, wie sie realitätsgetreuer kaum sein könnte. Die Verfolgerperspektive läßt dabei eine wesentlich bessere Kontrolle des Flugapparates zu und ermöglicht es, sich hundertprozentig auf die Flugfähigkeiten des Hubschraubers zu konzentrieren.

Titel	R/C Stunt Copter
Genre	Flugsimulation
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel-schwer
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Empfohlen!//Ja
Levels	tba.
Preis	tba.
Hersteller	Interplay
Entwickler	Shiny Entertainment
USK-Freigabe	tba.
Release	Juli '99

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

ANGESPIELT R/C STUNT COPTER

PLAYSTATION ZONE 06/99

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

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

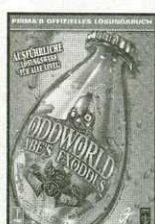
Fordern Sie die Gesamtliste an



Metal Gear Solid



O.D.T.



Abe's Exoddus



X-Files: Game

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

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

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> Alien Trilogy Alpha Centauri (19,95) Alundra (19,80) Atlantis - Das sagenhafte Ab. Baphomet's Fluch 1&2 (14,80) 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) Heroes o. Night & Magic 3 (19,95) Hexen King's Quest 1-7 Lands of Lore 2 (14,80) Lands of Lore 3 (19,95) Larry 1-7 Legacy of Kain (14,80) LucasArts Sammlung (14,80) Metal Gear Solid (19,95) Might & Magic 6 (19,95) Monkey Island 1 bis 3 Oddworld: Abe's Oddysee Oddworld: Abe's Exoddus (19,95) O.D.T. (19,95) Phantasmagoria 1 | <ul style="list-style-type: none"> Populous: Beginning (19,95) Riven und Myst (14,80) Rückkehr nach Kronor (19,95) 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) 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 Oddysee, C&C 1+2, Warcraft 2: Tides o. Darkness, Warhammer: g. Ratte, "2" Game Breaker Sol. 2 (29,80): Baphomet 1+2, Discworld 1+2, Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder, Legacy of Kain, Suikoden |
|--|---|

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

Flugsimulation, 1-2 Spieler, Infogrames

EAGLE ONE – HARRIER ATTACK

Bisher war der Luftraum über der PlayStation von dem sehr guten Ace Combat aus dem Hause Namco, von dem demnächst ein dritter Teil erscheinen wird, dominiert. Mit Eagle One – Harrier Attack läßt Infogrames nun jedoch ernst zu nehmende Konkurrenz in den blauen Himmel aufsteigen.



Der Harrier kann im Kampf gegen Terrortruppen auf ein umfangreiches Waffenarsenal zurückgreifen - hier wird eine Rakete abgefeuert.



Im Dogfight liefert sich der Harrier packende Duelle mit einer feindlichen Mig 21.



Mit Hilfe des oben links im Bild befindlichen Radars wird die Verfolgung der Migs aufgenommen.

Der Spieler schlüpft bei Eagle One – Harrier Attack in den Overall eines Kampfpiloten der US-Marine und hat die heikle Aufgabe, die aus fünf Inseln bestehende Gruppe des Urlaubparadieses Hawaii aus der Hand einer brutalen Terroristengruppe zu befreien. Diese Gangster haben sich kurzerhand aus dem Arsenal der sowjetischen Streitkräfte bedient und besetzen nun die fünf Inseln. Laut Informationen präsentiert sich das Spiel in einem Arcade-Stil, so müssen nicht stundenlang Anleitungen gewälzt werden, um die Verfolgung der Terroristen aufzunehmen. Im ebenfalls integrierten Zweispielermodus kann man sowohl gegeneinander im Dogfight antreten als auch gemeinsam auf Terroristenjagd gehen. Neben einer detaillierten und authentischen Darstellung des Kampffliegers werden auch die Kriegsschauplätze in 3D dargestellt, dabei tragen neben obligatorischen Lichteffekten auch Rauch und wechselnde Wetterbedingungen wie einsetzender Regen und Blitzschlag zur Steigerung der Atmosphäre bei. Spannung soll durch die filmähnliche Story rund um die Terroristenhatz aufgebaut werden. Die 25 über die fünf Inseln verteilten Missionen sind abwechslungsreich gestaltet, so nehmen Sie beispielsweise mit Hilfe der speziellen Fähigkeiten



Der Zwei-Spieler-Modus bietet Ihnen neben einem Kampf gegeneinander auch die Möglichkeit zur Kooperation.



Der Senkrechtstarter hat dank seiner Wendigkeit auch die Möglichkeit, unter Brücken durchzutauchen.

des Harriers Geiseln mittels einer Winde auf, um sie danach in sichere Gefilde zu bringen. Um sich mit der Technik des Kampffjets vertraut zu machen, erleichtern Ihnen diverse Trainingsmissionen den Einstieg in den Alltag eines Kampfpiloten.

Jens Quentin

ANGESPIELT

Sollte Eagle One – Harrier Attack das richtige Verhältnis aus realitätsnaher Flugsimulation und actiongeladenen Luftkämpfen gelingen, werden Konsolenbesitzer den vielversprechenden Bildern nach zu schließen bald mit dem größten Vergnügen in die Luft gehen.

Titel	Eagle One – Harrier Attack
Genre	Flugsimulation
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Schwierigkeitsstufen
Save Game	tba.
Analog/Dual Shock	tba.
Levels	25 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	tba.
Release	September '99

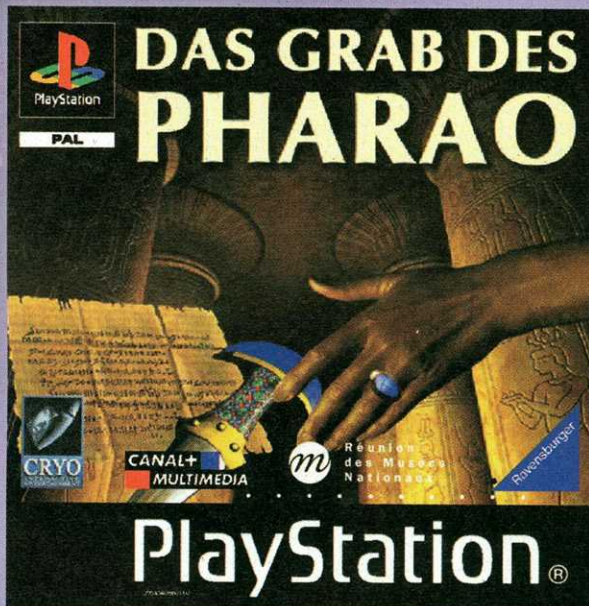
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Ravensburger® goes

PlayStation®

Steigen Sie ein in fantastische Abenteuer vergangener Epochen und erleben Sie ungeahnten Spielspaß



Das Grab des Pharaos

Jagen Sie Grabräuber im alten Ägypten 2000 vor Christus. Lassen Sie sich fesseln von einer längst vergangenen, grandiosen Szenerie, wiedererweckt in perfekter, meisterhafter 3D Grafik.

Ab 12 Jahren



Versailles

Verschwörung am Hof

Machen Sie einen Zeitsprung zurück ins Versailles von 1685. Finden Sie sich wieder in über 40 originalgetreu ausgestatteten Schauplätzen am Hof, die mit Omni-3D-Technik aufwendig rekonstruiert wurden und erleben Sie spannende Abenteuer am Hofe des Sonnenkönigs.

Ab 12 Jahren

Notwendiges Zubehör:

Memory Card 1 Block,
mauskompatibel

<http://www.ravensburger.de/interactive>

Ravensburger®



Beherrscht wirft sich dieser englische Verteidiger in den gefährlichen Torschuss. Die Darstellung der Spieler kann dabei überzeugen.



Auch die Akteure von UEFA Striker haben ausgiebiges Training genossen und somit alle filigranen Feinheiten des Sports auf Lager.

Fußball, 1-4 Spieler, Infogrames

UEFA STRIKER

Nachdem FIFA 99 gegenüber UEFA Champions League '99 seinen Spitzenplatz behaupten konnte, will demnächst auch Infogrames mit UEFA Striker einen Angriff auf den obersten Tabellenrang starten.

Infogrames ist sich der harten Konkurrenz im Fußballgenre durchaus bewußt und versucht mit neuen Features, den Konkurrenten den Ball vom Fuß zu spitzeln. So



Wie mittlerweile in jedem guten Fußballspiel üblich, jagen die Spieler auch hier bei Wind und Wetter der Lederkugel hinterher.



In dem derzeitigen Entwicklungsstadium wirken die Kicker noch etwas kantig.

wird der Spielfluß beispielsweise in "Echtzeit" ablaufen. Führen Sie z. B. schnell einen Echstoß aus, befinden sich nur Ihre Stürmer im Strafraum. Lassen Sie sich mehr Zeit, werden bald auch die Mittelfeldspieler nachrücken. Das Spiel bietet eine Auswahl von 51 europäischen Nationalteams sowie den 44 wichtigsten Clubteams, von Andorra bis zum IFK Göteborg ist jedes Team mit jeweils 22 Original-Kickern vertreten, als Belohnung für gute Leistungen stehen später noch weitere Bonus-Teams zur Verfügung. Um eine hohe CPU-Intelligenz zu gewährleisten, hat unter anderem Ruud Gullit seine Erfahrung als Trainer von Newcastle United mit in das Spiel eingebracht. Das Match kann aus sechs verschiedenen Perspektiven verfolgt werden und spielt sich in sechs fiktiven Fußballarenen ab, dabei fehlt natürlich auch der obligatorische Spielkommentar nicht. Neben den üblichen Modi wie einem Freundschaftsspiel oder einer Liga kann der Spieler sein Können in einem Classic Match unter Beweis stellen, hier müssen vorgegebene Spielsituationen der Fußballgeschichte bewältigt werden. Im Territories Cup spielen Sie in einer kleinen Liga mit maximal sechs Landerteams um den Gewinn der Meisterschaft eines Erdteils. Mit dem innovativen "certification"-Feature gelangt der Spieler erst mit zunehmender Spielpraxis



Eine gefährliche Freistoßposition direkt am Strafraum des Gegners.

in den Genuß aller Spielmöglichkeiten. In dieser neuen Option müssen Sie 10 Tests in fünf verschiedenen Kategorien wie Schießen oder Verteidigung bestehen. Schaffen Sie mindestens 50% in allen Kategorien, dürfen Sie sich als UEFA Trainer betiteln. Als Steigerung warten die Auszeichnung UEFA Coach sowie weitere Bonus-Optionen auf erfolgreiche Kicker.

Jens Quentin

ANGESPIELT

UEFA Striker überrascht aufgrund der vielen verschiedenen Spielmodi und einem Gameplay, welches einem realen Fußballmatch möglichst nahekommen soll. Es bleibt abzuwarten, ob diese Neuerungen ausreichen, um im großen und hart umkämpften Feld der Fußballsimulationen einen Spitzenplatz zu erzielen.

Titel	UEFA Striker
Genre	Fußball
Spieler	1-4
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	tba./tba.
Levels	10 Spielmodi
Preis	DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
USK-Freigabe	tba.
Release	Juni '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

100% Force Feedback für nur 99,- DM

FORCE FEEDBACK
**FX RACING
WHEEL**

*Mit dieser Technologie
schaffst Du jedes Rennen!*

FUNKTIONEN

Gut erreichbare Funktions-
tasten sorgen auch bei
heißesten Rennen für die
totale Kontrolle



MINI-WHEEL

Hier kannst Du Deine Feinmotorik
zum Einsatz kommen lassen und das
Force Feedback hautnah spüren

TRIGGER

Triggertaste für die genaueste
Regulierung von Gas und Bremse



GameStar
Interact FX
Racing Wheel

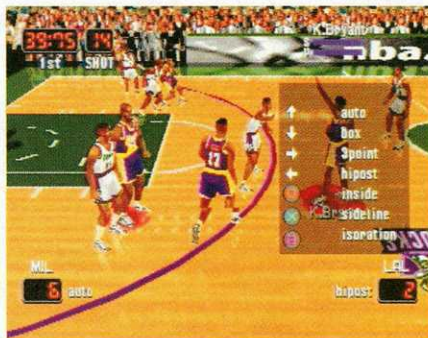
2. Testsieger in 01/99

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben dem FX Racing Wheel und der
Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT® Force
Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories
für PC, PSX, N64 und Game Boy™



Besonders spektakuläre Körbe werden in einem Close-Up wiederholt.



Hier gibt Kobe Bryant an, welches System im Angriff gespielt wird.



Als nette Zugabe enthält das Spiel einen 3-Point-Shootout.

Neben den bewährten Spielmodi, angefangen beim Exhibition Game über die Playoffs bis hin zur NBA All Star Liga, findet man selbstverständlich auch in NBA Pro '99 wieder die neuesten Spielerdaten und Charakterwerte in den 29 NBA-Teams. Neben einem recht einfach gestrickten 3-Point-Shootout, in dem lediglich ein reaktionsschneller Tastendruck erforderlich ist, um zu punkten, finden Sie zudem einen neuen, sogenannten Dunk Contest. Hierbei müssen Sie sich lediglich eine Folge von drei bis elf Buttons merken und danach in der richtigen Reihenfolge wiederholen – eine Form von Gehirnakrobatik, über deren Sinn in einer Sportsimulation sich durchaus streiten läßt. Über den eigentlichen Spielablauf dagegen gibt es nichts zu meckern. Die Spieler werden perspektivisch stufenlos gezoomt, so daß sich letztendlich

Basketball, 1-8 Spieler, Konami

NBA PRO '99

Reichlich spät im Vergleich zur aktuellen Konkurrenz kündigt sich Konamis 99er-Basketball-Edition an. Dafür dürfen Sie sich wieder auf ein Basketballvergnügen mit gewohnt hohem Niveau freuen, das sich nicht nur in puncto Mannschaftsaufstellungen auf dem neuesten Stand befindet.



Direkte Freiwürfe nach Fouls sind in NBA Pro '99 eher selten angesagt.



Nur in wenigen Basketballsimulationen zu sehen: Ein Gegner wird mit massivem körperlichen Einsatz gesperrt.

nicht nur ihre Gesichtszüge erkennen, sondern auch die Trikotbeschriftungen entziffern lassen. Die allgemeine Steuerung sowie der Wechsel zwischen den einzelnen Teammitgliedern klappt hervorragend, wodurch sowohl ein überlegter Aufbau des eigenen Angriffs als auch eine vernünftige Defensive gewährleistet wird. Etwas weniger spektakulär als in vielen anderen Basketballsimulationen, dafür umso realistischer wirken die eingesprungenen Dunks, die bei Bedarf in einem eindrucksvollen Replay wiederholt werden. Während des Spielablaufes fällt zudem angenehm auf, daß hier insgesamt ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Angriff und Verteidigung herrscht. Die Angreifer lassen sich dabei mitunter so massiv sperren oder abdrängen, daß sie gar nicht erst zum Wurf gelangen und Ballwechsel vor dem Korbwurf keine Seltenheit mehr sind. Eingefangen wird das Geschehen von sechs verschiedenen Kameraperspektiven mit unterschiedlichen Brennweiten, die das Spiel übersichtlich und spannend ablaufen lassen. Dagegen halten sich die Zuschauermenge und der Kommentator in seinen Ausführungen etwas schüchtern zurück, sonderlich verständ-

lich sind die Worte des Sprechers ohnehin nicht. Erwähnenswert ist neben dem allgemeinen Spielerhandel auch ein Charaktereditor, mit dem sich tatsächlich unterschiedlich starke Spieler konzipieren lassen. Unterm Strich zeigt sich NBA Pro '99 schon jetzt als würdiger Nachfolger der Vorjahresversion, grafisch auf dem neuesten Stand und spieltechnisch in einigen wenigen, aber entscheidenden Punkten verbessert.

Oliver Preißner

ANGESPIELT

Am augenscheinlichsten ist in NBA Pro '99 nicht nur die verbesserte Spielerdarstellung, sondern auch ein ausgeglichener Spielablauf, in dem sich die Stärken und Schwächen einzelner Mannschaften zeigen.

Titel	NBA Pro '99
Genre	Basketball
Spieler	1-8
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	29 NBA-Teams, 6 Spielmodi
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Konami
Entwickler	Konami
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Juni '99

EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 14. Mai am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!

Außerdem im
nächsten Heft:

- Samael
- Pothead
- W.A.S.P.
- S.O.D.
- HIM
- Knorkator
- Biohazard
- Powergod
- Morbid Angel
- Hellacopters
- Machine Head
- Alice Cooper
- Hypocrisy

Der Metal-Sündenfall

PARADISE LOST

CD
+ HEFT = DM
8,90

Jump&Run, 1 Spieler, Infogrames

BUGS BUNNY LOST IN TIME

„Eine Zeitreise ist lustig, eine Zeitreise, die ist schön...“, dachte man sich wohl auch bei Infogrames und schickt den kultigen Warner-Bros.-Charakter Bugs Bunny auf einen Jump&Run-Trip in fünf verschiedene Epochen. Kann dabei zeitlos guter Spielspaß entfacht werden oder haben wir es nur mit einem typischen Lizenzprodukt ohne großen Tiefgang zu tun?

Auf seinem Weg zurück nach Albuquerque entdeckt der Möhrenknabberer eine Zeitmaschine, die er versehentlich aktiviert. Der Zeitstrom reißt Bugs dabei in die Steinzeit, das Mittelalter, die 30er Jahre, ins Zeitalter der Piraten und in eine ferne, gefährliche Zukunft. Dort haben Sie insgesamt 22 Levels zu überstehen, um Meister Schlappohr sicher nach Hause zu bringen. Damit Ihnen die Aufgabe leichter gemacht wird, können Sie vor Beginn der Reise durch die Zeit unter der Aufsicht von Merlin zunächst einmal ausgiebig trainieren. Dieser hat die Funktion eines Mentors und wird Ihnen während des Spiels des Öfteren begegnen. Über zwölf weitere Charaktere aus dem Warner-Bros.-Universum geben sich ebenfalls ein Stelldichein – darunter natürlich Elmer Fudd und Daffy Duck. In den dreidimensional gestalteten Spielabschnitten haben Sie dabei neben waghalsigen Sprungeinlagen auch kleinere Rätsel zu lösen. So müssen etwa Hintergrundobjekte richtig miteinander kombiniert werden, um Zugang zu verschlossenen Türen zu bekommen. Einige Aufgaben unter immensem Zeitdruck stehen ebenfalls auf dem Programm. Werden diese

erfolgreich bewältigt, winken als Belohnung feine Boni (Extraleben, schmackhafte Karotten etc.). Wie bei vergleichbaren Titeln vom Kaliber Crash Bandicoot 3 oder Gex: Deep Cover Gecko werden diverse Fortbewegungsmittel Bugs bei seinem Weg durch die Zeit zur Verfügung stehen. Auf einen Level sind die Entwickler besonders stolz, denn dort wird es nötig sein, gleich viermal das Fahrzeug zu wechseln. Neben einem Auto werden Sie dort auf ein Motorrad steigen, sich auf ein Tandem und ein Einrad begeben und zum Finale auf eine Ziege klettern müssen. Zu dem Gex-Titel gibt es im Übrigen eine weitere Ähnlichkeit – die nichtlineare Levelstruktur. Sie können die Abschnitte mehr oder minder frei erforschen und sind dabei nicht an eine feste Reihenfolge gebunden. Um die fortgeschrittenen Stufen sehen zu können, müssen Sie aber zuvor eine bestimmte Anzahl Uhren in Ihren Besitz gebracht haben. Grafisch macht der Titel dabei einen guten Eindruck, zumal die noch bestehenden Pop-Up-Probleme nicht so stark ins Gewicht fallen wie etwa in einem Rennspiel.

Marco Marzinkowski



Mit dieser Maschine können Sie in drei grundverschiedene Zeitzonen reisen.



Klaro – im Mittelalter haben Sie sich mit Drachen auseinanderzusetzen.



Bei diesen tückischen Barrieren ist Vorsicht angebracht – sonst brennt die Blume.



Wer weiterkommen möchte, sollte auch im Umgang mit Kanonen fit sein.

ANGESPIELT

Den Genre-Referenzen wird Bugs Bunny wohl nicht die Karotte reichen können, eine gelungene, witzige und interessante Alternative wird der Titel aber zumindest darstellen.

Titel	Bugs Bunny Lost in Time
Genre	Jump&Run
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	tba.
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	22 Levels
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Behaviour Interactive
USK-Freigabe	tba.
Release	Juni '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

BOOT CHIP = 4,99 DM

RGB KABEL = 8,99 DM

8MB (120 BLOCK) MEMORY CARD = 24,99 DM

F. IMPORTE - LAUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ** AB 50 STK = 4,49 DM ** AB 100 STK. 3,99 DM

DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN) IN FARBE LAUFEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Akui - The Heartless
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 &
Conquer 1&2 (19,95 DM)
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga
Heart of Darkness
Herc'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
Sulikoden
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

PSX GAME POWER

DIE ULTIMATIVE CHEATSAMMLUNG FÜR IHRE
PLAYSTATION. HUNDERTE CHEATS ZU AKTUELLEN
SPIELEN. INKL. CD-ROM MIT PLAYSTATION DEMOS!

ACTION FIGUREN

JE FIGUR 34,99 DM:

TEKKEN 3
SPAWN
CRASH BANDICOOT
RESIDENT EVIL 1



METAL GEAR SOLID

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- Codes zu ca. 100 neuen Spielen

PSX Codepower #5 (100-Pal Spiele)
PSX Codepower #4 (320 Spiele)
PSX Codepower #3 (80-Pal-Spiele)
PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #1 (170 Spiele)

DEUTSCHE LÖSUNGSRÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Metal Gear Solid (19,95 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)

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- Mit Deutscher Anleitung
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie, etc.
- Geben Sie selber neue Codes ein
- Garantie bleibt erhalten - kein Löten

49,99 DM

X-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM (mit dem X-Plöder Pro können Sie selber Codes herausfinden!)

99,00 DM



GAME BUSTER DELUXE

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Ohne PC selber Codes herausfinden
- Codes vorab gespeichert
- Mit 8MB Memory Card

99,00 DM

MEMORY KARTEN

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM

8MB (120 Block) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM

8MB, 24MB & 72MB MIT LCD-DISPLAY

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

DUAL SHOCK PAD

34,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 8,99 DM

Linkkabel = 8,99 DM

RGB+Audio = 11,99 DM

4-Spieler Adapter = 54,99 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Staubschutzhülle = 9,99 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

CD Leerhülle = 1,99 DM

Panther Gun = 39,99 DM

Pal-Booster = 34,99 DM

Lenkrad+Rumble = 99,00 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ Movie Card 109,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

CDG MEDIA STÖTEROGGESTR. 36 21339 LÜNEBURG 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 FAX: 04131 / 85062 HÄNDLERANFRAGE WILLKOMMEN!

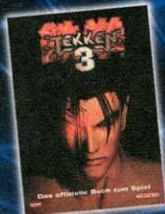
04131 / 850610

CE

good vibrations ...

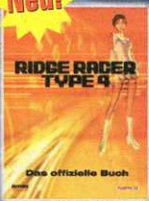
Das offizielle „Tekken 3“-Buch

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



Ridge Racer 4

Das offizielle Lösungsbuch. 144 Seiten vierfarbig, DIN A4-Format, großes Poster, ausführliche Beschreibung aller 320 Fahrzeuge und Strecken, Fahrschule, Tips, Tricks und Interviews.
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, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
39,95 DM

Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-trastick für den 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

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Tel. (040) 51 48 40-48

Vertrieb in der Schweiz

KIDDYFUN

Industriezone · CH-3210 Kerzers · SCHW. Tel.: 031 / 750 52 62 · Fax: 031 / 750 52 63

Rollenspiel, 1-2 Spieler, Konami

LEGEND OF KARTIA

Einer anspruchsvollen Partie Schach gleicht das neue Rollenspiel von Atlus. Wir haben uns den ersten Herausforderungen gestellt und das kampftechnische Gameplay genauer unter die Lupe genommen.

Um die letzte Jahrtausendwende versüßte man sich sein Leben noch nicht durch Schokolade und Cola, sondern viele Annehmlichkeiten basierten auf magischen Karten (daher auch der Titel), die in Verbindung mit den drei Essenzen von Seide, Mithril und der des Lebensbaumes eine Vielzahl an nützlichen Zaubersprüchen ermöglichten. Natürlich ließ sich diese ganze Ma-

gie mit dem nötigen Wissen auch negativ ausnutzen, was uns zu unseren beiden Titelhelden Toxa Classico und seiner weiblichen Mitstreiterin Lacryma Christi führt, mit welchen Sie wahlweise den Kampf gegen die bösen Kräfte aufnehmen müssen. Nach einer umfassenden Einführung in die Aktionsmöglichkeiten und Bewegungsoptionen haben sie schnell raus, welche und wie man seine zur Verfügung stehenden Waffen am sinnvollsten einsetzt. Grundsätzlich wird dabei die Schlagkraft eines Charakters durch die ihm zur Verfügung stehenden Hitpoints bestimmt, die richtige Wahl der Waffe im Bezug auf die Positionierung zum Gegner kann jedoch deren Wirkung verstärken, ebenso wie eine entsprechende Schutzausrüstung (Helm, Rüstung und Stiefel) die Wirkung eines Gegenschlages mindert. Schwerter sind grundsätzlich am besten geeignet, wenn Sie Aug' in Auge Ihrem Feind gegenüberstehen, wohingegen man mit einer Streitaxt von oben herab die beste Wirkung erzielt und mit einer Lanze auch aus unterlegener Position heraus erfolgreich bleibt. Die vier Grundelemente Feuer, Erde, Wasser und Luft besitzen zum einen für die Verteidigung magische Bedeutung, ansonsten basiert der Angriff mit Zaubersprüchen auf verschiedenen Formeln, die diese Urgewalten auf entsprechende Weise entfesseln können. Zudem lassen sich sogenannte Phantome (= Monster, mit denen Sie Ihre Gegner attackieren können) sowie Waffen erschaffen, die den Kampf gegen die Gegenscharen erleichtern. Legend of Kartia wird – abgesehen von einem eindrucksvollen Intro – optisch eher schlicht und zweckdienlich in Szene gesetzt. Lange Dialoge zwischen den verschiedenen Charakteren spinnen den Handlungsfaden durch die Geschichte, die Auseinandersetzungen mit den feindlichen Horden selbst werden in einzelnen Runden mit vorgegebenen Aufstellungen absolviert. Sie müssen dabei oftmals sehr genau abwägen, wie Sie Ihre Figuren am günstigsten platzieren und wo der Gegner am schwächsten ist. Am besten, man pickt sich die gefährlichsten Charaktere einzeln heraus, hält aber gleichzeitig einen möglichst großen Abstand für den darauf



folgenden Schachzug des Gegners. Die einfach gegliederte Icon-Steuerung erweist sich dabei als übersichtlich und einprägsam, genau das Richtige für diese Art von strategischem Schlagabtausch.

Oliver Preißner



Ein zusätzlicher Spielmodus sieht den Wettstreit zwischen zwei Spielern vor, in welchem jedem eine bestimmte Aufgabe zukommt.



Unter der Vielzahl magischer Spells befindet sich unter anderem auch ein Feuerzauber, der Ihren Gegner verbrennt.



Die Vorgeschichte wird in einer eindrucksvollen FMV-Sequenz gezeigt.

ANGESPIELT

Neben bewährten Rollenspielelementen zeichnet sich Legend of Kartia durch klare Wertungsschemata und durchschaubare Charaktere aus, die schachspielartige Überlegungen und Züge ermöglichen. Die Storyline sowie die Präsentation sind ansprechend und lassen eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Strategie und Adventure entstehen.

Titel	Legend of Kartia
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/tba.
Levels	Entfällt
Preis	tba.
Hersteller	Konami
Entwickler	Atlus
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Juni '99

EINSCHÄTZUNG **GUT**

WESEMANN WA.BS

FAIRPLAY



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 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

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



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

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



Lenkrad m. Schaltung u. 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

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99

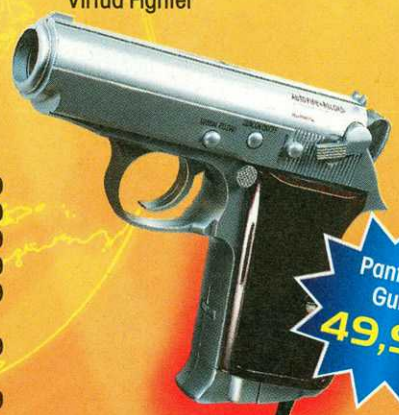


Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99

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

SEGA DreamCast Software

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



Panther Gun
49,99

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

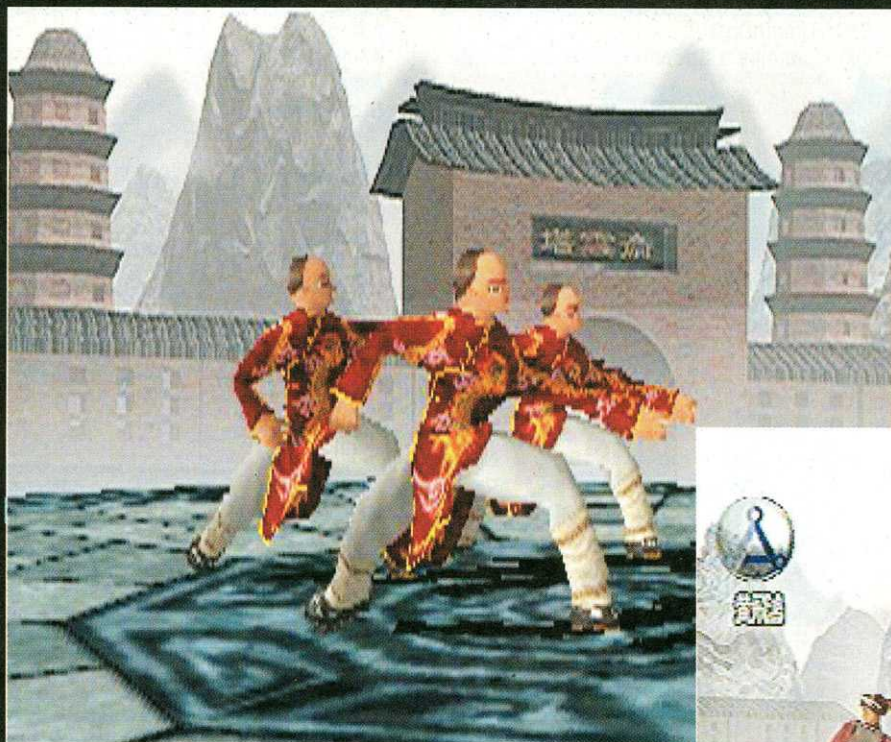
Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

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

PLAY STATION GALERIE



Die gewaltige Sprungkraft der Schüler läßt die Gegner mehr als einmal auf dem Hosenboden landen.



Gleich drei (grafisch noch zu überarbeitende) Kung-Fu-Meister demonstrieren hier die Kunst des Synchron-Tanzens.



Egal, wie gut man kämpft, ein Fehler kann tödlich sein, wenn man sich am Rand des Ringes befindet.



Unfair, oder? Gleich zwei Kämpfer bedrängen den Helden auf dem kleinen Ring.

SHAO LIN

Wer aufgrund der Screenshots hinter Shao Lin ein weiteres Beat 'em Up im Stil von Tekken 3 erwartet, sollte aufhören. Laut THQ ist Shao Lin nämlich eine waschechte Kung-Fu-Simulation, die am Ende des 18. Jahrhunderts spielt. Als junger Waisenknabe ist man in der chinesischen Provinz Kanton damit beschäftigt, seine Kampfkünste zu perfektionieren, wobei sogar deutliche Rollenspielelemente zum Tragen kommen. Durch noch nicht näher erläuterte Entscheidungen, die zu fällen sind, wird der Ausgang des Kampfes beeinflusst. Häufig muß man sich sogar mit mehreren Gegnern gleichzeitig auseinandersetzen. Der Höhepunkt des Spiels ist zweifellos der Kampfmodus für 4 Spieler gleichzeitig, in dem man auch auf Charaktere zurückgreifen kann, auf die man im Laufe des Spieles trifft.

KUNG-FU-SIMULATION, THQ, 3. QUARTAL '99

CASTROL HONDA SUPERBIKE

Nach dem Erfolg von Moto Racer 1 und 2 stürzen sich viele Publisher mit Begeisterung auf Motorrad-Rennspiele. Aussichtsreicher Kandidat im Kampf um die erste Startreihe ist Castrol Honda Superbike World Champions von THQ, das bereits im Juni zur Jagd auf die Bestzeit im Laden bereitstehen soll. Dabei handelt es sich um das offizielle Rennspiel zur gleichnamigen Rennmaschine, die laut THQ ihre Kunden für etwa 250.000 Pfund auf über 300 km/h beschleunigt. Im Spiel gibt es einen Championship-Modus, in dem man neun Indoor- und Straßenrennen auf der gesamten Welt bestreiten darf. Der besondere Höhepunkt ist die Isle-Of-Man-Strecke, die Sega seinerzeit bereits beim Spielhallenhit Manx TT verarbeitet hat.

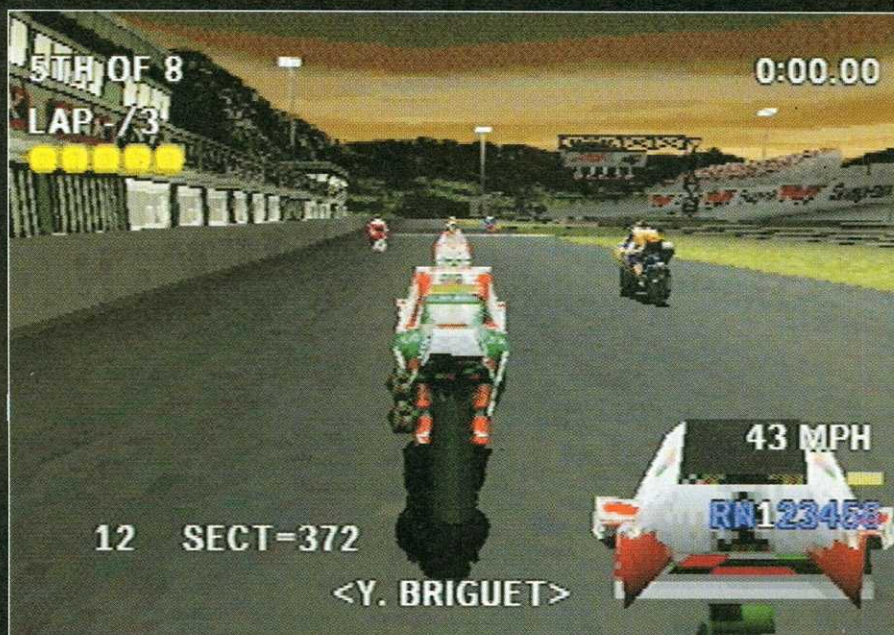
RENNSPIEL, THQ, JUNI '99



Hier düst man mit dem originalgetreu nachempfundenen Wundermotorrad gerade durch Griechenland.



In Sachen Randbebauung sticht Castrol Honda Superbike die Konkurrenz ganz klar aus.



Düster! Bei Dunkelheit wird das ohnehin schon sehr rasante Spiel noch gefährlicher.



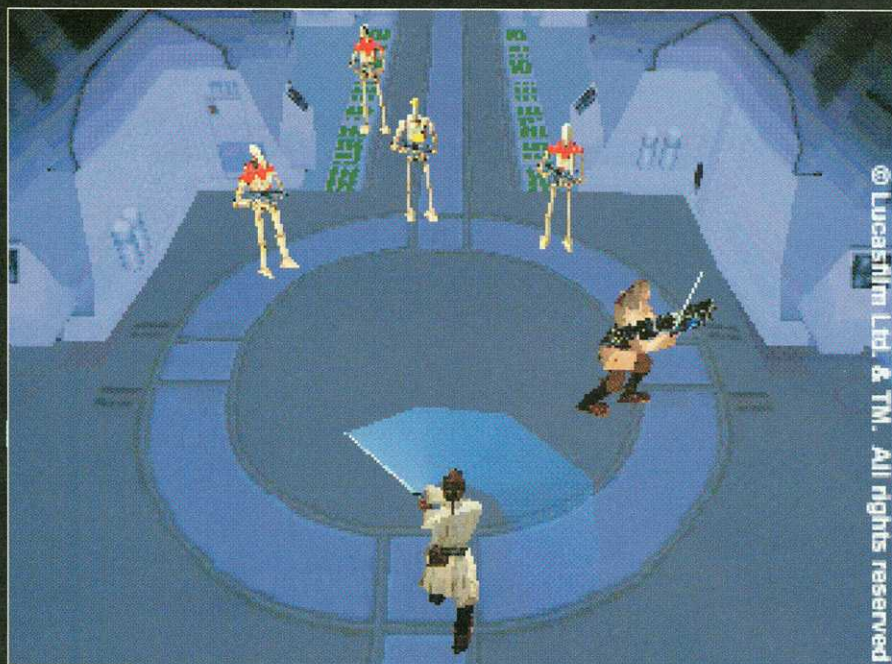
Dieses malerische Dorf beweist, daß die Interactive-Entertainment-Entwickler viel Liebe in das Spiel stecken.



Der Start erfolgt natürlich stehend, wobei Frühstarts gnadenlos geahndet werden.



Alle wichtigen Schauplätze des Films (wie hier der Dschungel) werden auch im Spiel vorkommen.



Das Lichtschwert erzeugt in Bewegung schöne Transparenz-Effekte.



Hier schlägt sich Obi-Wan auf einem Federation-Raumschiff durch.



Die neuen Charaktere geben sich allesamt ein Stelldichein auf der PlayStation.

STAR WARS EPISODE I: D.D.B.

Spätestens wenn der Film ab 19. Mai in den ersten amerikanischen Kinos anlauft, wird die große Star Wars-Welle auch nach Europa überschwappen, wo der Film einige Wochen eher als geplant starten soll. Um den Wissensdurst der Star Wars-Freaks zu stillen, präsentieren wir nach dem Bericht in der letzten Ausgabe hier die neuesten Bilder der immer besser werdenden PlayStation-Version vom Action-Adventure Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung, das nach wie vor im Juni in Deutschland erscheinen soll. Anhand der Bilder lässt sich schon jetzt erkennen, daß alle populären Charaktere der Episode I auch im Videospiel vertreten sein werden. Ein ausführlicher Bericht folgt in einer der nächsten Ausgaben.

ACTION-ADVENTURE, LUCASARTS, JUNI '99



Effektvoll! Mit dem Lichtschwert kann man den Laserstrahl geschickt ablenken.



Um alle Gegner erledigen zu können, muß man in *Vigilante 8: Second Offense* weitläufige Szenarios erkunden.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Das speziell in den USA äußerst erfolgreiche *Vigilante 8* erhält im Herbst einen Nachfolger mit dem passenden Untertitel "Second Offense", denn auch dieses Mal gleicht das als Rennspiel verkleidete Action-Game eher einer Zerstörungssorgie als einer Bestzeit-Hatz. Mit ungewöhnlichen Vehikeln düst man durch postapokalyptisch gestylte Landschaften und ballert den rollenden Rivalen mehr als nur Löcher in die Reifen. Insbesondere grafisch läßt sich schon jetzt eine deutliche Steigerung im Vergleich zum Vorgänger ausmachen.

ACTION, ACTIVISION, HERBST '99



Der Bus ist natürlich auch wieder dabei und garantiert unkonventionelle Straßenschlachten.



Das Bay im Süden ist nur einer der Schauplätze, auf denen sich die Spieler Deathmatches liefern.



Dieser mächtige Feind hat nichts anderes als die Massenerstörung im Sinn.

SPACE INVADERS

Der Urahn aller Action-Spiele feiert dank Activision, das uns bereits *Asteroids* bescherte, seine grafisch imposante Rückkehr. Neben dreidimensionaler Optik fallen insbesondere die spektakulären Spezialeffekte auf, die man im Kampf gegen die 20 verschiedenen Gegnertypen zu sehen bekommt. Insgesamt warten im Spiel zehn verschiedene Welten auf ihre Befreiung. Ein ausführliches Preview folgt demnächst.

SHOOT 'EM UP, ACTIVISION, HERBST '99



Nur mit guter Reaktion und geschicktem Waffeneinsatz hat man gegen die Alien-Gegner eine Chance.

Insgesamt gibt es im Spiel über 30 verschiedene Gegner, die man von einem Panzer aus vernichten muß.



ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION 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. Racing Simulation 2	Ubi Soft	4/99	89%
5. Rage Racer	Namco	6/97	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 Figh. 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 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 der Basis von Leserumfragen und Marktforschungen.

ALIEN RESURRECTION



Schade! Zuerst hieß es Herbst, dann 4. Juni, und nun soll das Spiel erst im 3. Quartal erscheinen.

Hersteller	Fox Interactive
Release	3. Quartal '99
GENRE:	Action-Adventure

BUGS BUNNY



Auf der aktuellen PlayStation-Zone-CD finden Sie einen Film zu diesem exzellenten Jump&Run!

Hersteller	Infogrames
Release	Juni '99
GENRE:	Action-Adventure

CAST. HONDA SUPERBIKE



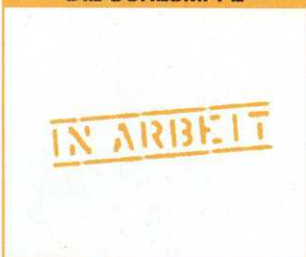
Genial! In der Galerie finden Sie eine Reihe weiterer Bilder zum Motorrad-Hammer von THQ!

Hersteller	THQ
Release	Juni '99
GENRE:	Rennspiel

DEMOLITION RACER

Demolition Racer wird von den Leuten gemacht, die an Destruction Derby mitgearbeitet haben.

Hersteller EA
Release Herbst '99
GENRE: Rennspiel

DIE SCHLÜMPFE

Verschlumpft nochmal! Nun sollen die Schlümpfe doch erst im Oktober loswackeln.

Hersteller Infogrames
Release Oktober '99
GENRE: Action-Adventure

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 Seq. to Myst	Acclaim	3/98	78%

DINO CRISIS

Schon jetzt wird Dino Crisis von Capcom als einer der potentiellen Riesenhits behandelt.

Hersteller Capcom/Virgin
Release 4. Quartal '99
GENRE: Action-Adventure

DRIVER

Weltpremiere: In dieser Ausgabe ist der erste Test des Rennspiel-Hits von Reflections zu finden.

Hersteller GT Interactive
Release 27. Mai '99
GENRE: Rennspiel

DUNGEON KEEPER II

Aktuelles Bildmaterial der PC-Version kann beeindruckend, aber wie wird die PS-Version?

Hersteller Bullfrog/EA
Release 1999
GENRE: Rollenspiel

EAGLE ONE

Eagle One stammt von den selben Entwicklern wie Tank Racer von Grolier Interactive.

Hersteller Infogrames
Release September '99
GENRE: Flugsimulation

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%

EARTHWORM JIM 3D

Der wohl bekannteste Wurm der Videospielwelt soll im 3. Quartal endlich loskriechen.

Hersteller Interplay
Release 3. Quartal '99
GENRE: Jump&Run

FINAL FANTASY VIII

Square arbeitet in Japan bereits an der aufwendigen Eindeutschung des Millionensellers!

Hersteller Squaresoft
Release Herbst '99
GENRE: Rollenspiel

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. Super. 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 Wrestl.	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. Pro 18 Golf	Psygnosis	3/99	88%
3. Everybody's Golf	SCEE	7/98	87%
4. Sampras Extreme Tennis	Codemaster	8/96	84%
5. NFL Blitz	GT Interactive	11/98	85%

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%

G-POLICE 2



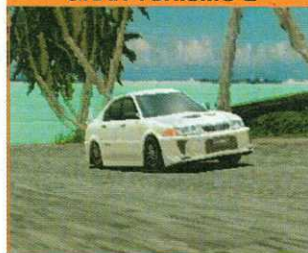
SCEE, das ab sofort alle Psygnosis-Titel vertreibt, hat das Spiel für Juli angekündigt.

Hersteller: Psygnosis

Release: Juli '99

GENRE: Shoot 'em Up

GRAN TURISMO 2



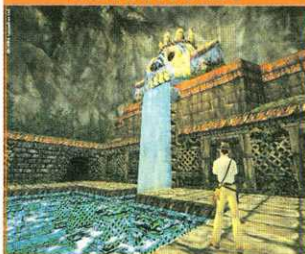
Laut PR-Manager Jürgen Krenz kommt das Spiel wohl erst kurz vor Weihnachten.

Hersteller: SCEE

Release: 4. Quartal '99

GENRE: Rennspiel

INDIANA JONES



Auf der E3 erwarten wir eine weit fortgeschrittene PlayStation-Version des Peitschen-Abenteuers.

Hersteller: LucasArts

Release: September '99

GENRE: Action-Adventure

KIDZ



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

Hersteller: SCEE

Release: Juli '99

GENRE: Action-Adventure

KINGSLEY



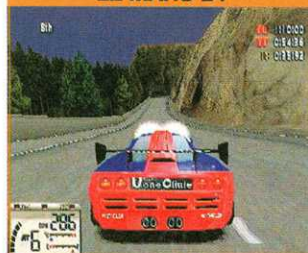
Sollte das Spiel wirklich im Juni kommen, dann präsentieren wir in der nächsten Ausgabe einen Test.

Hersteller: Psygnosis

Release: Juni '99

GENRE: Jump&Run

LE MANS 24



Entgegen der Info im aktuellen PSZ-CD-Film kommt das Spiel nun leider erst im September.

Hersteller: Infogrames

Release: September '99

GENRE: Rennspiel

MESSIAH



Kann die revolutionäre Grafiken-gine auch auf der PlayStation begeistern? Die E3 wird es zeigen.

Hersteller: Shiny Entertainment

Release: 3. Quartal '99

GENRE: Action-Adventure

MISSION: IMPOSSIBLE



Wie von uns erwartet, wird die Filmumsetzung nun doch erst im September veröffentlicht.

Hersteller: Infogrames

Release: September '99

GENRE: Action-Adventure

NAUGHTY DOG EXTENDED



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

Hersteller: SCEE
Release: Dezember '99
GENRE: Action-Adventure

NBA PRO 99



Verschoben: Das Basketball-Spiel wird nun erst im Juni veröffentlicht, der Test folgt demnächst.

Hersteller: Konami
Release: 4. Juni '99
GENRE: Basketball

JUMP&RUN

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Crash Bandicoot 3	SCEE	12/98	90%
2. Gex Deep Cover Gecko	Eidos	4/99	90%
3. Gex 3D: Enter The Gecko	Crystal Dynamics	5/98	88%
4. Spyro The Dragon	SCEE	10/98	86%
5. Crash Bandicoot 2	SCEE	12/97	85%

NO FEAR BIKING



Michael Pruchnicki trat für Codemasters Ende April am Gardasee kräftig in die Pedale!

Hersteller: Codemasters
Release: 28. Mai '99
GENRE: Rennspiel

OFFICIAL FORMULA ONE



Das Spiel kommt sogar erst im September, dafür aber schon mit den 99er-Saisondaten!

Hersteller: Eidos
Release: September '99
GENRE: Rennspiel

ROLLENSPIEL

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. Final Fantasy VII	Squaresoft	12/97	94%
2. Guardian's Crusade	Activision	4/99	90%
3. Breath Of Fire III	Capcom	12/98	88%
4. Diablo	Blizzard/EA	5/98	88%
5. Wild Arms	SCEE	1/99	87%

OMEGA BOOST



Schon gewußt? Von den Gran-Turismo-Machern stammt dieses spektakuläre Shoot 'em Up.

Hersteller: SCEE
Release: 23. Juli '99
GENRE: Shoot 'em Up

PRINCE NASEEM BOXING



Niederschlag! Nun soll der elegante Boxer erst im Oktober auf der PlayStation tänzeln.

Hersteller: Codemasters
Release: Oktober '99
GENRE: Boxen

SHOOT 'EM UP

Titel	Hersteller	Release	Wertung
1. R-Type Delta	SCEE	5/99	88%
2. Nuclear Strike	EA	11/97	86%
3. Soviet Strike	EA	12/96	84%
4. Parodius Del.	Konami	9/95	83%
5. Future Cop L.A.P.D.	EA	10/98	80%

RAYMAN 2



Hilfe! Derzeit ist Rayman 2 von Ubi Soft erst für einen Dezember-Release in Vorbereitung.

Hersteller: Ubi Soft
Release: Dezember '99
GENRE: 3D-Jump&Run

RAINBOW SIX



Die nächste Ausgabe enthält eine tolle Überraschung für alle Tom-Clancy-Action-Fans.

Hersteller: Take 2
Release: 3. Quartal '99
GENRE: 3D-Action

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. Civilization II	Activision	4/99	92%
2. Warcraft 2	Blizzard	9/97	92%
3. Command & Conquer 2	Virgin	12/97	90%
4. Command & Conquer	Virgin	1/97	88%
5. Worms	Ocean	2/96	88%

Rote Kennzeichnung: Neu oder geändert, Graue Kennzeichnung: Platinum-Titel, Abkürzungen: tba. = Noch nicht bekannt

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: 24.3.99

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Release
Actua NHL Hockey 99	Eishockey	Gremlin	1. April
Blood Lines	Action	SCEE	23. April
Bust-A-Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	April
Carmageddon	Rennspiel	SCI	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
G-Police - Platinum	3D Action	Psygnosis	16. April
Heart of Darkness - Platinum	Action-Adventure	Infogrames	30. April
Kensei: Sacred Fist	Beat 'em Up	Konami	April
Mucho	Action	Titus	April
Poy Poy 2	Strategie	Konami	April
Puma Street Soccer	Sport Action	Sunsoft	April
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	April
Railroad Tycoon II	Simulation	Take 2	April
Ridge Racer Type 4	Rennspiel	Namco/SCEE	16. April
Rugrats - Auf der Suche n. Reptar	Action	THQ	April
Sports Car GT	Rennsimulation	EA	22. April
Tai Fu	Action	Activision	23. April
Warzone 2100	Strategie	Eidos	30. April

MAI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Driver	Rennspiel	Reflections	27. Mai
Evil Zone	Beat 'em Up	Titus	27. Mai
Final Fantasy VII - Platinum	RPG	SCEE	21. Mai
Gran Turismo - Platinum	Rennspiel	SCEE	21. Mai
Hogs of War	Action	Gremlin	tba
Master of Monsters	RPG	ASCII	21. Mai
No Fear Mountain Biking	Sportspiel	Codemasters	28. Mai
Player Manager	Wirtschaftssimulation	Anco	28. Mai
Rampage 2 - Universal Tour	Strategie	Midway	30. Mai
R-Type Delta	Shoot 'em Up	SCEE	14. Mai
Trap Runner	Action	Konami	21. Mai

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Release
Anna Kournikova's Sm. C. Tennis	Tennis	SCEE	18. Juni
Baseball 2000 Edition	Baseball	Virgin	Juni
Bloody Roar 2	Beat 'em Up	Virgin	Juni
Bugs Bunny auf Zeitreise	Jump&Run	Infogrames	Juni
Castrol Honda Superbike	Rennsimulation	THQ	Juni
Centipede	Action	Hasbro	Juni
Croc 2	Jump&Run	Fox Interactive	4. Juni
F1 '98 - Platinum	Rennspiel	Psygnosis	4. Juni
Kingsley	3D-Jump&Run	Psygnosis	Juni
Legend of Kartia (ex: Rebus)	Strategie	Konami	Juni
NBA Pro 99	Basketball	Konami	4. Juni
NFL Blitz	Football	Midway	1. Juni
Saboteur	Action-Adventure	Eidos	1. Juni
Soul Reaver	Action-Adventure	Eidos	Juni
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	THQ	Juni
Star Wars: Racer	Rennspiel	THQ	Juni
Tanktics	Strategie	Gremlin	Ende Juni
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	Juni
Tunguska	Action-Adventure	Project 2	Juni
Um Jammer Lammy	Musik-Entertainment	SCEI	Juni
V-Rally 2	Rennspiel	Infogrames	Juni
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	Juni
YARG	Rennspiel	tba	Juni

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Release
ACM 1918	Flugsimulator	Project 2	Juli
Ape Escape	Jump&Run	SCEE	2. Juli
Attack of the Saucerman	3D-Jump&Run	Psygnosis	30. Juli
G-Police 2 - Weapons of Justice	Action/Shoot 'em Up	Psygnosis	Juli
Jeremy McGarth Motocross	Rennspiel	Acclaim	Juli
Kidz	tba	SCEE	Juli
Omega Boost	Shoot 'em Up	SCEE	23. Juli
Quake II	Kampfspiel	Activision	Juli
RC Stunt Copter	Simulation	Interplay	Juli
Silent Hill	Horror	Konami	Juli
The New Tetris	Denkspiel	Hasbro	9. Juli

RC STUNT COPTER



RC Stunt Copter im Anflug! David Perry (Cool Spot, Earthworm Jim) läßt uns im Juli abheben.

Hersteller Shiny Entertainment

Release Juli '99

GENRE: Simulation

RE-VOLT



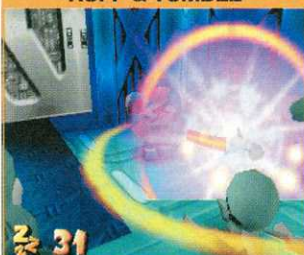
In der nächsten Ausgabe unterziehen wir das Rennspiel einem ersten Vorabtest!

Hersteller Acclaim

Release September '99

GENRE: Rennspiel

RUFF & TUMBLE



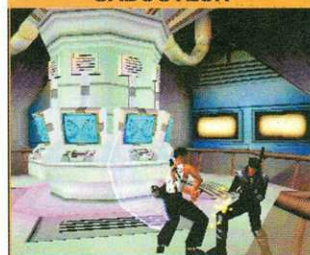
Niedlich! Wer Spyro und Gex mag, darf auch bei Ruff&Tumble bedenkenlos zugreifen.

Hersteller GT Interactive

Release September '99

GENRE: Jump&Run

SABOTEUR



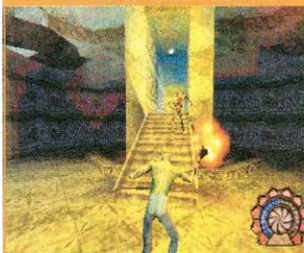
Das neue Spiel von Eidos ist ein vielversprechendes Action-Adventure (was auch sonst?).

Hersteller Eidos

Release 1. Juni '99

GENRE: Action-Adventure

SHADOWMAN



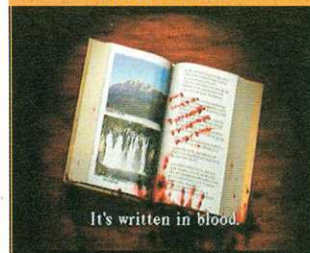
Aufgepaßt! Unser aktueller Titelheld kommt auf den Seiten 18 bis 20 bestens zur Geltung.

Hersteller Acclaim

Release August '99

GENRE: Horror

SILENT HILL



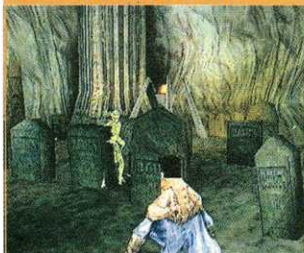
Horror mit Verspätung: Erst im Juli dürfen Sie als Harry Mason Ihre kleine Tochter suchen.

Hersteller Konami

Release Juli '99

GENRE: Horror

SOUL REAVER



Furchterregend: Auf den Seiten 28 bis 31 wartet der blanke Horror von Konami auf Sie!

Hersteller Crystal Dynamics

Release Juni '99

GENRE: Action-Adventure

STAR WARS I: D.D.B.



Die Dunkle Bedrohung lautet der Subtitle des Star-Wars-Episode-I-Action-Adventures.

Hersteller LucasArts

Release 1. Juni '99

GENRE: Action-Adventure

STAR WARS I: RACER



Wird das mit Spannung erwartete Star-Wars-Rennspiel besser als WipEout? Wir sind gespannt!

Hersteller LucasArts
Release 1. Juni '99
GENRE: Rennspiel

SYPHON FILTER



Trotz einer USK-Freigabe ab 16 wird das Spiel doch nicht in Deutschland erscheinen.

Hersteller SCEE
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

THIS IS FOOTBALL



Mit diesem Spiel möchte SCEE höchstpersönlich die Fußball-Konkurrenz deklassieren.

Hersteller SCEE
Release August '99
GENRE: Fußball

UM JAMMER LAMMY



Der offizielle Nachfolger zu Pa-Rappa the Rapper von Sony Computer Entertainment Europe.

Hersteller SCEE
Release Juni '99
GENRE: Entertainment

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

Der Nachfolger zu Vigilante 8 hat den passenden Subtitle Second Offense bekommen.

Hersteller Activision
Release Herbst '99
GENRE: Action-Rennspiel

V-RALLY 2



Auf der aktuellen PS2-CD können Sie einen ausführlichen Film zu V-Rally 2 bewundern.

Hersteller Infogrames
Release Juni '99
GENRE: Rennspiel

WWF ATTITUDE



Acclaim veröffentlicht WWF Attitude zuerst auf der PlayStation, dann auf dem N64.

Hersteller Acclaim
Release Juni '99
GENRE: Wrestling

AUGUST

Titel	Genre	Hersteller	Release
Extreme 500	Motorradrennspiel	Ascaron	August
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	August
Shadowman	Action-Adventure	Acclaim	August
South Park	Action	Acclaim	August
This is Football	Fußball	SCEE	August

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Airport Inc.	Simulation	Telstar	September
Assault	Action	Telstar	September
Conflict!	Echtzeit-Strategie	G3 Interactive	September
Cowpokes	3D-Jump&Run	Telstar	September
Dark Messiah (vorl. Titel)	Adventure	Konami	September
Discworld Noir	Adventure	Perfect	12. September
Eagle One - Harrier Attack	Action	Infogrames	September
F1 99	Rennspiel	Psygnosis	30. September
Indiana Jones u. d. Turm v. Babel	Action-Adventure	Lucas Arts	September
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	September
Mission: Impossible	Action-Adventure	Infogrames	September
Official Formula One Racing	Rennspiel	Eidos	September
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim	September
Ruff & Tumble	Jump&Run	GT	September
Speed Freaks (ex: Wheel Nuts)	Rennspiel	SCEE	September
Tanukis Tale	Action/Adventure	Psygnosis	1. September
Techno Mage	RPG	Sunflowers	September
Tony Hawk' Skateboarding	Sportspiel	Activision	September
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	September

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Brazil V. Soccer	Fußball	Infogrames	Oktober
Die Schlümpfe	Action-Adventure	Infogrames	Oktober
Omikron	Action-Adventure	Eidos	1. Oktober
Powerboat 2	Rennspiel	Take 2	Oktober
Prince Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Oktober
Rat Attack	Action	Mindscape	Oktober
Worms 2	Strategie	Hasbro	29. Oktober

NOVEMBER, DEZEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Release
Beatmania	Musik	Konami	November
Buddies	Puzzle	Psygnosis	12. November
Danger Girl	tba.	THQ	November
Joe Blow	3D Jump&Run	Telstar	November
Newman Haas Racing 2	Indycar-Rennspiel	Psygnosis	26. November
Spyro The Dragon 2	Jump&Run	SCEE	November
Tarzan	Jump&Run	Disney/SCEE	November
Uncle Carbuncle	Rennspiel	Psygnosis	30. November
WipEout 99	Rennspiel	Psygnosis	12. November
NDX (Naughty Dog Extended)	Action	SCEE	Dezember
Rayman 2	3D-Jump&Run	Ubi Soft	Dezember

1999, 2000

Titel	Genre	Hersteller	Release
Aironauts	Action-Adventure	Ocean	1999
Armorines	Action	Acclaim	1999
Dungeon Keeper II	Action	Bullfrog	1999
Pinball Addiction	Geschicklichkeit	Ocean	1999
Special Forces	Action/Strategie	Psygnosis	1999
The Golf Pro	Golf	Empire	1999
The X-Files	Adventure	SCEE	1999
Velocity	Rennspiel	Acclaim	1999
Dead Unity	Action	THQ	2. Quartal '99
Glover	Geschicklichkeit	Hasbro	2. Quartal '99
Alien Resurrection	Action	Fox Interactive	3. Quartal '99
Billard Nights	Billard	Virgin	3. Quartal '99
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Virgin	3. Quartal '99
Legend Of Legaia	RPG	SCEE	3. Quartal '99
Messiah	Action	Virgin	3. Quartal '99
Mystical Ninja - Starring Goemon	Action-Adventure	Konami	3. Quartal '99
Rainbow Six	Action	Take 2	3. Quartal '99
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	3. Quartal '99
Star Trek New Worlds	Adventure	Virgin	3. Quartal '99
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	4. Quartal '99
Gran Turismo 2	Rennspiel	SCEE	4. Quartal '99
Sheep!	Share 'em Up	Psygnosis	4. Quartal '99
Jack Nicklaus Golf	Golf	Activision	Herbst 1999
X-Men	Arcade	Activision	Herbst 1999
Final Fantasy 8	RPG	Squaresoft	Herbst 1999
Space Invaders	Action	Activision	Herbst 1999
Vigilante 8: 2nd Offense	Action	Activision	Herbst 1999
Resident Evil: Nemesis	Action-Adventure	Capcom	Januar 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	ATD	Januar 2000
TNT (Ex Castle Hassle)	Action	Psygnosis	1. Januar 2000
Suikoden 2	RPG	Konami	Februar 2000

PLAYSTATION CHARTS

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(Neu)	Ridge Racer Type 4	87%	1
2.	(Neu)	Racing Simulation 2	89%	1
3.	(Neu)	Need For Speed 4	89%	1
4.	(Neu)	Civilization 2	92%	1
5.	(Neu)	Crash Bandicoot 2 – Platinum	85%	1
6.	(Neu)	Hugo 2	–	1
7.	(Neu)	Sports Car GT	80%	1
8.	(Neu)	G-Police - Platinum	87%	1
9.	(1)	Metal Gear Solid	87%	3
10.	(Neu)	Tomb Raider 2 - Platinum	91%	1
11.	(Neu)	KKND: Krossfire	84%	1
12.	(Neu)	UEFA Champions League 98/99	83%	1
13.	(Neu)	Moto Racer - Platinum	83%	1
14.	(Neu)	Gex: Deep Cover Gecko	90%	1
15.	(Neu)	T'ai Fu	83%	1

Quelle: Theo Kranz-Versand

Ein frischer Frühlingswind wehte diesen Monat durch die Verkaufcharts von Theo Kranz. Bis auf Metal Gear Solid, welches einen gewaltigen Rutsch auf Platz 9 erleiden mußte, konnte sich kein Titel in den Top 15 halten. Es zeigt sich deutlich, wie sehr die User auf Rennspiele abfahren, denn die ersten drei Plätze sind fest in der Hand dieses Genres. Erfreulich auch die hohe Platzierung vom Strategie-Hit Civilization II.

LESER-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Wertung	Monat
1.	(1)	Metal Gear Solid	87%	3
2.	(6)	Indiziert	–	7
3.	(3)	Tomb Raider III	91%	5
4.	(2)	Gran Turismo	94%	7
5.	(7)	Rollcage	90%	2
6.	(5)	Tekken 3	90%	7
7.	(4)	FIFA 99	90%	5
8.	(15)	Crash Bandicoot 3	90%	5
9.	(11)	Final Fantasy VII	94%	6
10.	(WE)	Spyro The Dragon	86%	4
11.	(Neu)	Need For Speed 3	88%	1
12.	(Neu)	Wild Arms	87%	1
13.	(9)	TOCA 2	89%	5
14.	(Neu)	Gex: Deep Cover Gecko	90%	1
15.	(10)	Formel 1 '98	88%	7

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung

Zumindest in den Leser-Charts konnte Metal Gear Solid seine Spitzenposition halten – relativ dicht verfolgt vom indizierten zweiten Teil des Action-Adventures von Capcom. Die Veröffentlichung von Need For Speed 4 hat die Leute wieder auf den Geschmack gebracht, und den dritten Teil erstmalig in die Hitliste gespült. Die neuen Abenteuer von Gex werden wohl in den nächsten Monaten noch klettern.

MOST WANTED

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Monat
1.	(1)	Gran Turismo 2	SCEE	2
2.	(2)	Silent Hill	Konami	6
3.	(8)	Driver	GT Int.	2
4.	(3)	Final Fantasy VIII	Squaresoft	7
5.	(WE)	V-Rally 2	Infogrames	2
6.	(WE)	Syphon Filter	SCEE	2
7.	(5)	Mission: Impossible	Infogrames	3
8.	(4)	Soul Reaver	Eidos	6
9.	(Neu)	Spyro The Dragon 2	SCEE	1
10.	(Neu)	Rainbow Six	Take 2	1

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung

Gran Turismo 2 und Silent Hill konnten erwartungsgemäß ihre Position halten, während Driver an Final Fantasy VIII vorbeigerauscht ist. V-Rally 2 hat nach einem Monat Abstinenz die Charts erneut betreten – und zwar völlig zu Recht: Die zuletzt gezeigte Version war einfach atemberaubend. Überraschend der Einstieg von Spyro The Dragon 2 in die Top 10 – denn handfeste Informationen liegen weiterhin nicht vor.

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

NEED FOR SPEED IV

Wollten Sie schon immer einmal Verkehrsrowdies jagen und selbst von der Polizei gejagt werden, dann bekommen Sie jetzt Ihre Chance! Mit Need For Speed IV können Sie als Polizist agieren, Verstärkung anfordern und Straßenblockaden errichten. Einmalig!



Ralph Leu, PSZ-Leser

GRAFIK 94% SOUND 88% SPASS 93%
LESER-WERTUNG **95%**

BLAZE&BLADE

Blaze&Blade ähnelt der Zelda-Serie und ist nur für eingefleischte Fans dieses Genres bemerkenswert. Eine gute Abwechslung ist die Zusammenstellung eigener Figuren. Das Spiel ist trotz einiger Mängel eine gelungene Mischung aus 3D-Action und RPG.



Maximilian Küchler, PSZ-Leser

GRAFIK 82% SOUND 79% SPASS 89%
LESER-WERTUNG **88%**

LESER DES MONATS

Aus besonderem Anlaß wollen wir an dieser Stelle ein Foto vom wohl jüngsten PSZ-Leser zeigen, das wir von Mario Daube erhalten haben. Hier sehen Sie Lukas Vincent, der im Alter von gerade einmal vier Monaten den Final Fantasy VIII-Artikel genauestens studiert.



Lukas Vincent Daube, PSZ-Leser des Monats

FRISUR 99% AUGEN 99% STIL 99%
BABY-WERTUNG **99%**

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:
Driver



MICHAEL PRUCHNICKI

Redakteur, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
R/C Stunt Copter

Fiebert der Electronic Entertainment Expo entgegen, die übrigens dort stattfindet, wo sich der Showdown im Jackie-Chan-Film Rush Hour abspielte.

Kauft derzeit alle Rush-CDs auf und versucht immer wieder erfolglos, bei R/C Stunt Copter den Hubschrauber unter Kontrolle zu kriegen.



FLORIAN BRICH

Redakteur, 27

Aktuelles Lieblingsspiel:
V-Rally 2



WERNER SPACHMÜLLER

Redaktionsassistent, 21

Aktuelles Lieblingsspiel:
Speed Freaks

Verwaltet derzeit die Terminpläne für die E3 in Los Angeles und stellt fest, daß man sich manchmal einfach klonen können müßte, um überall präsent zu sein.

Macht die Filme für die PSZ-CD neuerdings mit dem PC und ist froh, daß Adobe Premiere nun auch dort einwandfrei läuft.



MARCO MARZINKOWSKI

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Anna Kournikova's Court Tennis



OLIVER PREISSNER

Freier Mitarbeiter, 31

Aktuelles Lieblingsspiel:
Rugrats

Erlag diesem Monat dem Charme der attraktiven Russin Anna Kournikova, obgleich sie nur in Pielform auf dem Monitor herumtanzte.

Entpuppt sich als großer Fan von Rainbow Six, dem kommenden Action-Hammer von Take 2, der Metal Gear Solid Konkurrenz machen soll.



JENS QUENTIN

Redakteur, 29

Aktuelles Lieblingsspiel:
Driver



MISTER X

Redakteur, 20-30

Aktuelles Lieblingsspiel:
???

Neben zerschrotteten Autos bei Driver sorgten vor allem packende Tennismatches mit Sportsfreund Marco für jede Menge Spaß.

Einen Platz haben wir noch! Wenden Sie sich mit aussagefähigen 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.

Strategie, 1 Spieler, Eidos

WARZONE 2100



Seit Command & Conquer und WarCraft II hat sich im Bereich Echtzeitstrategie nicht sehr viel getan. Eidos' Warzone 2100 verfrachtet das oft kopierte Gameplay der großen Vorbilder nun erstmals in die dritte Dimension. Glücklicherweise müssen Sie diesmal nicht lange auf eine PlayStation-Umsetzung warten – wir haben schon den Test!





Bäume und Holzhütten: Die Rocky Mountains sind landschaftlich noch die reizvollste der sonst kargen Gegenden des Spiels.



Das blaue Licht zeigt an, daß diese beiden Konstruktionsfahrzeuge eifrig an der Fertigstellung dieser Fabrik arbeiten.

sogleich von Ihren Forschern untersucht lassen. Das so gewonnene Wissen können Sie umgehend in neuen Technologien investieren.

DIE ERFORSCHUNG NEUER TECHNOLOGIEN UND DER EINHEITENBAUKASTEN SORGEN FÜR VIEL SPIELSPASS.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

Bei Warzone 2100 übernehmen Sie die Kontrolle über eine kleine Armee, die zu den wenigen Überlebenden einer weltweiten nuklearen Katastrophe zählt. Da weite Teile der Zivilisation beim sogenannten Kollaps zerstört wurden, ist das Technologie-Niveau Ihrer Truppen zu Beginn recht niedrig, doch das soll sich im Laufe des Spiels deutlich ändern. Als Neueinsteiger beginnen Sie mit der ersten von insgesamt drei Kampagnen, die zusammen 33 einzelne Missionen umfassen.

Führt Sie der erste Feldzug noch in die Wüste Arizonas, werden die Schlachten später in den Überresten der Metropolen und zuletzt in den schneebedeckten Rocky Mountains geführt.

Auferstanden aus Ruinen

In der Nähe eines Ölbohrturms in der Wüste ziehen Sie mit Hilfe spezieller Lkw-Einheiten zuerst eine Basis mit Kraftwerk, Fabrik und Forschungszentrum auf, die auch in den folgenden Missionen Ihr Hauptquartier sein wird (natürlich können Sie an anderen Stellen auch zusätzliche Basen aufbauen). Wenn Sie innerhalb der teilweise ziemlich großen Spielabschnitte ein Artefakt finden, können Sie dies

Dies können neue Gebäude für Ihre Basis sein (z. B. Wachtürme aller Art), neue Technologien, die automatisch in Ihre bereits

aktiven Einheiten implementiert werden (z. B. stärkere Geschütze oder Sensoren) oder neue Bauteile, aus denen Sie im entsprechenden Menü neue Einheiten typen zusammenstellen können. Um manche davon überhaupt produzieren zu können, werden Sie nicht darum herumkommen, Ihre Gebäude im Laufe des Spiels in mehreren Stufen aufzurüsten – erst in einer großen Fabrik können Sie die schweren Fahrzeuge überhaupt bauen.

Panzer Marke Eigenbau

Im Gegensatz zu den Genre-Konkurrenten sind Sie hier nicht auf eine Handvoll Standard-Einheiten festgelegt, sondern können sich Ihre Fahrzeuge frei aus den ca. 10 Rumpf-Partien,



Im Verlauf des Spiels können Sie einige Gebäudetypen in mehreren Stufen aufrüsten.



Die Videosequenzen leiden an der teilweise ziemlich schwachen Wiedergabequalität.

INFO RAHMENWAHL

Die Anpassung der Handhabung von Echtzeit-Strategiespielen auf die PlayStation ist ein Kapitel für sich. Wie man dabei das PC-typische Kästchenziehen umgehen kann, zeigte erst kürzlich KKND Krossfire mit seiner praktischen standardmäßigen Handhabung der Einheiten in Gruppen. Bei Warzone 2100 können Sie die Einheiten auf verschiedene Arten anwählen, die mit den zwei Kameramodi des Spiels im Zusammenhang stehen. Befinden Sie sich im Fahrmodus, bei dem Sie eine einzelne Einheit mit dem Joypad direkt über das Schlachtfeld steuern, können Sie per Tastendruck umgehend einige in der Nähe befindliche Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen. Ihre Truppen folgen daraufhin Ihrem Fahrzeug und greifen auch dessen Ziele an. In der Kampfansicht bilden Sie Einheitengruppen hingegen auf die genretypische Art, indem Sie einen Rahmen um die entsprechenden Truppen ziehen. Mit den L-Tasten können Sie einmal gebildete Gruppen unter den vier Joypad-Tasten X, O, □ und △ abspeichern und danach jederzeit umgehend wieder aufrufen, was die Handhabung von größeren Truppenverbänden enorm erleichtert.



In der Kampfansicht bilden Sie Gruppen wie seit C&C gewohnt, indem Sie einen Rahmen um sie herum ziehen.



Ein Knopfdruck genügt, und die umgebenden Einheiten folgen Ihnen im direkt steuerbaren Fahrmodus überall hin.



Das Symbol zeigt's an: Diese Gruppe können Sie per L1+Dreieck praktischerweise jederzeit schnell und direkt anwählen.



Die Erfahrung von angeschlagenen Einheiten können Sie durch Verschrotten dieser auf ihre noch zu bauenden Nachfolger übertragen.



Die gelungenen Explosionseffekte lassen die Kämpfe gut aussehen, zwingen die PlayStation-Hardware manchmal aber in die Knie.

INFO VERGLEICH

1. WarCraft II	Blizzard	92%
2. Command & Conquer 2	Westwood	90%
3. Warzone 2100	Eidos	89%
4. Command & Conquer	Westwood	88%
5. KKND Krossfire	Melbourne House	84%

Durch die richtungsweisende Technik und das überzeugende Gameplay platziert sich Warzone 2100 auf Anhieb in der Spitzengruppe des Genres. Mit etwas aufwendigerer Präsentation (Videosequenzen, Soundtrack) wäre für Eidos vielleicht sogar die Pole Position greifbar gewesen.

30 Waffensystemen und knapp einem halben Dutzend verschiedener Antriebsarten zusammenstellen, was für eine ungeahnte Menge an möglichen Fahrzeugtypen sorgt. Soll es mal weniger kriegerisch zugehen, haben Sie immer noch die Wahl zwischen sieben Systemen, wie beispielsweise mobilen Reparatur-Einheiten. So ist es Ihnen völlig

diese Senkrechtstarter sind durch ihre Bewegungsfreiheit einzigartig. Sobald Sie im Verlauf des Spiels die sogenannte Synaptische Verbindung gefunden haben, können Sie neben den normalen Einheiten auch spezielle Cyborg-Infanterie produzieren.

Auf dem Schlachtfeld...

...haben Sie dank der dreh-, kipp-, zoom- und scrollbaren Karte und des Radars stets die nötige Übersicht. Mit speziellen Commander-Einheiten behalten Sie Ihre Truppen noch besser unter Kontrolle als ohnehin schon und die Steuerung über (vorzugsweise) die beiden Analog-Sticks (oder optional auch eine Maus) und zahlreiche Menüs könnte sowieso komfortabler kaum sein (siehe Extrakasten). Bei den sogenannten Transport-Missionen müssen Sie ohne direkte Unterstützung von der Basis in einem feindverseuchten Gebiet ein bestimmtes Missionsziel erreichen, wofür Sie zuvor eine Gruppe von Einheiten in einen Transporter laden und damit an den Ort des Geschehens



Die Forschungsberichte zu untersuchten Artefakten informieren Sie über die daraufhin verfügbaren neuen Technologien.

fliegen – manchmal können Sie sogar von der Basis noch Verstärkung anfordern. Die angekündigten Fast-Play-Missionen sind leider auf einen einzigen Trainings-Level zu-

WARZONE 2100 IST TECHNISCH EIN WICHTIGER SCHRITT FÜR DAS GENRE.

Michael Pruchnicki, Redaktion PlayStation Zone

sammengeschrunpft und den 2-Spieler-Linkmodus hat man nun leider doch nicht mehr ins Spiel implementiert. Die Grafik des Spiels gerät bei größerem Truppenaufkommen schon mal etwas ins Ruckeln und weder die Musik noch die Videos können wirklich überzeugen, während sich die Intelligenz der eigenen Einheiten und der CPU-Gegner sowie die Lokalisierung inklusive komplett deutscher Sprachausgabe ein Lob verdient haben.

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT: SEHR GUT

MICHAEL Warzone 2100 ist in mehrfacher Hinsicht richtungsweisend für das ansonsten so innovationsarme Genre. Die teils erstaunlich detaillierte Polyongrafik wird auf jeden Fall Schule machen. Ähnlich positiv ist der Einheitenbaukasten zu werten. Weniger begeistert bin ich allerdings von der Idee, die Basis und Einheiten aus der letzten Mission in die folgende zu übernehmen. Denn dadurch ist man so nach einem knappen Sieg beim nächsten Auftrag ziemlich aufgeschmissen und kommt um einen Neustart der letzten Mission kaum herum. Außerdem leidet darunter auch das Leveldesign, denn von geschickt gewählten Verhältnissen der Spielertruppen gegenüber denen des CPU-Gegners kann damit natürlich nicht die Rede sein. Auch kann die gesamte Präsentation bei weitem nicht mit den bombastischen Soundtracks und Videosequenzen eines Command & Conquer oder WarCraft II mithalten. Durch die Kombination aus guter Grafik, überzeugendem Gameplay und problemloser Handhabung macht Warzone 2100 insgesamt aber großen Spaß – nur warum gibt es nun doch keinen Zweispielermodus? Wer damit leben kann, sollte sich dieses Highlight aber auf keinen Fall entgehen lassen!

TEST ERGEBNIS

Technisch ist Warzone 2100 ein wichtiger Schritt für das Genre und kann auch spielerisch durch einige neue Ideen Akzente setzen. Obwohl ein mitreißender Soundtrack oder ein spannender Zweispielermodus wünschenswert gewesen wären, ist dieser Titel für Fans des Genres ein Pflichtkauf und sicherlich Wegbereiter für unzählige Echtzeit-Strategiespiele mit ähnlicher Darstellung.

Titel	Warzone 2100
Genre	Strategie
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Variabel (3 Stufen)
Save Game	Ja (nach jeder Mission)
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	33 Missionen
Preis	ca. DM 100,-
Hersteller	Eidos
Entwickler	Pumpkin Studios
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	Ende Mai '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	71%	92%	89%

JETZT
JEDEN MONAT
NEU!

STAR WARS

DIE COMIC-SERIE!

**Deutsche
Erstveröffent-
lichungen!**

60 SEITEN!

**GROSSER
MAGAZINTEIL!**

NUR DM 5,90!

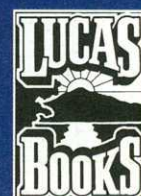
**Darko Mačan
Jan Strnad**
Autoren

**Dave Gibbons
Anthony Winn
Robert Jones**
Zeichnungen

**Dave Gibbons
Angus McKie**
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de

HEFT 1 • AB 19. MAI ÜBERALL IM HANDEL!



© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used under Authorization.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Electronic Arts

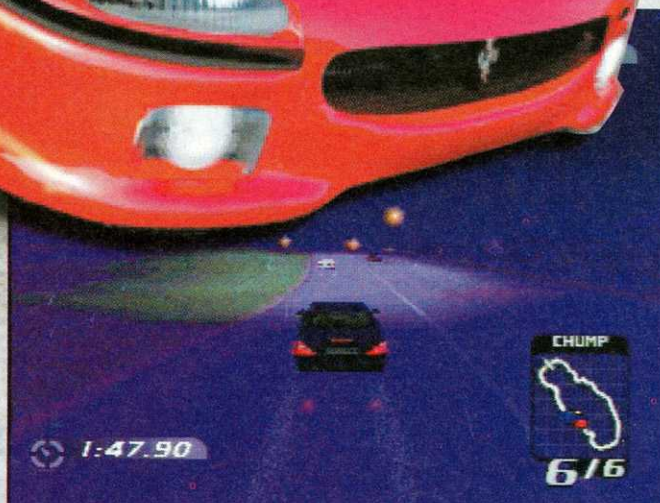
NEED FOR SPEED 4

BRENNENDER ASPHALT

Was haben die Need For Speed-Spiele mit den Speed-Filmen gemeinsam? Richtig, der zweite Teil war eher von durchwachsener Qualität. Der überzeugende dritte Streich ließ diesen Lapsus aber schnell wieder in Vergessenheit geraten. Kann Need For Speed 4 vielleicht eine noch höhere Wertung einfahren als der mit 88% geadelte Vorgänger?



Das war wohl nichts – die Gesetzeshüter haben uns geschnappt und überreichen uns einen virtuellen Strafzettel.



Auch Fahrten bei Nacht stehen auf dem Programm. Man beachte dabei die schönen Spiegelungen auf der nassen Strecke.

ASTON MARTIN DB7 	BMW M5 	BMW Z3 	CHEVROLET CAMARO Z28 	CHEVROLET CORVETTE C5 
FERRARI F50 	FERRARI 550 MARANELLO 	JAGUAR XKR 	LAMBORGHINI DIABLO SV 	MCLAREN F1 GTR 
MERCEDES CLK GTR 	MERCEDES SLK 230 	PONTIAC FIREBIRD TA 	PORSCHE 911 TURBO 	DIE POLIZEI-WAGEN 

Wie gewohnt ist der Fuhrpark bei Need For Speed zum einen quantitativ sehr üppig ausgefallen, zum anderen stehen wieder absolute Nobelboliden zur Auswahl. EA hat dabei einen regen Austausch betrieben und diverse neue Modelle integriert, so etwa den BMW M5 und den Jaguar XKR. Der Schere

zum Opfer gefallen sind im Gegenzug einige liebgewonnene Geschosse aus Teil 3, darunter prominente Kandidaten vom Kaliber Lamborghini Countach oder Italdesign Nazca. Wer es lieber etwas rustikal mag, kann sich im Hot-Pursuit-Modus auch in diverse Polizeiwagen schwingen.

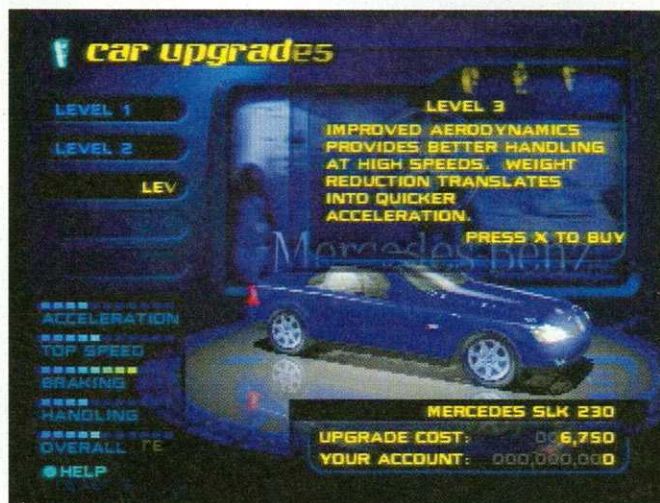
Geschwindigkeitsüberschreitung, Beamtenbeleidigung und Fahrerflucht – dieser Snob mit seinem sündhaft teuren Porsche 911 Turbo hat es definitiv zu weit getrieben. Aber den kralle ich mir: In 20 Jahren Streife ist mir noch kein Rowdy entkommen und dieser wird es auch nicht schaffen. So, rein in meinen BMW M5, Sirene an und los geht es. Die letzte gemeldete Position des Flüchtlings

war die Einfahrt zur Landstraße. Zum Glück kenne ich alle Schleichwege und begeben mich direkt auf Konfrontationskurs. Nach wenigen Minuten sehe ich den Burschen vor mir – er ist schnell, verdammt schnell. Am besten, ich fordere Verstärkung an. Verdammt, der Typ drängt mich von der Strecke ab – ausgerechnet hier in diesem schmalen Tunnel. Ich glaube, hier müssen andere Saiten aufgezo-

gen werden. Jungs, baut eine Straßensperre auf und legt am besten noch ein paar Krähenfüße aus – anders ist dem Halunken wohl nicht beizukommen. Hähä, er ahnt noch garnicht, was da auf ihn zukommt. Nach ein paar Kilometern weiterer, heißer Hatz ist es dann geschafft und Mr. BMW brettert voll in die Abspernung, hinter der ihn schon meine Kollegen erwarten und in Gewahrsam nehmen.



Erfreulich viele Randobjekte vermitteln Atmosphäre. Hier sind auf der Landstraße animierte Windmühlen zu bewundern.



Entsprechenden Zaster vorausgesetzt, können die Luxuswagen in drei verschiedenen Stufen getunt werden.

INFO DIE STRECKEN

Neben den sieben Standardstrecken warten noch drei schwierig zu erreichende Bonuspisten in Italien, den USA und Spanien auf eifrige Rennfahrer. Zu Beginn stehen nur die Kurse Route Adonf, Landstraße und Kindiac Park zur Auswahl, den Rest hat man sich durch Erfolge in den Turnieren und Special Events erst mühsam zu verdienen. Abwechslung ist dabei Trumpf, denn es geht durch Schneelandschaften in Amerika, verträumte Dörfer in Deutschland, die ewig grünen Hügel Schottlands, französische Bergmassive und englische Areale. Wie bitte? Sie haben immer noch nicht genug? Kein Problem, denn Sie können bei den Circuits auch die Optionen „Nacht“ und „Regen“ aktivieren und die Variationen „spiegelverkehrt“ und „rückwärts“ befahren.

DOLPHIN CAVE



DURHAM ROAD



KINDIAC PARK



LANDSTRASSE



ROUTE ADONF



SNOWY RIDGE



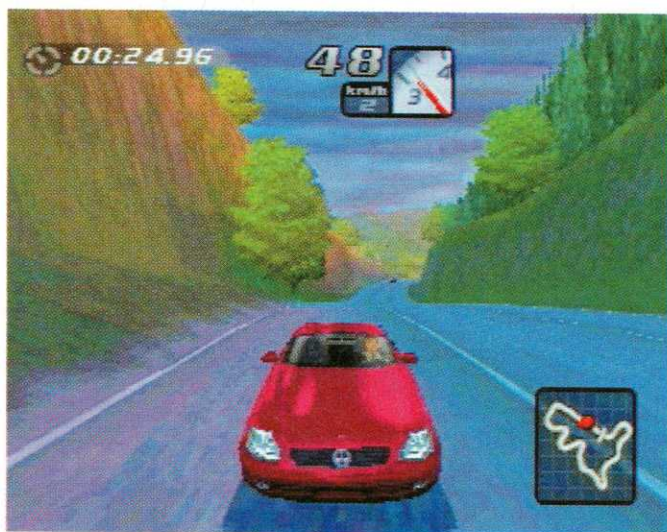
Geld regiert die Welt

Ähnlich turbulent und dramatisch wie oben beschreiben geht es im Hot-Pursuit-Modus wahrhaftig zu. Wobei man dort nicht nur mit deutschen Gesetzeshütern für Recht und Ordnung sorgen kann – nein, auch mit ausländischen Kollegen ist dies möglich. Sollten Sie hingegen eher Sympathie für Verkehrsrüpel verspüren, können Sie natürlich auch versuchen, sich dem Eingriff der Polizei zu entziehen und sich nebenbei noch ein heißes Rennen mit einem Mitspieler oder der CPU-Konkurrenz liefern. Die Möglichkeit, sich mit einem menschlichen Gegner herbe Positionskämpfe zu liefern, wird erfreulicherweise in zahlreichen Spielvarianten feilgeboten, wobei speziell die High-Stakes-Ausführung zu wohliger Schadenfreude oder auch dem krassen Gegenteil führen kann. Fordert man hier siegessicher einen

DIE AUSGEFEILTE TURNIERSTRUKTUR IST ÄHNLICH GUT DURCHDACHT WIE DAS SYSTEM VON GRAN TURISMO.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

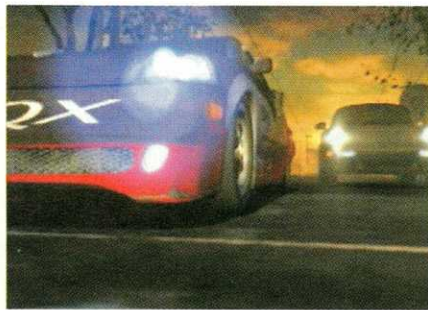
Kollegen zum Duell heraus und verliert, ist diese Niederlage doppelt schmerzlich – zum einen ist man dem hämischen Spott des Gewinners ausgesetzt, zum anderen ist der eingesetzte Bolide futsch, der in diesem Fall komplett von der Memory Card gelöscht wird. „Hm, ist doch kein Problem, dann wähle ich halt einfach den selben Wagen erneut aus und fertig“, könnte man jetzt vielleicht annehmen. Aber Pustekuchen, hier hat man die Rechnung ohne Electronic Arts gemacht. Mittelpunkt des neuen Spiels sind diesmal nämlich diverse Turnier- und Special-Event-Serien, bei denen man durch gute Plazierungen Bargeld gewinnen und dadurch erst alle Kurse und Flitzer erschließen kann. Mit dem Startkapital von 20.000 Dollar kann zunächst nur ein Auto – Infos zu den verschiedenen Modellen im Extrakasten – ge-



Statt eines Rückspiegels wird diese Sicht nach hinten angeboten. In den Boliden kann man sogar den Fahrer erspähen.



Da hat es gescheppert: Die spektakulären Überschlüge sind fast schon ein Trademark der Rennspielserie von Electronic Arts.



Drei Impressionen aus dem stimmungsvollen Intro, welches einen guten Vorgeschmack auf die kommenden, spektakulären Rennen bietet.

kaufte werden, welches an einem eher gering dekorierten Turnier teilnehmen darf. Um sich für die besseren Veranstaltungen zu qualifizieren, ist zunächst einmal gehörig Zaster zu verdienen, denn nicht nur die Eintrittskarten für diese Events oder die dafür

die etwas grobschlächtig wirkenden Fahrer ausmachen kann. Grafikblitzer waren eigentlich gar nicht zu verzeichnen und selbst kleinere Pop-Ups muß man lange suchen. Leider wird diese fulminante Optik durch zwei entscheidende Aspekte wieder etwas abge-

schwächt: So hat Need For Speed 4 mit teils immensen Einbrüchen in der Framerate zu kämpfen und auch die eine oder andere wabernde Textur hätte man mit Sicherheit vermeiden können. Aber gut, wollen wir da mal nicht zu kritisch sein, denn attraktiv und pfeilschnell

ist die Engine ja. Bei der Steuerung gibt es in jedem Fall keinen Grund zur Klage. Sowohl digital als auch analog lassen sich die Wagen gut beherrschen, wobei die analoge Variante einen Tick weicher und feinfühler ausgefallen ist. Beim digitalen Pendant hingegen neigen die Luxusrenner auch schon mal zum dezenten Ausbrechen. Soundtech-

INFO VERGLEICH

1.	Need For Speed 5	Electronic Arts	89%
2.	Need For Speed 4	Electronic Arts	88%
3.	Need For Speed	Electronic Arts	86%
4.	Need For Speed 2	Electronic Arts	79%
5.	San Francisco Rush	Midway/GT Interactive	73%

Sieht man vom zweiten Teil ab, der etwas wenig Spielspaß-PS unter der Haube hatte, stand die Need For Speed-Serie schon immer für rasante Rennspiel-Unterhaltung. Ähnlich konzipierte Titel wie etwa San Francisco Rush können da nicht mithalten und bekommen von Electronic Arts den Auspuff gezeigt.

geeigneten Gefährte müssen finanziert werden, sondern darüber hinaus auch Reparaturen am aktuellen Geschoß oder Tuningmaßnahmen. Letztere sind in drei Stufen möglich und bringen etwa einen besseren Reifensatz mit mehr Grip, verbesserte Brems- und Beschleunigungsleistung oder eine rundum erneuerte Aerodynamik.

Speed?

Grafisch ist EA durchaus ein Schönlings gelungen, denn an technischen Kniffen und Feinheiten haben die Programmierer nicht gespart. So wird man mit allerfeinsten Lensflare-Effekten, genialen Bremsspuren, realistisch anmutenden Rauchwolken und Funkenflug verwöhnt und auch die Spiegelungen auf gefrorenen und/oder nassen Abschnitten der Strecken wissen zu gefallen. Die verschiedenen Nobelhobel sind darüber hinaus ausreichend detailliert und bieten transparente Scheiben, durch die man sogar

NFS 4 IST DER BISHERIGE HÖHEPUNKT DER SERIE UND BIETET LANGZEIT-MOTIVATION SATT.

Marco Marzinkowski, Redaktion PlayStation Zone

nisch können vor allen Dingen die Atmosphäre versprühenden Funksprüche der Polizei gefallen, die rockig angehauchte, aber dennoch belanglose Musikantermalung nötigt dafür schon fast zum Reduzieren der Lautstärke.

Marco Marzinkowski



Kein Meisterstück: Die 2-Spieler-Modi sind zwar gut spielbar, leiden aber zum Teil unter gehörigen Einbrüchen in der Framerate.



Unterschiedliche Witterungen – hier Regen – sorgen für eine zusätzliche Erhöhung des Abwechslungsreichtums.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

Electronic Arts hat mal wieder ein schmackhaftes Menü zusammengestellt: Die wesentlichen Zutaten sind dabei quasi unverändert, wurden aber neu abgeschmeckt und mit langfristig sättigenden Nährstoffen ergänzt. Speziell die neue Turnierstruktur, bei der man nur langsam und schrittweise in den Genuß der absoluten Highend-Boliden und der späteren Strecken kommt, wirkt sehr durchdacht und ergiebig. Hier hat man sich bei EA wohl ein Beispiel an der Opulenz von Gran Turismo genommen – eine sehr vernünftige Entscheidung. Das dezent renovierte Fahrverhalten ist zudem überzeugender denn je, auch wenn es natürlich weiterhin fern jeglicher Realität ist. Ganz zufrieden bin ich dann aber doch nicht, denn so langsam, aber sicher sollte man sich mal einen neuen Grafikkoch besorgen – der aktuelle Meister hat die Optik mit viel zu wenig Flüssigkeit angereichert oder, anders ausgedrückt, die Framerate ist – um es gelinde zu sagen – sehr starken Schwankungen unterworfen und auch weitere kleine Unschönheiten verhindern den Sprung in die grafische Elite. Speziell Ridge Racer Type 4 hat deutlich aufgezeigt, wie man die Ressourcen der PlayStation besser ausreizen kann.

TEST ERGEBNIS

EA ist mal wieder ein vorzügliches Rennspiel gelungen, welches sich vor allen Dingen durch die interessanten Spielmodi und die hervorragende Steuerung auszeichnet. Kleinere technische Probleme können diesen guten Eindruck nur bedingt schmälern.

Titel	Need For Speed 4 – Brennender Asphalt
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	10 Strecken
Preis	ca. DM 89,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Electronic Arts
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	74%	90%	89%

Rennspiel, 1 Spieler, GT Interactive

DRIVER



„Duval schuldet uns Geld, er denkt, er kommt mit dieser miesen Masche davon. Wir haben

gehört, daß er Pläne hat, die Stadt in Richtung Flughafen San Francisco zu verlassen. Sorg' dafür, daß er das Flugzeug nicht besteigt, wir erledigen den Rest.“





Findet die Hatz durch die Straßen nachts statt, verwöhnen schöne Grafikeffekte das Auge.

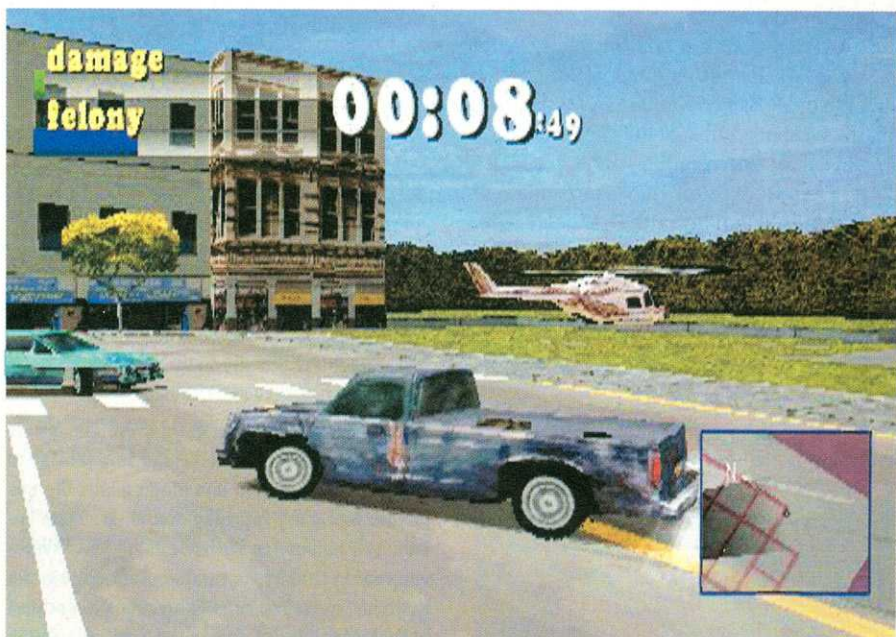


Diese arg gebeutelte Karosse quält sich durch die belebten Straßen von Chinatown.

Das ist nur einer der zahlreichen Aufträge, die der überaus coole Undercover-Cop Tanner tagtäglich auf seinem Anrufbeantworter vorfindet. Der ehemalige Rennfahrer hat sich auf Bitten seines Vorgesetzten unbemerkt in den Verbrecherring einschmuggeln können und strebt nun eine steile Karriere als Fahrer innerhalb des Mobs an. Die Ganoven haben ihr Netz dabei quer durch die USA gespannt und verfolgen ihre illegalen Ziele in den vier Großstädten Miami, San Francisco, Los Angeles und New York. Der Fahrer für alle Gelegenheiten traktiert zumeist mit brutal aufgemotzten Modellen aus den goldenen Siebzigern wie beispielsweise einem Mustang den Asphalt und hinterläßt neben erschreckten Passanten auf den Gehwegen und jeder Menge schrottreifer Karossen auch breite Bremspuren.

Spannung und Spaß

Das zentrale Herzstück dieses Rennspiels der etwas anderen Art bildet der Undercover-Modus, in dem Sie die Rolle des wortkargen Einzelgängers Tanner übernehmen. Die Story des Spiels entfaltet sich dabei immer weiter, je mehr Aufträge der Protagonist erfolgreich bewältigt, desto höher steigt er in der Gunst sei-



In einigen der zahlreichen Missionen sitzt Ihnen neben der Polizei auch die Zeit im Nacken.

ner neuen „Freunde“, darüber hinaus erfährt er auch mehr über die Hintergründe und dunklen Pläne des mächtigen Verbrecher-Clans. Während seiner Zeit im Dienst des Syndikats trifft der verdeckte Ermittler des Weiteren auf allerlei seltsame und geheimnisvolle Gestal-

ten, die ihn in der Story zum Teil von einer Stadt zur nächsten begleiten. Die insgesamt ca. 40 verschiedenen Fahrerjobs haben eine sehr große Bandbreite und erfordern das gesamte Können des eingefleischten Muscle-Car-Fans. So bekommt der Undercover-Cop

INFO SEHENSWÜRDIGKEITEN

Einen Beleg für die exakte Nachbildung der vier US-Metropolen bilden die Sehenswürdigkeiten.

Das Gefängnis von Alcatraz



Die Golden Gate Bridge



Das World Trade Center





In dieser heruntergekommenen Bude wartet der Undercover-Cop Tanner auf weitere Aufträge der gerissenen Ganoven.



In der einsamen Wüste können Sie ohne störenden Großstadtverkehr oder Fußgänger ungehemmt auf die Tube drücken.

beispielsweise den Auftrag, ein gerade gestohlenen Auto in eine Werkstatt zu befördern, damit die Gangster dort die Kennzeichen wechseln und dem Wagen ein neues Outfit verpassen können. Da der Karren inzwischen auch bei den Cops als gestohlen gemeldet wurde, sollte Tanner unter allen Umständen außerhalb der Sichtweite der aufmerksamen Beamten bleiben. An späterer Stelle des Spiel soll der Fahrer einem abtrünnigen Mitglied des Clans einen Denkkzettel verpassen, indem er dessen Auto durch dezente Drängeleien zur vorzeitigen Schrottreife verhilft. Eine der spek-

takulärsten Dienstfahrten besteht darin, den einzelnen Restaurants eines Geschäftsmannes einen Besuch abzustatten, ohne allerdings

gen, so greift er auf Polizeiwagen oder Taxen zurück, um sich seinen Weg durch die Straßen der Großstadt zu bahnen. Die hochgetunten

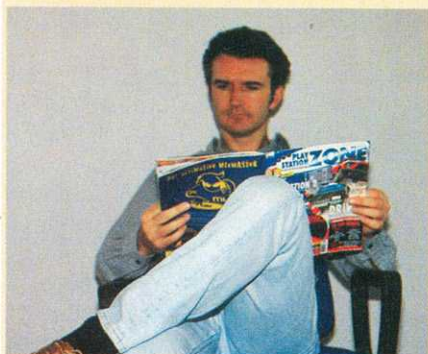
NACH EINER VERFOLGUNGSJAGD BEI DRIVER WERDEN IHNEN AUTO-STUNTS IM FERNSEHEN ERSCHECKEND LANGWEILIG VORKOMMEN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

vorher das Fahrzeug zu verlassen. Der Protagonist hat je nach Auftragsart die Qual der Wahl aus 14 sehr unterschiedlichen Fahrzeu-

Renner sind dabei sehr nahe an den realen Karossen der 70er Jahre angelehnt, eine Lizenz wollten die Autohersteller aufgrund des rau-

INFO INTERVIEW MIT MARTIN EDMONDSON (GESCHÄFTSFÜHRER VON REFLECTIONS)



Martin Edmondson nahm sich trotz der spannenden Lektüre Zeit für ein Interview.

PSZ: Wie viele Strafzettel wegen Geschwindigkeitsübertretung haben Sie seit dem Beginn der Arbeit an Driver bekommen?

Martin Edmondson (lacht): Keinen einzigen. Aber da habe ich wohl nur Glück gehabt, eigentlich hätte ich ein paar Strafzettel verdient...

PSZ: In welchem Genre würden Sie Driver ansiedeln?

Martin Edmondson: Ich glaube nicht, daß Driver ein Rennspiel im eigentlichen Sinne ist, obwohl es Elemente aus diesem Genre hat. Es ist auch nicht mit Action-Racern wie Twisted Metal oder ähnlichen Titeln zu vergleichen. Ich würde es als Fahrsimulation bezeichnen, bei der soviel Spaß wie möglich integriert wurde. Driver kriecht eigentlich ein Genre für sich.

PSZ: Wie haben Sie die realistischen Beschädigungen am Fahrzeug verwirklicht?

Martin Edmondson: Viele unserer Programmierer haben sehr gute Kenntnisse und Fähigkeiten in den Bereichen Physik und Mathematik, die uns bei der Arbeit mit Fahrzeug-Modellen zugute kamen. Wir haben den Kollisionen im Spiel Werte von realen Crashes zugrunde gelegt. Eine reale Kollision zwischen zwei Fahrzeugen absorbiert jedoch eine Menge Energie, so daß die Autos nicht so spektakulär abprallen. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, lassen wir die Autos im Spiel daher etwas stärker reagieren.

PSZ: Haben Sie eine bestimmte Lieblings-Mission im Spiel?

Martin Edmondson: Eine Besonderheit des Spiels ist der große Variantenreichtum bezüglich der einzelnen Missionen. Dazu kommt die Möglichkeit, nach Lust und Laune eine Spazierfahrt durch die Städte zu unternehmen oder ein Rennen in der Wüste zu fahren, je nachdem, in welcher Stimmung man gerade ist. Es ist während der Entwicklung vorgekommen, daß wir bei der Testphase unsere eigentliche Aufgabe vernachlässigt haben und stattdessen einfach mit lauter Hupe durch die City gerast sind, um Fußgänger zu erschrecken.

PSZ: Gibt es Unterschiede zwischen dieser Version und der PC-Version?

Martin Edmondson: Der einzige Unterschied liegt in den verbesserten Grafikfähigkeiten eines PC,

so ist beispielsweise in der PC-Version Textur-Filtering enthalten. Ansonsten ist das Spiel von den Autos über die Kollisionen bis zu den Cut-Szenen absolut gleich.

PSZ: Gibt es bestimmte Action-Filme, die Sie zu diesem Spiel inspiriert haben?

Martin Edmondson: Es gibt eine ganze Reihe von guten Filmen, die mir die Idee für Driver gegeben haben. Da wären zum einen die riesige Verfolgungsjagd am Ende des Blues Brothers-Films, bei dem gut 100 Polizeifahrzeuge verschrottet werden. Auch die sehr gut gelungene Verfolgungsjagd in French Connection mit Gene Hackman sowie die Hetzjagden mit dem Mustang durch die Straßen von San Francisco in Bullit dienten als Vorlage. Typisch für die Streifen aus den 70er Jahren waren z. B. die fliegenden Radkappen oder das Rasen durch die engen Seitengassen von New York, bei dem Mülltonnen durch die Gegend flogen.

PSZ: Auf welchen Teil des Spiels sind Sie besonders stolz?

Martin Edmondson: Zum einen auf das dynamische Fahrzeugverhalten und das Handling der verschiedenen Autos. Man hat wirklich das Gefühl, einen typisch amerikanischen Straßenkreuzer zu steuern, wenn sich der schwere Wagen in die Kurven legt. Führt man langsam auf einen Bürgersteig, spürt man, wie das Auto abgefedert wird. Auch mit den Effekten im Spiel wie dem

hen Charmes des Titels inklusive verschreckter Passanten und hohen Schrottanteils nicht erteilen. Als Alternative zum harten Ganovenalltag und zugleich als Training können sechs sogenannte Driving Games angewählt werden. Hier hat der Spieler beispielsweise im Pursuit-Mode die Aufgabe, in einer Stadt seiner Wahl ein anderes Auto über Straßenkreuzungen, durch Parkanlagen und schmale Gassen zu verfolgen und es schließlich zu stellen. Im Trail-Blazer-Mode müssen so schnell wie möglich auf der Strecke veteilte Markierungen angefahren werden, um die heruntertickende Uhr zu schlagen. Der Survival-Mode schließlich erinnert frappierend an den Total-Destruction-Mode von Destruction Derby, hier versuchen äußerst aggressive Cop-Fahrzeuge, Ihre Karosse in einen unförmigen Klumpen Blech zu verwandeln.

Die City lebt

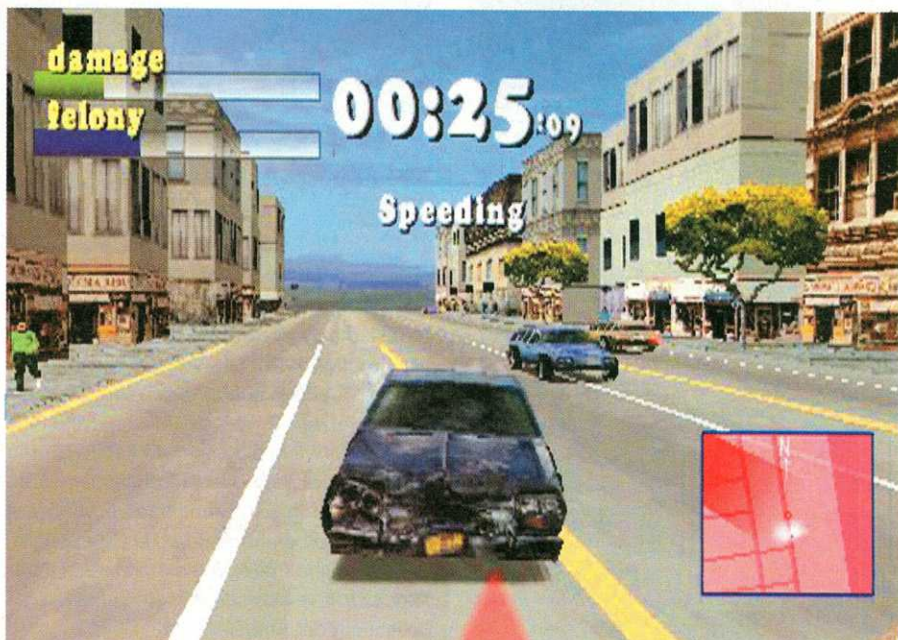
Hat man zum ersten Mal hinter dem Steuer eines vor PS strotzenden Vehikels Platz genommen, fällt schon bald das absolut authentische Fahrzeugverhalten auf. So drehen bei wilden Burnouts auf dem Asphalt die Hinterreifen durch und der Wagen schaukelt aufgrund der hohen PS-Power bei riskanten Manövern wild hin und her. Bei brachialen Wendemanövern oder hart geschnittenen Kurven legt sich das Fahrzeug in die Kurve und bei Vollbremsungen aus voller Fahrt spürt man förmlich, wie neben den Bremsen auch



Das Nachtleben auf Miamis Straßen kann für Fußgänger gefährlich werden.



Die aufgemotzten Boliden aus den wilden 70er Jahren sind toll dargestellt.



Ein rot pulsierender Radar signalisiert, daß die Cops auf Sie aufmerksam geworden sind.

hochgeschleuderten Müll oder dem drehenden Wind, der Rauchschwaden in verschiedene Richtungen treibt, sind wir sehr zufrieden.

PSZ: An welchen anderen Projekten arbeiten Sie derzeit?

Martin Edmondson: Neben einem Rennspiel, zu dem wir aus Lizenzgründen noch keine näheren Angaben machen können, arbeiten wir zur Zeit an Techniken für die nächste Generation von Auto-



1 PlayStation Zone-Redakteur Jens Quentin nutzte die Gelegenheit und überreichte Reflections-Chef Martin Edmondson eine aktuelle PlayStation Zone, auf dessen Titel natürlich Driver ist. **2** In diesen Büros entstand das neueste Meisterwerk von Reflections, das übrigens von GT Interactive veröffentlicht wird.



Rennspielen sowohl für die PlayStation als auch für die PlayStation 2.

PSZ: Gibt es eine Backgroundstory zu dem Protagonisten im Spiel?

Martin Edmondson: Der Hauptcharakter im Spiel ist ein ehemaliger Rennfahrer und Polizist. Der ebenso wortkarge wie coole Cop hat die Aufgabe, den Mob zu infiltrieren, seine Pläne zu durchkreuzen und den Verbrecherring schließlich aufliegen zu lassen.

PSZ: Welches Stadtszenario ist Ihr persönlicher Favorit?

Martin Edmondson: Ich mag die hügeligen Straßen des Stadtteils Pacific Heights in San

Francisco, da hier der Wagen wie im Film Bullitt ständig auf und ab springt, aber auch Miami mit seinen großen Grünflächen und Parkplätzen und New York mit seinen gelben Taxen und dem aufsteigenden Dampf aus den Kanalschächten haben ihre Reize.

PSZ: Wie ist Ihre Meinung zur PlayStation 2?

Martin Edmondson: Wenn die neue Konsole die hohen Erwartungen erfüllen kann, wäre sie eine unglaubliche Maschine. Andererseits muß die PlayStation 2 diese Erwartungen auch erfüllen, denn die technischen Möglichkeiten von heute haben in ein paar Jahren keine Bedeutung mehr. Die PlayStation 2 ist nicht bloß eine PlayStation mit mehr Power, sie stellt vielmehr einen Quantensprung in der Entwicklung dar und das kommt den Spielentwicklern zugute. Es war z. B. sehr aufwendig und hat sehr viel Rechenpower in Anspruch genommen, auf der PlayStation eine authentische Ampelanlage oder umherfliegende Blätter zu simulieren. Meine Wunsch ist es, mit genügend Rechenpower und einem fähigen Team ein Spiel zu kreieren, welches der Realität so nahe wie möglich kommt, und mit der PlayStation 2 kommt man diesem Wunsch einen großen Schritt näher.

PSZ: Vielen Dank für das Gespräch.

INFO CRASH-VORLAGEN

An dieser Stelle eine Auswahl der Streifen, die als Vorbild für Driver genannt werden können:

Bullit



Mad Max



Blues Brothers



French Connection



die Federung hart gefordert wird. Neben dem realistischen Handling des Autos hinterläßt vor allem das Geschehen in den Städten einen bleibenden Eindruck. Von den Fußgängern auf den Gehwegen über komplexe Ampelanlagen bis hin zu einem stetigen Verkehrsfluß mit beispielhaft agierenden CPU-Autofahrern besticht Driver durch eine tolle



Mit dieser brisanten Ladung an Bord sollte man äußerst vorsichtig fahren.

Großstadtatmosphäre, die bis ins kleinste Detail simuliert wird. Die vier US-Metropolen wurden in einem aufwendigen Verfahren bis auf den letzten Gullydeckel nachgebildet. An den Häuserwänden kann man neben Graffiti auch Werbeplakate oder Geschäftsnamen erkennen und in San Francisco verschönert auch die weltberühmte Bahn das Straßenbild. Die Künstliche Intelligenz der anderen Fahrer zeigt sich in verkehrsgerechtem Verhalten mit Beachtung der Ampelzeichen und der Vorfahrt. Um den Realitätsgrad zusätzlich in die Höhe zu treiben, kann es im Großstadtverkehr trotz Einhaltung der Geschwindigkeitsbegrenzung zu Unfällen unter den CPU-Fahrern kommen. Für einen geregelten Ablauf des Straßenverkehrs und die Einhaltung des Gesetzes sorgen Ordnungshüter, die ebenfalls ihre Runden in den Straßenschluchten drehen.

Jagdsaison im Großstadtdschungel

Auf einer Karte ist immer der nächste Anlaufpunkt angezeigt, den Tanner zur erfolgreichen Bewältigung eines Auftrags anfahren muß. Darüber hinaus sind dort auch die patrouillierenden Cops mit ihrem Sichtfeld (ähnlich dem bei Metal Gear Solid) zu erkennen. Begeht nun der Fahrer innerhalb dieses Sichtfeldes eine Ordnungswidrigkeit wie

z. B. das Nichtbeachten der Ampelzeichen oder eine Geschwindigkeitsübertretung, nehmen die Cops unter Einschaltung der schrillen Sirenen sofort die Verfolgung auf. Die daraufhin folgenden Verfolgungsjagden reichen jedem Actionfilm zur Ehre und gehören sowohl technisch als auch atmosphärisch zum Spektakulärsten, was man auf der PlayStation zur Zeit bewundern kann. Auf Ihrer Flucht über Gehwege sehen Sie

EIN PACKENDER UNDERCOVER-MODUS SOWIE INNOVATIVE DRIVING GAMES FÜR ZWISCHENDURCH MACHEN DRIVER ZU EINEM MIT VIELEN GRAFISCHEN DETAILS GESPICKTEN, AUSSERGEWÖHNLICHEN RENNERLEBNIS.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone

panische Passanten vor dem rasenden Gefährt flüchten, dabei kommen Zäune, Mülltonnen und Straßenschilder unter die Räder. Risikofreudige Fluchtfahrer versuchen die Polizei durch riskante Manöver im Feierabendverkehr oder durch plötzliche Richtungswechsel in kleine Seitengassen

abzuschütteln, jede weitere Verkehrsübertretung führt dabei jedoch zu einem aggressiveren Fahrverhalten der Ordnungshüter. Gerammte Fahrzeuge können den Verfolgern dabei als Hindernisse in den Weg gestellt werden. Doch Vorsicht, wer allzu häufig unter gewaltigem Krachen und quietschenden Reifen Kontakt mit Häuserecken oder braven CPU-Fahrzeugen hat, der muß mit einer eingeschränkten Leistung seines Boliden leben, Beschädigungen wirken sich auf die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit des Wagens aus. Haben Sie es mit den Kollisionen zu weit getrieben, nehmen Sie die Polizisten auf dem Schrottplatz in Empfang. Die Funksprüche der Cops, die übrigens genauso wie die gesamten Textpassagen eingedeutscht wurden, sorgen neben dem hektischen Brüllen von aufgelesenen Ganoven während der dramatischen Flucht für ein tolles und packendes

INFO VERGLEICH

1. Gran Turismo	SCEE	94%
2. Driver	GT Interactive	88%
3. Destruction Derby 2	Psygnosis/Reflections	87%
4. Grand Theft Auto	DMA/BMG Int.	86%
5. Destruction Derby	Psygnosis	85%

Gran Turismo sei hier nur der Vollständigkeit halber als Referenz aufgeführt, ansonsten läßt sich Driver wohl noch am ehesten mit Grand Theft Auto vergleichen. Im direkten Vergleich hat Driver dabei aufgrund der viel besseren optischen Präsentation klar die Nase vorn.



Mit Hilfe eines Editors können Replays zu spektakulären Mini-Movies verwandelt werden.

WER SCHON IMMER IN BELEBTE GROSSSTÄDTEN RISKANTE MANÖVER UND BRACHIALE BURNOUTS HINLEGEN WOLLTE, OHNE DABEI SEINE FAHRERLAUBNIS AUFS SPIEL ZU SETZEN, DER SOLLTE SCHLEUNIGST DEN MOB INFILTRIEREN.

Jens Quentin, Redaktion PlayStation Zone



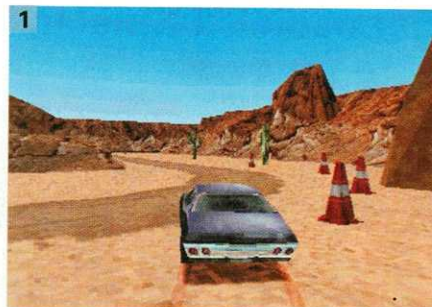
Spiel-Film: Mittels zahlreicher Cut-Szenen wird die Handlung rund um den miesen Mob vorangetrieben.

Filmambiente. Hobby-Regisseure dürfen in einem umfangreichen Replay-Editor ihre eigene Verfolgungsjagd aus jeder erdenklichen Kameraperspektive in echter Actionfilm-Manier nachbearbeiten und auf Memory Card bannen.

Hochgetunte Details

Es ist wirklich zu empfehlen, sich im Rahmen einer gemütlichen Spazierfahrt durch eine der Citys Zeit für die herrlichen grafischen Details von Driver zu nehmen. So wird man bei Fahrten auf steil ansteigenden Straßen komplett von der Sonne geblendet, die Lens-Flare-Effekte wirken sich darüber hinaus auch auf die Umgebung aus, die Sonne scheint beispielsweise schwach durch Bäume und Hecken. Bei Wetteränderungen wie heftigem Regen oder Schneefall in New York verändert sich nicht nur die Performance des Autos, auch die Bremsgeräusche sind dann den Bodenverhältnissen angepasst. Bei den grandios dargestellten Kollisionen wird nicht zuletzt dank der sehr gut integrierten Dual-Shock-Unterstützung die volle Wucht des Aufpralls förmlich spürbar. Umherfliegende Radkappen und brennende Motoren bilden neben kraftvoll brummenden Motorengeräuschen und heulenden Sirenen den perfekten Rahmen für packende Hetzjagden durch die Städte. Die Wagen lassen sich dabei exzellent über den Asphalt steuern, die dynamische und akkurate Fahrzeugphysik verdichtet die realistische Atmosphäre. Finden die Hetzjagden nachts statt, weiß die Grafik mit eindrucksvollen Motion-Blur-Effekten zu begeistern – so spiegeln sich auf regennasser Fahrbahn das Rot der Ampeln sowie die Scheinwerfer auf dem Asphalt wider. Leichte Grafikschwächen wie erkennbares Pop-Up lassen sich in Hinblick auf die vielen positiven Ideen und liebevollen Details des Spiels leicht verschmerzen.

Jens Quentin



1 Einer der Trainingskurse befindet sich in der Wüste. 2 Hier paßt das Motto: Wer wird denn gleich in die Luft gehen?



JENS

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Driver fesselt von der ersten Sekunde an und begeistert durch eine prima Kombination aus realistischer Fahrsimulation und actionreicher Raserei mit jeder Menge Spielspaß. Die unterschiedlichen Aufträge lassen alternative Vorgehensweisen und Fahrtrouten zu, die Cut-Szenen verbinden die Missionen dabei zu einer spannenden Story. Sowohl grafisch als auch soundtechnisch wartet der Titel mit liebevollen Details und brillanten Effekten auf. Die coole Musikanterhaltung aus dem Zeitalter der Hippies und Schlaghosen rundet das Spiel zu einem Muß sowohl für Filmfans als auch für Rennspielfans ab.

TEST ERGEBNIS

Driver sprüht nur so vor innovativen Spielideen und vermischt diese mit einem tollen, ausgereiften Gameplay und einer ganzen Reihe technischer Feinheiten. Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden in Film und Fernsehen so nah.

Titel	Driver
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	40 Undercover-Missionen + 6 Driving Games
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Reflections
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
Release	Juni '99

GRAFIK 80% SOUND 85% SPASS 92% GESAMT-WERTUNG 90%

Rennspiel, 1 Spieler, Take 2

GTA LONDON 1969

Grand Theft Auto gehört trotz seiner schlichten Grafik zu den beliebtesten PlayStation-Spielen. Mit GTA London 1969 erscheint nun das erste Mission Pack in der Geschichte der Sony-Konsole.



Um GTA London 1969 überhaupt starten zu können, brauchen Sie das Original-GTA, da die CD bei jedem Start abgefragt wird. Die Entwickler haben das Gameplay des DMA-Hits in die namensgebende englische Metropole verfrachtet, was einige geringfügige Veränderungen zur Folge hat. Daß in London Linksverkehr herrscht, werden Sie bei dem für das Spiel typischen Fahrstil wahrscheinlich sowieso kaum bemerken, anders sieht's da mit den diesmal unbewaffneten Polizisten aus – nur mobile Eingreiftruppen rücken mit Feuerwaffen an. Auf Ihrem Weg an die Spitze der Gangster-Szene machen Sie nach wie vor nicht Halt



Der Sportwagen mit dem Union Jack gehört optisch zu den ansehnlichsten Neuheiten.

vor rücksichtslosem Car-Jacking, die knapp 30 neuen Fahrzeuge bieten dabei natürlich vorwiegend englische Sportwagen oder die berühmten Doppeldecker-Busse (auch als Sightseeing-Version ohne Dach), doch auch der eine oder andere Käfer läßt sich hier blicken. Grafisch hat sich kaum etwas getan, die Optik wirkt schlicht, einige Autos sind nicht nur in der Nahaufnahme pixelig und das Ganze ruckelt des Öfteren ein wenig. Der gelungene Sound steht dazu im krassen Kontrast, die FX sind makellos und der perfekt zum 1969-Ambiente passende Soundtrack düdelt Ihnen während der rücksichtslosen Fahrten zum nächsten Missionsziel aus den Radios der Fahrzeuge entgegen und ändert sich je nach gewähltem Auto.

Michael Pruchnicki

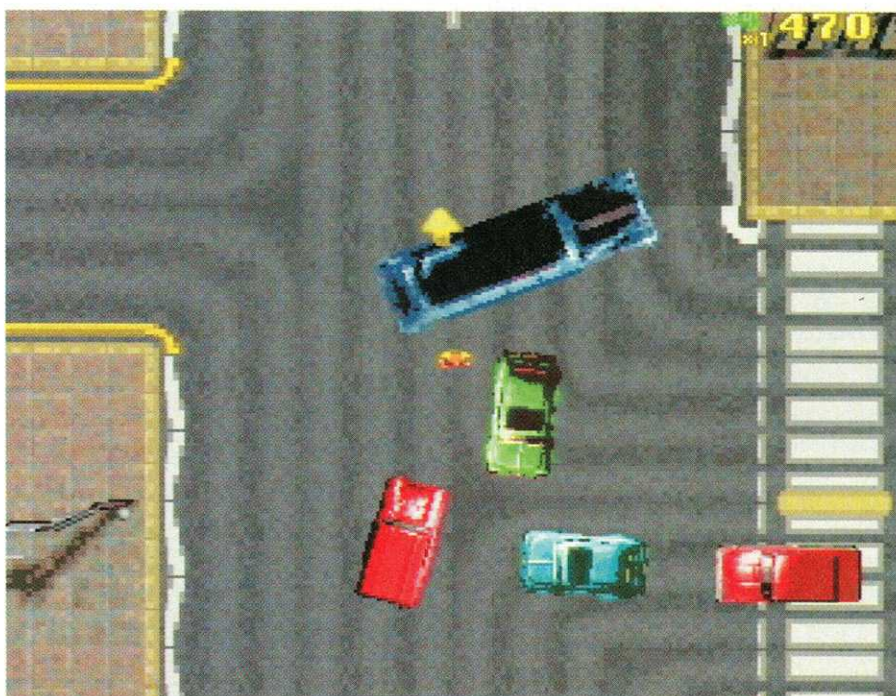


Witzigerweise können Sie auch die berühmten Londoner Doppeldecker-Busse kapern.



MEIN FAZIT: SEHR GUT

GTA London ist eine zwiespältige Angelegenheit. Einerseits gibt es hier mehr GTA, was Fans begrüßen dürften, andererseits ist das Ganze zwar leicht anders, aber keineswegs besser oder neu. Wer also mit neuen Fahrzeugen und einem neuen Grafikset schon zufrieden ist, darf zugreifen – Neuerungen oder Verbesserungen sind aber keine zu vermelden. Der Soundtrack ist ebenso einmalig und cool wie beim Vorgänger. Das Mission Pack ist ganz klar ein Titel für Fans und solche, die es werden wollen – gerade als günstiger Doppelpack mit dem Original ist London für GTA-Neulinge eine Reise wert. Trotz der schlichten Grafik, kann das Gameplay nach wie vor stundenlang fesseln.



Mit einer quergestellten Stretch-Limousine legen wir an dieser Kreuzung den Verkehr lahm.

TEST ERGEBNIS

GTA London 1969 empfiehlt sich aufgrund fehlender Innovationen in erster Linie für unersättliche Fans des Originals. Der ebenfalls erhältliche preisgünstige Doppelpack mit Spiel und Mission Pack macht die erste Missions-CD für die Sony PlayStation auch für Spieler interessant, die Grand Theft Auto noch nicht in ihrer Sammlung haben.

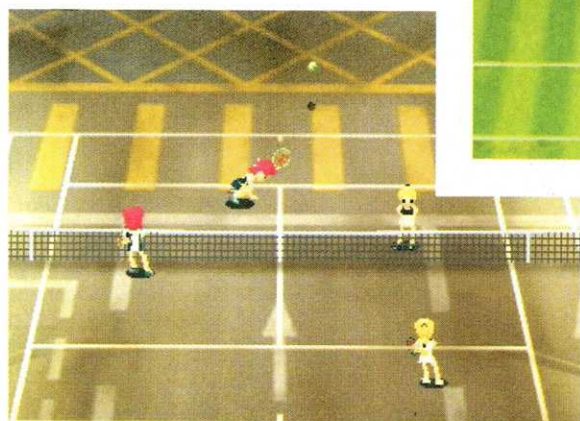
Titel	GTA London 1969
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	Mittel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	32 (mit Bonusmissionen 50)
Preis	DM 49,95 (mit GTA DM 79,95)
Hersteller	Take 2
Entwickler	Rockstar Games
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Mai

GRAFIK 59% SOUND 80% SPASS 88% GESAMT-WERTUNG **86%**

Tennis, 1-4 Spieler, SCEE

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Mit einer der attraktivsten Spielerin der Tour hat sich SCEE ein gutes Zugpferd für das neue Smash Court Tennis geangelt. Wird die spielerische Attraktivität wohl ähnlich hoch?



Bis zu vier Spieler gleichzeitig können per Multi-Tap gegeneinander antreten. Die dynamische Kameraführung ist dabei nicht immer unbedingt auf Ballhöhe.



Eines der zahlreichen Bonus-Rackets in feuriger Action.



Eine witzige Zugabe: Im Bomb-Ball-Modus wurde gerade ein Spieler geröstet.

Bevor man sich an einem Einzelmatch, einem Turnier oder dem ungewöhnlichen Bomb-Ball-Modus versucht, bei dem es gilt, seinen Gegnern den Ball zuzuspielen, der hier nach Ablauf einer bestimmten Zeitspanne zu einer Bombe mutiert, sollte man zunächst einige Trainings-

den einlegen, denn obwohl die Steuerung bei Anna Kournikova's Smash Court Tennis erfreulich gut geworden ist, und man bereits nach kürzester Zeit perfekte Volleys, Stops etc. beherrschen wird, sind die Computergegner durchaus eine Herausforderung. Wer immer nur mit den

selben Grundschnitten zum Erfolg kommen will, hat daher schlechte Karten. Variables, intelligentes Spiel ist der Schlüssel zum Sieg, auch wenn die Intelligenz der Kontrahenten im Vergleich zur japanischen Fassung deutlich heruntergeschraubt wurde, und somit auch Einsteiger Siegchancen haben. Auf insgesamt 14 Courts können die Matches bestritten werden, wobei dabei eine bunte Mixtur zur Auswahl steht. So versprühen die Plätze in Großbritannien oder Frankreich durchaus authentisches Flair und sind politisch korrekt, andere hingegen sind etwa mitten in der Innenstadt von Hongkong angesiedelt und dementsprechend laut und hektisch. Besonders ausgereift ist die Turnierstruktur. Nicht nur kann man durch Siege wertvolle Punkte in der Weltrangliste sammeln, Erfolge bei diesen Veranstaltungen werden auch mit Bonuscharakteren (so etwa Reiko Nagase aus Ridge Racer Type 4 oder Eddy aus Tekken 3) oder mehr oder minder sinnvollen Goodies belohnt. Es winkt etwa ein Wellenracket oder eine Bratpfanne (!) als Schläger. Überhaupt war man um Witz bemüht: So verschwinden an einigen Stellen die Bälle für immer und ewig in den Tiefen der Meere oder aber Zuschauer werden an der Stelle getroffen, die bei jedem Mann besonders empfindlich geraten

ist. PS: In einigen Turnieren konnte man sogar die lebende Pampelmuse Pac-Man auf der Teilnehmerliste entdecken.

Marco Marzinkowski

MEIN FAZIT:
SEHR GUT

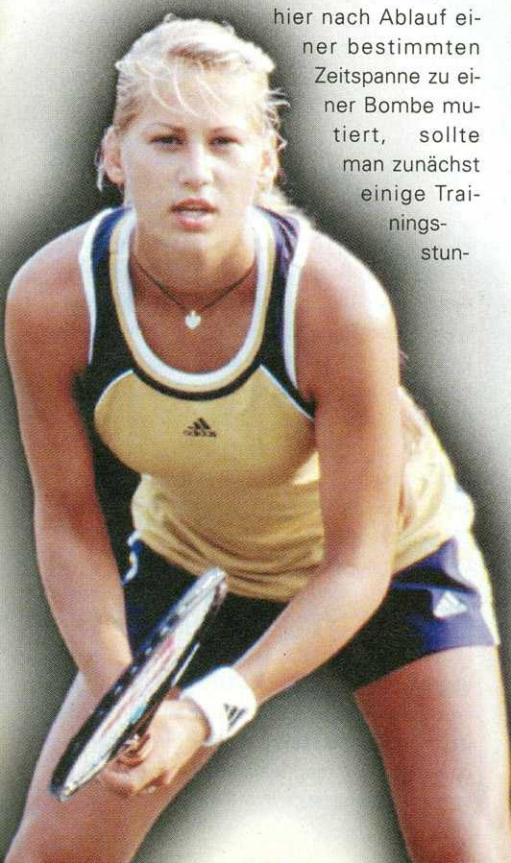
MARCO NBA Courtside bietet eine kompromißlose Mischung aus optischer Finesse, anspruchsvollem Tiefgang und eingängiger Unterhaltung. Es besticht durch seine grafischen Details, bietet die nötigen Fakten und Hintergründe aus der NBA-Liga und behält auch auf Dauer ein Gameplay.

TEST ERGEBNIS

Hervorragend gelungenes Tennisspektakel, das erfolgreich den Spagat zwischen Realismus und Kuriosität geschafft hat. Trotz der eher unspektakulären Grafik, wird eine ansprechende Atmosphäre vermittelt, denn die Matches werden von zahlreichen Umgebungsgeräuschen und – zum Teil schräger – Musik akustisch untermalt.

Titel	Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Genre	Tennis
Spieler	1-4 (Multi-Tap)
Schwierigkeitsgrad	Leicht
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	3 Spielmodi + Training
Preis	ca. DM 89,-
Hersteller	SCEE
Entwickler	Namco
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	18.6.

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG	85%
60%	72%	87%		



3D-Beat-'em-Up, 1-2 Spieler, Virgin Interactive

PLAYSTATION
ZONE HIT

BLOODY ROAR 2

Virgin Interactive öffnet die Käfigtüren für den Bloody Roar-Zoo zum zweiten Mal. Erneut dürfen Sie im Verlauf des phantasievollen Prügelspiels in einen Dachs oder ein Chamäleon wechseln und Ihrem Widersacher die Fänge zeigen. Wir sagen Ihnen, ob Sie Bloody Roar 2 mit einem freudigen Heulen begrüßen können.

Die Kämpfer, die sich zur Wahl stellen, führen alle ein Doppelleben. Zwar betreten Sie die dreidimensionalen Arenen in menschlicher Gestalt, doch können Sie sich während des Duells in ein Tier verwandeln. Vorausgesetzt, die Beast-Power-Leiste ist gefüllt, wird Ihr Charakter per Tastendruck zu einem Wolf, einem Insekt oder einem Puma. In dieser Form stehen Ihnen neue Angriffsarten und Super-Attacken zur Verfügung, mit denen Sie Ihrem Widersacher an die Gurgel gehen können. Das Kampfsystem bietet alle grundlegenden Aktionsarten: Sie können Schläge und Tritte austeilen, diese kombinieren und in mehreren Höhen blocken. Zudem ist es möglich, den Gegner zu greifen und eine energiezehrende Kombination auszulösen. So schleudert Long sein Opfer in die Randbegrenzung, Busuzima beherrscht eine üble Trittfolge und Marvel setzt zu einem Catcher-Wurf an. Neben der



FLORIAN

MEIN FAZIT:
SEHR GUT

Virgin Interactive entlassen mit Bloody Roar 2 ein kerniges Prügelspiel in die 3D-Wildnis, das vor allem durch die Verwandlungsmöglichkeiten und den Story-Modus an Spieltiefe gewinnt. Bei der Grafik, die prächtig wirkt, aber bei näherem Hinsehen selbst das Polygongerüst des Tigerschwanzes erkennen läßt, gibt es jedoch einige Durchhänger: Sowohl bei der Bebilderung des Story-Modus als auch bei den Biest-Stufen bestimmter Kämpfer fällt die Qualität phasenweise eine Stufe nach unten. Die Steuerung geht schon nach wenigen Runden leicht von der Krallen, da weder die verfügbaren Kombos noch die Einbeziehung der Randbegrenzungen das Kampfgeschehen auf ein hohes taktisches Niveau befördern. Wenn Sie keinen vollwertigen Nahkampfkurs erwarten, dürfen Sie bei dem effektgeladenen Bloody Roar 2 aber ohne Hemmungen zum Tier mutieren.



Als Tiger tritt Long seinen Gegner erst in den Staub und zieht dann seine Krallen mit vollem Schwung durch dessen Gesicht.



Wenn der Dachs seine Schaufeln im Gedärm des Widersachers rotieren läßt, muß dieser erst einmal eine Pause einlegen.

Arcade-Variante, in der Sie sich bis zum Ober-Tier durchboxen müssen, gibt es auch einen Story-Modus, der in Zwischensequenzen und durch Einzelbilder die Leidensgeschichte der Mutanten schildert und Sie in einer vorgegebenen Reihenfolge mit dem Gegner-Rudel konfrontiert.

Weck den Tiger!

Ist die Wandlung zur Bestie vollzogen, drehen Sie für eine begrenzte Zeit mit neuen Varianten auf Ihr Gegenüber ein. Als Wolf schüttelt Yugo seinen Feind am Genick, als Puma wirft Marvel den Widersacher zu Boden und das Chamäleon Busuzima schleudert den Angreifer mit der langen Zunge durch die Luft. Doch schon ein kritischer Treffer kann wieder den abrupten Wechsel

Dann wird das gelähmte Opfer umtanzt, der Bildschirm verdunkelt sich und es sprühen die Funken. Wer sich nicht rechtzeitig wehrt, steht nach der Grafikexplosion plötzlich nur noch mit der Hälfte seiner Energie da.

Geschmacksache: Grafik

Virgin Interactive hat die Polygonmodelle mit bemerkenswerten Effekten versehen. Als Beispiele lassen sich die transparenten Flügel des Insekts, die glatten Beine der Fledermaus-Lady Jenny und der wippende Schwanz des Tigermannes Long anführen. Hinzu kommen diverse Licht- und Wischeffekte, die das Kampfgeschehen besonders spektakulär aussehen lassen. Auch Polygonfresser wie der Dachs oder das Chamäleon sind mit einem nahtlosen Texturfell überzogen. Das Aussehen des Halbwesens Uriko und das Hasenkostüm von Alice sind jedoch – milde gesagt – ungewöhnlich. In den unterschiedlichen 3D-Arenen laufen sporadische Hintergrundanimationen wie zum Beispiel Fische, die in einem Großraum-Aquarium

DAS TIERISCHE GAMEPLAY LÄDT MIT GEWALTIGEN SUPER-MOVES UND DER VERWANDLUNGSMÖGLICHKEIT DAZU EIN, DEM WIDERSACHER – SPRICHWÖRTLICH – AUF DIE SCHNAUZE ZU HAUEN.

Florian Brich, Redaktion PlayStation Zone

in die menschliche Hülle herbeiführen. Neben den mehr als fünfzehn Kombinationen, die jedem Herausforderer zur Verfügung stehen, sorgen auch die speziellen Beast-Moves, die nur in tierischer Gestalt ausgelöst werden können, für den nötigen Stallgeruch.



Das Beast-Special, bei dem es auf dem Schirm blitzt und gewittert, überleben Sie nur mit einer vollen Energieleiste.



Mit der Radfahrer-Angriffe macht Busuzima Long auf schmerzhaft Weise klar, wie beweglich seine Gliedmaßen sind.

INFO VERGLEICH

1.	Tekken 3	Namco	90%
2.	Soul Blade	Namco	86%
3.	Bloody Roar 2	Virgin Interactive	85%
4.	Star Gladiator	Capcom	84%
5.	Rival Schools	Virgin Interactive	77%

Bloody Roar 2 besitzt zwar nicht den grafischen Feinschliff und die spielerische Bandbreite von Tekken 3, kann sich aber hinter dem Tiger unter den 3D-Prügelspielen im oberen Drittel einreihen. Im Genre-Überlebenskampf sichern der motivierende Story-Modus, die wuchtigen Biest-Manöver und der hohe Spielkomfort die Arterhaltung gegen vergleichbare Capcom-Balgereien.

herumschwimmen. Das Spielfeld wird so weit gezeichnet, daß Sie auch dann das Schicksal Ihrer Figur mitbekommen, wenn diese durch die Randbegrenzung geschmettert wurde.

Florian Brich

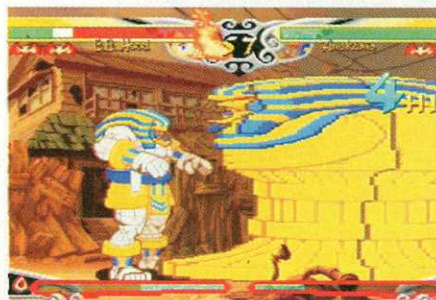
TEST ERGEBNIS

Bloody Roar 2 entlockt dem Betrachter insbesondere durch die atemberaubenden Super-Moves, die fehlerfreie Polygon-Grafik und die weichen Animationen ein bedrohliches Knurren. Die Präsentation ist gut und die Optionsvielfalt und der Story-Modus machen langfristig satt. Die Soundeffekte hingegen hätten etwas brachialer ausfallen dürfen und der Rockmusik, mit der sich in japanischen Spielhallen zwar das Nachbargerät übertönen läßt, fehlt dennoch der letzte Biß.

Titel	Bloody Roar 2
Genre	3D-Beat 'em 'Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	9 Charaktere
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	Hudson
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Juni '99

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
87%	76%	88%	85%

DARKSTALKERS 3



Den zweiten Teil hat Capcom übersprungen, die dritte Episode gibt's nun doch für die PlayStation...

Trotz der eigentlich ungeeigneten Hardware kann diese teilweise ziemlich hakelig animierte PlayStation-Fassung (die mit Vampire Hunter 2, Vampire Savior und Vampire Savior 2 drei Automaten in sich vereint) durchaus für Spaß sorgen. Das Gameplay muß sich kaum vor den Genre-Größen verstecken und zumindest was die Special Moves angeht, hat es Capcom nicht an Ideen gefehlt. Der Einsatz der Dark-Force-Supermodi bringt eine zusätzliche Prise Taktik ins Kampfgeschehen. Auch hier gibt es eine Art Rollenspiel-Modus wie bei Street Fighter Alpha 3, doch an den fehlenden Animationsphasen leidet die Spielbarkeit manchmal etwas.

Michael Pruchnicki



Solche bildschirmfüllenden Supermoves sind bei Darkstalkers 3 schon fast die Regel.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR



Die Rampage-Unholde schlagen wieder auf Hochhäuser – noch härter, noch komischer!

O bwohl es bei Rampage 2 nur darum geht, die Metropolen der Welt in Schutt und Asche zu legen, macht der Titel großen Spaß und ist geeignet, die Sorgen des Alltags regelrecht zu zertrümmern. Sie beginnen die Zerstörungsjahre mit einem der drei neuen Monster und müssen mehrere Kontinente heimsuchen, um die Figuren des Vorläufers zu befreien. Die aus der Seitenansicht präsentierten Panoramen zerlegen Sie mit Tritten, Schlägen und Kombos. Unterwegs sammeln Sie Extras auf, plätten die Verteidiger oder bestreiten Bonus-Stufen. Rampage 2 zehrt von der bunten Grafik und den toll animierten Figuren.

Florian Brich



Curtis hat einen schlechten Tag gehabt und reagiert sich an den Hochhäusern ab.

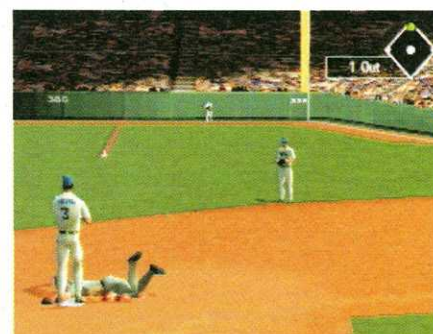
TRIPLE PLAY 2000



Triple Play 2000 besticht vor allem durch ein überarbeitetes Batting-System und das flüssige Gameplay.

Wie gewohnt kann der Fan auch in dieser Neuauflage mit allen Original-Cracks der MLB in einer Liga, einem Probespiel oder dem Home-Run-Derby die Keule schwingen. Die Entwickler haben bezüglich der Präsentation für zusätzliche Atmosphäre und eine noch bessere Darstellung des ur-amerikanischen Sports gesorgt. Mit den Reaktionen der Spieler nach spektakulären Aktionen wie einem Home-Run versprüht das Spiel das Flair einer TV-Übertragung. Lobenswert sind vor allem die Verbesserungen an der Schlagplatte. Störend fallen nur Kleinigkeiten wie das Fehlen eines Vergleichsbildschirms auf.

Jens Quentin



Mit einem gekonnten Slide rettet sich der Baserunner auf die zweite Base.

TEST ERGEBNIS

Titel	Darkstalkers 3
Genre	2D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	18+ Kämpfer
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	Ab 16 Jahren
Release	Erhältlich

GRAFIK 70% SOUND 74% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 79%

TEST ERGEBNIS

Titel	Rampage 2 Universal Tour
Genre	Action
Spieler	1-3
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	100+
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	GT Interactive
Entwickler	Midway
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
Release	30. Mai '99

GRAFIK 68% SOUND 55% SPASS 75% GESAMT-WERTUNG 73%

TEST ERGEBNIS

Titel	Triple Play 2000
Genre	Sport
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	Entfällt
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	EA Sports
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	6. Mai '99

GRAFIK 79% SOUND 82% SPASS 85% GESAMT-WERTUNG 84%

STREET FIGHTER ALPHA 3



Capcoms neuestes Street Fighter-Update überzeugt Genre-Fans als aufgebohrte Arcade-Umsetzung.

Beim neuesten Ableger der Alpha-Serie hat sich Capcom wahrlich nicht lumpen lassen. Die Heimversion wurde nicht nur mit einigen zusätzlichen Grafikeffekten aufgebohrt, sondern man zeichnete sogar eigens einige Kämpfer aus früheren Teilen der Serie komplett neu (DeeJay, T. Hawk, FeiLong, Guile). Spielerisch fällt neben der Wahl zwischen drei Kampfmodi vor allem noch der rollenspielerartige World-Tour-Modus auf, der Solospieler einige Zeit motivieren kann. Animationstechnisch nur knapp hinter dem Automaten und gewohnt makellos spielbar, stellt SFA3 mit 32 Kämpfern auf der PlayStation die Referenz dar.

Michael Pruchnicki



Einige Supermoves sind mit den Standard-Joypads nicht gerade einfach auszuführen.

WING OVER 2



Wing Over 2 ist der leider nicht überzeugende Versuch einer authentischen Flugsimulation.

Da aller Anfang bekanntlich schwer ist, muß sich der unerfahrene Fliegerneuling in vier unterschiedlichen Kategorien der harten Ausbildung einer Flugschule stellen. Das Schweben hoch über den Wolken hat seinen Preis, so daß sich der Azubi sein Training durch Gelegenheitsjobs finanzieren muß. Die zu erfüllenden Aufgaben reichen von Landungen bis zu riskanten Tiefflügen. Hat der Flugschüler sein Diplom in der Tasche, nimmt er in einem von 26 verschiedenen Flugzeugen Platz, um militärische Missionen zu bestreiten. Der Blick aus dem Cockpit offenbart pixelige Gebäude, über die man mit lahmer Geschwindigkeit fliegt.

Jens Quentin



Von Ihrem aufmerksamen Fluglehrer erhalten Sie Anweisungen und nützliche Tips.

YOYO'S PUZZLE PARK



Bunte 2D-Geschicklichkeitsprüfung in der Tradition von Puzzle Bobble, die überzeugen kann.

Der Titel ist zunächst etwas verwirrend, denn bei diesem Spiel müssen Sie mit Ihrer kahlköpfigen Figur in jedem Level schnellstmöglich eine bestimmte Anzahl von Monstern wegsprengen. Die 2D-Stufen sind jeweils nur einen Bildschirm groß und meist von einem Plattformgerüst durchzogen. Um blaue Teufelchen, Schleimtropfen oder Kugelfische zum Platzen zu bringen, müssen Sie Bomben aktivieren und die Gegner - notfalls mit der Pistole - in den Explosionsradius der Sprengkörper treiben. Witzige Animationsstufen, originelle Extras und die Zwei-Spieler-Modi sorgen für eine dauerhafte Motivation.

Florian Brich



Während die Bomben schlafen, findet im Hintergrund eine 3D-Achterbahnfahrt statt.

TEST ERGEBNIS

Titel	Street Fighter Alpha 3
Genre	2D-Beat-'em-Up
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Variabel
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	32+ Kämpfer
Preis	DM 99,-
Hersteller	Capcom
Entwickler	Capcom
USK-Freigabe	tba.
Release	Anfang Juni '99

GRAFIK 76% SOUND 84% SPASS 90% GESAMT-WERTUNG 89%

TEST ERGEBNIS

Titel	Wing Over 2
Genre	Simulation
Spieler	1
Schwierigkeitsgrad	3 Spielstufen
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Ja/Ja
Levels	30 Missionen
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	JVC
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 55% SOUND 54% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 56%

TEST ERGEBNIS

Titel	Yoyo's Puzzle Park
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Schwierigkeitsgrad	Einstellbar
Save Game	Ja
Analog/Dual Shock	Nein/Ja
Levels	130
Preis	ca. DM 99,-
Hersteller	Virgin Interactive
Entwickler	JVC
USK-Freigabe	Ohne Altersbeschränkung
Release	Erhältlich

GRAFIK 78% SOUND 72% SPASS 80% GESAMT-WERTUNG 80%

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@compu-tec.de**

IN EIGENER SACHE

Eigentlich sollte die Club Zone (siehe Coupon auf der nächsten Seite) bereits in dieser Ausgabe starten, allerdings erreichten uns bislang gerade einmal drei Zusendungen von PlayStation-Clubs. Deshalb an dieser Stelle noch einmal der Aufruf an alle PlayStation-Fans. Wenn Sie Mitglied in einem Club sind, dann füllen Sie bitte den Coupon aus und lassen Sie ihn uns schnellstmöglich zukommen. Ihr Club wird dann ab der nächsten Ausgabe monatlich in der PlayStation Zone vorgestellt, sprich über 300.000 Leser (inklusive Mehrfachlesern) erfahren von der Existenz Ihrer spieleliebenden Gemeinschaft. Es versteht sich von selbst, daß dieser Service für Sie und Ihren Club absolut kostenlos ist.

Die Redaktion

REDAKTEURSLEBEN

Was muß ein Redakteur in einer Woche alles machen?

PLAYSTATION ZONE: Das Aufgabenfeld eines einfachen Redakteurs beschränkt sich leider nicht nur auf das Spielen. Etwa 30 Prozent der Zeit gehen für die intensive Kontaktpflege und Recherche drauf, sprich man bleibt im ständigen Kontakt mit den Softwarehäusern, um aktuelle Release-Daten zu erfahren, Testmuster zu organisieren, Messeterminen abzusprechen, Wettbewerbe zu veranstalten und um Neuigkeiten zu erfahren. Rund 40 Prozent der Arbeitszeit sind für das Verfassen der Artikel notwendig, während man die restliche Zeit entweder auf Reisen ist und/ oder die Spiele ausführlich testet.

Welche Wagen sind bei V-Rally 2 neu?

PLAYSTATION ZONE: Der Artikel auf den Seiten 22 und 23 sollte diese Frage eigentlich beantworten.

Könnten Sie mir die eMail- und Internetadresse von GT Interactive und Electronic Arts geben?

PLAYSTATION ZONE: Hierfür ein einfacher Tip: Nutze einfach eine der zahlreichen Internet-Suchmaschinen und schon wirst Du auf zahlreiche Websites stoßen, die sich mit diesen Firmen beschäftigen. Außerdem lohnt sich oft schon das Herumprobieren, wie ich es eben gemacht habe. Die Adresse für Electronic Arts lautet schlicht und ergreifend „www.ea.com“, die für GT Interactive „www.gtinteractive.com“.

Könntet Ihr bitte mal etwas über Spyro the Dragon 2 schreiben, und etwas mehr über Silent Hill als 3 ½ Seiten?

PLAYSTATION ZONE: Zu Spyro The Dragon 2 gibt es leider derzeit weder Bilder noch Infos, daher können wir auch noch nichts darüber schreiben, während wir zu Silent Hill den mittlerweile dritten Bericht nachreichen werden, sobald uns eine aktuelle deutsche Version vorliegt, die sich von der US-Version unterscheidet.

Tobias Werner

EX-PC-USER

Da Ihr sicher wißt, daß Eure Zeitung und CD absolute Oberklasse sind, kann ich mir mein Lob ja auch sparen und gleich zu meinen Problemen kommen:

Ich bin fanatischer PS-Zocker (mein PC vereinsamt langsam) und ich denke, daß ich auch ziemlich gut bin (ich habe mir schon früher auf dem NES die Finger wundgespielt). Aber trotzdem schaffe ich es nicht, die beiden RE-Teile in der rechten Zeit zu lösen, mir fehlen immer ein Paar Minuten, so daß ich noch nicht in den Genuß der Bonuswaffen bzw. -charaktere gekommen bin. Deshalb wollte ich mich einmal erkundigen, ob es eventuell möglich wäre (rechtlich und technisch), ein paar Save Games der besagten Spiele auf die Multimedia-CD zu packen. Ich wäre Euch echt dankbar.

PLAYSTATION ZONE: Wir würden Dir in diesem Fall gerne helfen, allerdings verbietet uns die deutsche Rechtslage eindeutig, derartige Hilfestellungen zu bieten. Sollten wir auch nur einen einzigen Spielstand zu einem indizierten Spiel auf der CD veröffentlichen, so würde unsere Rechtsabteilung diese CD nicht mit einer Unbedenklichkeitserklärung ausstatten können. Die Folge davon wäre, daß kein einziger Pressegrossist in Deutschland das Heft ausliefern würde, sprich in keinem einzigen Kiosk gäbe es die PlayStation Zone zu kaufen.

Seit kurzem bin ich ein stolzer Besitzer eines Dolby-Surround-Sets, da ich schon einige Spiele gesehen habe, die dieses unterstützen. Aber jetzt muß ich mit Schrecken feststellen, daß immer weniger Neuerscheinungen das Raumklang-Zeichen auf der Verpackung haben (mir ist lediglich FIFA 99 bekannt). Warum ist das so? Gerade der richtige Klang vermittelt doch erst die absolute Spielatmosphäre.

PLAYSTATION ZONE: Das Problem ist, daß nur ein sehr geringer Prozentsatz der PlayStation-User über eine ähnlich fortschrittliche Technik verfügen wie Sie, deswegen sind auch nur wenige Softwarehäuser gewillt, für die Dolby-Surround-Lizenz viel Geld auszugeben. Allerdings gibt es auch eine Reihe von Spielen, die einen Raumklang erzeugen, obwohl ein derartiges Logo nicht auf der Verpackung zu sehen ist. Der Grund ist einfach: Um Geld zu sparen, haben diese Firmen nicht die offizielle Lizenz gekauft, sondern ihr eigenes Verfahren entwickelt.

Unterstützt denn Silent Hill eigentlich den Surround-Modus?

PLAYSTATION ZONE: Noch liegt uns keine Version vor, die ein derartiges Feature hat, bis zum Release darf man sich aber noch Hoffnung machen.

4. Gibt es einmal ein Poster zu Silent Hill?

PLAYSTATION ZONE: Ein Poster zu Silent Hill wird sicherlich demnächst kommen!

Ich denke, es wäre sinnvoll, eine Leser-Enttäuschungs-Rubrik einzuführen, da ich in

letzter Zeit immer wieder den Kauf eines Spiels bereut habe. Meine Favoriten für diese Rubrik wären dann Formel 1 '98 und Heart of Darkness.

PLAYSTATION

ZONE: Ein derartige Rubrik ist eine gefährliche Sache, denn viele Leser würden dann diese Spiele unter Garantie nicht mehr kaufen, obwohl sie ihnen möglicherweise sehr gut gefallen würden. Gerade Formel 1 '98 und Heart Of Darkness waren extrem erfolgreich und sind bei vielen auch sehr beliebt, daß es natürlich auch einige gibt, die enttäuscht waren, ist nur logisch. Eine echte Flop-Liste, in der wirklich schlechte Spiele aufgeführt werden, ist hingegen eine lobenswerte Einrichtung.

Desweiteren habe ich mich riesig über die Driver-Demo und das Poster gefreut. Echt Klasse! Macht weiter so!

Robert Graetz, Erfurt

RIDGE RACER TYPE 4

Ich habe mir am Freitag das Spiel Ridge Racer Type 4 besorgt, mir ist nun auch klar, warum es in der Wertung hinter Gran Turismo liegt: Ridge Racer Type 4 ist von der Grafik und vom Sound her meiner Meinung nach Gran Turismo weit überlegen. Besonders die Bäume am Rand der Piste, der Helikopter, der auf einen zufliegt, und der Sound, der ertönt, wenn man auf Pflastersteinen fährt, sind überragend. Nachteil: der extrem niedrige Schwierigkeitsgrad, keine Tuning-Option, kein Preisgeld. Trotzdem macht es enormen Spaß, in der Wiederholung die exzellente Grafik der Strecken und der Fahrzeuge zu sehen. Zusätzlich bekommt man ein zweites Spiel: Ridge Racer in der Originalversion und mit dem Turbo-Mode. Bei diesem Game handelt es sich um eine absolut verbesserte Version von Ridge Racer 1. Die Strecken und die Autos sind grafisch auf einem Top-Niveau. Das Fahrverhalten und die Geschwindigkeit der Autos übertreffen sowohl Ridge Racer Type 4 als auch Gran Turismo. Es gibt zwei Kurse, die man einmal gegen einen Gegner absolviert und einmal, um die Namco-Bestzeiten zu schlagen. Wenn man alle vier Strecken als erster beendet, bekommt man ein Wahnsinns-Endvideo, acht zusätzliche Autos und vier Strecken dazu. Namco hat den direkten Konkurrenten für Ridge Racer Type 4 gleich dazugepackt. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt hier absolut. Ich gebe Euch recht, daß Gran Turismo als gesamtes Spiel besser ist, aber ich bin inzwischen süchtig nach der Geschwindigkeit von Ridge Racer Turbo. Dieses Spiel solltet Ihr unbedingt bewerten.

PLAYSTATION ZONE: Hier können wir eigentlich nicht mehr viel anmerken, außer daß es sich

unserer Ansicht nach nicht um vollwertige Strecken handelt, schließlich werden hier nur bestimmte Abschnitte ergänzt.

Torsten Diehl, 78576 Liptingen

PS-COMMANDO

1. Kommt das Spiel Commando eigentlich auch für die PlayStation? Wenn ja, wann?

PLAYSTATION ZONE: Auch wenn sich Eidos bislang zu diesem Spiel noch sehr bedeckt hält, können wir Ihnen verraten, daß eine PlayStation-Umsetzung von Commandos seit geraumer Zeit in Arbeit ist (wie haben es bereits gesehen). Erscheinen wird das Spiel im Laufe des Jahres.

2. Gibt es Möglichkeiten, CDs von PCs auch auf einer PlayStation abzuspielen?

PLAYSTATION ZONE: Nein, dies ist leider absolut unmöglich. CDs sind leider nur Datenträger, deswegen kann eine PlayStation mit PC-Daten genauso wenig anfangen, wie der typische Deutsche mit einer hebräischen Original-Bibel, obwohl er die deutsche Bibel problemlos lesen kann (beides sind Bücher).

Dirk Heckel, 45130 Essen

TOMB RAIDER IV

Erst einmal ein dickes Lob an Eure Zeitschrift! Auf meiner Liste seid Ihr mit Eurem Magazin die Nummer 1! Vor allem wegen der genialen Multimedia-CD. Aber nun zu meiner Frage: Ich habe gehört, daß Lara in Tomb Raider IV blond werden soll und ein neues Gesicht bekommt? Stimmt das? Wenn ja, dann wäre ich sehr traurig!

PLAYSTATION ZONE: Ich weiß nicht, welcher Quelle diese Info entspringt, allerdings würde dies in unseren Augen absolut keinen Sinn ergeben, schließlich handelt es sich bei Lara Croft mittlerweile um einen echten Markenartikel, dessen Aussehen man nicht einfach so ändert, Mickymaus sieht schließlich auch seit Jahrzehnten beinahe gleich aus.

Rafael Kick, 49088 Osnabrück

NEED FOR SPEED IV

Eure letzte Ausgabe war mal wieder erwartungsgemäß perfekt. Nur eines ist mir völlig suspekt: Wie lange braucht Ihr denn für den Need-For-Speed-IV-Test? Ich besitze das Spiel seit dem 1.4.99! Warum dauert das bei Euch so lange? Bitte erkrankt nicht an der weit verbreiteten Krankheit der Inaktualität!

PLAYSTATION ZONE: Die PlayStation Zone

5/99 ist am 14. April erschienen, die letzten Filme wurden am 25.3.99 in die Druckerei geliefert, und bis zu diesem Zeitpunkt war Electronic Arts ungewöhnlicherweise nicht in der Lage, eine Testversion aufzutreiben, obgleich das Spiel wenige Tage später erschienen ist. Aus diesem Grund war es uns (und anderen Magazinen ebenso) ganz einfach nicht möglich, einen Test zu machen, obwohl wird das wirklich sehr gerne getan hätten. Immerhin gibt es aber in dieser Ausgabe einen großen 4-Seiten-Test.

Ebenfalls enttäuscht hat mich das Driver-Demo! Nach der langen Ladezeit startete schließlich das Spiel. Dann glaubte ich, das Geräusch einen Rasenmähers oder Zahnarztbohrers zu vernehmen, das sollte wohl der Motor sein. Der zu verfolgende Wagen machte eine Drehung, in der ich höchstens nur 3 Sekunden fuhr, gewinne die Mission und vorbei war es. Reflections sollte diese Schwächen noch einmal überarbeiten!

PLAYSTATION ZONE: Richtig, die Ladepausen sind lang, deswegen steht auch im Ladebalken, daß die Ladezeiten noch optimiert werden. Richtig ist auch, daß das Spiel sehr schnell vorbei sein kann, wenn man Pech hat. Allerdings stieß das Demo dennoch bei fast allen Lesern auf große Begeisterung, da sich der zu verfolgende Wagen jedesmal anders verhält. Unser Redaktionsrekord liegt bei einer fünfminütigen Verfolgung, wobei es jedes mal auf's neue wieder sehr spannend und interessant ist, die Verfolgung aufzunehmen. Man sollte bei einer Demo auch nicht allzu kritisch sein, schließlich handelt es sich meist um frühere Vorabversionen, an denen noch gearbeitet wird, deswegen erscheint vor dem Laden der PSZ-CD auch der bekannte Hinweis.

Jan-Martin Hemmer

FINAL FANTASY VIII

Das ist das erste mal, daß ich einem PlayStation-Magazin einige Fragen stelle, da ich meist von Allgemeinmagazinen keine klaren Antworten erhalte.

Wann wird nun endlich Final Fantasy VIII in unseren Regalen stehen?

PLAYSTATION ZONE: Im Herbst oder Winter sollte es soweit sein.

Was haltet Ihr von Final Fantasy VIII?

PLAYSTATION ZONE: Wir halten es für ein großartiges Spiel, das im Gegensatz zum Vor-

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 frönen. 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

gänger aufgrund einiger Änderungen auch Anfänger begeistern wird.

Wieso dauert das Übersetzen von Final Fantasy VIII so lange, obwohl es schon fertig ist?

PLAYSTATION ZONE: Insgesamt sind mehrere hundert Seiten Text vom Japanischen ins Deutsche zu übertragen, wobei das Problem aber darin liegt, daß die deutsche Übersetzung meist wesentlich mehr Platz benötigt als das Original. Dies hat zur Folge, daß jede einzelne Textausgabe angepaßt und überarbeitet werden muß, außerdem müssen die Programmierer den Code vom schnelleren NTSC-Modus in den langsameren PAL-Modus übertragen.

Wird es eine Demo von Final Fantasy VIII geben?

PLAYSTATION ZONE: Ein Demo von einem Rollenspiel ist in der Regel nicht möglich, da sich in die 50 MB, die ein Demo groß sein darf, nichts hineinpacken läßt, was Spaß machen würde. Wir werden jedoch auf alle Fälle einmal einen Film zeigen.

Wieviele MB besitzt Final Fantasy VIII?

PLAYSTATION ZONE: Das Spiel belegt insgesamt satte 4 CDs, wobei auf jede PlayStation CD rund 600 MB passen (50 MB dürfen nicht belegt werden!).

Werdet Ihr vielleicht demnächst auch ein Poster von Final Fantasy VIII herausbringen?

PLAYSTATION ZONE: Sobald uns Grafikmotive vorliegen, die groß genug sind, werden wir sicherlich ein Poster zu Final Fantasy VIII drucken.

Alexander Kiefer, Trier

TIPS

Können Sie nicht mal Tips und Tricks zu Nascar abdrucken?

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich drucken wir im Heft ausschließlich Tips zu aktuellen Neuerscheinungen und Platinum-Wiederveröffentlichungen ab. Tips zu älteren Spielen wie Nascar, Nascar 98 oder Destruction Derby 2 finden Sie im Tips&Tricks-Lexikon auf der PlayStation-Zone-CD.

Können Sie nicht eine Spalte für neue Platinum-Games einrichten?

PLAYSTATION ZONE: Veröffentlichungsdaten zu Platinum-Spielen finden Sie in der „Was erscheint wann?“-Liste im Spielelexikon im Heft, entsprechende Bewertungen von Platinum-Spielen im Spielelexikon auf der CD. Darüber hinaus werden in der Referenzliste Platinum-Spiele grau markiert.

Ricardo Krause, 03185 Peitz

STEERING WHEEL

Ich habe seit einem halben Jahr eine PlayStation. Als ich sie hatte, probierte ich die PlayStation Zone aus, und ich muß Euch sagen, daß Euch die CD-ROM wirklich gut gelungen ist. Nun wollte ich noch etwas zu

dem Artikel über das „Zubehör des Monats“ sagen. Ich habe mir mit meinem Vater im Januar das „PSX Steering Wheel“ gekauft. Ich mußte circa DM 120,- bezahlen, wobei bei meinem Lenkrad Saugnäpfe enthalten waren. Ihr hattet aber geschrieben, daß bei dem Lenkrad zwei Klemmen enthalten sind. Diese Saugnäpfe hatten eine mittelmäßige bis schlechte Qualität, aber sonst kann ich das Lenkrad nur empfehlen!

PLAYSTATION ZONE: Beim Kauf von Zubehör sollte man immer darauf achten, die jeweils neueste Version zu bekommen, es kann durchaus sein, daß man im Handel auf ältere Versionen mit anderen Ausstattungsmerkmalen trifft.

Könntet Ihr nicht einmal mehr über Rennspiele berichten?

PLAYSTATION ZONE: Wir können leider nur über das berichten, was entwickelt wird, wobei Rennspiele (Gran Turismo, Driver, V-Rally 2, Sports Car GT, Die 24 Stunden von Le Mans, Speed Freaks usw.) ohnehin den größten Teil ausmachen, und wir ihnen in der Regel sowie so mehr Platz einräumen als anderen Titeln.

Könntet Ihr nicht mehr Save Games und Codes auf die CD-ROM bringen?

PLAYSTATION ZONE: Man könnte natürlich 100 Spielstände auf die CD bringen, dann würde jedoch jede CD ungefähr 8 Wochen im Approval bei Sonys QA-Abteilung verbringen, sprich die CDs wären absolut veraltet, wenn Sie endlich freigegeben werden. Wieso wir keine Game-Buster-Code auf die CD machen dürfen, haben wir bereits erklärt, wieso wir jedoch nur Tips zu 280 verschiedenen Spielen auf der CD haben ist einfach: Es gibt nicht zu allen Spielen Cheats!

Julian Eck

MOGELMODULE

Ich bin total begeistert von Eurer Zeitung. Es ist das beste Magazin, das zur Zeit auf dem Markt ist. Ich bin ein 19-jähriges Girl und habe zu Weihnachten eine PlayStation bekommen, von der ich total begeistert bin. Aber nun zu meiner Frage. Es gibt ja diese sogenannten Mogelmodule (X-Ploder, Gamebuster, Equalizer). Welches ist das beste unter den vielen verschiedenen? Funktionieren alle Codes auf allen Modulen? Woher bekomme ich so ein Teil? Ich hoffe, daß Ihr mir helfen könnt!

PLAYSTATION ZONE: Grundsätzlich sind die X-Ploder und Gamebuster-Module zu empfehlen, wobei es hier mittlerweile jeweils zwei verschiedene Variante gibt. Mit der günstigen Version kann man lediglich bekannte Codes aus Zeitschriften wie der PlayStation Zone eingeben, mit der teuren Variante kann man sogar selbstständig Codes suchen. Dies ist aber nur absoluten Profis zu empfehlen. In der Regel funktionieren die Codes jedoch auf beiden Modulen.

Susan

Doping für Deine PlayStation...



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



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

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

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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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 Adress-
änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

P3Z359



CHEATS & CODES



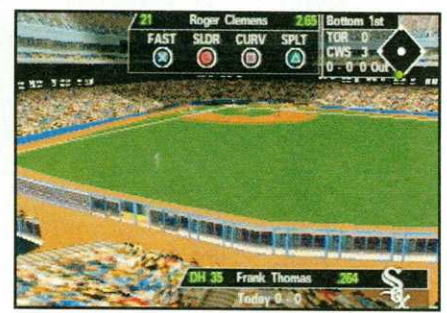
Dieser Monat war voller Überraschungen. Die in den Angespielt- und Test-Rubriken vorgestellten Titel ließen eine denkbare – und erholsame – Sommerpause in weite Ferne rücken. Ich freue mich schon darauf, Ihnen in den folgenden Ausgaben Tips zu diesen Gameplay-Gewinnern zu kredenzen. Die Geheimnisse, die die beiden Aggressions-Killer Rampage 2 Universal Tour und Bloody Roar 2 für Sie bereithalten, finden sich schon in dieser Ausgabe der Cheats & Codes. Ich wünsche Ihnen, daß Sie Ihre Favoriten in mehr Ruhe genießen können als ich und sich nicht zum Monatsende auf einen Titel festlegen müssen.

Ihr Florian Brich

Trick in das Cheat-Menü: Um dieses aufzurufen, klicken Sie in der ersten Mission einfach alle Baumwipfel auf Ihrer Insel an. So wird man schnell zum Naturfreund!

TRIPLE PLAY BASEBALL 2000

Jens war von der vorzüglichen Baseballsimulation beeindruckt und stand mir mit seinem Rat bei der Überprüfung der folgenden zwei Kniffe zur Seite.



Dank der variablen Kamera können Sie auf der Zuschauertribüne Platz nehmen und hoffen, einen Homerun-Ball zu „fangen“.

BLOODY ROAR 2



Wie komme ich an die Bosse? Wie sieht das dritte Kostüm der zoologischen Sensationen aus? Und kriegt mein Gegner im Big-Head-Modus stärkere Kopfschmerzen? Wir können nicht alle Fragen enträtseln, Ihnen aber zumindest die kampfspieltypischen Wege aufzeigen, über die Sie bei Bloody Roar 2 den Spielspaß vergrößern können.

Als Boß Gado antreten

Dazu müssen Sie das Spiel mit jeder Figur im Arcade-Modus abschließen.

Als Boß Shen Long die Reißzähne zeigen

Beenden Sie das Spiel mit jeder Figur im Arcade-Modus, ohne ein Continue zu benötigen.

Neue Custom-Optionen

Wenn Sie den Arcade-Modus erstmals erfolgreich überstanden haben, erscheint eine weitere Custom-Option, mit deren Hilfe Sie den Big-Head-Modus, die Erholungsgeschwindigkeit und weitere Aspekte des Spieles beeinflussen können.



Während das Titelbild einen der schlagkräftigen Verwandlungskünstler präsentiert, tasten Sie sich in den Expert-Modus vor.

Verstecktes drittes Kostüm

Sobald Sie den Arcade-Modus mit einem bestimmten Charakter durchgefochten haben, können Sie dessen/deren dritte Kostümfarbe aufrufen, indem Sie im Charakter-Auswahl-Bildschirm Start drücken, um Ihren Kämpfer zu bestimmen.

Experten-Modus

Drücken und halten Sie bei Erscheinen des Start-Bildschirmes L1, L2, R1 und R2. Schon im ersten Gefecht werden sich Ihre Opponenten von einer noch animalischeren Seite zeigen.

POPULOUS: THE BEGINNING

Cheat-Menü

Wenn der Charme Ihrer Schamanin nicht ausreichen sollte, mögeln Sie sich mit folgendem

Automatischer Homerun

Wenn Sie auf der Schlagplattform stehen, halten Sie die vier R- und L-Tasten gedrückt und betätigen danach die Tasten **▲, ■, ▲, ●, X, ■**, Links und Rechts. So versetzen Sie das Stadion mit einem automatischen Homerun in Aufruhr.

Kontrolle der Kamera

Halten Sie während des Spieles alle vier L- und R-Tasten gedrückt und drücken Sie dann Rechts, Links, Oben, Unten, Rechts und Links. Die nun bewegliche Kamera wird wie folgt bedient:

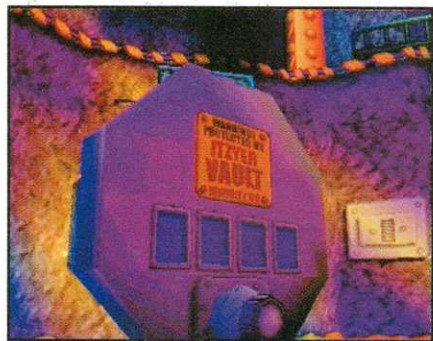
Drehung:	R1 + Steuerkreuz
Schnellere Bewegung:	L1 + Steuerkreuz
Herauszoomen:	L2
Heranzoomen:	R2
Fahrt nach oben:	▲
Fahrt nach unten:	■

GEX: DEEP COVER GECKO



Der grüne Springinsfeld und Rollenkünstler ist Marco so stark ans Herz gewachsen, daß dieser das Spiel nicht mehr herausrücken wollte. Zwecks Überprüfung der nachstehenden, hilfreichen Tastenkombinationen

konnten wir ihn aber zu einer kurzfristigen Trennung von dem geckigen Jump&Run-Charakter bewegen.



Der Weg zu dem Ort, an dem die Spezialkombinationen eingegeben werden können, ist zunächst durch diese massive Tre-sortür im Hauptraum abgeschottet.

Cheat-Modi

Um die Cheat-Modi zu aktivieren, pausieren Sie das Spiel und drücken Sie dann die entsprechende Abfolge für einen wohltuenden Effekt.

Unverwundbarkeit:

Oben, Unten, Links, Links, ▲, Rechts, Unten

Wahl der One-Liner:

Unten, Rechts, Links, ●, Oben, Rechts

(Aufruf der One-Liner mit der Select-Taste)

Tresor-Tricks

Sobald Sie Zugang zu dem Tresor haben, können Sie weitere Codes eingeben, um den umtriebigen Gex mit diesen Schätzen zu beglücken.

Zehn Leben:

■, X, ●, ●, ▲, ■

Ein Leben:

▲, ●, Stern, ■, ■, X

Unsichtbarkeit:

■, Stern, ▲, ■, ▲, Diamant

Als Alfred spielen:

■, X, ▲, ■, Stern, Stern

Als Cuz spielen:

■, Diamant, ■, ■, ▲, Diamant

Als Rex spielen:

■, Stern, Stern, ■, ▲, ▲

GEX Video 1:

●, ▲, ■, Stern, Diamant, Stern

GEX Video 2:

Diamant, Stern, ■, X, ▲, ●

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR (US VERSION)

Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie mit der Eingabe von jeweils nur fünf Symbolen die drei festgesetzten Spießgesellen losen und zwei weitere hungrige Bonus-Monster auf den Auswahlsschirm zaubern können. Guten Appetit!

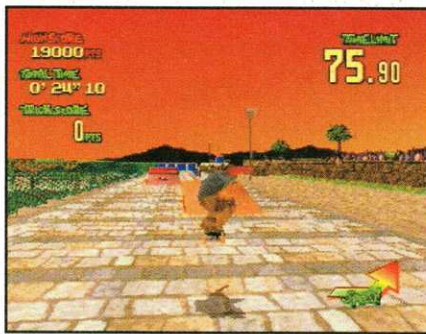


Der einäugige Myukus – hier beim Balanceakt auf einem noch intakten Hochhaus – ist nur eines der versteckten Monster.

Geben Sie folgende Kombination als Paßwort ein. Bei richtiger Eingabe verschimmt das Schriftfeld und Ihr neuer Haudrauf wartet im Auswahlbildschirm auf Sie.

Paßwort	Charakter
SM14N	George
S4VRS	Lizzie
LVPVS	Ralph
NOT3T	Myukus
B1G4L	Der Außerirdische

STREET SK8TER



Wenn Sie kurz vor dem Sprung Ihren besten Trick ausführen, können Sie sich in ungeahnte Höhen katapultieren.

Wir verhelfen Ihnen bei dem riskanten Straßenrennen von Electronic Arts auf neue Bretter, zu versteckten Charakteren und zeigen Ihnen, wie sich die blauen Tore öffnen lassen.

Versteckte Charaktere

Damit Sie mit den versteckten Fahrern an den Start gehen dürfen, müssen Sie das Spiel zweimal mit einem der regulären Boarder abschließen. Für T.J. bekommen Sie Sarah, für Jerry Mick und für Ginger Bonobo, den Affen. Schaffen Sie es mit Frankie, erhalten Sie Saho, den Rollerblade-Ninja.

Bonus-Boards

Um weitere rollende Untersätze zu erhalten, müssen Sie das Spiel einmal mit einem der versteckten Charaktere meistern.

Spiegelverkehrte Strecken und Tag-/Nacht-Wahl

Diesen coolen Bonus fahren Sie ein, wenn Sie das Spiel zweimal mit einem der vier versteckten Charaktere bezwingen.

Die Tore

Wenn Sie die Street-Tour mit jedem Charakter abgerollt sind, öffnen sich die blauen Tore, die zuvor verschlossen waren. Für jede Figur, mit der Sie dies bewerkstelligen, werden zwei Tore aufgeschlossen.

Bonobos Geheimnisse

Wenn Sie das Spiel einmal mit Bonobo abgeschlossen haben, erhalten Sie einige neue Skateboards. Schlagen Sie das Spiel ein weiteres Mal mit diesem Boarder, können Sie in Los Angeles im Normal-Modus oder im Umgekehrt-Modus fahren.

INFO MODUL-ECKE

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansionport der PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen.

POPULOUS: THE BEGINNING

Zur Abrundung des ersten Teils unserer Komplettlösung anbei noch ein Cheat, der alle Levels sofort anwählbar werden läßt.

Alle Levels anwählbar 800D 850C 0019

T'AI FU



Sie geben nur zwölf Stellen in den Gamebuster ein und schon dürfen Sie gleich so verheißungsvoll betitelte Stufen wie „Blutrünstig“ oder „Inferno“ besuchen.



Mit diesen Kombinationen nähren Sie den Tiger mit unendlicher Energie. Achtung: Da es zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie nur den Code für den jeweiligen Level aktivieren, den Sie gerade durchqueren möchten.

Panda-Tempel 8014 639E 0064

Bambus-Wald 8013 093E 0064

Bambushügel 8012 B0EE 0064

Tigerruinen 8013 CBFE 0064

Leopardendschungel 8012 D12E 0078

Leopardenfestung 8012 38CE 0078

Leopardenturm 8015 D29E 0078

Tempelbrücken 8012 0E2E 008C

Höhle der Gottesanbeter 8013 508E 008C

Hort der Gottesanbeter 8013 EA7E 008C

Kaverne der Geister 8014 CA0E 008C

Wegkreuz 8013 62BE 008C

Baumwipfel 8012 351E 008C

Affenkiste 8013 EABE 008C

Kranichhafen 8012 A62E 00A0

Piratendschunke 8013 CA7E 009E

Wegkreuz 8013 30DE 00B4

Chinesische Mauer 8012 550E 00B4

Tigerberge 8013 C29E 00B4

Bergpaß 8012 DABE 00B4

Wegkreuz 8013 1ABE 00C8

Endspurt 8012 7FAE 00C8

Verbotener Palast 8012 924E 00C

STREET FIGHTER ZERO 3

Die Alpha-Variante unter den ungezählten Street Fighter-Ablegern hält für Sie folgende Spezialitäten bereit:

Verändertes Intro

Wenn der Timer im Options-Menü anzeigt, daß Sie insgesamt länger als 48 Stunden vor dem Pardestück der Street-Fighter-Dynastie gegessen sind, werden bei der Einführungssequenz an Stelle der Arcade-Kämpfer alle neuen Charaktere – darunter auch Guile und Evil Ryu – vorgestellt. Der kürzere Weg besteht darin, vor dem Zeitablauf alle Charakterabspänne samt denen für die Bonus-Helden freigeschaltet zu bekommen.

Bonus-Modi

Um zwei neue Bonus-Modi zu erhalten, müssen Sie im Dramatic Battle mit Ryu und Juni gewinnen.



Laut Michael zählt Street Fighter Zero 3 zu den Besten des 2D-Beat-'em-Up-Genres.

Als Evil Ryu und Guile spielen

Um mit diesen die Turniere zu betreten, müssen Sie sie im Dramatic-Modus niederwerfen.

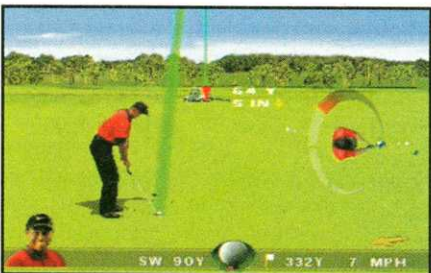
Als Shin Gouki spielen

Melden Sie sich zum World-Tour-Modus, bringen Sie Ihren Charakter in diesem bis zur 32. Spielstufe und schlagen Sie alle Goukis. Wählen Sie dann im Charakter-Auswahlschirm Gouki (Akuma), halten Sie L2 gedrückt und drücken Sie eine beliebige Taste.

TIGER WOODS '99

Explodierender Rasenmäher

Begeben Sie sich nach dem Spielstart auf den Trainingsplatz und wählen Sie die Übungseinheit „Abschlagen“. Im Hintergrund pflegt eine Mähmaschine den Rasen. Versuchen Sie, diese dreimal zu treffen und Sie werden mit einer ruhestörenden Detonation belohnt.



Rotes Blinken des Pfeiles signalisiert Ihnen, daß Sie die Pflegemaschine im Visier haben.

CHEATS & CODES

PLATINUM

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

GRAND THEFT AUTO-PLATINUM

Der originelle Titel, der nicht nur zum Platinum-Preis, sondern auch für wenige Pfund zusammen mit dem in dieser Ausgabe erwähnten GTA-London-Add-On seinen Besitzer wechselt, kann durch eine ausführliche Cheat-Code-Liste noch schlafraubender gestaltet werden.

Geben Sie die nachstehenden Cheat-Codes als Namen für Ihre Figur ein, um mit neuen Hilfen und Freiheiten den Großstadtschun gel auf den Kopf zu stellen. Die Namensänderung nehmen Sie über die Rename-Funktion vor.

Name	Effekt
GROOVY	Alle Waffen
WEYHEY	9.999.990 Punkte
BLOWME	Koordinatenangaben
EATTHIS	Höchster Wanted-Level
TESHIT	Alle Gegenstände
TURF	Alle Städte
MADEMAN	Alle Städte und Waffen
BSTARD	Alle Städte, unbegrenzt Waffen und 99 Leben
FECK	Liberty City Teil 1 und 2
TVTAN	San Andreas Teil 1 und 2
SATANLIVES	99 Leben
EXCREMENT	Multiplikator x5
CHUFF	Keine Polizei
PECKINPAH	Rüstung, alle Waffen und eine „Gehe aus dem Gefängnis“-Karte
URGE	Alle Städte Teil 1 und 2 mit Ausnahme von Vice City 2
CAPRICE	Alle Städte Teil 1 und 2
INGLORIOUS	Alle Städte
HANGTHEDJ	Alle Städte, Unmengen Geld, alle Waffen und ein Papagei
SKYBABIES	Teilweiser Level-Select (bis zum Mandarin Mayhem)

LOST WORLD: JURASSIC PARK – PLATINUM

Schon im News-Teil ließen die Dinosaurier die Erde erbeben und sie haben ihre gewaltigen Fußspuren auch bei den Cheats & Codes hinterlassen. Umfangreiche Tips zu dem Actionspiel Lost World: Jurassic Park bieten wir an dieser Stelle. Die Kombinationen müssen im Paßwort-Bildschirm eingegeben werden.

99 Leben und die gesamte DNA

Die unten aufgelisteten Paßwörter lassen Sie das Abenteuer mit 99 Leben und allen DNA-Schlüsseln beginnen.

Compy X, X, ●, ▲, ■, X, ■, X, ●, ■, ▲, ■
 Hunter ■, ■, ▲, ●, X, ■, ■, ■, X, ●, ▲
 Raptor X, X, ▲, ■, X, ■, X, ■, ▲, ●
 T-Rex X, X, ●, ▲, ■, ■, X, ▲, ■, ▲, ■
 Prey ■, ■, ▲, ●, X, X, ■, ■, ▲, X, ●, ▲

Charakterwahl

Geben Sie folgende Paßwörter an, um den entsprechenden Charakter spielen zu dürfen.

Hunter ■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, ■, X, ●, X
 Prey ▲, X, ▲, X, ●, X, ■, ▲, ▲, ■, ●, X
 Raptor ■, X, ●, ▲, X, ●, ■, ▲, X, ■, ●, X
 T-Rex ▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, X

Level-Select

Geben Sie am Paßwort-Bildschirm dreimal hintereinander folgende Kombination ein, um den Level-Select zu aktivieren:

Level-Select
 ■, X, ●, ▲, ▲, X, ■, ●, ▲, ●, X, ■

Galerien betrachten

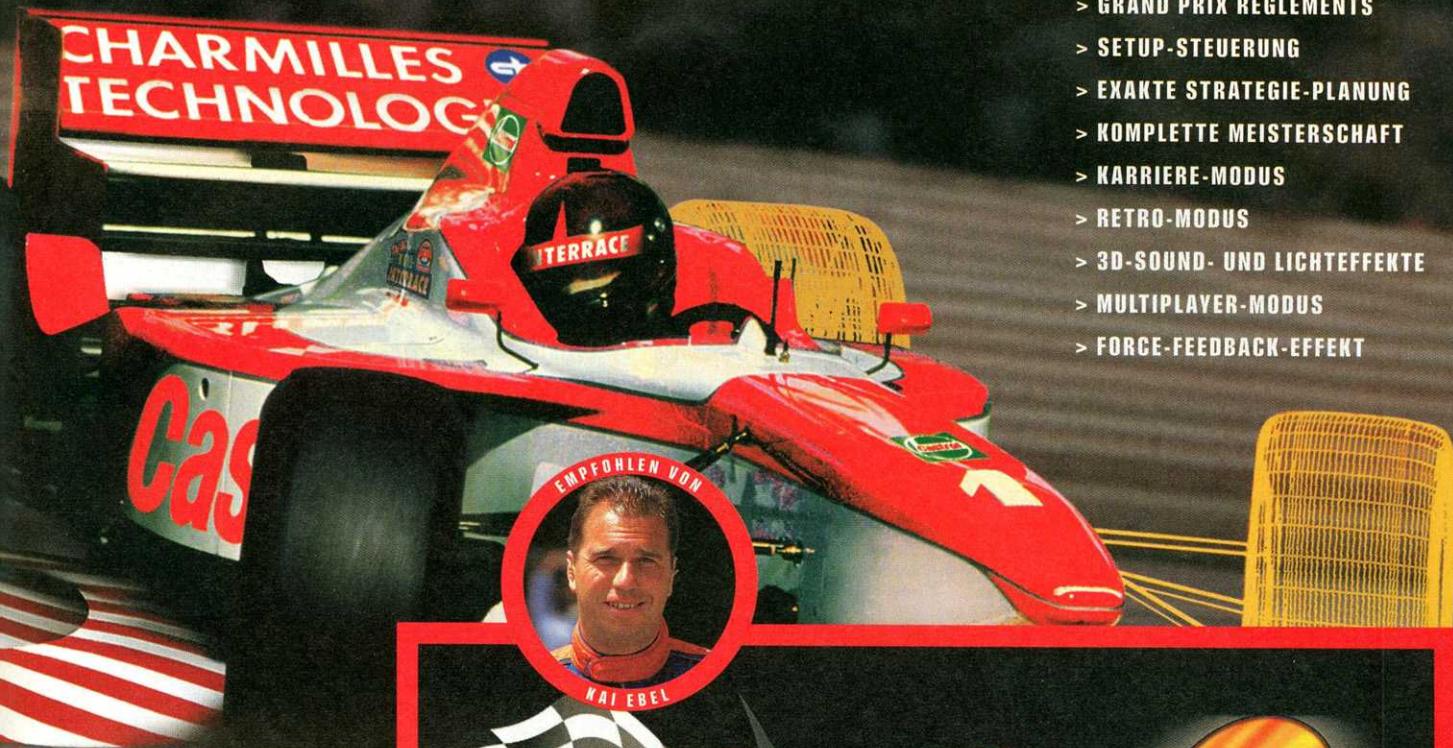
Mit diesen an gewohnter Stelle einzugebenden Paßwörtern erhalten Sie bewegte Einblicke.

Compy
 X, ▲, ▲, ■, X, ●, ▲, ■, ▲, ●, X, ●
 General
 ■, ●, ■, ●, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●
 Hunter
 ▲, X, ■, ▲, ●, X, ■, ●, ▲, ■, X, ●
 Prey
 ▲, ■, ●, ■, X, ▲, ▲, ●, X, ●, ■, X, ▲
 Raptor
 ●, ■, ▲, X, ●, ▲, ■, X, ●, ■, X, ▲
 T-Rex
 ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, ▲, ■, ■, X, ▲, ●
 Sarah
 ●, ●, X, X, ▲, X, ▲, ■, X, X, ▲, ▲

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEuerung
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT



Racing 2

SIMULATION

WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTICH
FÜR



DEMNÄCHST AUCH
FÜR

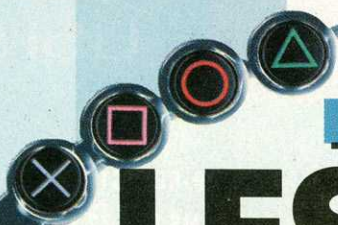


Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION 2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNsimulation VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 16 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION 2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:





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 unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

**COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion**



**Kennwort Lesertips,
Roonstr. 21,
90429 Nürnberg**

Herzlichen Dank!

Thorben Bahrenburg - David Becker - Rene Behrendt - Tobias Clerget - Torben Diehr - Ramon Dietrich - Felix Drechsel - Maik Eggert - Jörg Engelhardt - Conny Gauer - Benjamin Haller - Johann Heigermoser - Christoph Hermanowski - Benjamin Hezel - Christian Hoefling - Daniel Huber - Elias Janke - Ferenc Kis - Pierre Kleinschmidt - Felix Langer - Harri Langolt - Marcel Morast - Florian Nerlich - Thomas Pamas - Pascal Pamas - Stephan Raith - Bernd Redlich - Helge Reinders - Rainer Rilke - Lorenz Scheiwiller - Eugen Schell - Rainer Schnellhardt - Holger Schultz - Eric Stumper - Christina Töpfer - Castren Töpfer - Markus Wallenborn - Dominik Warszta - Jan Weidner - Gregor Zeuschner

NEED FOR SPEED 4

Seitenweise bekamen wir Lesertips zu Need for Speed 4. Lorenz Scheiwiller, Denis Yurtsever und Björn Steffen dürfen sich auf Ihr Honorar freuen. Eine Auswahl der Tips zu diesem Rennspiel-Knaller finden Sie hier.



Das wohl schnellste Fahrzeug ist dieser Dragster. Der Helicopter-Cheat macht richtig Laune auf der Strecke.

Vereinfacht Straßensünder verhaften:

Zu Beginn des Einsatzes solltet Ihr einfach L1 + oben drücken, dadurch werden die Sirenen ausgeschaltet und die Verkehrssünder werden langsamer. Stellt euch vor die Bösewichte und macht die Sirenen wieder an.

Lorenz Scheiwiller

Cheats:

Bonus Wagen:

Wenn man unter den Spieloptionen den Benutzernamen „Flash“ eingibt, erhält man zur Belohnung einen coolen Bonus-Wagen – und zwar den PHANTOM.

Gibt man ebenfalls im Optionsmenü als Benutzernamen „Hotrod“ ein, gibt's einen weiteren, noch cooleren Bonuswagen, der sich TITAN nennt.

Zu guter letzt sollte man noch „Whirly“ als Benutzernamen eingeben und den tollen Helikopter bestaunen, den man nun fahren (oder besser noch: fliegen) kann! Allerdings ist der Heli nur im Probefahrt-Modus anwählbar.

Betrunkener Fahrer:

Es gibt die Möglichkeit, die Rennen mit völlig verschwommenen Blickfeld zu fahren. Hierzu sollte man nach der Auswahl einer Strecke und eines Wagens das Rennen starten und schnell (bevor der Lade-Bildschirm erscheint) die Tasten oben + L2 + R1 drücken und gedrückt halten. Wenn man brav die Tasten gedrückt ge-

halten hat, ist das Bild nun völlig verschwommen und man kommt sich ein wenig betrunken vor. Aber Vorsicht: Don't drink and drive!!

Cockpit-Ansicht:

Wer nicht auf die Inboard-Ansicht verzichten will, sollte ein Rennen starten und wiederum ganz schnell vor Erscheinen des Lade-Bildschirms die Tasten oben + ▲ + ● drücken und gedrückt halten.

Es werde Licht:

Man kann, wenn man sich denn unbedingt an die StVO halten will, immer schön brav Blinker setzen. Dies erreicht man, wenn die L1-Taste gehalten wird und das Steuerkreuz nach rechts bzw. links drückt. Den Warnblinker setzt man, mit gedrückter L1-Taste und unten. Scheinwerfer leuchten euch den Weg mit ebenfalls gedrückter L1-Taste und oben.

Denis Yurtsever

Schnelles Geld:

Voraussetzung für viel Geld ohne große Mühe sind zwei Memory Cards und ein Spielstand mit mindestens zwei Autos bzw. einem Auto und genügend Geld für ein zweites Auto, um den High-Stakes-Modus fahren zu können.

Man kopiert seinen Spielstand auf die zweite



Ziemlich anstrengend für die Augen, aber trotzdem lustig ist dieser Milchglas-Effekt.

Memory Card, startet das Spiel neu und wählt den High-Stakes-Modus. Nun wählt man von Memory Card 1 und von Memory Card 2 irgendein Auto (von Memory Card 2 vorzugsweise immer das teuerste). Sobald das Rennen startet, nimmt man den Controller von Port 2 und gibt das Rennen auf. Nun hat Spieler 1 bzw. Memory Card 1 das Auto von Memory Card 2 gewonnen. Jetzt speichert man das Spiel ab und schaltet die PlayStation aus. Man löscht den

Björn Steffen

Eine Katze hat nur sieben Leben, Spyro hat nun 99 Leben. Dank unseres aufmerksamen Lesers Samuel Schirott geht dem niedlichen Drachen nie mehr die Puste aus.



Hier wird die Tastenkombination eingegeben. Flinke Finger dürfen dann mit 99 Leben weiterspielen.

Spiel pausieren und im Menü auf „Bestand“ klicken. Dann folgende Codes eingeben:
 ■, ■, ■, ■, ■, ■, ●, oben, ●, links, ●, rechts, ●

Samuel Schirott

Da Cheats zu Time Commando bislang weder im Heft abgedruckt, noch auf unserer PlayStation-Zone-Multimedia CD waren, bedanken wir uns bei Janis Weißheit.

Rom:	WVCLVIDW
Japan:	FZUDXVMS
Mittelalter:	RNUDQNC
Azteken:	GOFAYBMX
Wilder Westen:	WMTDZBMD
Weltkrieg:	UDDRJFLD
Zukunft:	UBKQVAGJ
Virus:	HQSRXIKI
Geheim-Level:	COMMANDO

Während des Spiels in den Pausen-Modus gehen und die Option „Sound F/X“ anwählen. Danach folgendes eingeben:

▲, X, ●, ■, X, ■, ●, ▲, X, ■

▲, ●, ▲, X, ■, X, ●, ■, ▲, X, ■

X, X, ■, ■, ●, ●, ▲, ▲, ■, ■, ●

X, ▲, ▲, ●, X, ▲, ▲, ●, ■, ■, X

Janis Weißheit

PLAYSTATION ZONE 06/99

105

PLAY STATION ZONE

THE MAGAZINE FOR PLAYSTATION GAMES

10 CD: 12,90 €

10 CD: 12,90 €

10 CD: 12,90 €

10 CD: 12,90 €

V-RALLY 2

MISSION: IMPOSSIBLE

Weltpremiere: Magische von Infogrames

30 TITEL TROCKEN & TROCKEN

MIT DOPPELPOSTER!

Allyl Team Type 4.5 und 4.6



10 CD: 12,90 €

10 CD: 12,90 €

10 CD: 12,90 €

[illegible]

CD-ROM

Preis: 12,95 €

PlayStation 2

PLAY STATION ZONE

mit CD-ROM

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

PLAY STATION ZONE

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

mit 1000000 Punkten

PLAYSTATION 2

Star Wars I Silent Hill

36 WINTER SPIEL & TRICKS

DRIVER

10 TOP-DEMO:

Star Wars I Silent Hill

DRIVER

10 TOP-DEMO:

Star Wars I Silent Hill

DRIVER

10 TOP-DEMO:

Star Wars I Silent Hill

DRIVER

10 TOP-DEMO:

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.

☐ PlayStation ZONE 03/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 04/99	zu DM 12,80	
☐ PlayStation ZONE 05/99	zu DM 12,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

BLZ

**Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!**

RIDGE RACER TYPE 4

Ridge Racer Type 4 ist einer der Titel, die in diesem Jahr am sehnlichsten erwartet wurden. Bei den 320 Hochleistungsboliden, die man im Spiel zu beherrschen hat, verwundert dies nicht. Diese Lösung erklärt Ihnen detailliert die einzelnen Kurse und zeigt Ihnen auch, wie man die begehrten Bonus-Wagen freischalten kann.

KURS 1: HELTER SKELTER

Länge: 5.220 Meter
Rundenzahl: 2

Helter Skelter ist ein relativ leichter und gradliniger Kurs. Die meisten Kurven sind nicht gerade scharf und Sie können sie daher schnell angehen. Da das Rennen am Tage stattfindet, ist auf der gesamten Strecke die Sicht sehr gut.

1. Halten Sie zum Start des Rennens die Beschleunigung bei etwa 5.000 bis 6.000 Umdrehungen pro Minute. Wenn diese höher ist, könnten die Reifen durchdrehen, sobald die Ampel auf Grün schaltet.

2. Driften Sie direkt nach dem Start langsam zur linken Seite der Strecke und bleiben Sie etwa eine Wagenbreite von der Mauer entfernt. Nachdem Sie die Ziellinie überquert haben, müssen Sie vor der ersten Rechts-Links-Schikane auf die linke Seite fahren. So halten Sie bei der Überquerung der Kurve die Ideallinie.

3. Begeben Sie sich bei der Einfahrt in den Tunnel langsam in die Richtung der rechten Mauer. Beschleunigen Sie bei der Durchfahrt die ganze Zeit und bleiben Sie dabei eng an der rechten Mauer.

4. Die nächste Schikane geht schnell von rechts nach links. Bleiben Sie bei der Ausfahrt aus dem Tunnel eng an der rechten Mauer, womit Sie in der perfekten Position sind, um sich der Schikane zu nähern. Bei der Einfahrt in die Schikane fahren Sie ein Stück nach rechts, um dann danach direkt wieder eine gerade Richtung einzuschlagen. So kommen Sie mit der Höchstgeschwindigkeit hindurch.

5. Die dritte Schikane ist eine weitere schnelle Rechts-Links-Kurve. Sie können Sie wieder mit

Höchstgeschwindigkeit passieren, wenn Sie sich von der rechten Seite annähern.

6. Die Rechtskurve am Ende der kurzen Geraden ist die erste etwas engere Kurve und setzt daher ein entsprechendes Verhalten voraus. Wenn Sie einen Wagen mit guten Grip-Eigenschaften haben, müssen Sie sich von der linken Seite annähern und bei der Einfahrt in die Kurve auf die Bremsen gehen. Bei der Durchfahrt

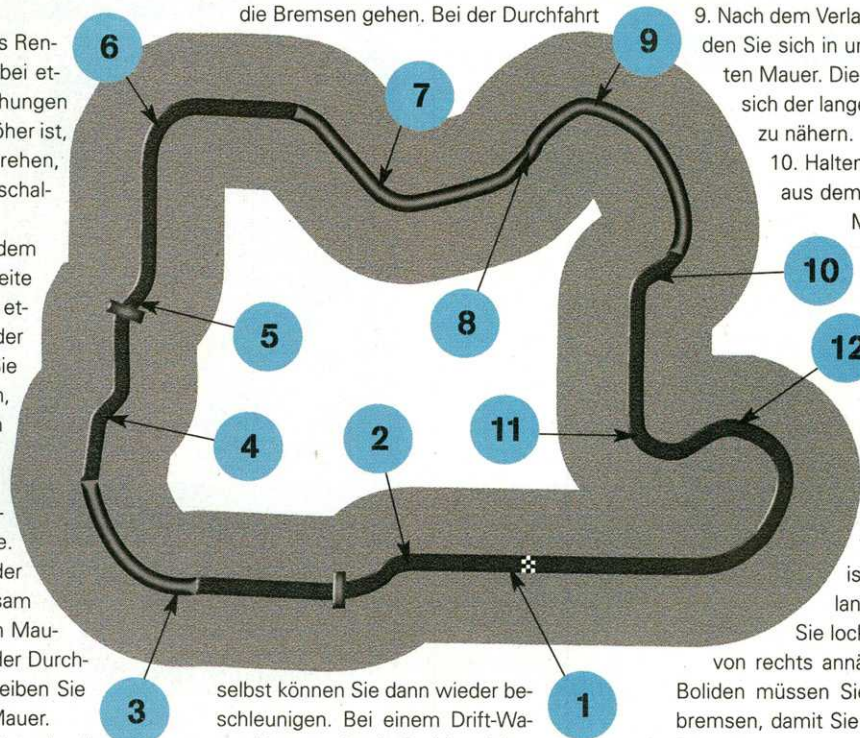
ne weitere Linkskurve, die gutmütiger ist als die vorherige. Nähern Sie sich dieser von der rechten Seite und fahren Sie frühzeitig auf die linke Seite, um gut hindurchzukommen. Wenn Sie diesen Kurs mit einem der freigeschalteten, schnellen Wagen angehen, können Sie diese Kurve nicht meistern, ohne zu bremsen oder zu sliden.

9. Nach dem Verlassen der letzten Kurve befinden Sie sich in unmittelbarer Nähe der rechten Mauer. Dies ist die ideale Position, um sich der langen, langsamen Rechtskurve zu nähern.

10. Halten Sie sich nach der Ausfahrt aus dem Tunnel eng an der rechten Mauer. Nachdem Sie den Tunnel verlassen haben, scheint eine scharfe Rechtskurve vor Ihnen zu liegen. Wenn Sie sich von der rechten Seite nähern, können Sie mit Höchstgeschwindigkeit hindurchbrettern, sofern Sie bei der Einfahrt kurz nach rechts lenken.

11. Die nächste Linkskurve ist relativ scharf, aber mit den langsameren Wagen kommen Sie locker hindurch, wenn Sie sich von rechts annähern. Mit den schnelleren Boliden müssen Sie vor dem kleinen Sprung bremsen, damit Sie nicht in der Mauer landen. Dies gilt auch mit einem Drift-Gefährt.

12. Die letzte Rechtskurve sieht zwar nicht sonderlich gefährlich aus, aber bei der Durchfahrt werden Sie merken, wie eng sie doch wird. Begeben Sie sich direkt nach der Ausfahrt aus der letzten Kurve nach links und tippen Sie auf die Bremsen, sollten Sie mit einem Grip-Wagen hineinfahren. Mit einem Drift-Boliden hingegen können Sie durch die Kurve sliden. Starten Sie aber nicht zu früh damit, denn sonst berühren Sie die innere Mauer.



selbst können Sie dann wieder beschleunigen. Bei einem Drift-Wagen hingegen ist die Position nicht so relevant, in diesem Fall müssen Sie in die Kurve sliden. Fangen Sie früh damit an und Sie kommen nahe der Innenseite der Kurve hindurch.

7. Die Linkskurve, die Sie erwartet, nachdem Sie in den Tunnel einfahren, ist recht eng und kann nicht mit der Höchstgeschwindigkeit genommen werden. Nähern Sie sich von der rechten Seite, und halten Sie sich so nahe wie möglich an die Innenseite, um die Ideallinie zu optimieren.

8. Nach einer kurzen Geraden im Tunnel folgt ei-

STRECKE 2: WONDERHILL

Länge: 6.626 Meter
Rundenzahl: 2

Auf dem zweiten Kurs wird es schon ein bißchen schwieriger, denn zum einen ist diese Strecke länger, zum anderen sind die Kurven schon herausfordernder. Ihnen steht dabei immer noch ein langsamer Wagen zur Verfügung. Die Sicht ist dabei wieder recht gut, Sie sollten also keine Schwierigkeiten haben, drohende Gefahren rechtzeitig zu sehen.

1. Nachdem Sie die Startlinie überquert haben, folgt unmittelbar eine lange Rechts-Links-Schikane. Bei der Einfahrt müssen Sie nicht bremsen – auch nicht auf nachfolgenden Runden. Konzentrieren Sie sich darauf, die beste Ideallinie zu finden, und vermeiden Sie den Kontakt mit den anderen Fahrzeugen, denn dies führt zu Tempoabzug.

2. Nachdem Sie die Schikane verlassen haben, müssen Sie bei der nächsten langen Geraden beschleunigen und langsam auf die linke Seite des Tracks wechseln, um sich somit auf die nächste Kurve vorzubereiten. Am Ende der Geraden befindet sich eine recht scharfe Rechtskurve. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie bei der Anfahrt kurz in die Bremsen gehen und dann bei der Einfahrt wieder loslassen. Mit einem Drift-Boliden müssen Sie die Bremsen für eine Sekunde berühren und dann in und um die Kurve sliden.

3. Die Linkskurve an der Spitze des Hügels sieht schlimmer aus, als sie im Endeffekt ist. Sie brauchen noch nicht einmal bremsen, wenn Sie sich der Kurve richtig nähern. Nachdem Sie die vorherige Kurve verlassen ha-

ben, müssen Sie sich zur rechten Seite des Tracks begeben und den Hügel hinaufbeschleunigen. Wenn Sie die Kurve an der Spitze erreichen, müssen Sie hart links einschlagen, um so nicht vor die innere, linke Mauer zu prallen. Wenn Sie diese Linie während der kompletten Durchfahrt einhalten, vermeiden Sie bei der Ausfahrt auch die rechte Mauer.

4. Nach einer weiteren kurzen Geraden kommt eine kleine Linkskurve. Wenn Sie sich von der rechten Seite nähern und rechtzeitig einbiegen, brauchen Sie nicht zu bremsen.

5. Die nächste Linkskurve ist schon schwieriger als die letzte. Um sich das Leben leichter zu machen, müssen Sie vor der Einfahrt kurz auf die Bremsen gehen, um einen Crash in die Mauer zu vermeiden.

gen kein Problem darstellen sollten.

9. Die linke Kurve am Ende der letzten ultraschnellen Sektion ist mal wieder sehr tückisch, obwohl Sie sie mit vollem Tempo nehmen können. Nähern Sie sich von einer Position, die so weit wie nur eben möglich auf der

rechten Seite liegt, und schneiden Sie bei der Durchfahrt die Mauer in der Kurve.

Wenn Sie die innere, linke Mauer verpassen, werden Sie sich bei der Ausfahrt ganz nah an der rechten Mauer befinden. Diese Kurve ist schwierig zu bewältigen, daher sollten Sie bei der Anfahrt eventuell stark bremsen.

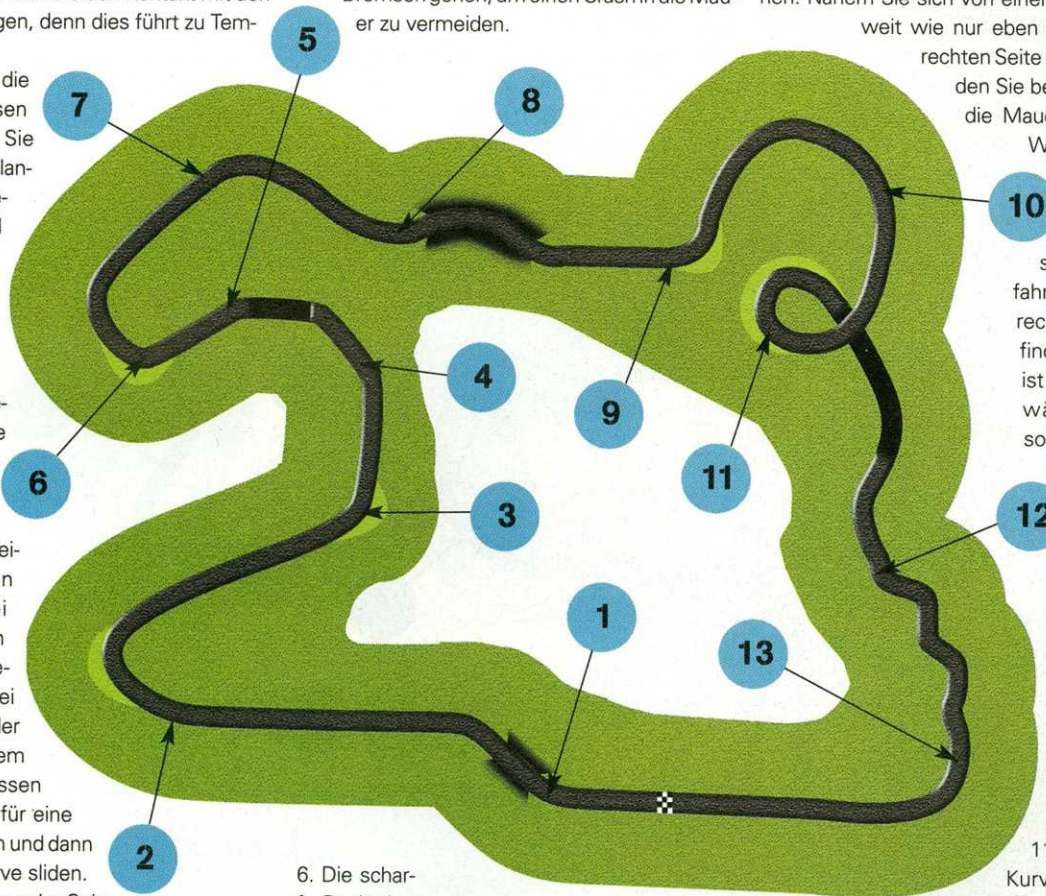
10. Nach dieser scharfen Linkskurve werden Sie in eine lange Rechtskurve einfahren, deren Anfang Sie mit Vollgas passieren können.

11. Zum Ende der Kurve hin, werden Sie feststellen, wie eng

sie wird. Sie können den schärfsten Punkt ausmachen, indem Sie auf die rot-weißen Curbs an der linken Mauer achten. Wenn Sie sich diesem Punkt nähern, sollten Sie im Falle eines Grip-Wagens bremsen, bis Sie wieder auf die rechte Seite der Strecke kommen. Mit einem Drift-Wagen sollten Sie an dieser Stelle einen Slide starten, der Sie sicher durch diesen engen Abschnitt bringt.

12. Nach dem kurzen Tunnel sehen Sie zahlreiche Mini-Schikanen, die Sie mit Vollgas angehen können. Wenn Sie jedesmal die Innenseiten dieser Schikanen schneiden, können Sie mehr oder weniger gerade durch diesen Abschnitt fahren.

13. Die letzte Kurve ist eine mittlere Rechtskurve. Wenn Sie sich nicht von der linken Seite nähern, müssen Sie vielleicht bremsen, um bei der Ausfahrt nicht in die linke Mauer zu knallen.

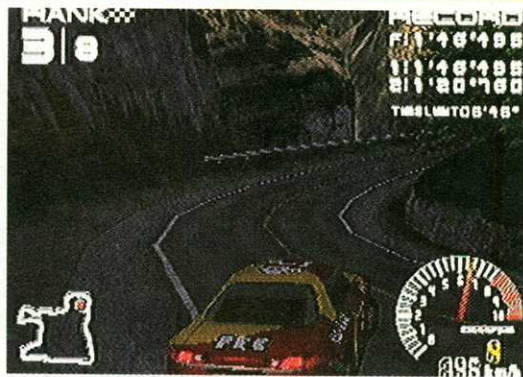


6. Die scharfe Rechtskurve

nach der kurzen Geraden, die von den Ruinen wegführt, ist die gefährlichste Kurve des Kurses. Sollten Sie einen Grip-Wagen benutzen, müssen Sie rechtzeitig und hart bremsen, um nicht vor das linke Felsmassiv zu prallen. Mit einem Drift-Gefährt hingegen ist ein langer Slide erforderlich oder aber zwei kleinere, um heil hindurchzukommen.

7. Die nächste Rechtskurve ist zwar auch tückisch, aber da Sie durch die letzte Kurve langsam geworden sind, können Sie nicht aus der Spur fliegen. Nähern Sie sich aber in jedem Fall von der linken Seite.

8. Nachdem Sie die letzte Kurve passiert haben, geht es über die Brücke, deren kleine Links-Rechts-Drehun-



STRECKE 3: EDGE OF THE EARTH

Länge: 5.665 Meter
Rundenzahl: 3

Dieser Kurs ist ein wenig leichter als der letzte und zudem haben Sie eine Runde länger Zeit, um die Konkurrenz zu überholen. Diesmal müssen Sie allerdings Zweiter werden, um sich für den zweiten Wettbewerb zu qualifizieren. Diese Strecke ist zwar weniger kompliziert als die letzte, aber da Sie bei Nacht fahren, ist die Sicht etwas eingeschränkt.

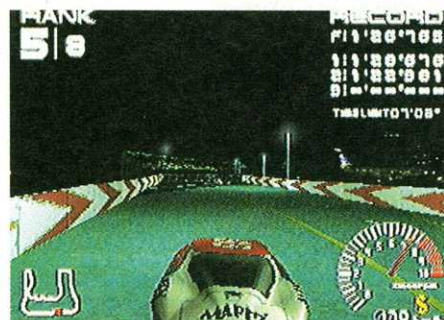
1. Beschleunigen Sie zum Start des Rennens und rauschen Sie die erste Gerade entlang. Kurz nach dem Start folgt zwar eine kleine Rechts-Links-Schikane, aber durch diese kann man mit vollem Tempo rasen. Wenn Sie aus der Schikane fahren, können Sie die erste Gerade mit Vollgas nehmen, bis Sie dann die erste große Kurve erreichen.

2. Am Ende der langen, schnellen Geraden folgt eine lange Rechtskurve, die den Hügel hinaufführt. Ähnlich wie bei der Schikane zu Beginn können Sie mit Vollgas durch diese fahren, wenn Sie sich richtig annähern. Begeben Sie sich auf die linke Seite der Strecke, sobald Sie das Ende der Geraden erreichen, und schneiden Sie dann bei der Durchfahrt der Kurve die Innenseite. Nach der Kurve folgt ein Tunnelabschnitt mit einer kleinen Linkskurve, die man mit vollem Tempo nehmen kann.

3. Nach dem Verlassen des Tunnels sehen Sie auf der Mauer, die vor Ihnen liegt, rot-weiße Markierungen, die auf eine scharfe Rechtskurve hindeuten. Mit

einem Grip-Wagen müssen Sie sich von einer Position nähern, die so weit links wie nur eben möglich ist. Je näher Sie der linken Mauer sind, umso weniger müssen Sie bremsen – Sie sparen somit wertvolle Zeit. Mit einem Drift-Gefährt ist die Position nicht so wichtig. Hier gilt es, frühzeitig den Slide anzusetzen, um nicht in der linken Mauer zu landen.

4. Nach einer langen, gutmütigen Rechtskurve nähern Sie sich einer kurzen Rechtskurve, die in eine ziemlich enge Linkskurve führt. Versuchen Sie bei der Durchfahrt der langen Rechtskurve, in der Mitte der Strecke zu bleiben, und begeben Sie sich am Ende davon auf die rechte Seite, bevor Sie dann zur linken Seite rüberziehen. Ihr Ziel sollte es sein, die linke Mauer in der engen Linkskurve nicht zu berühren. Dadurch verfehlen Sie die rechte Mauer beim Verlassen der Kurve und der Einfahrt auf die nächste Gerade. Sollten Sie doch zu stark auf die rechte Mauer zudriften, müssen Sie frühzeitig auf die Bremsen gehen, um wieder in die richtige Position zu kommen.



7. Nach der Fahrt durch die recht enge Linkskurve erreichen Sie einen kurzen Schikanenabschnitt. Halten Sie sich bei der Durchfahrt in der Mitte und Sie können hindurchbrausen.

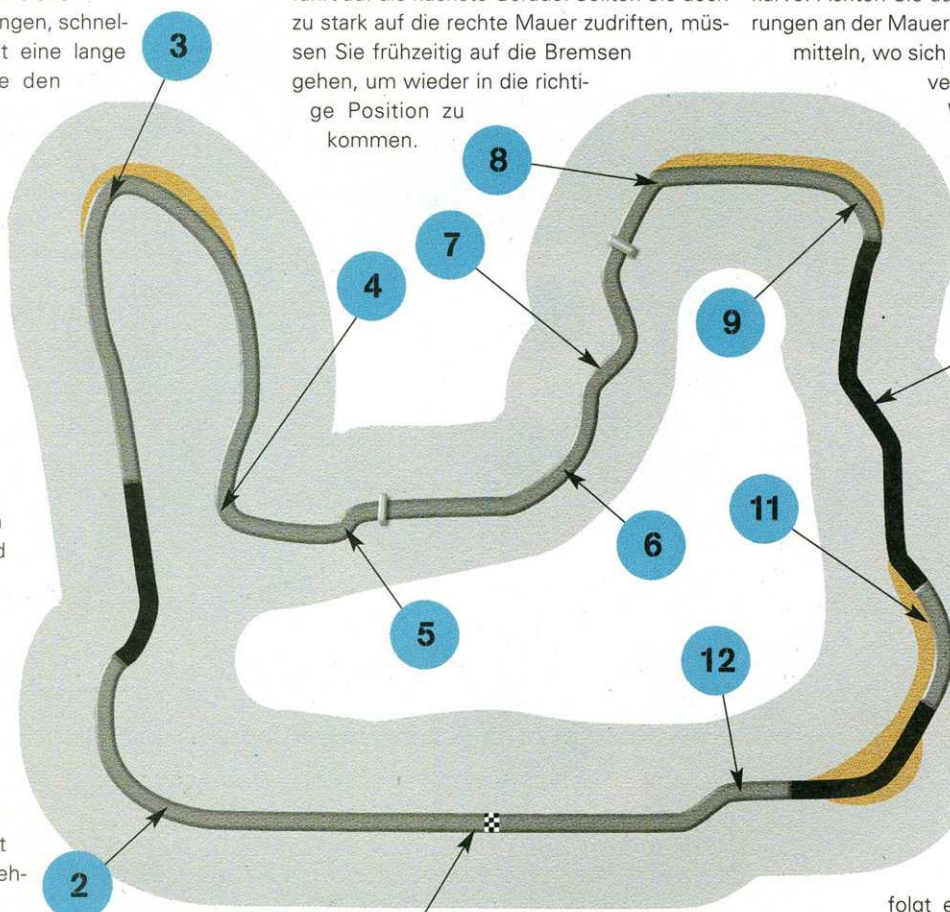
8. Nun folgt eine kurze Gerade, an deren Ende sich eine Art Hotel befindet. Am Ende der Geraden befindet sich eine tückische Rechtskurve. Achten Sie auf die rot-weißen Markierungen an der Mauer vor dem Hotel, um zu ermitteln, wo sich die tückische Rechtskurve befindet. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie direkt bei der Einfahrt bremsen und bei der Durchfahrt auf den Bremsen bleiben. Mit einem Modell der Marke Drift müssen Sie bremsen und den Slide kurz vor der Einfahrt in die Kurve starten, wodurch Sie die innere Mauer verpassen. Bei beiden Typen sollten Sie sich keine Sorgen machen, wenn der Slide zu stark ausfällt, denn ein Asphaltstreifen bietet quasi eine zusätzliche Spur.

9. Nach einer weiteren kurzen Geraden folgt eine recht enge Rechtskurve. Da Sie aber in der letzten Kurve viel Tempo verloren haben, können Sie diese locker passieren.

10. In den langen Tunnelsektionen können Sie richtig schön Gas geben, denn die kleineren Kurven stellen kein Problem dar.

11. Nach der kurzen Lücke im Tunnel können Sie den Asphalt auf der Seite der Strecke für Überholmanöver benutzen, während Sie durch die letzte, große Rechtskurve fahren.

12. Begeben Sie sich nach der letzten Rechtskurve auf die linke Seite der Strecke, womit Sie die ideale Position für das Passieren der letzten Links-Rechts-Schikane haben. Diese können Sie mit Höchstgeschwindigkeit passieren und kurz danach durchs Ziel fahren.



Nun können Sie kurz nach links lenken und diesen Abschnitt mit Höchstgeschwindigkeit passieren.

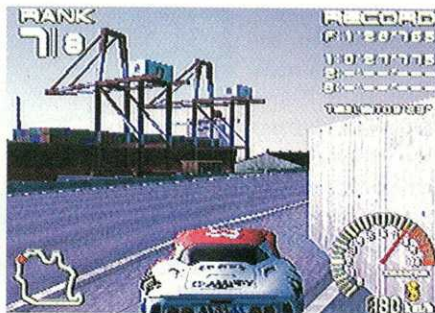
6. Die Linkskurve sieht zwar leicht aus, ist aber im Endeffekt recht eng. Wenn Sie sich von rechts nähern, sollten Sie dennoch mit Höchstgeschwindigkeit diese Kurve nehmen können. Sollten Sie jedoch nicht weit genug auf dieser Seite sein, müssen Sie bremsen. Dies gilt für die Grip-Modelle, bei einem Drift-Gefährt kann es hingegen mit einer Berührung der inneren Mauer enden, wenn Sie nicht vorsichtig sind.

STRECKE 4: OUT OF BLUE

Länge: 5.564 Meter
Rundenzahl: 3

Dieser Kurs gehört zu den attraktivsten bei Ridge Racer Type 4. Er ist lang und verfügt über schnelle Geraden und Kurven. Zudem bietet er einige Herausforderungen, denn diverse Kurven verlangen absolute Präzision. Das Rennen findet darüber hinaus bei herrlichem Wetter und somit einer hohen Fernsicht statt – ein wahres Vergnügen.

1. Der Kurs startet mit einer langen Geraden – geben Sie also Vollgas.
2. Nach der Anfangsgeraden folgt ein Tunnel. Die erste Kurve in diesen Tunnel ist gutmütig und kann bald von jeder Position sicher genommen werden. Achten Sie jedoch auf die Rechtskurve am Ende des Tunnels, denn dieser ist etwas enger. Sie kann zwar mit Höchstgeschwindigkeit passiert werden, aber dazu müssen Sie sich bei der Annäherung auf die linke Seite begeben, um somit die Ideallinie zu bekommen.
3. Begeben Sie sich auch auf der kurzen Geraden, die aus dem Tunnel führt, in die Mitte der Strecke und fahren Sie mit Höchstgeschwindigkeit durch die Linkskurve unter der Brücke. Somit verlassen Sie die Kurve eng angelehnt an die linke Mauer, womit Sie in der idealen Position für die nächste Kurve sind.
4. Halten Sie sich bei der Anfahrt auf die harte Rechtskurve am Ende der Minigeraden eng links,



um gut durch die kommende Kurve zu kommen. Bremsen Sie mit einem Grip-Wagen bei der Anfahrt auf die Kurve und begeben Sie sich auf die rechte Seite, um knapp an der Innenseite der Kurve vorbeizufahren. Beschleunigen Sie dann durch die Kurve. Mit einem Drift-Boliden müssen Sie bremsen und frühzeitig den Slide starten. Ansonsten wird dieser Slide zu heftig ausfallen, womit Sie die Mauer berühren und somit Zeit verlieren.

nächsten Geraden.

7. Am Ende einer weiteren kurzen Geraden, die an den Schiffen, die Sie vorhin gesehen haben, vorbeiführt, erblicken Sie in einiger Entfernung weitere rot-weiße Markierungen, die vor einer scharfen Rechtskurve warnen. Begeben Sie sich beim Passieren des Krans auf die linke Seite der Strecke. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie rechtzeitig in die Kurve einbiegen und die Bremsen bei der Fahrt auf die rechte Seite benutzen. Lassen Sie diese nur beim Passieren der Innenseite der Kurve los. Mit einem Drift-Wagen müssen Sie sich wieder von der linken Seite nähern und den Slide starten, sobald Sie sich auf der gegenüberliegenden Seite des Krans befinden.

8. Beschleunigen Sie aus der letzten Kurve, fahren Sie an den Containern vorbei und den kurzen Hügel hoch. Driften Sie an der Spitze etwas nach rechts. Die nächste Sektion können Sie mit Höchstgeschwindigkeit angehen. Nähern Sie sich der Linkskurve von der rechten Seite der Strecke und bewegen Sie sich bei der Durchfahrt auf die Innenseite der Kurve zu. Sie befinden sich

nun auf der rechten Seite der Strecke, die zu einer langen Rechtskurve führt. Geben Sie weiter Gas und lenken Sie die ganze Zeit hart nach rechts, um die Rechtskurve zu überstehen.

9. Die Rechtskurve am Ende des kurzen Tunnels ist schlimmer als, sie aussieht. Ob sie mit Höchstgeschwindigkeit angegangen werden kann, hängt davon ab, welchen Wagen Sie zu Beginn der zweiten Rennserie freigeschaltet haben. Um auf Nummer sicher zu gehen, sollten Sie bei der Einfahrt die Bremsen antippen – selbst wenn Sie im Besitz eines Grip-Wagens sind.

10. Bewegen Sie sich bei der Fahrt über

den kleinen Buckel in der Straße etwas nach rechts und Sie können die mittlere Linkskurve nach dem Sprung nehmen, ohne zu bremsen oder zu sliden. Wenn Sie diese Strecke mit einem der schnelleren Wagen angehen, müssen Sie vor dem Buckel bremsen oder Sie landen in der Mauer.

11. Die letzte Kurve ist eine lange Rechtskurve, die in der Mitte ihren engsten Punkt erreicht. Bei einem Grip-Wagen müssen Sie in die Bremsen gehen, sobald Sie spüren, daß der Wagen nach links abdriftet. Lassen Sie sie wieder los, sobald der Wagen nach rechts zieht. Bei einem Drift-Gefährt ist in der Mitte der Kurve ein kleiner Slide zu starten.

5. Wenn Sie eine Art Metallzaun auf der rechten Seite sehen, müssen Sie sich auf die rechte Seite begeben. Wenn Sie die Mauer nur haarscharf verpassen, können Sie diese mittlere Rechtskurve mit Höchstgeschwindigkeit passieren. Übertreiben Sie es aber nicht, sonst prallen Sie gegen den Metallzaun.

6. Begeben Sie sich auf die linke Seite, sobald das erste Schiff in Sichtweite kommt, und Sie werden sich der kleinen Rechts-Links-Schikane nähern, die Sie mit Höchstgeschwindigkeit nehmen können. Steuern Sie bei der Einfahrt hart nach rechts, bis Sie auf einer Höhe mit der linken Mauer sind. Drücken Sie dann kurz nach links und rauschen durch diese Linkskurve und zur



STRECKE 5: PHANTOMILE

Länge: 3.012 Meter
Rundenzahl: 3

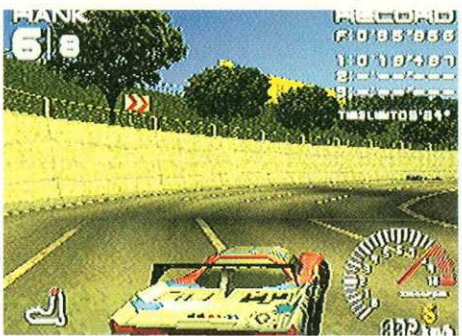
Dies ist der kleinste der „normalen“ Meisterschaftskurse, was ihn zu einer noch größeren Herausforderung macht. Effektiv ist die Strecke nur etwas über drei Kilometer lang und bedingt durch diese geringe Länge müssen Sie hart arbeiten und besonders gut die Kurven meistern, um in den drei Runden ganz nach vorne zu kommen. Die Sicht ist mal wieder sehr gut und trotz einiger tückischer Passagen sollten Sie eigentlich keine größeren Schwierigkeiten haben.

1. Beschleunigen Sie die kurze Gerade herunter und lassen Sie den Wagen langsam nach links driften, um sich so auf die erste Kurve vorzubereiten.
2. Der Start der ersten Kurve ist eine lange Rechtskurve, die mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden kann. Biegen Sie rechtzeitig ein, ziehen Sie dann bei der Fahrt durch den ersten Teil der Kurve von links nach rechts und beschleunigen Sie permanent.
3. Nachdem Sie die Kurve zur Hälfte passiert haben, werden Sie die rot-weißen Markierungen an der linken Mauer bemerken, die näher und näher kommen. Diese weisen auf den schärfsten Teil der Kurve hin – es ist also Zeit, um zu reagieren. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie immer wieder kurz aufs Gas gehen, um die richtige Position für die Durchfahrt zu bekommen und zu halten. Bei einem Drift-Modell müssen Sie den Slide direkt bei der Einfahrt in diesen engen Abschnitt beginnen, um hindurchzukommen. Da der enge Abschnitt sehr kurz ist, sollten Sie

nach links lenken und so bleiben, sobald der Slide nach rechts geht. Somit vermeiden Sie ein Übersteuern und bekommen bald wieder die Kontrolle über das Fahrzeug.

4. Fahren Sie nach der Einfahrt in diesen kleinen Tunnel auf die rechte Seite der Strecke und folgen Sie der kleinen Rechtskurve. Wenn Sie wieder das Tageslicht erblicken, werden Sie feststellen, daß es nun einen Hügel hinaufgeht und der Weg nach links führt. Gehen Sie für diese Kurve ein wenig vom Gas, um nicht in der rechten Mauer zu landen. Mit einem Grip-Wagen reicht ein kurzes Anbremsen vor der Kurve völlig aus. Bei den Drift-Boliden müssen Sie mit dem Slide warten, bis

5. Nach dieser Linkskurve fahren Sie in einen weiteren kurzen Tunnelabschnitt hinein, bevor Sie wieder ins Freie kommen. Vor sich sehen Sie eine große Steinmauer, die Sie vor der tückischen folgenden Rechtskurve warnt – gehen Sie daher frühzeitig und stark auf die Bremsen. Mit einem Grip-Flitzer müssen Sie sich von der linken Seite der Strecke nähern und dann bei der Einfahrt nach rechts ziehen und stark bremsen. Vermeiden Sie es, in der Kurve die Mauer zu berühren, und Sie können fix hinausbeschleunigen. Nähern Sie sich mit einem Drift-Wagen von der linken Seite,

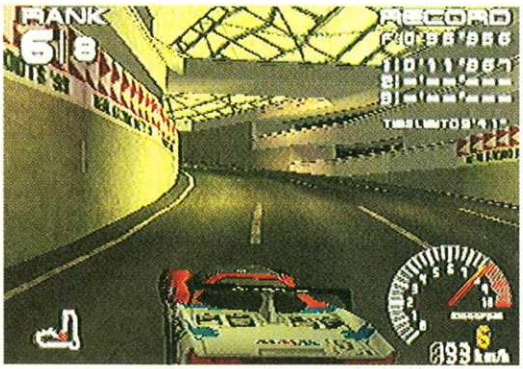


und starten Sie den Slide rechtzeitig. Somit können Sie gegebenenfalls einen zweiten Slide starten, sollte es erforderlich sein.

6. Durch den dramatischen Geschwindigkeitsverlust in der letzten Kurve können Sie die nächste Linkskurve mit vollem Tempo nehmen und die ganze Zeit munter Gas geben.
7. Nach der kurzen Geraden, die über die Stirn des Hügel führt, erreichen Sie eine mittlere Linkskurve, die direkt zu einer langen Rechtskurve führt. Bewegen Sie sich langsam nach rechts, während Sie den Hügel hinauffahren, und lenken Sie dann voll in die Kurve hinein, sobald Sie die rot-weißen Markierungen sehen.

8. Nach der mittleren Linkskurve befinden Sie sich nun in einer langen Rechtskurve, die bei der Durchfahrt enger und enger wird. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie immer wieder kurz die Bremsen antippen, um somit die Ideallinie zu halten. Mit einem Drift-Wagen gehen Sie genauso vor, aber sobald der Wagen in Richtung Rand abdriftet, ist ein Slide zu starten, der Ihr Gefährt um die Kurve bringt.
9. Fahren Sie nach dieser Kurve so nah wie möglich an die Stelle, an der die Markierungen an der linken Mauer verschwinden. Somit bietet

sich Ihnen eine perfekte Gelegenheit, um noch in letzter Minute die Führung zu übernehmen.



Sie wieder ins Freie kommen. Vor sich sehen Sie eine große Steinmauer, die Sie vor der tückischen folgenden Rechtskurve warnt – gehen Sie daher frühzeitig und stark auf die Bremsen. Mit einem Grip-Flitzer müssen Sie sich von der linken Seite der Strecke nähern und dann bei der Einfahrt nach rechts ziehen und stark bremsen. Vermeiden Sie es, in der Kurve die Mauer zu berühren, und Sie können fix hinausbeschleunigen. Nähern Sie sich mit einem Drift-Wagen von der linken Seite,



STRECKE 6: BRIGHTEST NITE

Länge: 5.363 Meter
Rundenzahl: 3

Einer der attraktiveren Kurse, der sich durch viele schnelle Geraden und die eine oder andere tückische Haarnadelkurve auszeichnet. Hier findet sich eine Sektion mit Kopfsteinpflaster und auch der größte Sprung des Spiel ist hier zu bewältigen. Da Sie diesmal bei Nacht fahren, ist die Sicht etwas eingeschränkt.

1. Beschleunigen Sie nach dem Start und rasen Sie die erste Gerade hinunter. Sie erreichen eine lange Rechtskurve, die bergauf führt. Sie müssen für diese Kurve nicht bremsen, denn wenn Sie sich von der linken Seite nähern, ist sie leicht zu bewältigen.
2. Danach führt der Weg in einen Tunnel und zweigt nach links ab. Fahren Sie in die Richtung der linken Wand und bleiben Sie eine Wagenbreite davon entfernt. Sie befinden sich nun in der perfekten Position für die nächste Rechtskurve. Wenn Sie sich dieser von rechts nähern, können Sie nach der Einfahrt hinaus beschleunigen.
3. Driften Sie nach der letzten Kurve auf die linke Seite und Sie haben die Ideallinie für die kleine Linkskurve. Driften Sie bei der Ausfahrt aus dieser langsam nach rechts.
4. Nach dem Ende der kleinen Geraden, die aus dem kleinen Tunnel hinausführt, folgt die schwierigste Linkskurve der Strecke. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie sich der Kurve von einer äußeren, rechten Position nähern und frühzeitig bremsen. Ein kleiner Kiesabschnitt bietet Hilfe, wenn Sie zu sehr abdriften sollten. Mit einem Drift-Modell müssen Sie sich eben- falls von rechts nähern, aber frühzeitig den Slide

starten, um somit die Kurve zu schneiden und auf die Ideallinie zu kommen.

5. Beschleunigen Sie auf der kurzen Kopfsteinpflastergeraden, um nach kurzer Zeit eine Rechts-Links-Schikane zu erreichen, in der Sie Vollgas geben können.

6. Nach der Schikane folgt eine enge Rechtskurve, die zu scharf für Höchstgeschwindigkeiten ist. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie nach dem Verlassen der letzten Schikane nahe vor die linke Mauer fahren und dann bei der Einfahrt in die Rechtskurve bremsen, um die Linie zu halten. Im Idealfall ziehen Sie von der linken zur rechten Mauer in der Kurve. Bei einem Drift-Auto ist eher das Timing wichtig. Starten Sie frühzeitig den Slide, ansonsten landen Sie im Kies und verlieren die Ideallinie.

7. Der Tunnel beinhaltet eine weitere Rechts-Links-Schikane, die mit Höchstgeschwindigkeit angegangen werden kann. Halten Sie sich



glücklicherweise wieder etwas Kies. Fahren Sie mit einem Drift-Raser beim Herunterfahren des Hügels auf die linke Seite und blockieren Sie die Räder, bevor Sie in die Kurve einfahren. So sollten Sie an der inneren Mauer locker vorbeikommen.

10. Der nächste Abschnitt, der durch einen Tunnel führt, ist zwar recht eng und verfügt über einige Kurven, aber mit beiden Fahrzeugtypen können Sie mit Höchstgeschwindigkeit hindurchfahren. Kommen Sie dabei den Wänden nicht zu nahe, denn sonst streifen Sie diese und verlieren wertvolle Zeit. Überholen ist in dieser Sektion schwierig, daher sollten Sie vielleicht besser einen günstigeren Moment abwarten.

11. Obwohl die Rechtskurve recht eng aussieht, können Sie sie mit Höchstgeschwindigkeit nehmen. Der Kies bietet hier noch dazu eine perfekte Gelegenheit für Überholmanöver.

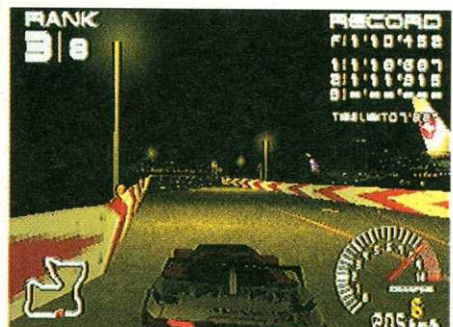
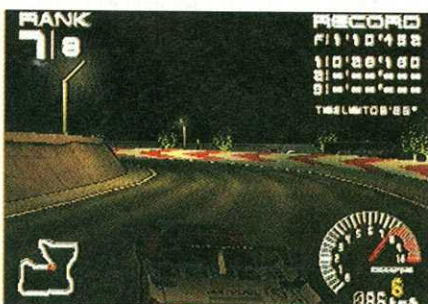
12. Nachdem Sie die letzte Kurve verlassen haben, müssen Sie an der Spitze der Rampe langsam nach links driften, um die Ideal-

linie für die winzige Links-Rechts-Schikane zu bekommen.

dabei aber so nahe wie möglich an den Wänden der zwei Kurven.

8. Nach dem Tunnel folgt der große Sprung. Wenn Sie sich in der Nähe eines anderen Autos befinden sollten, bringen Sie Abstand zwischen sich und den anderen Wagen, um eine Kollision in der Luft zu vermeiden.

9. Nach der Landung des Wagens müssen Sie sich auf die linke Seite der Strecke begeben. Am Rande des Hügels befindet sich eine harte Rechtskurve. Bremsen Sie mit einem Grip-Wagen rechtzeitig. Sollten Sie dabei etwas ausbrechen, befindet sich an der Außenseite der Kurve



STRECKE 7: HEAVEN AND HELL

Länge: 6.456 Meter
Rundenzahl: 3

Heaven and Hell ist der zweitlängste Kurs im Spiel und stellt eine ziemliche Herausforderung dar. Es finden sich hier viele tückische Kurven, gefolgt von einigen superschnellen Geraden – auf der Ideallinie zu bleiben ist also extrem wichtig. Die erste Hälfte der Piste ist quasi identisch mit dem zweiten Kurs, aber da Sie jetzt über ein stärkeres Auto verfügen, muß die Taktik dementsprechend angepaßt werden. Da Sie diesmal bei Tag fahren, ist die Sicht im Vergleich zum letzten Rennen deutlich verbessert.

1. Geben Sie Gas und driften Sie langsam auf die rechte Seite der Strecke, um sich auf die lange Rechts-Links-Schikane vorzubereiten. Befahren Sie die Schikane mit einer halben Autobreite Abstand von der rechten

Mauer. Driften Sie dann langsam nach links. Wenn Sie die zweite Kurve erreichen, müssen Sie sich so nahe wie möglich an der linken Wand befinden. In den folgenden Runden können Sie diese Schikane mit Höchstgeschwindigkeit passieren.

2. Die relativ enge Rechtskurve kann nicht mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie sich von links nähern und immer wieder kurz auf die Bremsen gehen, um die richtige Position halten zu können. Bei einem Drift-Flitzer ist die Position nicht so relevant. Mit einem solchen Wagen müssen Sie einen heftigen Slide ansetzen, sobald Sie die rot-weißen Markierungen erreichen.

3. Da Sie in der letzten Kurve etwas an Tempo

verloren haben, können Sie die linke, den Hügel hinaufführende Kurve mit Höchstgeschwindigkeit nehmen. Nähern Sie sich dieser von der rechten Seite des Kurses und lenken Sie hart nach links, wenn der Wagen sich in einer Linie mit der gelben R4-Werbung auf der rechten Seite befindet.

4. Die nächsten zwei Kurven können ebenfalls mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden. Bleiben Sie beim Erreichen der Spitze des Hügels auf der rechten Seite und lenken Sie hart nach links, kurz bevor Sie in die nächste Kurve hineinfahren. Versuchen Sie,

werden. Bleiben Sie dabei immer auf der Ideallinie, um wertvolle Zehntelsekunden zu sparen.

7. Begeben Sie sich nach der Ausfahrt aus dem Tunnel auf die linke Seite, bevor Sie in die Rechtskurve am Rand der Klippen einfahren. Sie müssen die Geschwindigkeit minimal reduzieren. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie immer wieder kurz die Bremsen antippen, um die Position auf der Straße zu halten. Mit einem Gefährt der Marke Drift müssen Sie bei der Einfahrt in die Kurve an deren Außenseite bleiben. Wenn Sie dann zwischen den zweiten und dritten rot-weißen Markierungen sind, müssen Sie die Räder blockieren lassen und den Slide starten.

8. Die Linkskurve am Fuß des kurzen Abhangs ist eine rechtwinklige Kurve, daher müssen Sie bei der Anfahrt bremsen, wenn Sie ein Grip-Auto besitzen. Sollten Sie etwas die Kontrolle verlieren, können Sie über den kleinen Grasstreifen fahren.

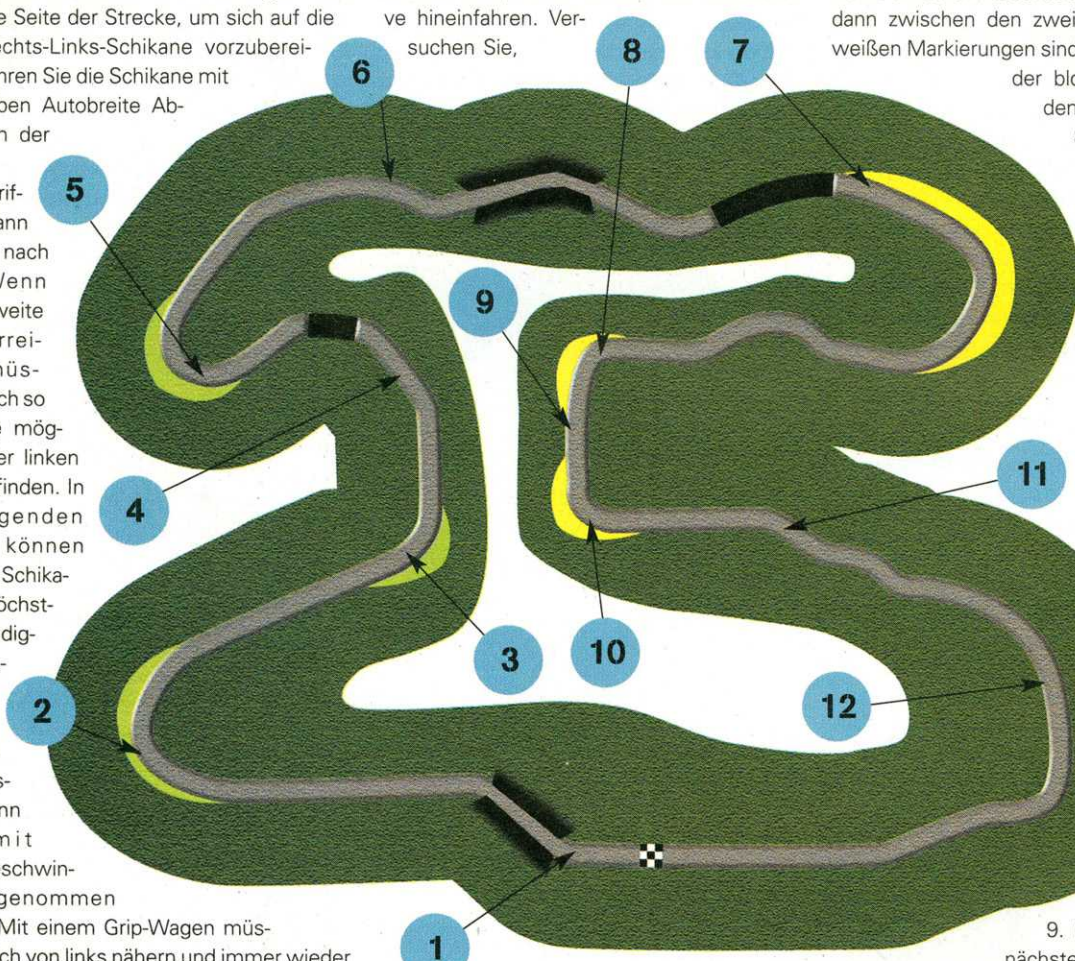
Mit einem Drift-Wagen müssen Sie rechtzeitig einen harten Slide starten, sonst brechen Sie aus und landen in der Mauer.

9. Nach der Hälfte der nächsten Geraden steht eine kleine Sprungeinlage an. Halten Sie sich in einer geraden Position, sonst landen Sie in der Seitenbegrenzung.

10. Nach dem Sprung folgt eine enge Linkskurve, die Sie genauso angehen müssen wie die letzte.

11. Bei der Fahrt durch den langen Schikanenabschnitt müssen Sie nahe an die dortigen Wände fahren, um wertvolle Sekunden zu sparen.

12. Bleiben Sie bei der Einfahrt in diese lange Rechtskurve in der Mitte der Strecke. Am Ende der Kurve werden Sie rot-weiße Markierungen an der Wand bemerken. Diese weisen darauf hin, daß die Kurve noch viel enger wird. Mit einem Grip-Wagen müssen Sie an dieser Stelle bremsen und sich zur Innenseite begeben, bevor Sie erneut beschleunigen. Mit einem Drift-Gefährt ist der Slide zu starten, sobald Sie die enge Kurve am Horizont erspähen.



nur knapp die Mauer in der Kurve zu verfehlen. Driften Sie bei der Durchfahrt auf die rechte Seite und wiederholen Sie diesen Vorgang, um die nächste Kurve zu schaffen. Wenn Sie in den schnellen Kurven bremsen, kostet dies nur wertvolle Zeit.

5. Die rechte Haarnadelkurve ist sehr eng und Sie müssen daher stark bremsen, wenn Sie sich in einem Grip-Wagen befinden. Bewegen Sie sich bei der Ausfahrt aus der letzten Kurve nach links und rücken Sie ein paar Wagenlängen vor der Haarnadelkurve auf die Bremsen. Fahren Sie dann durch die Kurve und beschleunigen Sie hinaus. Mit einem Drift-Boliden müssen Sie den Slide rechtzeitig starten, um gegebenenfalls einen zweiten Slide starten zu können.

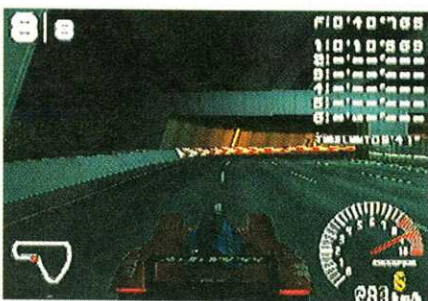
6. Die nächsten Kurven, die über die Brücke zum Tunnel führen, können mit Vollgas genommen

STRECKE 8: SHOOTING HOOPS

Länge: 3.952 Meter
Rundenzahl: 6

Shooting Hoops ist der finale Kurs und hier fällt die Entscheidung, ob Sie die Turniertrophäe bekommen oder nicht. Die Strecke ist zwar kurz, aber Sie müssen sechs Runden überstehen und Erster werden. Vor dem Rennen werden Sie mit einem neuen Wagen belohnt, der nicht nur bedeutend schneller, sondern auch leichter zu handhaben ist. Dieser Kurs unterscheidet sich von den anderen, denn egal ob Drift- oder Grip-Modell – Sie können die ganze Zeit mit Höchstgeschwindigkeit fahren. Selbst in den scheinbar schwierigen Kurven ist es hier nicht erforderlich, zu bremsen. Da hier jede Sekunde zählt, ist eine gute Rennlinie wichtig. Zudem sollten Sie es vermeiden, andere Wagen oder Barrieren zu berühren, wenn Sie Erster werden wollen.

1. Geben Sie Gas, und driften Sie langsam auf die rechte Seite der Strecke. Wenn Sie sich zu schnell hinüberbewegen, verlieren Sie Tempo und wertvolle Sekunden.
2. Die erste Kurve ist eine scharfe Linkskurve. Nähern Sie sich von rechts und driften Sie dann nach links zurück. Steuern Sie dann weiter nach links, um an der Innenseite der Kurve zu



bleiben. Bewegen Sie sich beim Verlassen der Kurve wieder zurück in die Mitte.

3. Lenken Sie in die Mitte der Strecke und ziehen Sie dann langsam zur linken Seite, um sich auf die nächste Kurve vorzubereiten.

4. Die zweite Kurve ist die einzige Rechtskurve der Strecke. Achten Sie auf die Markierungen an der hinteren Mauer und lenken Sie bei der Einfahrt in die Kurve hart nach rechts. Driften

Sie bei der Ausfahrt lang-

sam nach rechts, um sich auf die nächste Kurve vorzubereiten.



6. Nach der kurzen Geraden folgt eine lange Linkskurve. Diese ist aber sehr gutmütig, daher müssen Sie nur ganz wenig nach links lenken, um die Linie zu halten. In der Mitte der Kurve, müssen Sie sich auf die rechte Seite der Strecke begeben, um so für die letzte Kurve vorbereitet zu sein.
7. Die letzte Kurve ist zwar die engste, kann aber dennoch mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden. Nähern Sie sich von rechts und lenken Sie hart nach links, kurz bevor Sie die rot-weißen Warnungsmarkierungen sehen. Wenn Sie in dieser oder einer anderen Kurve ausbrechen, ist dies nicht tragisch, denn auf beiden Seiten der Strecke befindet sich Kies, der verhindert, daß Sie in einer Mauer landen.

5. Nähern Sie sich von der rechten Seite der Strecke und lenken Sie bei der Einfahrt in die nächste Kurve hart nach links. Lenken Sie bei der Durchfahrt weiter nach links, um die Linie zu halten. Geben Sie dann etwas nach, um den Wagen bei der Ausfahrt etwas ausbrechen zu lassen.

EXTRA TRIAL

Nach erfolgreicher Beendigung einer Meisterschaft taucht eine neue Option im Hauptmenü auf – die Extra Trial. Diese findet auf einer zuvor schon befahrenen Strecke statt, aber Sie treten nur gegen einen Gegner an. Unglücklicherweise verfügt dieser über einen High-End-Boliden. 16 Wagen können Sie hier freischalten, einen für jede Team-/Hersteller-Kombination. Diese kann man nur bekommen, wenn man sie im Rennen besiegt. Um überhaupt eine Chance gegen diese Wunderflitzer zu haben, müssen Sie einen der Wagen einsetzen, die Sie im letzten Teil der Meisterschaft bekommen haben. Gehen Sie zur Garage und wählen Sie einen Ihrer

schnellsten Wagen aus. Markieren Sie dann die Option Extra Trial und starten Sie das Rennen.



Mit den leichten und normalen Wagen können Sie zwar schneller beschleunigen als die Konkurrenz, aber der Wagen wird zu stark für die scharfen Kurven sein. Daher müssen Sie diesmal die Bremsen wesentlich häufiger einsetzen, um nicht in die Mauern zu knallen. Die Drift-Wagen können hier ein echter Alptraum sein, denn um einen Slide zu starten, müssen Sie schon bald die Höchstgeschwindigkeit erreicht haben. Wenn Sie einen Superwagen gewonnen haben, können Sie diesen in der Garage auswählen. Die Superwagen haben die Position „Wagen 20“ in den Team-/Hersteller-Listen bei den „Wagen wechseln“-Optionen in der Garage.

GRIP ODER DRIFT?



Vor einem Rennen müssen Sie den Fahrzeugtypen auswählen, mit dem Sie die Rennen bestreiten wollen. Die Wagen mit Grip haben einen geringeren Wendekreis als die Drift-Modelle. Daher können erstere durch die meisten Kurven mit Höchstgeschwindigkeit brausen. Der Nachteil bei der Sache: Um einige besonders enge Kurven nehmen zu können, müssen Sie frühzeitig bremsen und verlieren somit wertvolle Sekunden. Bei den Wagen vom Ka-

liber Drift ist der Wendekreis zwar bedeutend größer, aber als Ausgleich können Sie durch die mittleren und schweren Kurven sliden. Kleinere Tempoeinbußen sind dabei zwar zu verzeichnen, diese sind aber nicht so hoch wie bei den Grip-Boliden. Selbst mit einem Drift-Gefährt ist es allerdings nicht nötig, durch jede Kurve zu sliden.

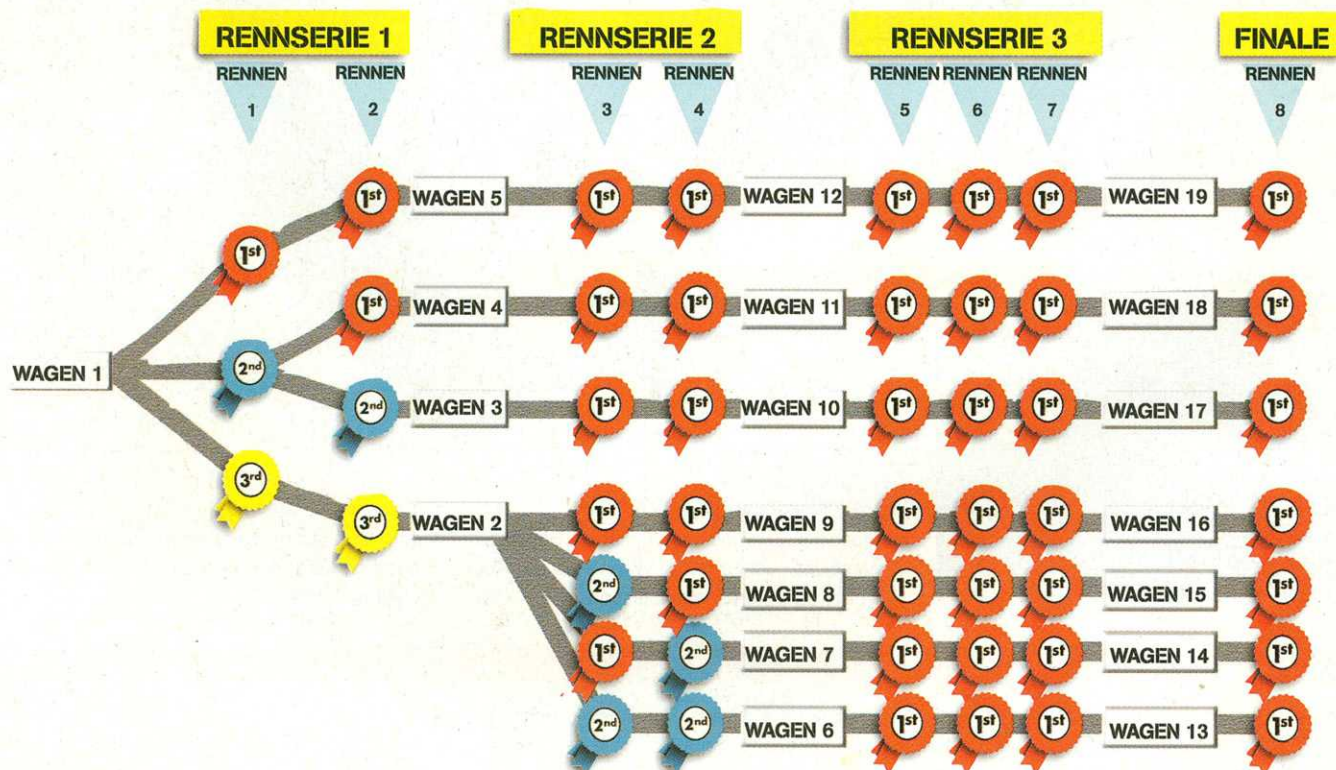
TEAMS UND HERSTELLER



Aus vier Teams können Sie bei Ridge Racer Type 4 wählen, wobei alle für einen anderen Schwierigkeitsgrad stehen. MMM ist das leichteste Team, dicht gefolgt vom RTS – dem mittleren Team. RTS stellt den harten Schwierig-

keitsgrad dar, während das letzte Team – DRT – für absolute Experten ist. Nach der Wahl des Teams, ist ein Hersteller auszuwählen – hier stehen ebenfalls vier zur Auswahl: Assoluto, Lizard, Terrazi und Age Solo. Assoluto und Lizard bieten Drift-Gefährte und Terrazi und Age Solo die Wagen mit Grip. Somit gibt es 16 Kombinationen von Team und Wagen. Mit jeder davon können Sie 20 Wagen freischalten: 19 „normale“ und einen Highend-Flitzer in den Extra Trials. Um an alle 320 Wagen zu kommen, müssen Sie alle 16 Kombinationen durchspielen. Der Haken bei der Sache: Um alle 19 Standardwagen durch Kombination freizuschalten, müssen Sie den Grand Prix mindestens siebenmal durchspielen. Welche Wagen Sie dabei bekommen, hängt von der

Platzierung in den einzelnen Rennen ab. Sie bekommen unterschiedliche Flitzer am Ende der zweiten, vierten und siebten Runde, wenn Sie in den ersten zwei Rennen Zweiter und Erster werden – und nicht etwa zweimal Erster. Sehen Sie sich für eine nähere Erläuterung das Diagramm genau an.



DIE GARAGE



Obwohl es im Spiel 320 Wagen gibt, können Sie nur mit einer elitären Auswahl fahren – den Wagen in Ihrer Garage. Unter diesen können Sie aber beliebig auswählen, zumindest dann, wenn

Sie sie zuvor freigeschaltet haben. Wählen Sie einfach „Wagen ändern“ im Garagenmenü und markieren Sie ein Team und einen Hersteller. Nun sehen Sie, wie viele und welche Flitzer Sie sich schon erspielt haben.

> Wissen ist Macht.

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 19.5. für 5,99 DM am Kiosk.



AUFLISTUNG DER WAGEN

Obwohl die Wagen den selben Namen tragen, sind sie recht unterschiedlich. Zum einen werden Teams schneller, zum anderen ändern sich die und die selbe Verarbeitung haben, ist das Handling der Wagen beim Aufstieg in den einzelnen Beschleunigung und das Kurvenverhalten.

MMM Wagen (leicht): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 162km/h
Wagen 2: Promessa 178km/h
Wagen 3: Bisonte 182km/h
Wagen 4: Regalo 187km/h
Wagen 5: Fatalita 194km/h
Wagen 6: Promessa 194km/h
Wagen 7: Bisonte 196km/h
Wagen 8: Regalo 203km/h
Wagen 9: Fatalita 205km/h
Wagen 10: Rondine 212km/h
Wagen 11: Cavaliere 216km/h
Wagen 12: Infinito 221km/h
Wagen 13: Promessa 280km/h
Wagen 14: Bisonte 287km/h
Wagen 15: Regalo 292km/h
Wagen 16: Fatalita 296km/h
Wagen 17: Aquila 303km/h
Wagen 18: Estasi 308km/h
Wagen 19: Squalo 312km/h
Wagen 20: Vulcano 356km/h

MMM Wagen (Leicht): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 162km/h
Wagen 2: Bonfire 175km/h
Wagen 3: Detector 178km/h
Wagen 4: Wisdom 184km/h
Wagen 5: Officer 184km/h
Wagen 6: Bonfire 191km/h
Wagen 7: Detector 196km/h
Wagen 8: Wisdom 200km/h
Wagen 9: Officer 200km/h
Wagen 10: Colleage 210km/h
Wagen 11: Comrade 216km/h
Wagen 12: Ignition 219 km/h
Wagen 13: Bonfire 280km/h
Wagen 14: Detector 285km/h
Wagen 15: Wisdom 290km/h
Wagen 16: Officer 290km/h
Wagen 17: Tamer 299km/h
Wagen 18: Cataract 303km/h
Wagen 19: Reckless 308km/h
Wagen 20: Nightmare 351km/h

MMM Wagen (Leicht): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 159km/h
Wagen 2: Ambitious 175km/h
Wagen 3: Troop 180km/h
Wagen 4: Rumor 187 km/h
Wagen 5: wildboar 191km/h
Wagen 6: Ambitious 189km/h
Wagen 7: Troop 196km/h
Wagen 8: Rumor 203km/h
Wagen 9: Wildboar 205km/h
Wagen 10: Capital 210km/h
Wagen 11: Cowboy: 214km/h
Wagen 12: Starlight 221km/h
Wagen 13: Ambitious 278km/h
Wagen 14: Troop 283km/h
Wagen 15: Rumor 287km/h
Wagen 16: Wildboar 294km/h
Wagen 17: Decision 301km/h
Wagen 18: Terrific 306km/h
Wagen 19: Destroyer 310km/h
Wagen 20: Utopia 392km/h

MMM Wagen (Leicht): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 159km/h
Wagen 2: Prophete 173km/h
Wagen 3: Dirigeant 178km/h
Wagen 4: Bataille 184km/h
Wagen 5: Megere 189km/h
Wagen 6: Prophete 191km/h
Wagen 7: Dirigeant 194km/h
Wagen 8: Bataille 200km/h
Wagen 9: Megere 203km/h
Wagen 10: Antilope 207km/h
Wagen 11: Aversa 214km/h
Wagen 12: Licorne 219km/h
Wagen 13: Prophete 283km/h
Wagen 14: Dirigeant 287km/h
Wagen 15: Bataille 290km/h
Wagen 16: Megere 297km/h
Wagen 17: Espion 301km/h
Wagen 18: Sorciere 303km/h
Wagen 19: Supernova 310km/h
Wagen 20: Ecureuil 312km/h

PRC Wagen (Mittel): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 171km/h
Wagen 2: Promessa 187km/h
Wagen 3: Bisonte 191km/h
Wagen 4: Regalo 198km/h
Wagen 5: Fatalita 203km/h
Wagen 6: Promessa 200km/h
Wagen 7: Bisonte 207km/h
Wagen 8: Regalo 212km/h
Wagen 9: Fatalita 216km/h
Wagen 10: Rondine 221km/h
Wagen 11: Cavaliere 226km/h
Wagen 12: Infinito 232km/h
Wagen 13: Promessa 290km/h
Wagen 14: Bisonte 296km/h
Wagen 15: Regalo 303km/h
Wagen 16: Fatalita 306km/h
Wagen 17: Aquila 312km/h
Wagen 18: Estasi 317km/h
Wagen 19: Squalo 321km/h
Wagen 20: Vulcano 358km/h

PRC Wagen (Mittel): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 169km/h
Wagen 2: Bonfire 184km/h
Wagen 3: Detector 189km/h
Wagen 4: Wisdom 194km/h
Wagen 5: Officer 194km/h
Wagen 6: Bonfire 198km/h
Wagen 7: Detector 205km/h
Wagen 8: Wisdom 207km/h
Wagen 9: Officer 207km/h
Wagen 10: Colleage 219km/h
Wagen 11: Comrade 223km/h
Wagen 12: Ignition 230km/h
Wagen 13: Bonfire 290km/h
Wagen 14: Detector 294km/h
Wagen 15: Wisdom 301km/h
Wagen 16: Officer 301km/h
Wagen 17: Tamer 310km/h
Wagen 18: Cataract 317km/h
Wagen 19: Reckless 319km/h
Wagen 20: Nightmare 353km/h

PRC Wagen (Mittel): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 171km/h
Wagen 2: Ambitious 187km/h
Wagen 3: Troop 191km/h
Wagen 4: Rumor 196 km/h
Wagen 5: wildboar 200km/h
Wagen 6: Ambitious 203km/h
Wagen 7: Troop 207km/h
Wagen 8: Rumor 210km/h
Wagen 9: Wildboar 216km/h
Wagen 10: Capital 219km/h
Wagen 11: Cowboy: 223km/h
Wagen 12: Starlight 232km/h
Wagen 13: Ambitious 292km/h
Wagen 14: Troop 296km/h
Wagen 15: Rumor 299km/h
Wagen 16: Wildboar 306km/h
Wagen 17: Decision 310km/h
Wagen 18: Terrific 315km/h
Wagen 19: Destroyer 319km/h
Wagen 20: Utopia 399km/h

PRC Wagen (Mittel): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 169km/h
Wagen 2: Prophete 187km/h
Wagen 3: Dirigeant 189km/h
Wagen 4: Bataille 194km/h
Wagen 5: Megere 198km/h
Wagen 6: Prophete 200km/h
Wagen 7: Dirigeant 205km/h
Wagen 8: Bataille 207km/h
Wagen 9: Megere 216km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 223km/h
Wagen 12: Licorne 230km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 294km/h
Wagen 15: Bataille 301km/h
Wagen 16: Megere 303km/h
Wagen 17: Espion 308km/h
Wagen 18: Sorciere 315km/h
Wagen 19: Supernova 321km/h
Wagen 20: Ecureuil 294km/h

RTS Wagen (Schwer): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 180km/h
Wagen 2: Promessa 194km/h
Wagen 3: Bisonte 200km/h
Wagen 4: Regalo 205km/h
Wagen 5: Fatalita 212km/h
Wagen 6: Promessa 212km/h
Wagen 7: Bisonte 216km/h
Wagen 8: Regalo 223km/h
Wagen 9: Fatalita 226km/h
Wagen 10: Rondine 232km/h
Wagen 11: Cavaliere 237km/h
Wagen 12: Infinito 242km/h
Wagen 13: Promessa 301km/h
Wagen 14: Bisonte 306km/h
Wagen 15: Regalo 312km/h
Wagen 16: Fatalita 317km/h
Wagen 17: Aquila 321km/h
Wagen 18: Estasi 326km/h
Wagen 19: Squalo 331km/h
Wagen 20: Vulcano 374km/h

RTS Wagen (Schwer): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 178km/h
Wagen 2: Bonfire 194km/h
Wagen 3: Detector 198km/h
Wagen 4: Wisdom 203km/h
Wagen 5: Officer 203km/h
Wagen 6: Bonfire 210km/h
Wagen 7: Detector 214km/h
Wagen 8: Wisdom 219km/h
Wagen 9: Officer 219km/h
Wagen 10: Colleage 230km/h
Wagen 11: Comrade 235km/h
Wagen 12: Ignition 239km/h
Wagen 13: Bonfire 301km/h
Wagen 14: Detector 306km/h
Wagen 15: Wisdom 312km/h
Wagen 16: Officer 312km/h
Wagen 17: Tamer 321km/h
Wagen 18: Cataract 324km/h
Wagen 19: Reckless 328km/h
Wagen 20: Nightmare 358km/h

RTS Wagen (Schwer): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 180km/h
Wagen 2: Ambitious 198km/h
Wagen 3: Troop 203km/h
Wagen 4: Rumor 207 km/h
Wagen 5: wildboar 212km/h
Wagen 6: Ambitious 210km/h
Wagen 7: Troop 216km/h
Wagen 8: Rumor 221km/h
Wagen 9: Wildboar 226km/h
Wagen 10: Capital 230km/h
Wagen 11: Cowboy: 235km/h
Wagen 12: Starlight 239km/h
Wagen 13: Ambitious 301km/h
Wagen 14: Troop 303km/h
Wagen 15: Rumor 310km/h
Wagen 16: Wildboar 317km/h
Wagen 17: Decision 319km/h
Wagen 18: Terrific 326km/h
Wagen 19: Destroyer 331km/h
Wagen 20: Utopia 397km/h

RTS Wagen (Schwer): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 164km/h
Wagen 2: Prophete 180km/h
Wagen 3: Dirigeant 187km/h
Wagen 4: Bataille 189km/h
Wagen 5: Megere 200km/h
Wagen 6: Prophete 196km/h
Wagen 7: Dirigeant 200km/h
Wagen 8: Bataille 203km/h
Wagen 9: Megere 210km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 228km/h
Wagen 12: Licorne 244km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 290km/h
Wagen 15: Bataille 294km/h
Wagen 16: Megere 299km/h
Wagen 17: Espion 312km/h
Wagen 18: Sorciere 319km/h
Wagen 19: Supernova 335km/h
Wagen 20: Ecureuil 306km/h

DRT Wagen (Profi): Assoluto (Drift)

Wagen 1: Promessa 166km/h
Wagen 2: Promessa 180km/h
Wagen 3: Bisonte 184km/h
Wagen 4: Regalo 191km/h
Wagen 5: Fatalita 203km/h
Wagen 6: Promessa 196km/h
Wagen 7: Bisonte 203km/h
Wagen 8: Regalo 207km/h
Wagen 9: Fatalita 212km/h
Wagen 10: Rondine 223km/h
Wagen 11: Cavaliere 232km/h
Wagen 12: Infinito 248km/h
Wagen 13: Promessa 285km/h
Wagen 14: Bisonte 292km/h
Wagen 15: Regalo 296km/h
Wagen 16: Fatalita 303km/h
Wagen 17: Aquila 312km/h
Wagen 18: Estasi 324km/h
Wagen 19: Squalo 340km/h
Wagen 20: Vulcano 360km/h

DRT Wagen (Profi): Lizard (Drift)

Wagen 1: Bonfire 164km/h
Wagen 2: Bonfire 178km/h
Wagen 3: Detector 184km/h
Wagen 4: Wisdom 189km/h
Wagen 5: Officer 189km/h
Wagen 6: Bonfire 194km/h
Wagen 7: Detector 200km/h
Wagen 8: Wisdom 205km/h
Wagen 9: Officer 205km/h
Wagen 10: Colleage 221km/h
Wagen 11: Comrade 230km/h
Wagen 12: Ignition 246km/h
Wagen 13: Bonfire 285km/h
Wagen 14: Detector 290km/h
Wagen 15: Wisdom 294km/h
Wagen 16: Officer 294km/h
Wagen 17: Tamer 310km/h
Wagen 18: Cataract 319km/h
Wagen 19: Reckless 335km/h
Wagen 20: Nightmare 369km/h

DRT Wagen (Profi): Terrazi (Grip)

Wagen 1: Ambitious 166km/h
Wagen 2: Ambitious 182km/h
Wagen 3: Troop 187km/h
Wagen 4: Rumor 191 km/h
Wagen 5: wildboar 203km/h
Wagen 6: Ambitious 194km/h
Wagen 7: Troop 200km/h
Wagen 8: Rumor 205km/h
Wagen 9: Wildboar 212km/h
Wagen 10: Capital 219km/h
Wagen 11: Cowboy: 230km/h
Wagen 12: Starlight 246km/h
Wagen 13: Ambitious 285km/h
Wagen 14: Troop 287km/h
Wagen 15: Rumor 296km/h
Wagen 16: Wildboar 301km/h
Wagen 17: Decision 310km/h
Wagen 18: Terrific 321km/h
Wagen 19: Destroyer 337km/h
Wagen 20: Utopia 395km/h

DRT Wagen (Profi): Age Solo (Grip)

Wagen 1: Prophete 164km/h
Wagen 2: Prophete 180km/h
Wagen 3: Dirigeant 187km/h
Wagen 4: Bataille 189km/h
Wagen 5: Megere 200km/h
Wagen 6: Prophete 196km/h
Wagen 7: Dirigeant 200km/h
Wagen 8: Bataille 203km/h
Wagen 9: Megere 210km/h
Wagen 10: Antilope 219km/h
Wagen 11: Aversa 228km/h
Wagen 12: Licorne 244km/h
Wagen 13: Prophete 287km/h
Wagen 14: Dirigeant 290km/h
Wagen 15: Bataille 294km/h
Wagen 16: Megere 299km/h
Wagen 17: Espion 312km/h
Wagen 18: Sorciere 319km/h
Wagen 19: Supernova 335km/h
Wagen 20: Ecureuil 301km/h

Immer schneller

Neu

nur
3,90



Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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

CIVILIZATION II

Civilization II eröffnet Ihnen die Möglichkeit, ein Imperium zu gründen und durch die Zeitgeschichte zu führen. Sie starten in der grauen Vorzeit mit einer kleinen Gruppe von Siedlern. Ihr Ziel ist es, die Menschheit weiter zu entwickeln und zum ultimativen Ziel, der Eroberung des Weltraums, zu führen.

SPIELBEGINN

Zu Beginn des Spiels stehen Ihnen eine Reihe von Optionen zur Verfügung, die im späteren Spielverlauf einen Einfluß auf die Größe und Schwierigkeit Ihrer Aufgaben haben. Als erstes wählen Sie die Größe der Welt. Kleine Welten werden in späteren Jahren überfüllt, wählen Sie am besten ei-

ne mittlere oder große Welt. Bezüglich des Schwierigkeitsgrades gibt es sechs Einstufungen. Wählen Sie danach die Anzahl der rivalisierenden Stämme aus. Je größer die Anzahl ist, desto eher kommt es zu Interaktionen und Tauschhandel. Vergessen Sie nicht, daß dadurch auch die Anzahl

der potentiellen Feinde steigt und es mehr Konkurrenz bezüglich der Besiedlung gibt. Nun wählen Sie die Rate der barbarischen Aktivitäten aus. Mehr Barbaren bedeuten eine größere Bedrohung für Ihr Volk, jedoch wird dadurch auch die Punktzahl am Spielende erhöht. Nachdem Sie ihr Geschlecht aus-

gewählt haben, sollten Sie den zu führenden Stamm auswählen. Die Stämme sind alle sehr ähnlich und haben keine Auswirkung auf Ihre Entwicklung, es gibt jedoch Unterschiede bezüglich der neuen Technologien. Nachdem Sie den Stil der Architektur ausgewählt haben, kann das Spiel beginnen.

AM ANFANG



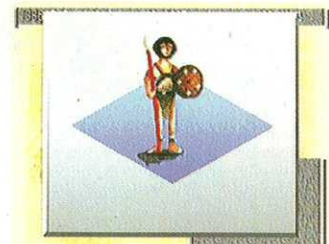
Zu Beginn des Spiels haben Sie die Kontrolle über eine einzelne Einheit von Siedlern. Alles, was auf der Karte zu sehen ist, ist ein Ausschnitt von zwei Quadranten um Ihr Landstück herum. Bevor Sie eine Stadt auf Ihrem Startpunkt aufbauen, sollten Sie sich mit den ersten paar Zügen umschauen, um etwas mehr von der Karte freizulegen. Ihre Stadt sollte in unmittelbarer Nähe der erforderlichen Ressourcen erbaut werden, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten. Sie sollten einen Platz suchen, der verschiedenartige Landschaften in der Nähe hat. An Hügeln können Roh-

stoffe abgebaut werden und Flachland kann zum Anbau von Nahrung genutzt werden. Auch eine Stadt nahe am Wasser ist ideal, so können Sie später im Zuge der Seefahrt ebenfalls Nahrung bekommen. Es gibt darüber hinaus spezielle Ressourcen, die später im Spiel für den Handel von Nutzen sind. Achten Sie auf die Gebietsflächen und versuchen Sie, die Extra-Ressourcen wie Gold und Edelsteine in den Bergen oder Büffeln auf dem Flachland ausfindig zu machen. Grundsätzlich hat jede Stadt ein umliegendes Gebiet, in dem Ressourcen für Nahrung und Ge-



bäude zu finden sind. Diese bestehen aus einem Gebiet von zwei Quadranten und können angeschaut werden, nachdem man die Stadt im Ressourcen-Menü gefunden hat. Im View-Menü kann man außerdem mitverfolgen, wie die Stadt sich entwickelt.

DIE ERSTEN EINHEITEN



Wenn Sie die Konstruktions-Befehle im City-Menü nicht geändert haben, erkennen Sie nun, wie die Stadt beginnt, einfache Militäreinheiten zur Verteidigung gegen Feinde zu entwickeln.

Wenn Sie die höheren Levels mit großen Gruppen von Barbaren-Horden spielen, sollten Sie ein paar Mi-

litäreinheiten erschaffen und diese in Ihrer neu gebauten Stadt platzieren. Anzeichen für barbarische Aktivitäten sehen Sie erst, wenn Sie mehr von der Umgebung erforschen. Alternativ dazu sollten Sie eine zweite und dritte Einheit Siedler errichten, da die erste Einheit beim Bau der Stadt verschwindet.

NUTZUNG DER SIEDLEREINHEITEN

Die ersten Siedler-Einheiten können Sie nutzen, indem Sie diese die Ressourcen des Umlandes erschließen lassen. Dabei kann außer dem Wasser jedes Gebiet erschlossen werden. Berge und Hügel können zum Abbau von wertvollen Rohstoffen genutzt werden, wohingegen das Flachland und Grasflächen zur Nahrungsprodukti-

on bewässert werden sollten. Sümpfe können in Flachland und später in Farmland umgewandelt werden. Siedler können Straßen bauen, somit können spätere Einheiten mehr Quadratflächen überwinden, was das Handelpotential der Stadt erhöht. Warten Sie nicht mit dem Erschließen des Terrains, bis eine Stadt gebaut wurde. Sie

können jederzeit Minen erschaffen oder Flachland bewässern, wenn Sie in der Nähe eine Stadt bauen wollen. Mit zunehmender Spieldauer sollten Sie immer größere Mengen von Siedlereinheiten erschaffen, um Ihr Königreich weiter zu entwickeln und die Versorgung der Menschen zu gewährleisten.



DÖRFER



Beim Erforschen des Territoriums erkennen Sie kleine Dörfer, die nicht zu den Stämmen gezählt werden, diese werden durch kleine Schlammhütten auf der Karte angezeigt. Sollten Sie auf diese Hütten treffen, bewegen Sie eine Einheit auf das Quadrat, in dem sich

die Hütten befinden. Obwohl die Bewohner Ihren Einheiten generell freundlich gesonnen sind, sollten Sie Militäreinheiten in die Dörfer schicken, da Sie auch auf eine Horde Barbaren stoßen können. Manchmal treffen Sie auf Nomaden, die sich unter Ihrer Kontrolle

zu Siedlern entwickeln, oder Sie begegnen Militäreinheiten, die sich Ihrem Imperium anschließen. Mit Glück finden Sie eine der Schriftrollen der Weisheit. Damit erhalten Sie eine neue Technologiestufe, mit der Sie Ihren Wissensstand erhöhen können.

LANDSCHAFTSARTEN UND RESSOURCEN

Es gibt 11 verschiedene Landschaftstypen, die in Civilization II verfügbar sind. Diese haben sowohl Einfluß auf die sich über sie bewegend Einheiten als auch auf die in der Nähe befindlichen Städte. Jeder Landschaftstyp hat einen Bewegungsradius von eins bis drei, jede Einheit kann aber grundsätzlich min-

destens eine Quadratfläche pro Zug vorrücken. Der Bewegungsradius betrifft nur Einheiten mit einer größeren Reichweite wie z. B. Reitereinheiten. Die verschiedenen Landschaftsteile haben auch eine Auswirkung auf den Ertrag. So gibt eine Wüste keinen Ertrag, wenn sie nicht bewässert wird. Der Nahrungsertrag des Graslandes kann mit Hilfe der Bewässerung von 2 auf 3 Einheiten erhöht werden. Die verschiedenen Landschaftsteile haben unterschiedliche Ressourcen, diese werden durch Schilder in dem Stadt-Menü angezeigt. Je mehr Schilder eine Stadt besitzt, desto

schneller hat sie die Fähigkeit, Gegenstände zu produzieren. Genau wie bei der Nahrungsproduktion auf den verschiedenen Landschaftsteilen, kann die Produktion bestimmter Quadrate durch Minenabbau erhöht werden. Hügel, Berge, Wüsten und Gletscher sind dabei zum Minenabbau geeignet. Neben den



durch die Schilder erkennbaren Ressourcen existieren weitere, spezielle Ressourcen. Diese stellen Schilder und Nahrung für Ihre Städte zur Verfügung, darüber hinaus erhöhen sie Ihre Fähigkeiten, später Handel zu betreiben, halten Sie also nach diesen besonderen Ressourcen Ausschau und errichten Sie eine Stadt in der Nähe. Bedenken Sie, daß alle Bodenschätze im Spiel nur begrenzt zur Verfügung stehen. Vermeiden Sie es daher, zwei Städte unmittelbar nebeneinander zu errichten, da es sonst zu Hungersnöten und einer verminderten Produktivität kommen kann.

DIE ENTWICKLUNG IHRER STÄDTE

Nachdem Sie die erste Stadt errichtet haben, können Sie diese durch den Bau neuer Konstruktionen und die Erhöhung der Lebensqualität der dort lebenden Einwohner weiterentwickeln. Alle

Verbesserungen der Stadt können nur durch wissenschaftliche Weiterentwicklungen herbeigeführt werden. Um den benötigten Wissenstand für eine neue Konstruktion zu erfahren, werfen Sie einen

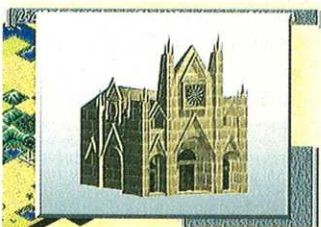
Blick auf die Fortschritts-Skala des Spiels. Es gibt 38 verschiedene Fortschritte, die unterschiedliche Einflüsse auf das Leben und die Entwicklung der Menschen haben. Geben sich die Bewohner am

Anfang des Spiels noch mit Tempeln zufrieden, verlangen sie im Laufe der Entwicklung nach Konstruktionen wie beispielsweise Polizei-Stationen für ihre Sicherheit.

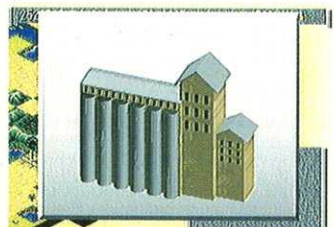
WICHTIGE STADT-VERBESSERUNGEN

Baracken

Baracken gehören zu den wichtigsten Gebäuden der Stadt, da hier neue Militäreinheiten geschaffen werden können. Die Baracken produzieren Veteranen-Einheiten, die sich in Kampfsituationen als effektiver erweisen. Neben den Verbes-



serungen der Einheiten können hier auch Einheiten wiederhergestellt werden. Im Verlauf der Entwicklung verlangt die Gesellschaft nach neuen Baracken, da die alten nicht mehr zeitgemäß sind.



Speicher
Diese sind sehr nützlich, da hier die überschüssigen Nahrungsvorräte

untergebracht werden können. Sind die Speicher voll, erhält die Stadt eine weitere Person. In den späteren Levels sollten Sie die Speicher nicht ganz füllen, um die Bevölkerung nicht übermäßig zu vermehren, damit halten Sie die Einwohner bei Laune.

Stadt-Mauern

Diese bewahren die Stadt und ihre Einwohner vor aggressiven Eindringlingen, ohne daß nach dem Bau weitere Kosten anfallen.

Tempel und Kathedralen

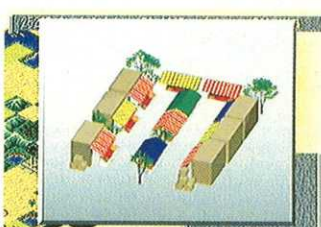
Tempel sind gute Gebäude, da sie mit niedrigen Kosten gebaut wer-

Markte

Marktplätze sind für die Stadt von großer Bedeutung, wenn Sie Ihre Handelsrouten ausbauen. Mit einem Marktplatz erhöhen Sie Ihr Handelspotential und damit auch die Einnahmen. Der Handel kann erweitert werden, indem Straßen und Banken in der Stadt gebaut werden.

Aquädukte

Aquädukte sind wichtige Einrichtungen, um die Trinkwasserversorgung der wachsenden Städte zu gewährleisten. Es reicht, wenn Sie ein Aquädukt errichten, wenn Ihre Stadt eine stattliche Größe erreicht. Ohne Trinkwasserversorgung werden Ihre Städte nicht größer als acht Quadratflächen.



Gerichtsgebäude

Nachdem sich die Gesellschaft ihren Gesetzeskodex entwickelt hat, können Sie Gerichtsgebäude errichten. Mit der Kontrolle über das Gesetz verbessert sich die Stimmung der Einwohner, außerdem wird die Korruption eingeschränkt.



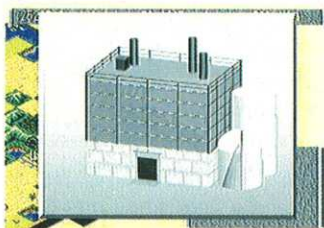
Fabriken

Im Verlauf der Zeit können Sie Fabriken errichten. Sie erlauben es Ihnen, Ihre Produktion zu erhöhen und Städte in einer kürzeren Zeit zu entwickeln. Fabriken zeigen Ihnen den Eintritt in das Industriezeitalter an.

Kraftwerke

Wenn Sie die Möglichkeit haben, Kraftwerke in Ihren Städten zu errichten, wird dadurch die Produkti-

on erhöht, was sich positiv auf die Entwicklung der Gesellschaft auswirkt. Der Verschmutzung kann

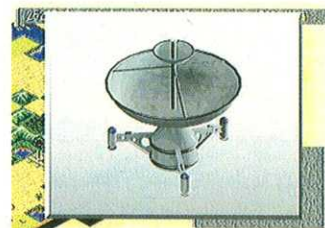


durch die Entwicklung von Kernkraftwerken und schließlich durch Solarkraftwerke Einhalt geboten werden. Zur Eindämmung der Verschmutzung führt auch die Errichtung von Recycling-Anlagen.

SDI-Verteidigung

Diese Verteidigung erweist sich im Verlauf des Spiels als sehr nützlich. Jede Stadt ist mit dieser Verteidigung vollständig gegen nukleare

Angriffe geschützt, außerdem erhöht sich die Verteidigungsstärke gegen Cruise Missiles um 50%.



WISSENSCHAFT

Wissenschaft ist der Schlüssel zu neuen Technologien und deshalb entscheidend für die Weiterentwicklung. Im Spiel variieren die Anzahl der benötigten Runden zur Erforschung neuer Technologien. Sie können die Quote jederzeit durch Änderungen der Steuern oder des Luxusparameters erhöhen oder absenken. Wissenschaftlicher Fortschritt hebt Sie von den anderen Zivilisationen ab. Sie nehmen dadurch eine starke Handelsposition ein, treiben Sie die Wissenschaft daher von Beginn an stetig voran. Sie werden herausfinden, daß Sie auf ein wichtiges Ziel oder Weltwunder hinarbeiten können. Sollten Ihnen wichtige Fortschritte fehlen, können Sie diese im Tausch von anderen Zivilisationen erlangen oder von diesen stehlen. Um den Fortschritt voranzutreiben, sollten Sie Gebäude wie Büchereien, Uni-



versitäten oder Forschungszentren errichten. Mit der Umwandlung von Einwohnern in Wissenschaftler können Sie ebenfalls den Wissenstand der City erhöhen, dies beeinträchtigt jedoch die Produktion von Nahrungsmitteln.

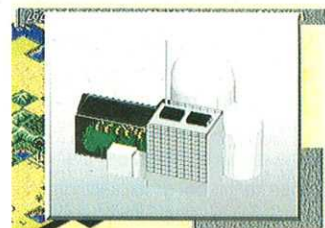
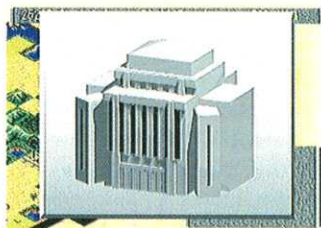
Büchereien

Durch die Büchereien wird der wissenschaftliche Output in der Stadt um 50% erhöht. Diese Gebäude erlauben es Ihnen, auf dem neuesten Stand zu bleiben. Ihre Betreibung ist mit einer Goldmünze billig. Um

die Möglichkeit zum Bau von Büchereien zu erhalten, brauchen Sie den Fortschritt des Schreibens.

Universität

Genau wie Büchereien sind Universitäten eine gute Möglichkeit, den wissenschaftlichen Output um 50% zu erhöhen, die Kosten für die Betreibung liegt allerdings bei drei Goldmünzen. Wenn Sie eine Universität in einer Stadt bauen, die bereits eine Bücherei betreibt, erhöht sich der wissenschaftliche Output auf 100%.



Forschungslabor

Die Entwicklung eines Forschungslabors kommt erst mit dem Fortschritt des Computerzeitalters am Ende des Spiels. Haben Sie diese Entwicklungsstufe erreicht und bauen ein Forschungslabor in eine Stadt mit einer Universität und einer Bücherei, erhöht sich der wissenschaftliche Output nochmals auf 150%. Das Betreiben eines Forschungslabors kostet ebenfalls drei Goldmünzen.

HANDEL



Handel ist ein weiterer wichtiger Aspekt im Spiel. Nachdem Sie das Stadium des Handels erreicht haben, hat jede der von Ihnen erbauten Städte drei Gegenstände,

um die sie nachfragt, sowie drei Gegenstände, die sie feilbietet. Schreiben Sie nun von allen Städten auf, welche Gegenstände benötigt und welche angeboten werden. Durch Anklicken des entsprechenden sichtbaren Stadtgebiets können Sie sehen, welche Güter bei rivalisierenden Zivilisationen benötigt werden. Sie können auch Städte mit Gütern versorgen, die diese nicht benötigen, dadurch werden jedoch die Einnahmen reduziert. Nachdem Sie

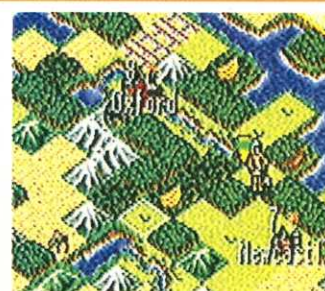
wissen, welche Güter Sie wo erhalten können, sollten Sie mit dem Bau von Güterwagen beginnen und diese zum Zielpunkt schicken. Durch eine ständige Handelsroute erhalten Sie bis zum Spielende Einnahmen. Jede Stadt hat die Möglichkeit, drei Handelsrouten zu erschließen, mit diesen können Sie auch Nahrungsmittel zu bisher vernachlässigten Städten bringen, um die dortige Hungersnot zu bekämpfen. Die Einnünfte aus dem Handel hängen zum größten

Teil vom Zielort ab. Handelsrouten zu anderen Zivilisationen bringen mehr Geld ein als Routen im eigenen Gebiet. Je länger die Güter unterwegs sind, desto höher steigt ihr Wert. Später können die Einkünfte mit Hilfe von Güter-Lkws gesteigert werden. Auch die Lage der Routen an einer Straße oder die Verbindung via Flughäfen erhöhen die Einkünfte. Hat die Stadt einen Super-Highway, erhöht dies ebenfalls den Wert der Transaktionen.

BENACHBARTE ZIVILISATIONEN

Im Laufe des Spiels trifft man unweigerlich mit anderen Zivilisationen zusammen. In solchen Fällen besteht die Möglichkeit, mit dem Botschafter Informationen auszutauschen oder einen Krieg auszufragen. Beim Gespräch müssen Sie entscheiden, ob Sie sich über neue Technologien austauschen wollen oder diese Informationen

für sich behalten, um Ihre Machtstellung nicht zu verlieren. Entscheiden Sie sich für einen Krieg, kann dieser Jahre dauern und neben viel Geld auch Rohstoffe kosten. Ein risikoreiches Unterfangen stellt der Raub feindlicher Technologien dar, indem man die Städte erobert. Eine sehr viel bessere Methode stellt das Bilden einer Allianz



mit anderen Stämmen dar. Versuchen Sie auf diesem Weg Technologien auszutauschen. Vermeiden Sie es unbedingt die Allianz zu lösen, da Sie sonst einen schlechten

Ruf bekommen, und Ihnen andere Völker kein Vertrauen mehr schenken. Alle übrigen Stämme werden sich überlegen fühlen und Ihnen Geschäfte aufzwingen oder sogar

die Herausgabe neuer Technologien verlangen, ohne ihrerseits etwas preiszugeben. Bleiben Sie bei den Verhandlungen hart und setzen Sie Ihre Vorstellungen konse-

quent durch. Als Alternative bleibt die Möglichkeit, nicht nach dem Tausch der Weltkarten zu fragen. Meistens wird dies von den anderen Völkern akzeptiert.

STEUERN

Der Steuersatz ist ein weiterer wichtiger Punkt, mit dem sich neue Civilization-II-Spieler befassen sollten. Denn je mehr Sie bauen, desto höher werden auch Ihre Instandhaltungskosten, so daß Sie genau auf Ihre Einnahmen und Ausgaben achten sollten. Wenn Ihre gesamten Kosten die Einnahmen durch Steuern übersteigen, haben Sie ein ernsthaftes Problem. Es ist nicht schlimm, wenn dies nur kurzfristig der Fall sein sollte und Sie wissen, daß Sie die Staatsein-

nahmen bald wieder erhöhen werden und jede Menge Geld in der Schatzkammer haben. Die Probleme treten erst dann auf, wenn Ihre Ersparnisse bei Null ankommen. Falls dies passiert und Sie in der folgenden Runde erneut Verluste machen, verlieren Sie eine zufällig ausgewählte Konstruktion in einer Ihrer Städte. Sie können diese knifflige Situation im Notfall auf etliche Arten vermeiden. Die einfachste Lösung ist es, den Steuersatz anzuhängen, obwohl dies bei einigen

Ihrer Bürger nicht allzu gut ankommen dürfte. Selbst wenn es die Leute akzeptieren, könnten Sie selbst bei der höchsten Steuerrate eventuell nicht genug Geld einnehmen, um die Ausgaben zu decken. Durch das Anheben der Steuern senken Sie außerdem das Wissenschafts- und das Luxus-Niveau. Eine Alternative dazu ist es, wie schon früher erwähnt, Handelsrouten aufzubauen, denn diese sind sichere Einnahmequellen, die Ihnen jährlich zu Geld verhelfen.

Falls Sie dazu nicht die Zeit haben, können Sie einige Ihrer Bürger zu Steuereintreibern machen. Jeder Steuereintreiber sorgt für zwei zusätzliche Goldmünzen an Einnahmen pro Runde, doch durch den Wechsel von normalen Leuten zu Steuereintreibern sinkt die sonstige Produktivität des Volkes. Wenn Sie dann wieder ein ausgeglichenes Verhältnis von Ausgaben und Einnahmen erreicht haben, können Sie die Steuereintreiber wieder zu gewöhnlichen Bürgern machen.

POLITIK UND REVOLUTION

Während Ihre Zivilisation wächst, werden Sie neue Formen des Herrschens über Ihr Volk entdecken, bei der Sie Ihr Königreich jeweils auf unterschiedliche Art führen müssen. Bei jedem Neustart des Spiels ist Ihr erstes politisches System der Des-



potismus, mit dem Sie sich zufrieden geben müssen, bis Sie eine Alternative dazu entdecken.

Despotismus

Der Despotismus ist die Anfangsform der Regierung und erwartungsgemäß eine der schlechtesten. Bei dieser Staatsform kostet Sie jede militärische Einheit, die über die Größe der Stadt hinausgeht, einen Schild pro Runde und jede Siedlereinheit verschlingt in dieser Zeit eine Einheit an Nahrung. Die Zufriedenheit der Bürger erreichen Sie bei dieser Form einfach, indem Sie drei Militäreinheiten in einer Stadt positionieren, um für Recht und Ordnung zu sorgen. Die Produktion von Nahrung und Material ist ebenfalls auf ei-



ne Einheit pro Feld und Runde beschränkt und die Korruption ist hoch.

Monarchie

Die Monarchie ist die nächste natürliche Form der Regierung, die sie wählen können. Sie können Sie erforschen, nachdem Sie das Gesetzbuch entdeckt haben. Unter dieser Staatsform kosten die ersten drei Einheiten nichts und die weiteren jeweils einen Schild pro Runde. Siedler verbrauchen erneut eine Nahrungseinheit pro Runde, aber das System ist etwas weniger korrupt und Sie können die Raten 10% höher setzen als beim vorherigen System. Sobald Sie diese Staatsform entdeckt haben, sollten Sie sofort dazu überwechseln.

Kommunismus

Noch einmal kosten die ersten drei Einheiten gar nichts und Siedler verbrauchen eine Nahrungseinheit pro Runde. Wie beim Despotismus können Sie die Leute zufriedenstellen, indem Sie drei Einheiten zur Sicherung des Gesetzes in einer Stadt postieren. Sie können weiterhin die Raten nochmals um 10% gegenüber der Monarchie erhöhen, alle produzierten Einheiten sind Veteranen und Sie müssen sich um keinerlei Korruption sorgen.

Fundamentalismus

Der Fundamentalismus ist das nächste politische System und insgesamt ziemlich stabil und sicher. Statt drei Einheiten pro Stadt können Sie nun zehn Einheiten versorgen, ohne daß es Sie Ressourcen kostet - und die Menschen sind immer zufrie-



den. Die Korruption hält sich in Grenzen, nur die Siedler benötigen weiterhin die gewohnte Nahrungs-Einheit pro Runde. Wie beim Kommunismus können Sie die Raten nun bis auf 80% hochsetzen, allerdings leidet die Wissenschafts-Rate stark darunter. Benutzen Sie dieses System, wenn Sie die höheren Schwierigkeitsstufen angehen, um in Ihren Städten für Recht und Ordnung zu sorgen, indem Sie unglückliche Bürger vermeiden.

Republik

Dieses System kann ziemlich teuer werden, da jede Einheit einen Schild pro Runde kostet und Siedler pro Runde zwei Nahrungs-Einheiten verdrücken. Die Korruption ist erneut minimal und Sie können die Raten bis zu 80% hochsetzen. Um Ihre Bürger zufriedenzustellen, müssen Sie Ihre Einheiten in der Nähe der Städte halten. Dieses System ähnelt der Demokratie und kann bereits recht früh im Spiel angewandt werden. Allerdings müssen Sie sich dabei mit dem Senat herumschlagen, der einige Entscheidungen umkehren kann - speziell die, bei denen es um Krieg geht.

Demokratie

Die letzte Form der Regierung ist die Demokratie. In vielerlei Hinsicht ent-

spricht sie der Republik, so kosten Siedler und Einheiten hier das Gleiche. Allerdings werden die Leute sehr leicht gereizt, wenn sich militärische Einheiten von ihrer Heimatstadt entfernen. Dadurch wird das System in Kriegszeiten instabil und es kommt häufig zu Aufständen. Die Vorteile sind die, daß Sie die Raten nun beliebig festlegen können und jede Handels-Einheit doppelt so viel zählt. Auch sind Ihre Einheiten nicht anfällig für Bestechungsversuche. Insgesamt ist dies eines der besten Systeme, da der Handel und die Raten Bestwerte erreichen, allerdings ist es auch am schwierigsten zu führen.

Revolution

Immer wenn Sie eine neue Form des Herrschens entdecken, könnten Sie einen Regierungswechsel wünschen. Dazu müssen Sie den Revolutions-Befehl aus dem Königreich-Menü anwählen. Allerdings fällt Ihre Zivilisation danach für einen kurzen Zeitabschnitt in die Anarchie, während Sie Ihr neues System vorbereiten. Während der Anarchie-Zeit wird jegliche Produktion gestoppt und Ihre Berater stehen Ihnen nicht mit ihren Hinweisen zur Verfügung. Dies hält an, bis Sie Ihre neue Staatsform etabliert haben, so daß Sie möglichst solche Regierungswechsel in Kriegszeiten vermeiden sollten, wenn Sie eigentlich auf die Produktion von Truppen angewiesen sind. Sie sollten damit auch aufpassen, falls Sie sich mit einem Kontrahenten in einem Wettstreit befinden, wer ein bestimmtes Weltwunder zuerst erreicht.

GEGNER ANGREIFEN



An irgendeinem Punkt während Ihres Spiels wird es unumgänglich werden, ein wenig die militärischen Muskel spielen zu lassen, um an Technologien zu gelangen, Gegner zu vernichten oder Verbündeten zu helfen. Obwohl die grundsätzlichen



Prinzipien des Krieges während des gesamten Spiels gleich bleiben, werden sich Ihre Taktiken verändern, wenn Sie stärkere Einheiten und modernere Waffen bekommen. Wenn Sie einige Einheiten in die Schlacht schicken, sollten Sie auf eine gute Mischung aus starken offensiven und defensiven Einheiten setzen. Erliegen Sie aber nicht der Versuchung, all Ihre Einheiten auf einmal auf den Gegner loszuschicken, da Sie so einen Angriff auf die dann weitgehend ungeschützten Städte Ihrer Zivilisation riskieren. Zusätzlich riskieren Sie es, Ihre Bürger zu verärgern, wenn Sie die Einheiten aus den Städten abziehen. Falls es nach einer längeren Schlacht aussieht oder Sie eine gegnerische Stadt belagern, sollten

Sie unbedingt vorausplanen. Benutzen Sie Siedler und Ingenieure, um Straßen und später auch Schienen von Ihren näheren Städten zu den Truppen an der Front zu bauen. Dadurch können Sie schnell Verstärkung nachschicken oder bei Problemen Ihre Truppen ebenso schnell zurückziehen. Bei längerfristigen Belagerungen können Sie für Unruhe innerhalb der Stadt sorgen. Sie brauchen dazu etliche Einheiten, die Sie auf die Felder um die Stadt herum postieren müssen, um die Bevölkerung vom Arbeiten auf diesen Feldern abzuhalten. Sie verursachen damit dann entweder eine Hungersnot oder eine verlangsamte Produktion innerhalb der Stadt, was sich irgendwann in Unruhe auswirken wird. Falls Sie einen neuen Kontinent erobern wollen, sollten Sie immer gute Defensiv-Truppen über das Wasser schicken (vor allem in der Anfangszeit), so daß Sie einen sicheren Landeplatz für die folgenden Einheiten aufbauen können. Sie sollten auch erwägen, Festungen zu bauen oder verlassene feindliche Festungen zu



nutzen, um Ihre Position zu stärken. Militärische Einheiten werden gerade im späteren Verlauf des Spiels in der Produktion ziemlich teuer, so daß Sie ein Rotationssystem ein-

setzen sollten. Dabei sollten Sie schwer angeschlagene Einheiten in friedliche Städte zurückziehen und dort reparieren lassen. Es ist immer besser, eine Einheit zu reparieren, statt sie vom Gegner auslöschen zu lassen. Während sich Ihre Zivilisation weiterentwickelt, sollten Sie immer die modernsten Einheiten bauen. Eine technische Überlegenheit einem Gegner gegenüber bringt Ihnen im Kampf riesige Vorteile ein. Zum Beispiel sind Elefanten-Einheiten in der Anfangszeit wesentlich stärker als sämtliche anderen



Truppentypen zu dieser Zeit. Während sich Ihre Waffen weiterentwickeln, werden Ihre Angriffsfähigkeiten bedeutend stärker, die Einführung von Lufteinheiten erweitert das Spiel um eine neue Dimension. Gegner ohne Lufteinheiten werden Ihnen ausgeliefert sein, da sie Sie nicht angreifen können werden. Das bedeutet, daß Sie Luft- und Bodenangriffe kombinieren können, indem Sie je eine Einheit des entsprechenden Typs zusammen auf einem Feld platzieren, so daß Ihr Gegner dieses Feld nicht betreten kann. Lufteinheiten sind auch enorm vorteilhaft, wenn Sie eine Stadt mit Stadtmauern angreifen. Positionieren Sie Bodentruppen um die Stadt herum und lassen Sie sie ihre Stellung befestigen und



schicken Sie dann wiederholt Bomben los, um sämtliche Verteidigungstruppen auszuschalten. Ihre Bodentruppen können dann einmarschieren und die Kontrolle übernehmen. Zum Ende des Spiels hin werden die meisten Zivilisationen ein ungefähr gleich hohes technologisches Niveau erreichen, so daß Ihnen die Luftüberlegenheit verloren geht. An diesem Punkt sollten Sie sich auf Marschflugkörper spezialisieren, die Sie über zwölf Felder hinweg abfeuern können und damit gewaltige Schäden an feindlichen Städten anrichten, ohne dabei die örtliche Bevölkerung zu dezimieren. Sie werden ebenfalls die Möglichkeit bekommen, Nuklearraketen zu bauen. Sie sind die stärkste Waffe im Spiel und richten massive Umweltschä-



den an, allerdings sind sie auch sehr teuer. Feuern Sie nur dann eine ab, wenn Sie einen Vergeltungsschlag Ihrer Gegner abwehren können!

VERTEIDIGEN GEGEN GEGNER

Das Verteidigen Ihres Landes gegen Angreifer ist ein entscheidender Aspekt des Spiels, mit dem Sie sich auseinandersetzen müssen, denn nur weil Sie beschlossen haben, als friedlicher Herrscher ohne jegliche Angriffsabsichten gegenüber Ihren Nachbarn zu spielen, heißt das noch lange nicht, daß die das genauso sehen. Sie müssen sich auch mit der



Bedrohung durch die Barbaren (abhängig vom Schwierigkeitsgrad) beschäftigen. Alle Ihre Städte sollten von ca. drei Einheiten verteidigt werden, was Ihnen nicht nur eine gute Verteidigung gegen Angreifer sichert, sondern in manchen Staatsformen auch die Bevölkerung zufriedenstellt. Die Städte sollten außerdem mit Mauern geschützt werden, allerdings können Sie durch Errichten der Chinesischen Mauer in der Anfangszeit des Spiels all Ihre Städte umsonst mit Mauern ausstatten. Lassen Sie Ihre Siedler Befestigungsanlagen um Ihre Städte herum bauen und stationieren Sie dort Ihre Einheiten, Sie sind besonders effektiv an Feldern mit einem guten Defensiv-Bonus. Sie soll-

ten auch etliche mobile Einheiten haben, so daß Sie sich schnell fortbewegen können. In der Anfangszeit des Spiels sind Elefanten, Reiter, Kavallerie und Kreuzritter dafür gut geeignet. Mit dem technischen Fortschritt werden Sie diese gegen schnellere Einheiten eintauschen können. Reaktionszeiten können Sie weiterhin verbessern, indem Sie



Straßen und Schienen zwischen Ihren Städten bauen, auch natürliche Flüsse erlauben Ihren Truppen eine schnelle Fortbewegung. Wenn Sie neue Städte gründen, können Sie deren Verteidigungsfähigkeiten verbessern, indem Sie sie so nahe wie möglich aneinander bauen, ohne in den Ressourcen-Bereich der nahegelegenen Städte zu geraten. Gegen Ende des Spiels wird ein möglicher Angriff mit Nuklearraketen eine ständige Sorge werden. Falls feindliche Zivilisationen diese bauen können oder kurz davor sind, sollten Sie Ihre Verteidigung überdenken. Durch den Bau von SDI-Verteidigungsanlagen in jeder Stadt eliminieren Sie die Gefahr eines nuklearen Angriffs völlig.

DIE ANTIKE



Jedesmal, wenn Sie ein neues Spiel beginnen, werden Sie bemerken, daß der Schlüssel zum Erfolg folgender ist: Expandieren Sie schnell und stetig, bauen Sie anfangs zahlreiche Siedler und errichten Sie etliche Städte nahe beieinander. Machen Sie sich gleich zu Beginn nicht zu viele Gedanken über einen Aufbau Ihres Militärs, da es recht wahr-

scheinlich ist, daß Sie einige Runden lang keine anderen Völker treffen werden. Konzentrieren Sie sich stattdessen auf den Bau von Siedlern, die das Land um Ihre Städte herum kultivieren können. Sobald Sie Ihre ersten paar Städte aufgebaut haben, sollten Sie das Gebiet um sie herum erkunden. Legen Sie so viel von der Karte frei wie nur möglich, um fruchtbares Land und wertvolle Ressourcen aufzuspüren. Falls Sie auf eine andere Zivilisation in Ihrer Nähe treffen, sollten Sie diese eventuell angreifen, da sie im weiteren Verlauf des Spiels die Ressourcen dieser Region aufbrauchen wird. Falls Sie sich für einen Angriff entscheiden, sollten Sie damit warten, bis Sie die militärische Stärke haben, um sie schnell und schmerzlos zu besiegen. Benutzen Sie Ihre wachsende Armee von Siedlern, um das Land um Ihre neuen Städte herum zu kultivieren. Auf den Hügeln und in den Bergen sollten Sie Bergbau betreiben, um die Schildproduktion anzutreiben, und Gras-

flächen und Ebenen mit Bewässerungsanlagen versehen, um Ihre stets wachsende Bevölkerung mit Nahrung versorgen zu können. Sie können sogar in Wüsten und Gletschern Ressourcen abbauen, allerdings sollten Sie ein Gleichgewicht zwischen Schild- und Nahrungsproduktion erzielen. Die Siedler sollten ebenfalls benutzt werden, um Ihre ersten Städte in dieser frühen Phase des Spiels mit Straßen zu verbinden. Damit steigt nicht nur das Handelspotential, es ermöglicht Ihnen auch die schnelle Bewegung von Truppen in dieser frühen, instabilen Ära, um bei Bedarf Städte zu verteidigen (Flüsse ermöglichen Ihnen ebenfalls eine schnellere Fortbewegung). Falls Sie kurz nach dem Start des Spiels auf andere Zivilisationen treffen und Sie einen Austausch von Technologien anbieten, sollten Sie das Angebot annehmen. Keine der anfänglichen Technologien stellt eine Zivilisation besonders deutlich über die anderen und es ist eine gute Idee, die grundsätzlichen

Erfindungen schnell zusammenzutragen. Errichten Sie innerhalb Ihrer Städte Kasernen, um erfahrene Militäreinheiten bauen zu können, welche viel stärker als die normalen sind. Sie könnten eventuell auch eine Kornkammer bauen, um ein Überangebot an Nahrung speichern zu können und die Bevölkerung zu vergrößern, obwohl Sie so früh vielleicht das Wachstum Ihrer Bevölkerung noch etwas kontrollieren wollen. Als drittes sollten Sie Stadtmauern errichten, sie helfen bei der Verteidigung Ihrer Städte gegen Barbaren oder andere Völker, allerdings könnten Sie stattdessen auch gleich die Chinesische Mauer bauen wollen.

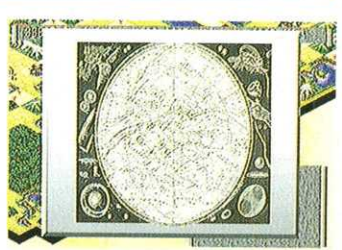


WICHTIGE FORTSCHRITTE

Es gibt etliche wichtige Fortschritte, die Sie früh im Spiel zu erreichen versuchen sollten, um sich einen Vorteil gegenüber jeglicher örtlicher Zivilisation zu verschaffen, die Sie herausfordern könnte. Der wichtigste Fortschritt ist wahrscheinlich die Steinmetzkunst, die Ihren Bürgern den Bau der Chinesischen Mauer und sogar der Pyramiden ermöglicht. Die Monarchie ist eine weitere wich-

tige Technologie, die Sie erreichen sollten, allerdings müssen Sie vorher das Alphabet und das Gesetzbuch entwickeln. Sobald Sie die Monarchie entdeckt haben, können Sie erstmals die Staatsform wechseln. Unter ihr wird Ihr Produktionspotential deutlich erhöht und Sie werden die Steuern erhöhen können, um Ihre Ausgaben zu decken. Philosophie ist ein weiterer guter Fortschritt, den Sie in dieser frühen Phase des Spiels anstreben sollten. Sie führt nicht nur zu zahlreichen wichtigen Fortschritten in der Renaissance-Periode, sondern gibt Ihnen auch einen weiteren Fortschritt Ihrer Wahl gratis. Während Sie die Antike hinter sich bringen, empfiehlt es sich, die Steinmetzkunst einen

Schritt weiterzuführen und den Bau zu entwickeln. Dies ist nicht wirklich wichtig, bis Ihre Städte eine Größe von ca. 6 erreichen, doch dann können Sie durch diesen Fortschritt in Ihren größeren Städten Aquädukte bauen und die Städte so über die Größe 8 hinaus wachsen lassen. Der Handel ist ein weiterer wichtiger Fortschritt, der Ihnen den Bau von Karawanen-Einheiten ermöglicht. Diese können wiederum Handelsrouten aufbauen, was Ihre Einnahmen erhöht und es Ihnen erlaubt, sich mehr auf die Wissenschaft zu konzentrieren. Um die Einnahmen zu maximieren, sollten Sie die Karawanen zu weit entfernten Städten schicken, die anderen Zivilisationen angehören. Die letzte hier



empfohlene Technologie lohnt sich wirklich, wenn Sie auf einer relativ kleinen Insel angefangen haben. Durch die Entdeckung der Kartographie können Sie einen Trireme bauen und damit Siedler und Karawanen über das Wasser in neue Gebiete schicken. Das einzige Problem dabei ist, daß Sie diese Boote verlieren, falls sie sich am Ende einer Runde nicht in der Nähe von Festland befinden.



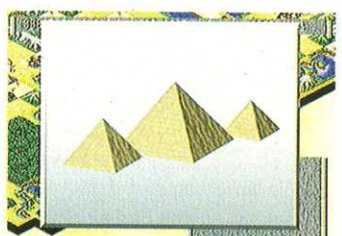
ENTSCHEIDENDE WUNDER

Es gibt einige sehr schöne Weltwunder in dieser frühen Phase des Spiels, aber nur eines davon kann wirklich als Muß angesehen werden. Sobald Sie die Steinmetzkunst entdeckt haben, sollten Sie mit dem Bau der Chinesischen Mauer beginnen. Sie hat zwei sehr wichtige Einflüsse auf Ihr Volk. Zuerst bekommen Sie nach dem Bau der Chinesischen Mauer in einer Stadt umsonst Stadtmauern für all Ihre anderen Städte, was Ihnen eine

Menge Geld spart. Der zweite wichtige Faktor ist, daß nach dem Bau der Chinesischen Mauer jedes Volk, mit dem Sie verhandeln, Ihnen einen Friedensvertrag anbieten muß. Keines der anderen Wunder dieser Zeit ist besonders bedeutend, allerdings könnten Sie vielleicht die Pyramiden bauen wollen. Erneut ist der einzige dazu nötige Fortschritt die Steinmetzkunst und die Fertigstellung des Baus hat zur Folge, daß in jeder

Ihrer Städte eine Kornkammer steht. Andere Wunder wie das Orakel oder die Hängenden Gärten sind recht praktisch, da sie die Zufriedenheit Ihres Volkes verbessern können, allerdings können Sie bei den frühen Regierungsformen die Zufriedenheit der Leute mit Militäreinheiten beeinflussen. Der Leuchtturm ist es manchmal wert, gebaut zu werden, allerdings nur dann, wenn Sie auf einer kleinen In-

sel angefangen haben und die Ozeane überqueren müssen, um mit der Entwicklung fortzufahren.



DIE RENAISSANCE



Zu Beginn der Renaissance-Periode werden Sie bemerken, daß Sie ein wenig ruhiger werden und der Kampf ums Überleben etwas leichter wird, so daß Sie sich mehr auf Ihr Volk und dessen Zufriedenheit konzentrieren können. Ihr nächstes Ziel ist es, Ihr Imperium auszuweiten, Ihre Siedler in neue Bereiche



auszusenden und neue Städte aufzubauen. Idealerweise sollten Sie einige Siedler zusammen loschicken, so daß Sie einige davon zum Aufbau der Infrastruktur um Ihre Städte herum einsetzen können. An diesem Punkt des Spiels fangen Sie an, einige wirkliche technologische Fortschritte zu machen, was aber auch bedeutet, daß die anderen Zivilisationen diese mit Ihnen tauschen wollen werden. Falls Sie in die Position kommen, daß Sie weiter fortgeschritten sind als Ihre Nachbarn, sollten Sie Ihre Fortschritte für sich behalten – es ist unwahrscheinlich, daß Sie irgendwelche interessanten Fortschritte als Gegenleistung in einem Tauschgeschäft erhalten werden. Und falls Sie sie aufschließen lassen, könnte es passieren, daß Ihre Nachbarn Ihnen zuvorkommen und schneller ein Wunder gebaut haben, als Sie es schaffen. An diesem Zeitpunkt werden Sie bemerken, daß Sie wirklich anfangen können, Ihre

Städte auszubauen. Häfen sind praktische Konstruktionen in Städten am Ozean, Ihre Untertanen werden dann in der Lage sein, die natürlichen Ressourcen des Meeres zu nutzen und so die Nahrungsproduktion zu verbessern. Durch die Entwicklung von neuen Staatsformen wird die Zufriedenheit Ihrer Bürger ein immer dringenderes Problem. Um all Ihre Bürger zufrieden zu halten, sollten Sie Tempel und irgendwann Kathedralen in jeder Stadt bauen. Dadurch werden Sie nicht in die Situation kommen, einige Menschen in Entertainer umwandeln zu müssen, und so die Produktion hoch halten



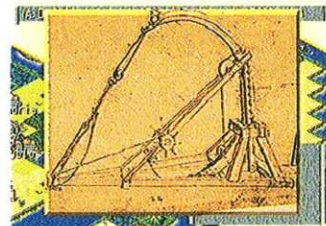
können. Beginnen Sie mit dem Bau von Marktplätzen in jeder Stadt, um dem Handel auf die Sprünge zu helfen. Dadurch erhöhen Sie nochmals Ihre Einnahmen und können sich mehr der Wissenschaft widmen. Sie können auch Banken bauen, um Handel und Einnahmen weiter voranzutreiben. Um Ihren Wissenschaftlern etwas mehr Schwung zu geben, könnten Sie Universitäten in Kombination mit Büchereien bauen, zusammen erhöhen diese beiden Gebäude die wissenschaftliche Leistung einer Stadt um 100%. Während Ihr Königreich wächst und sich über einen immer größeren Bereich erstreckt, wird die Korruption ein immer dringlicheres Problem. Sie können dem entgegenwirken, indem Sie Gerichtshöfe bauen, speziell in den am weitesten von der Hauptstadt entfernten Orten. Denn je größer der Abstand einer Stadt zur Hauptstadt, desto schlimmer sieht es in dem Ort mit der Korruption aus.

WICHTIGE FORTSCHRITTE

Beim Eintritt in die Renaissance gibt es etliche neue Fortschritte, die sehr wichtig sind. Der erste davon ist die Universität, mit der Sie die entsprechenden Gebäude bauen und damit die Kreativität Ihrer Wissenschaftler verbessern können. Sie ist zusätzlich ein Schritt auf dem Weg zur Chemie, die Sie ins Industriezeitalter führen



wird. Das Bankwesen ist ein weiterer wichtiger Fortschritt, der nicht nur den Bau von Banken und verstärkte Handelsaktivitäten ermöglicht, sondern letztendlich auch zur Entwicklung der Demokratie führt. Die Demokratie selbst ist wahrscheinlich einer der allerwichtigsten Fortschritte dieses Zeitraums, da sie die effektivste Staatsform ist – auch wenn sie instabil und schwierig zu kontrollieren sein kann. Demokratie gibt Ihnen die größte Freiheit bei der Festlegung von Steuern, Wissenschaft und Luxus, obwohl die Zufriedenheit der Bürger nun dermaßen wichtig wird, daß Sie sie nicht mehr ignorieren können. Die Erfindung ist ein weiterer sehr wichtiger



Fortschritt in der Entwicklung Ihrer Zivilisation, führt diese doch nicht nur zur Entwicklung des Schießpulvers, sondern ermöglicht Ihnen auch den Bau von Leonardos Werkstatt. Schießpulver ist ein extrem wichtiger Fortschritt, den Sie nach seiner Entdeckung unter keinen Umständen mit anderen Völkern tauschen sollten, da er Ihnen einen strategischen Vorteil verschafft.

Mit Schießpulver können Sie Musketiere bauen, die zwar als Angreifer nicht die besten Einheiten sind, sich jedoch brillant in der Verteidigung machen. Die letzten zwei wichtigen Fortschritte sind die Metallurgie, die Ihnen den Bau von Kanonen und Küstenfestungen ermöglicht, und die Schwerkrafttheorie. Küstenfestungen sind ideal zur Verteidigung von offenen Strandbereichen gegen potentielle Angreifer. Die Schwerkrafttheorie ist an dieser Stelle nicht direkt nützlich, ermöglicht Ihnen aber im weiteren Verlauf des Spiels die Entwicklung der nuklearen Theorie, die wiederum die Basis für den Bau von Kernkraftwerken darstellt.

ENTSCHEIDENDE WUNDER

Es gibt an dieser Stelle drei wichtige Wunder und eines, das einfach nur erstrebenswert ist. Das erste wichtige Wunder ist Leonardos Werkstatt, die Sie nach der Entdeckung der Erfindung bauen können. Sobald Sie die Werkstatt erbaut haben, werden all Ihre militärischen Einheiten automatisch ausgerüstet, sobald Sie einen militärbezogenen Fortschritt erreichen, unabhängig von Ihrer Position auf der Welt. Die Vorteile dabei sind, daß Sie an Staatseinnahmen und Rohmaterial sparen und eine technisch komplett aktuelle Armee ha-

ben. Versuchen Sie, dieses Wunder vor der Entdeckung von Schießpulver zu beenden, damit all Ihre Einheiten automatisch zu Musketieren werden. Denken Sie daran, daß Sie stets ein unfertiges Wunder abschließen können, indem Sie für die fehlende Arbeit aus dem Staatsäckel zahlen. Falls Sie sich in einem Wettstreit mit einer anderen Zivilisation befinden, welche zuerst mit dem Wunder fertig ist, sollten Sie sich auf derartige Ausgaben einstellen, denn von jedem Wunder kann nur eines gebaut werden und es ist sehr wichtig, es zu bekom-

men. Das zweite wichtige Wunder ist Michelangelos Kapelle. An diesem Punkt des Spiels wird die Zufriedenheit der Bürger immer wichtiger und der Bau dieses Wunders stellt eine Kathedrale in jede Stadt, was der Zufriedenheit Ihres Volkes zugute kommt. Das letzte wichtige Wunder ist König Richards Kreuzzug. Indem Sie diesen in einer Stadt mit einer hohen Schildproduktion erbauen, verdoppeln Sie effektiv die Schildproduktion dieser Stadt. Dadurch verringert sich die Anzahl der Runden, die zum Bau jeglicher Dinge notwendig sind, und Ihnen

wird der Bau der meisten militärischen Einheiten in einer einzigen Runde ermöglicht. Obwohl sie nicht essentiell wichtig ist, könnten Sie eventuell auch Magellans Entdeckungsreise bauen wollen, was allerdings von Ihrem Standort und Ihren Zielen abhängt. Falls Sie versuchen, viele Karawanen oder Militäreinheiten über große Ozeane zu schicken, sollten Sie dieses Wunder bauen – zwei zusätzliche Bewegungspunkte für alle See-Einheiten sind der Lohn, was effektiv die Dauer mancher Reisen halbiert.

DIE INDUSTRIELLE REVOLUTION

Beim Sprung von der Renaissance zur industriellen Revolution werden Sie feststellen, daß die Entwicklungszeit für Fortschritte sinkt, während Ihre Produktion zunimmt. Ihre Siedler sollten nun beginnen, bestehende Straßenverbindungen zwischen Städten in Eisenbahnverbindungen zu ändern, um dem Handel und Transport weiter auf die Sprünge zu helfen. Sie können nun mit der Einführung von Gebäuden wie Fabriken auch Ihre Städte weiterentwickeln. Durch den Bau einer Fabrik vergrößern Sie die Schildproduktion innerhalb des Ressourcen-Bereichs um 50%, was Ihnen noch schnelleres Bauen ermöglicht. Es gibt aller-



dings einen Nachteil – durch den Bau müssen Sie sich erstmals mit dem neuen Problem der Umweltverschmutzung beschäftigen. Dies kann an diesem Punkt im Spiel ein ziemliches Ärgernis sein, da Sie noch nicht über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, um die Umweltverschmutzung mit Stadtverbesserungen zu reduzieren. Halten Sie stattdessen eine Siedler- oder Ingenieur-Einheit in der Nähe jeder industrialisierten Stadt, so daß Sie bei Bedarf die entsprechenden Stellen einfach säubern können. An dieser Stelle sollten Sie erwägen, jede Ihrer größeren Städte mit einem Abwassersystem auszustatten, genau wie das Aquädukt



ermöglicht es Städte von Größen jenseits der 12. Börsen sind weitere Konstruktionen, die Sie nach Möglichkeit bauen sollten. Sie erlauben es Ihnen, Ihre Steuer- und Luxus-Raten noch weiter zu erhöhen, um das Einkommen oder die Zufriedenheit Ihrer Bürger zu verbessern. Wann immer Sie Fabriken bauen, sollten Sie auch den Bau von Kraftwerken in Erwägung ziehen, nachdem Sie das Raffinieren erforscht haben. Es ermöglichen Ihnen, die Produktivität der Fabriken um weitere 50% zu steigern, allerdings nicht ganz ohne Nachteile. Kraftwerke sind unsauber und erhöhen gewaltig die Wahrscheinlichkeit von Umwelt-



verschmutzungen. Weiterhin lohnt es sich, auf Polizeistationen hinzuwirken. Sie erlauben es Ihren Truppen, die Stadt zu verlassen, ohne allzu viele Bürger zu verärgern. An diesem Punkt des Spiels sollten Sie versuchen, ein starkes Militär aufzubauen, da auch die anderen Zivilisationen an Größe zunehmen. Beim Eintritt in die industrielle Ära bekommen Sie die Möglichkeit, Panzerschiffe zu bauen, wenn Sie die Dampfmaschine entwickeln. Falls Sie diese Technologie als erster entdecken, können Sie sich schnell die Überlegenheit auf hoher See sichern. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie zur Demokratie wechseln, falls Sie dies nicht bereits getan haben. Dadurch bekommen Sie die Chance, den „Wir lieben den Präsidenten“-Tag anzustreben. Dazu dürfen Sie keine unzufriedenen Bürger haben und die Mehrheit von ihnen muß fröhlich statt nur zufrieden sein, außerdem benötigen Sie dazu eine Stadt, die die Größe 4 übersteigt.

WICHTIGE FORTSCHRITTE

Beim Eintritt in das Industrie-Zeitalter werden Sie bemerken, daß es schwierig ist, einen Fortschritt einem anderen vorzuziehen. Allerdings gibt es einige Bereiche, die als extrem wichtig einzustufen sind. Zuerst sollten Sie, falls Sie dies noch nicht getan haben, unbedingt endlich die Demokratie entwickeln, da diese große Vorteile für die letzten 150 Jahre mit sich bringt. Ein weiterer wichtiger Bereich, den Sie erforschen sollten, ist die Dampfmaschine. Sie führt zum nächsten Fortschritt, der Eisenbahn. Nachdem Sie diese erforscht haben, werden Sie Ihre Handelsrou-



ten noch weiter verbessern und die Geschwindigkeit der Bewegung von Militäreinheiten zwischen Ihren Städten erhöhen können. Der Kommunismus ist ein weiteres wichtiges politisches System. Obwohl es nicht so gut wie die Demokratie ist, wenn

es um das beliebige Festsetzen von Steuersätzen geht, eignet es sich als Alternative, falls Sie die Staatsform ändern wollen, ohne (wie es beim Fundamentalismus der Fall wäre) Ihre Wissenschaftsrate zu halbieren. Weiterhin können Sie dadurch Polizeistationen bauen, was den Militäreinheiten mehr Freiheiten erlaubt, ohne daß Sie politische Unruhen befürchten müssen. Die Kanalisation ist ein weiterer Fortschritt, den Sie erforschen sollten, wenn Ihre Städte auf die Größe 11 zusteuern. Sobald Sie soweit sind, sollten Sie in den größten Städten Abwassersys-

teme bauen, so daß Sie über die Größe 12 hinaus wachsen können. Nach der Kanalisation sollten Sie sich mit Wirtschaft beschäftigen. Dadurch können Sie nicht nur in allen größeren Städten Börsen bauen, sondern auch Adam Smiths Handelsgesellschaft. Die letzte wichtige Technologie, die Sie sich in dieser Zeit zu eigen machen sollten, ist der Flug. Damit legen Sie den Grundstein für die wichtige Verteidigung, die Sie beim Eintritt in die Moderne brauchen werden, und verschaffen sich damit einen echten taktischen Vorteil gegenüber jedem Ihrer Gegner.

ENTSCHEIDENDE WUNDER

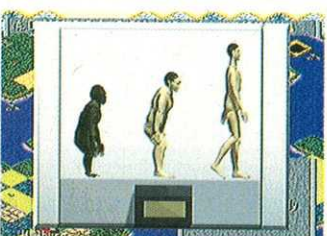
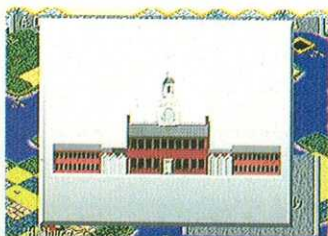
Es gibt drei sehr wichtige Wunder in diesem Zeitraum, die unbedingt erstrebenswert sind und den Erbauer deutlich vor seine Kontrahenten stellen können. Das erste ist, wie bereits oben erwähnt, Adam Smiths Handelsgesellschaft. Dieses Wunder bezahlt alle

Stadtverbesserungen, die pro Runde eine Goldmünze für die Instandhaltung kosten. Obwohl die späteren Verbesserungen mehr als eine Goldmünze für die Instandhaltung kosten, werden die frühen Konstruktionen dadurch quasi gratis, was eine Menge an Kapital frei-

legt. Das zweite entscheidende Wunder ist Darwins Reise, die Sie nach der Entwicklung der Eisenbahn unternehmen können. Daraufhin bekommen Sie zwei Fortschritte umsonst, die Sie benutzen können, um einen Pfad wie den Flug zu entwickeln, um Überlegenheit zu gewinnen oder um Fortschritte nachzuholen, die Sie früher im Spiel ausgelassen haben. Das letzte Wunder ist das Frauenwahlrecht. Es platziert eine Polizeistation in jede Stadt und ermöglicht es Ihren Militäreinheiten, eine Stadt zu verlassen, ohne Unruhen zu verursachen. Falls Sie im früheren Ver-



lauf des Spiels ein Bündnis abgeschlossen und dann Ihr Wort gebrochen haben, ist Ihr Ruf für den Rest des Spiels ruiniert. Falls Sie ihn wieder etwas aufbessern wollen, müssen Sie den Eiffelturm bauen – Ihre Konkurrenten werden Ihnen dann wieder vertrauen.



DIE MODERNE

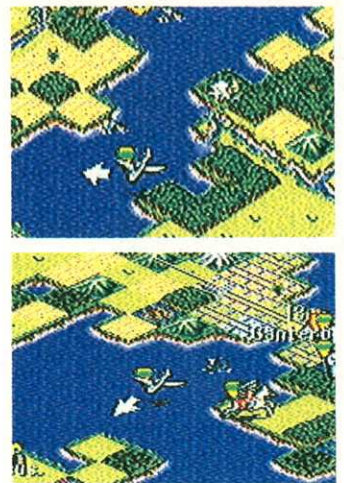
Während Sie sich dieser Ära gegen Ende des Spiels nähern, müssen Sie sich entscheiden, welche Art von Sieg Sie anstreben wollen. Sie können entweder das Apollo-Programm wählen und in das Rennen um die Kolonialisierung von Alpha Centauri einsteigen oder auf einen militärischen Sieg hinarbeiten und dabei einfach sämtliche Gegner völlig vernichten. Wofür auch immer Sie sich entscheiden, die Taktik am Anfang der Ära bleibt gleich. Sie müssen möglichst viel Geld an-



sammeln, da Sie etliche Gegenstände kaufen müssen. Sie müssen Ihren Kontrahenten um jeden Preis vorausbleiben, denn wenn sie Sie einholen, werden Sie dies schnell schmerzhaft zu spüren bekommen. Beim Eintritt in die letzte Stufe des Spiels sollten Sie bereits den Flug entwickelt haben und für den letzten Technologieschub bereit sein. Mit der Entwicklung des Fluges werden Sie Flughäfen bauen können, in denen Sie erfahrene

Lufteinheiten bauen und existierende Flugzeuge reparieren können. Sie müssen nicht in jeder Stadt einen bauen, lediglich in den strategisch wichtigen. Der Bau einer Autobahn verbessert Ihren Handel noch weiter, alle Straßen innerhalb der Ressourcen-Karte einer Stadt werden nun 50% mehr Handel produzieren können. Forschungslabors sollten mit der Entwicklung von Computern ebenfalls gebaut werden, um die Produktivität der Wissenschaftler für den letzten Schub in Richtung Raumfahrt und die Kolonialisierung von Alpha Centauri zu erhöhen. Leider wird die Umweltverschmutzung nun immer mehr zum Problem, so daß Sie sich nach neuen, sauberen Möglichkeiten der Energieerzeugung umsehen müssen werden. Ein Kernkraftwerk ist wesentlich sauberer als ein normales Kraftwerk, allerdings existiert ein gewisses Risiko einer Kernschmelze. Der Bau von Kernkraftwerken erhöht die Produktivität von Fabriken um 50%. Anstatt von Kernkraftwerken könnten Sie eventuell auch Wasserkraftwerke bauen, die wesentlich sauberer und sicherer sind – der einzige Nachteil ist, daß sie nur in Städten in der Nähe von Wasser gebaut werden können. Die sauberste Form der Energiegewinnung ist das

Sonnenkraftwerk, das Sie jedoch erst später in dieser Ära entwickeln können werden. Sie werden sich ebenfalls Gedanken über Defensiv- und Offensiv-Einheiten machen müssen. Bauen Sie SDI-Verteidigungsanlagen, um Ihre Städte vor einem Nuklearangriff zu schützen. Sie werden auch SAM-Raketenbatterien errichten müssen, um Angriffe mit Marschflugkörpern abwehren zu können. Falls Sie auf einen militärischen Sieg aus sind, werden Sie Ihre Lufteinheiten in Zusammenarbeit mit Bodentruppen einsetzen müssen, um gegnerische Städte einzunehmen. Benutzen Sie Ihre Bomber, um die Verteidigungstruppen innerhalb der Stadt auszuschalten, und schicken Sie dann Ihre Bodentruppen, um die Stadt einzunehmen. Um solche Angriffe weiter zu erleichtern, sollten Sie Spione einsetzen, um eine Revolution anzuzetteln oder die Stadtmauern zu zerstören. Insgesamt ist es am besten, den Einsatz von Nuklearraketen oder der geheimen Nuklearbomben zu vermeiden, da Ihre Gegner sonst schnell mit einem Atomangriff zurückschlagen werden. Falls Sie sich für ein friedliches Ende entscheiden, müssen Sie trotzdem noch zahlreiche Militäreinheiten bereithalten – man weiß nie, wann ein Gegner auf



die Idee kommt, Ihre Gebiete zu stürmen. Die schnellste Möglichkeit, das Raumfahrtprogramm zu starten, ist, das Apollo-Space-Programm selbst zu unternehmen, was Ihnen dann die Möglichkeit gibt, ein Raumschiff zu bauen. Falls Sie es einem Konkurrenten überlassen, müssen Sie warten, bis er es abgeschlossen hat, bevor Sie Ihr eigenes Raumschiff starten können. Im Idealfall sollten Sie das Apollo-Programm in den 30er Jahren abgeschlossen haben, um genug Zeit zum Bau Ihres Raumschiffs zu haben. Denken Sie daran, daß Sie noch Zeit für den Flug des Schiffs je nach seiner endgültigen Masse einplanen müssen.

WICHTIGE FORTSCHRITTE

Wie auch immer Sie das Spiel letztendlich gewinnen wollen, es gibt hier zwei wichtige Pfade, die Sie erforschen sollten. Bei der ersten Route müssen Sie den fortgeschrittenen Flug und die Raketentechnik entwickeln, was Ihnen den Bau von Marschflugkörpern, Nuklearraketen und SAM-Raketenbatterien ermöglicht. Sie werden dann den Raumflug erforschen können, was Ihnen das Unternehmen des Apollo-Programms ermöglicht. Bei der zweiten

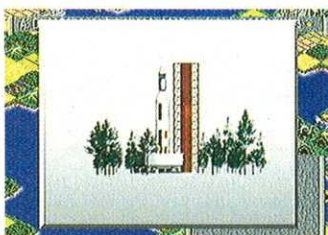
Route müssen Sie Ihre Wissenschaftler auf Miniaturisierung und Computer ansetzen, die beide Grundvoraussetzungen für den Raumflug sind. Falls Sie auf einen friedlichen Sieg aus sind, können Sie hier aufhören und sich auf andere Bereiche konzentrieren. Falls Sie auf einen riesigen Krieg zum Abschluß aus sind, sollten Sie hier weitermachen und die Robotik erforschen. Sie werden dann mit den Haubitzen gegnerische Festungen angreifen können,

falls Sie Luftverteidigungsanlagen gebaut haben. Es gibt zwei weitere Bereiche, denen Sie sich widmen müssen, falls Sie auf den Raumflug aus sind. Ihre Wissenschaftler werden sich mit Plastik und Supraleitern beschäftigen müssen, woraufhin Sie endlich die Arbeit an Ihrem Raumschiff aufnehmen können. Es gibt zwei weitere Bereiche, die es sich zu untersuchen lohnt: Spionage und Laser. Spionage erlaubt Ihnen den Bau von Spion-Einheiten, die Technologi-

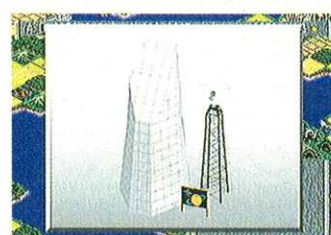


en stehlen und Revolutionen anzetteln können, während der Laser Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihre Städte vor nuklearen Angriffen zu schützen.

ENTSCHEIDENDE WUNDER



Das wichtigste Wunder in dieser Ära ist das Apollo-Programm, da es Ihnen erlaubt, mit dem Bau des Raumschiffs anzufangen. Auch



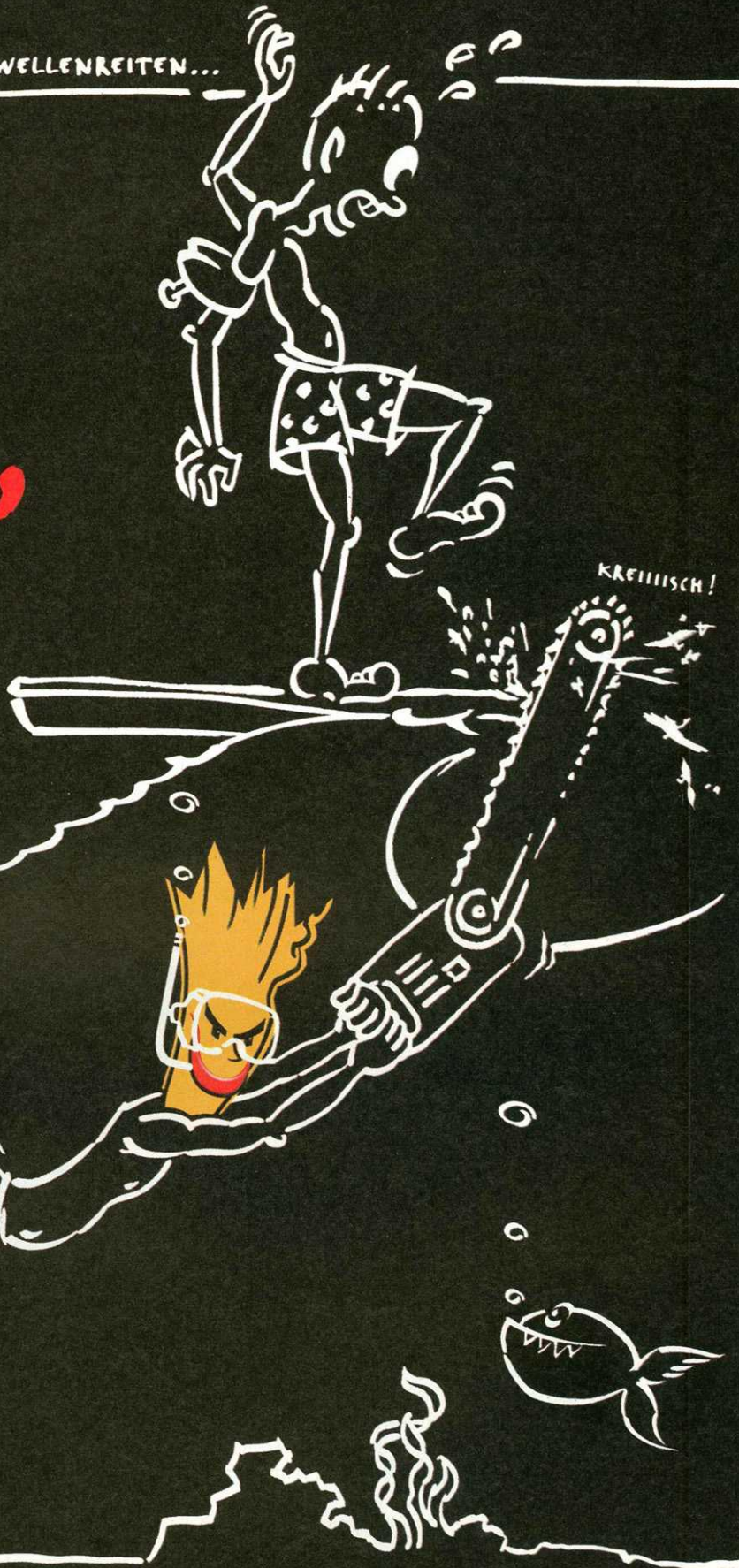
wenn Sie damit auch noch anfangen können, nachdem einer Ihrer Konkurrenten das Programm abgeschlossen hat, ist es ratsam, selbst

die Initiative zu ergreifen. Falls Sie das Projekt selbst abschließen, können Sie es in Ihrer eigenen Geschwindigkeit beenden, indem Sie es zum Abschluß einfach kaufen. Als zusätzlichen Bonus erhalten Sie die Übersicht über die komplette Weltkarte, wobei eventuelle gegnerische Hochburgen oder Dörfer mit Extra-Boni freigelegt werden. Das zweite wichtige Wunder ist das SETI-Programm, das ein For-

schungslabor in jede Ihrer Städte platziert und Ihren Wissenschaftlern nochmals einen gewaltigen Schub gibt. Der Hoover-Damm ist das letzte große Wunder, das Sie bauen sollten, und sollte beim Eintritt in die Moderne begonnen werden. Nach seiner Fertigstellung wird jede Ihrer Städte mit einem Wasserkraftwerk ausgerüstet sein, was die Umweltverschmutzung deutlich senkt und Ihre Produktivität erhöht.

NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!

! Jetzt noch fetter!

! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!

POPULOUS: THE BEGINNING

Es ist nicht einfach ein Gott zu werden, aber in Populous: The Beginning ist es genau das, was Sie machen müssen. In diesem Monat begleiten wir Sie auf Ihrer Reise über die ersten elf Planeten. Wichtige Tips und Tricks sollten Ihnen helfen, die höchste Existenz zu erreichen.

IHR STAMM

Der einzige Weg, gegnerische Stämmen zu vernichten und ein Gott zu werden, ist es, eine schlagkräftige Armee aufzustellen. Ihr Stamm besteht aus Ihrer Armee, den Arbeitern, aus den Männern, die für Ihre Bevölkerung zuständig sind, und der Quelle Ihrer magischen Kräfte. Ohne diese kann die Schamanin nicht weitermachen und ist besiegt. Es ist notwendig, daß Sie die Stärken und Schwächen jedes einzelnen Stammesmitgliedes lernen und so gut wie möglich nutzen.

DIE UNTERGEBENEN

Die Untergebenen sind Ihre anfänglichen Stammesmitglieder. Sie können diese in jeder beliebigen Fertigkeit ausbilden, solange Sie die Pläne für die speziellen Trainingsstätten besitzen. Obwohl sie in Schlachten praktisch nutzlos sind, sind die Untergebenen der wichtigste Teil des Stammes, weil sie die einzigen sind, die bauen können. Es ist daher sehr verlockend, alle Untergebenen zu Kriegern oder Priestern auszubilden, aber wenn Ihre Siedlung angegriffen wird, befinden Sie sich in einer Zwickmühle, weil Reparaturen unmöglich werden. Untergebene können schneller gezüchtet werden und stellen mehr „Mana“ für Ihre Schamanin her als andere Stammesmitglieder. Sie sind deshalb besonders verantwortlich für sie, denn sie bilden die Grundlage Ihrer Siedlung. Sie sollten sie daher schützen, beschäftigen und dafür sorgen, daß sie sich vermehren.



KRIEGER



Schnell werden Sie die Pläne für das Trainingsgelände der Soldaten erhalten, wodurch Sie die Untergebenen aufwerten können. Diese werden dann zu starken Erstkämpfern. In den ersten Levels sind Kämpfer eminent wichtig für die Bekämpfung aller gegnerischen Stämme, da gewöhnliche Untertanen keine zwei Minuten durchhalten, wenn sie angegriffen werden. Krieger werden Bestandteil Ihrer Armee und sollten auch eingesetzt werden, nicht nur, um gegnerische Siedlungen zu zerstören, sondern auch, um

die eigene zu verteidigen. Stellen Sie Kämpfer am Stadtrand auf. Besonders an verwundbaren Punkten der Stadt in der Nähe des Gegners. Da ein einziger Krieger kaum eine Chance gegen eine ganze Armee von gegnerischen Militäreinheiten hat, sollten Sie diese Soldaten in einem Pulk von mindestens drei Mann aussenden. Dies ist nicht nur sicherer für die Kämpfer, sondern auch für Ihre Siedlung, weil Sie schnell eine Gruppe auswählen können, die rasch gegnerische Unruhen im Keim ersticken kann.

PRIESTER

Irgendwann kommt die Zeit, da die Muskeln der Soldaten nutzlos werden gegen die meisten gegnerischen Verteidigungen. Priester sind extrem starke Mitglieder des Stammes und Sie werden oft bemerken, daß Sie mehr Erfolg damit haben, den Gegner mit einer Gruppe Priester anzugreifen, als mit Krieger. Priester haben die Fähigkeit, gegnerische Kämpfer zu Ihrem Stamm bekehren zu können, was sich nicht nur in der Verteidigung,

sondern auch beim Aufbau des eigenen Stammes als sehr nützlich erweist. Prediger sollten da-

her überall dort platziert werden, wo der Gegner in Ihre Siedlung eindringen kann (inklusive Hügeln und Küstenstreifen). Außerdem sind sie perfekt dafür geeignet, in Wachtürme gesteckt zu werden, weil ihre Gesänge auch in großer Entfernung zu hören sind und so Ihre Verteidigung stärken. Natürlich funktioniert das auch auf der anderen Seite, und so kann es Ihnen passieren, daß ganze Horden an Krieger, die sie losgeschickt hatten, von einem einzigen gegnerischen Priester bekehrt werden. Bevor Sie irgendwo angreifen, sollten Sie auf der Landkarte Ausschau nach gegnerischen Priestern halten, die sich meist hinter Hügeln und in Gebäuden versteckt halten. Nur Priester oder der „Schwarm“-Spruch der Schamanin werden mit anderen Priestern



fertig. Also wenn Sie auf eigene, hypnotisierte Truppeneinheiten treffen, schicken Sie eine ganze Armee an Priestern los, um ihnen zu helfen. Auch sollten Sie darauf achten, daß Sie einen Priester nie bewegen sollten, wenn er einmal angefangen hat zu singen. Wenn Sie es dennoch tun, verliert der Gesang seine Wirkung und ihr Priester fällt den Feinden zum Opfer.

FEUER-KRIEGER

Diese sind sehr starke Stammesmitglieder und sie treten schnell an die Stelle normaler Kämpfer. Feuer-Krieger können Feuerbälle auf Gegner und deren Gebäude werfen, und damit erheblichen Schaden verursachen. Obwohl Sie sehr stark sind, sind Sie dennoch durch die Gesänge gegnerischer Priester verwundbar. Darum stellen Sie sicher, daß der Weg frei ist, bevor Sie einen Trupp Feuer-Krieger in die gegnerische Siedlung schicken. Außerdem

ist der Feuer-Krieger das beste Verteidigungsmittel, das es gibt, besonders wenn Sie ihn auf Wachtürmen oder Hügeln platzieren, da ihre Reichweite mit der Höhe drastisch zunimmt. Gegnerische Feuer-Krieger geben auch exzellente Gegner ab und machen den Sturm auf eine Siedlung zu einer heiklen Angelegenheit, aufgrund der verstärkten Verteidigung. Um sie zu beseitigen, bedarf es also ein bißchen mehr Planung.



SPIONE

Spione treten erst ab der Hälfte des Spiels auf, dann aber müssen Sie noch mehr auf Ihre Siedlung aufpassen. Grundsätzlich sind Spione Saboteure, und sobald Sie die Möglichkeit haben, Sie ausbilden zu können, können Sie diese Undercover-Agenten in die gegnerische Siedlung einschleusen, um Ihrem Gegner ein paar Probleme zu bereiten. Spione mischen sich unter die Gegner und bringen durch Brandstiftung Unheil über deren Siedlung, was unausweichlich auch den Fortschritt hemmt. Natürlich hat Ihr Gegner die gleichen Möglichkeiten zur Verfügung, so daß auch Sie ständig in Ihrer Siedlung nach Gebäuden Ausschau halten müssen, die plötzlich ohne ersichtlichen Grund in Flammen aufgehen.

Sie können dem Treiben der Spione ein Ende bereiten, indem Sie deren wahre Identität aufdecken: durch einfaches Markieren, genauso wie bei den eigenen Recken. Der Trick besteht darin, daß gegnerische Spione den Ihren ex-



akt gleichen. Deshalb sollten Sie in Ihrer Siedlung, ständig nach verdächtigem Verhalten Ausschau halten, wie z. B. grundloses Umhergerenne, vor allem in der Nähe von Gebäuden. Wenn Ihnen das zu schwierig erscheint, klicken Sie in Stichproben Ihre eigenen Recken an, bis Sie einen Spion überführt haben. Der Gegner wird dieses System auch praktizieren und so Ihre Spione schnell entlarven. Überprüfen Sie regelmäßig die Spion-Tabelle um den Zustand Ihrer Spione ablesen zu können. Ein Spion stirbt öfter, als daß er überlebt. Unsichtbarkeit oder das Entsenden von Spionen in Gruppen hilft ein wenig, aber stellen Sie nie gleich ganze Horden auf, sondern schicken Sie sie in Intervallen.

GEBÄUDE UND HÜTTEN

Ohne Gebäude gibt es keine Siedlung, darum sind sie so enorm wichtig. Dabei ist ihre Platzierung genauso wichtig, wie was sie produzieren, deshalb ist es essenziell, daß Sie über beides Bescheid wissen. Sie können Ihrem



Stamm sowohl neue Kräfte und Fertigkeiten verleihen, als auch seine Größe steigern und das Mana des Schamanin aufladen. Hütten sind extrem wichtig für Ihre Siedlung, da nur durch sie die Größe Ihres Stammes effektiv gesteigert werden kann. Sie sind am leichtesten zu errichten und erst ab der vierten Hütte sollten Sie damit beginnen, Ihren Stamm aufzubauen. Die Hütten nutzt Ihr Stamm zum Ausruhen und zur Bildung neuen Manas. Sie erlauben es Ihren Stammesmitgliedern auch, sich zu vermehren: Je mehr Hütten Sie haben, um so schneller wächst die Bevölkerung. In den ersten Levels Brauchen Sie noch nicht großartig vorsichtig beim Bau der Hütten sein, da Sie sich noch nicht den Kopf über die Anlage anderer Gebäude zer-



brechen müssen. Erst später müssen sie darauf achten, daß sie genügend Platz für all die verschiedenen Gebäude haben. Ansonsten könnte es Ihnen passieren, daß Sie so viele Hütten gebaut haben, daß nirgendwo mehr Platz für ein Trainingsgelände vorhanden ist. Merken Sie sich immer: Hütten sind schwach, verteidigen Sie diese deshalb gut.

VERTEIDIGUNGSGEBÄUDE

Wachtposten

Dies ist ein kleines Feuer, das Sie verwenden können, um die Routen der Patrouillen festzulegen. Obwohl Sie normalerweise für Wachen gedacht sind, damit diese das Gebiet um Ihre Siedlung sichern können, werden Sie herausfinden, daß Sie dadurch öfter angegriffen wer-



den. Lassen Sie es also lieber und stellen besser Krieger und Priester dorthin. Wenn Sie diese einem Wachtposten zuordnen, ignorieren die diese einfach.

Wachtürme

Wachtürme sind Ihre Hauptverteidigung. Diese sollten Sie bei einer neuen Siedlung zuerst bauen. Vergessen Sie nicht, einen Mann hinzustellen, denn sonst sind sie nutzlos. Wenn Sie neue Stufen kennenlernen, verändert sich ihre Bedeutung. Anfangs können Sie nur Krieger hineinsetzen, die Sie bei Angriffen alarmieren. Sobald Sie alarmiert werden, schauen Sie auf die Karte und ziehen mit Ihren Kriegern los, um den Gegner zu schlagen. Mit Einheiten von Priestern und Feuer-Kriegern wird Ihr Stamm besser geschützt. Priester

werden von Wachtürmen aus Eindringlinge durch ihren Gesang bekehren. Feuer-Krieger können Gegner mit einem Feuerball zerstören. Sie brauchen aber immer Bodenunterstützung, weil eine große feindliche Angriffstruppe ihre Verteidigung überrennen und die Türme zerstören kann.



TRAININGSGEBÄUDE

Gebäude der Krieger

Untertanen sind Ihre anfänglichen Einheiten, aber starke feindliche Attacken werden sie nicht überleben. Dieses Gelände macht aus ih-



nen Krieger. In den ersten Missionen ist es eines der wichtigsten Gebäude, deshalb müssen Sie beim Bau einer neuen Siedlung sicherstellen, daß genügend Platz vorhanden ist. Ein weiterer Grund für den sofortigen Baubeginn ist, daß gegnerische Angriffe zuerst auf dieses Gebäude abzielen. Wenn Sie es zuerst bauen, können Sie später Hütten um dieses Gebäude herum errichten. Wenn Sie dann Krieger in den Hütten plazieren, wird der Gegner das Gebäude schwer angreifen können.

Gebäude der Priester

Dieses Gebäude stellt den wichtigsten Komplex dar. Der Priester ist einer der stärksten Fi-



guren des Stammes im Spiel, also sollten Sie immer Platz für sein Gebäude bereitstellen. Wie die Krieger-Gebäude sollten Sie auch dieses Gebäude sehr gut verteidigen. Je schwe-

rer es für den Feind zu erreichen ist, um so mehr Zeit haben Sie, mehr Priester auszubilden und den Gegner zu stoppen.

Gebäude der Feuer-Krieger

Ein weiteres wichtiges Gebäude, das den selben Stellenwert wie das der Priester hat. Dieses Gebäude hat bei Platzmangel ebenfalls Vorzug vor den Krieger-Gebäuden. Es dauert lange für Ihre Untertanen, dies zu bauen, und der Feind hat es in dieser Zeit ebenfalls schon errichtet. Deshalb werden Sie selbst oft angegriffen, während Ihre Untertanen bauen. Feindliche Feuer-Krieger können riesigen Schaden an Gebäuden anrichten, die gerade



mitten im Bau sind, außerdem können auch die Untertanen vernichtet werden. Achten Sie auf die Bewegungen des Gegners und stellen Sie eine große Verteidigungslinie auf. Es ist ein weiterer wichtiger Angriffspunkt Ihrer Gegner und wenn das Gebäude getroffen wird, reparieren Sie es schnell.

Hütten der Schiffsbauer

Schiffe erlangen im Laufe des Spiels immer mehr Bedeutung und Sie schnell zu bauen, ist unbedingt erforderlich. Boote erkunden Gebiete nach feindlichen Aktivitäten und Artefakten, die Sie dringend benötigen. Die Schiffsbauhütte ist eine schlechte Hütte insoweit, daß sie nur am Rand Ihrer Siedlung gebaut werden kann. Ist Sie erst einmal gebaut, setzen Sie zwei Untertanen hinein und lassen Boote bauen, dies braucht nicht viel Zeit. Sie werden niemals mehr als fünf Boote zur glei-

chen Zeit brauchen. Deshalb achten Sie auf die Konstrukteure, die Sie sonst mit Schiffen überhäufen. Boote benötigen natürlich auch Holz. Bauen Sie also zu viele Schiffe, haben Sie kein Holz mehr für den Siedlungsbau. Die Schiffs-



bauhütte ist aufgrund Ihrer Nähe zum Wasser sehr schwierig zu verteidigen. Seefahrende Feinde setzen alles daran, Fortschritte Ihres Stammes aufzuhalten, und wenn der Bootsbau Ihr einziges Ziel ist, steht Ihre Hütte quasi unter Dauerbeschuß.

Gebäude der Spione

Erst in späteren Missionen werden Sie diese zur Verfügung haben. Wenn Sie aber verfügbar sind, werden diese bei den Angriffen Ihres Gegners aus Angst vor Spionen zum Hauptziel. Das Gelände der Spione sollte daher ziemlich ins Zentrum Ihres Dorfes gebaut und von den anderen Gebäuden umgeben werden. Zwar ist es ein kleines Gebäude, aber Ihre Untergebenen brauchen trotzdem eine lange Bauzeit, deshalb beauftragen Sie mindestens vier von diesen mit dieser Aufgabe.



DIE ZAUBER IHRER SCHAMANIN

Um ihr Leben zu erhalten müssen Sie lernen, wie man die magischen Zaubersprüche der Schamanin einsetzt. Welche Zauber Sie anwenden können, kommt darauf an, auf welchem Planeten Sie sich befinden und ob Sie genug „Mana“ haben, um ihn auszusprechen. Oft werden Sie nach Zaubern suchen müssen, um neue Gebiete, Artefakte oder einfach gegnerische Stämme erreichen zu können.

Wind

Wind erfordert von der Schamanin nicht, das „Mana“ aufzuladen. Dadurch wird Sie immer dazu in der Lage sein, den Spruch auszusprechen um ein bißchen Wirbel zu veranstalten. Es ist ein Feuerschuß, welcher Gegner verwirrt und zerstreut und damit Ihrer Armee erlaubt, den Gegner schnell auszuschalten. Sie müssen vorsichtig sein, wenn Sie den Spruch verwenden, da in einem heißen Gefecht auch ihre Leute erwischt werden könnten. Besonders in der Nähe des Wassers ist der Zauber effektiv, weil er jeden, den er trifft, nach hinten schleudert. Auch ist er effektiv, wenn Sie gegnerische Priester an der Bekehrung hindern wollen.

Blitz

Blitz ist ein nützlicher Spruch in den ersten Levels, wenn Sie gegen kleinere Armeen kämpfen. Grundsätzlich sollte er zur Zerstörung wichtiger Bauwerke oder großer feindlicher Armeen genutzt werden. Er ist auch gut, um die gegnerische Schamanin während langer Gefechte



te schnell auszuschalten. Dies wird sie daran hindern, Ihre eigenen Truppen zu zerstören.

Landbrücken

Dieser Spruch ist wichtig bei einigen Missionen, weil Sie manchmal Artefakte erreichen müssen, die sich auf Inseln befinden. Später im Spiel, wenn Schiffe verfügbar sind, sollte dieser Spruch genutzt werden, um das Land zu ebnen, dies wird Ihnen gestatten, mehr Hütten und Trainingsgebäude zu bauen. Landbrücken können auch eine Rampe erschaffen, mit der Sie die Möglichkeit haben, auf die Spitze von Bergen oder Hügeln zu kommen, die vorher unzugänglich waren.

Sumpf

Dieser Zauber ist sehr gefährlich und nur mit äußerster Vorsicht zu genießen. Grundsätzlich wird ein Sumpf, der die Form eines Rechtecks hat, in der gleichen Größe wie der Landbrückenzauber hervorgerufen. Dieser ist perfekt, um das Vordringen des Gegners zu verhindern, aber der Zauber kann auch in einem Desaster



für Ihre eigenen Truppen enden, wenn Ihr Stamm von der gegnerischen Schamanin mit dem Insekten-Spruch belegt wird, da dann plötzlich alle Ihre Leute zerstreut sind. In der Regel sollten Sie den Spruch nur für Verteidigungszwecke nutzen. Ein gemeiner Trick ist es allerdings, den Spruch ins Zentrum der gegnerischen Reinkarnation-Arena der Schamanin zu setzen. Wenn sie tot ist, wird sie während Ihrer Reinkarnation eine tödliche Überraschung erleben. Wenn Sie einen Sumpf wieder loswerden wollen, opfern Sie immer wieder einen Untergebenen, bis der Sumpf verschwindet (gewöhnlich nach vier Untergebenen).

Erdbeben

Das Erdbeben ist ein verheerender Spruch, welcher eine riesige Zerstörung auslöst, wo immer er ausgesprochen wird. Gebäude werden „zermalmt“, und das Beben wird Gebäude und Leute ohne Unterscheidung vernichten. Er ist also ebenfalls mit Vorsicht und weit weg von Ihrer Siedlung zu benutzen. Am besten schicken Sie erst die Schamanin los, um dann in der Mitte der gegnerischen Siedlung den Spruch auszusprechen. Wenn das Zerstörung aufhört, senden Sie alle Ihre Truppen, um den Untergang der gegnerischen Siedlung zu besiegeln.

Tornado

Auch das ist ein sehr starker Zauber, welcher benutzt werden kann, wenn Sie an einer gegnerischen Siedlung angelangt sind. Falls Sie ihn im Zentrum des feindlichen Dorfes setzen, wird er alles auf seinem Weg liegende zerstören und die, die ihn begegnen, aufsaugen. Wenn die gegnerische Verteidigung stark ist, ist dies ein effektives Mittel, um den Weg zu säubern, weil es Gebäude und Stammesmitglieder schnell beseitigt. Aber achten Sie darauf, Ihre eigenen Männer fernzuhalten, ansonsten werden auch diese getötet.

Bekehrung

Dieser Spruch erlangt erst in späten Missionen große Bedeutung, wenn Sie Ihren Stamm schnell vergrößern müssen. Grundsätzlich wird er alle Wilden zu Untertanen bekehren. Es lohnt sich in den Levels, in denen Sie anfangs nur eine Hand voll Untertanen haben, in den Gebieten nach Wilden Ausschau zu halten. Jedoch besteht ein Problem mit bekehrten Untergebenen, lassen Sie diese nämlich zu lang allein, werden Sie ihre Hände in die Luft strecken und sterben. Sie müssen diese also beschäftigen, z.B. beim Bau eines Gebäudes, bei dem sich dann Ihre anderen Untergebenen ausruhen können.

Lawine

Dieser Zauberspruch hat enorme Auswirkungen und kann eine gegnerische Siedlung vollständig begraben. Allgemein rutscht die Erde, wenn Sie den Zauber auf diese aussprechen. Ebenes Flachland wird im Wasser verschwinden. Wird er auf einen Hügel oder auf eine ho-



he Ebene ausgesprochen, wird die Erde rutschen und Gebäude zerstören und niederreißen. Stellen Sie sicher, daß keines Ihrer Gebäude oder Ihrer Männer im Weg sind. Der Spruch ist ideal, um sich die stärksten gegnerischen Einheiten vom Hals zu schaffen, ehe Sie eine Großattacke starten.

Hypnose

Dieser Zauber wird benutzt, um Gegner kurz zu hypnotisieren und Sie zu kontrollieren. In Situationen, in denen Sie ihn benutzen müssen, sind Sie normalerweise in der Lage, an einem Totenpfahl zu beten und so zu erreichen, daß der Effekt nicht auch bei Ihnen oder Ihren Leuten eintritt, aber trotzdem das Land zu verändern. Erstellen Sie zum Beispiel eine Landbrücke zwischen zwei feindlichen Inseln, und beobachten Sie aus sicherer Entfernung, wie beide Stämme sich bekämpfen.

Unsichtbarkeit

Unsichtbarkeit verwenden Sie bei Stammesmitgliedern, um diese gegenüber Feinden unsichtbar werden zu lassen. Unglücklicherweise hält sie nicht lang an, so daß Sie beim Gebrauch vorsichtig sein müssen. Durch ihn können Sie kleine Gruppen von Krieger aussenden, im Auftrag das gegnerische Dorf zu erstürmen und alle wichtigen Gebäude des Feindes einzunehmen. Priester werden wieder sichtbar, sobald sie anfangen, einen Gegner zu bekehren, deshalb müssen Sie diese gut im Auge behalten.

Schild

Ein sehr nützlicher Spruch gegen starke gegnerische Verteidigungen. Schilde werden Ihre Leute vor Schaden bewahren, wodurch Sie Gruppen von unbesiegbaren Krieger zur gegnerischen Stellung schicken können. Priester sind besonders effizient, wenn Sie geschützt werden, da sie feindliche Wächter in Trance versetzen, während die restlichen geschützten Männer die Wachtürme eliminieren. Mit den ausgeschalteten Wachtürmen können Sie ungehindert mit den restlichen Truppen in die Siedlung einmarschieren.



1. PLANET – DIE REISE BEGINNT

Auftrag

Finden Sie einen Weg, in das Dakini-Gewölbe des Wissens einzutreten, und nutzen Sie seine Kraft zur Zerstörung der Armee der Dakini.

Plan

Sie brauchen erst einmal Baugebiet für zwei weitere Hütten. Haben Sie diese gebaut, dann schicken Sie einen Ihrer Untertanen zur Verehrung des Steinkopfes, der Ihrer Siedlung am



nächsten liegt. Dadurch erhalten Sie den Landbrückenzauber. Lassen Sie Ihren Stamm wachsen, bis Sie ungefähr 15 Untergebene haben. Währenddessen sollten Sie weiter den Steinkopf anbeten, bis der Zauber aufgefüllt ist. Wenn Ihr Stamm bereit ist, wählen Sie Ihre Schamanin sowie alle Untertanen und sprechen den Brückenzauber über dem Gewässer aus, das zur kleinen Insel führt. Dort ist das Dakini-Gewölbe des Wissens und ein zweiter Steinkopf. Zudem befindet sich dort ein einsamer Stammesmann der Dakini, der aber leicht mit Ihrem gesamten Stamm auszuschalten ist. Senden Sie Ihre Schamanin zum Gewölbe des Wissens und einen Ihrer Untertanen zur Anbetung des Steinkopfes. Der Steinkopf wird Ihnen den Blitzzauber lehren, während das Gewölbe des Wissens Ihnen die Pläne für ein Kriegergebäude geben wird.

Angriff

Lassen Sie fünf Untergebene diesen Trainings-



platz bauen, während sich der Rest ausruht. Wenn das Gelände fertig ist, bilden Sie wenigstens zwölf Untertanen aus. Ist dies geschehen, nehmen Sie Ihren ganzen Stamm und gehen zur Dakini Insel. Bevor Sie nun den Brückenspruch ausrufen, sollten Sie fähig sein, ein paar Dakini mit dem Blitzzauber zu töten. Sprechen Sie nun den Brückenzauber aus und stürmen die Siedlung der Dakini. Benutzen Sie den Blitzzauber, um die gegnerische Schamanin auszulöschen, bevor diese Ihren Stamm angreifen kann. In kurzer Zeit haben Sie den Level geschafft.

2. PLANET – EINBRUCH DER DUNKELHEIT

Auftrag

Gelangen Sie zum Steinkopf auf der abgeschiedenen Insel nahe Ihrer Siedlung. Nutzen Sie dann seine Kraft, um den feindlichen Stamm der Mattak zu zerstören und deren Gewölbe des Wissens zu erobern.

Plan

Der Mattak-Stamm ist sehr stark, so daß Sie sich Zeit für den Aufbau Ihres Stammes nehmen sollten. Beginnen Sie mit der Umsetzung der Pläne für ein Krieger-Gelände und zwei weitere Hütten. Senden Sie einen Untertan zur Anbetung des Totenpfahles nahe Ihrer Siedlung aus, während der Rest weiterbaut. Wenn Sie die Kraft des Totenpfahles erlangt haben, werden Sie eine Brücke über das Gewässer hin zu dem Steinkopf erschaffen. Schicken Sie zwei Untertanen zur Anbetung hinüber. Der

Steinkopf wird Ihnen den Tornadozauber übermitteln, welchen Sie für einen Sieg über die Mattak brauchen. Beten Sie den Stein weiter an, bis der Zauber aufgeladen ist und beginnen Sie dann, Ihre Siedlung mit drei weiteren Häusern auszubauen.

Angriff

Lassen Sie Ihre Untergebenen in Gruppen zu Kriegern trainieren, bis Sie mindestens 25 von ihnen haben. Bevor Sie den ersten Schub der Kämpfer losschicken, sollten Sie genug Untertanen haben, um ungefähr 15 weitere von Ihnen als Krieger auszubilden. Während Sie diese ausbilden, gehen Sie mit Ihrer Schamanin und all Ihren existierenden Kämpfern zum Angriff auf den Wachturm der Mattak über. Greifen Sie mit den Kriegern die restlichen feindlichen Hütten an, während Ihre Schama-

nin den zweiten Wachturm, der sich hinter den Mattak-Gebäuden befindet, mit dem Tornadozauber ausschaltet. Die feindliche Schamanin versteckt sich irgendwo am Turm und wird den Insektenschwarm einsetzen, wenn Ihre Krieger zu nahe kommen. Einmal beseitigt, betet Ihre Schamanin das Gewölbe an, um den Schwarm-Zauber zu empfangen, während Ihre Krieger die übriggebliebenen Mattak zerstören. Schicken Sie Ihre restlichen Krieger nur im Notfall in den Kampf. Wenn



alle Mattak geschlagen wurden, ist die Mission beendet.

3. PLANET – DIE VERTRAUENSKRISE

Auftrag

Erobern Sie den das Gewölbe des Wissens des Chumara-Stammes. Nutzen die Kraft der Priester, um sie zu besiegen

Plan

Die einfache Gestaltung macht den Level scheinbar einfach. Unglücklicherweise haben die Chumara die Pläne für Priestergebäude. Versuche ihre Siedlung zu stürmen werden damit enden, daß gegnerische Priester Ihren Stamm bekehren werden. Bauen Sie zuerst eine Siedlung auf. Bauen Sie drei weitere Hüt-



ten und ein Trainingsgebäude für Krieger. Sie brauchen auf jeden Fall noch einen

Bauplatz in der Größe eines Kriegergebäudes. Schicken Sie Ihre Schamanin mit einem Untertan dann zum Anbeten des Totenpfahles nahe Ihres Dorfes. Fürchten Sie sich nicht vor den Wilden, da diese Ihnen nicht schaden. Der Totenpfahl wird den Hügel hinter ihm zum Einsturz bringen. Dadurch können Sie mit Ihrer Schamanin zu dem Gewölbe des Wissens gehen. Ihre Schamanin wird das Gewölbe anbeten, ohne daß die Chumara dies bemerken. Wenn Ihre Schamanin in das Gewölbe eintritt, erhalten Sie die Pläne für das Priestergebäude.

Angriff

Laufen Sie zurück zur Ihrer Siedlung und bauen Sie ein Priestergebäude. Bilden Sie mindestens zehn Krieger und 15 Priester aus. Wenn Sie Ihre Armee zusammen haben, bringen Sie diese zur Siedlung der Chumara. Sobald Ihre Kämpfer und Priester das Dorf be-

treten haben, werden die Chumara völlig überrascht. Dabei werden Sie entweder von Ihrer Armee getötet oder von Priestern bekehrt. Wenden Sie Ihren Windzauber bei der Jagd auf die feindliche Schamanin an, bevor diese die Gelegenheit hat, mit dem Schwarmspruch Ihre Priester zu stoppen. Nun werden Sie bemerken, daß Sie den Stamm der Chumara unter Kontrolle haben und der Sieg Ihnen gehört.



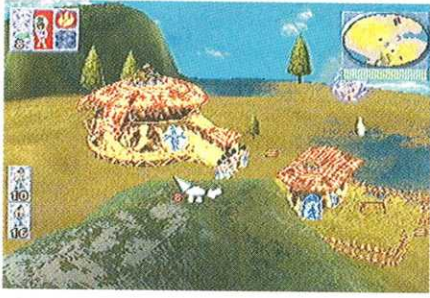
4. PLANET – GEMEINSAME KRÄFTE

Auftrag

Die Mattak sind dabei, Ihre Kräfte zu steigern, um Ihren Stamm vollständig auszurotten. Sie sollten den Blitzzauber erlernen und ihn dann zur Zerstörung der Siedlung der Mattak verwenden.

Plan

Der Aufbau der Landkarte macht es schwierig, die ganze Mattak-Siedlung in einem niederzureißen, weshalb Sie diese Mission in einzelne



Etappen aufteilen müssen. Als erstes müssen Sie Ihren Basisstamm um zwei Hütten erweitern. Während diese gebaut werden, begeben Sie sich mit der Schamanin zum Gewölbe des Wissens, wo Sie die Pläne zum Bau von Wachtürmen erhalten, bilden Sie außerdem zehn Krieger aus. Lassen Sie Ihren Stamm mindestens auf 25 Männer anwachsen, bevor Sie mit dem Bau eines Priestergebäudes beginnen. Bilden Sie mindestens 10 Priester aus und beten Sie mit der Schamanin den in der Nähe

befindlichen Steinkopf an, um den Bekehrungszauber zu erlangen. Mit den Plänen für die Wachtürme können Sie beginnen, Ihre Siedlung zu bewegen. Nehmen Sie eine Handvoll Untertanen und alle Priester und bauen Sie drei Wachtürme um den Hügel, der zur Siedlung der Mattak führt. Sie werden einen einzelnen feindlichen Priester entdecken, der dort steht, wo Sie bauen wollen. Nehmen Sie fünf Ihrer Priester, um ihn auszuschalten. Lassen Sie diese dort stehen, um den Eingang Ihrer neuen Siedlung zu bewachen. Wenn die Wachtürme fertig sind, können Sie in ihrer Nähe neue Hütten und Trainingsgebäude zur Erschaffung einer neuen Siedlung bauen.

Verteidigung

Während Sie Ihre neue Siedlung errichten, werden kleine Truppen von Mattak versuchen dort einzudringen. Dieses kann von Kriegern oder Priestern, die Sie um den Eingang zur Siedlung und auf die Berge stellen, unterbunden wer-



den. Achten Sie gut auf diese, da die Schamanin der Mattak

sich des öfteren kurz sehen läßt und Blitze auf Ihre Türme und Männer schleudert. Wenn Ihr Stamm groß ist, beginnen Sie weitere Priester und Krieger auszubilden. Sie brauchen ca. 20 von jedem, um den Stamm der Mattak auslöschen zu können. Während Ihre Truppen zu voller Kraft gelangen, werden die Mattak immer mehr Truppen losschicken. Wenn dies geschieht, ist es Zeit für Ihren Angriff.

Angriff

Geben Sie Ihrer Schamanin drei Priester als Leibwächter und senden Sie alle Krieger und Priester zum Gewölbe des Wissens. Lassen Sie Ihre Schamanin beten, während Ihre Armee die Angriffe der Mattak abwehrt. Schließlich werden Sie den Blitzzauber erhalten. Sie müssen jetzt nur noch mit Ihren Priestern und Kriegern zum Angriff übergehen, um die restliche Mattak-Siedlung zu vernichten. Wenn Ihre Krieger durch den Gesang feindlicher Priester bekehrt werden, schicken Sie entweder eine Handvoll Priestern hin oder schalten diese mit Hilfe des Schwarmzaubers aus. Sie können einige Blitze auf das Priestergebäude werfen, aber es sollte auch so nicht lange für Ihren Stamm dauern, ehe Sie alle Mattak beseitigt und die Mission erfüllt haben.

5. PLANET – TOD VON OBEN

Auftrag

Erreichen Sie die Todesengel-Statue, bevor die feindlichen Dakini dies tun. Sie haben 15 Minuten Zeit.

Plan

Der Todesengel ist nach andauernder Anbetung eine unaufhaltbare Kraft, welche alles auf



ihrem Weg befindliche wegräumt. Wenn Sie es schaffen, die Kraft freizusetzen und auf die Dakini zu lenken, besteht keine Chance mehr für diese, und Sie haben Ihr Ziel erreicht. Unglücklicherweise wollen die Dakini seine Kraft auch, weshalb Sie nur 15 Minuten Zeit haben, eine schlagkräftige Armee aufzubauen und den Feind zu besiegen. Zuerst schicken Sie vier Krieger zur Anbetung des Totempfahls, während Ihre Schamanin den Steinkopf anbetet. Dieser wird Ihnen den Bekehrungszauber

bringen. Ist dieser aufgeladen, schicken Sie die Schamanin zum Totempfahl, um die Anbetung zu beschleunigen (ideal sind sechs Anbeter). Schließlich werden Sie von einer Landbrücke zu der gegenüberliegenden Insel geführt, auf der sich eine Siedlung befindet. Unglücklicherweise sind dort keine Häuser und Ihre Krieger sind nicht in der Lage, welche zu bauen. Es scheint also, als könnte Ihr Stamm nicht wachsen, aber Sie müssen nur mit der Schamanin zurückgehen. Auf dem Wachturm (nahe der Reinkarnationsarena) sprechen Sie den Bekehrungszauber auf die Wilden aus, die sich auf der kleinen Insel nahe der Küste befinden. Sie werden nun in der Lage sein, den Totempfahl anzubeten, wodurch Sie ein Boot erhalten.

Angriff

Bringen Sie mit dem Boot soviel Bekehrte wie



möglich zu Insel, um Häuser zu bauen. Beten Sie nicht den Totempfahl nahe der Siedlung an, weil dieser die Dakini zu Ihnen bringen und Sie angreifen lassen wird. Wenn die letzten fünf Minuten angebrochen sind, lassen Sie die Arbeiter der Siedlung weiterbauen, und bilden Sie zwei Priester aus. Wenn Ihr Stamm zu einem großen Rückhalt heranwächst, setzen Sie Ihre



Schamanin, zwei Priester und zwei Krieger in das Schiff. Verwenden Sie den Cursor, um die Statue des Todesengels zu finden und segeln Sie so nah wie möglich dorthin. Wählen Sie den Blitzzauber aus. Die Schamanin und ihre vier Begleiter nutzen auf dem Hügel diesen Spruch, um die drei Wachmänner der Dakini auszuschalten. Sie sollten in der Lage sein, diese zu töten, ohne daß Verstärkung der Dakini alarmiert wird. Nun beten Sie die Todesengel-Statue an. Binnen Sekunden wird die Kraft erscheinen, und ein Herde Steinvögel wird das Dorf der Dakinis zerstören. Sie können sich einfach zurückziehen und genießen. Falls Sie Ärger mit den Dakini bekommen, lenken Sie diese mit Ihrer Armee, die Sie Richtung Totempfahl auf die Landbrücke ausgesandt haben, ab.

6. PLANET – BRÜCKENBAU

Auftrag

Diesmal haben Sie zwei feindliche Stämme, die Chumara und die Mattak. Zerstören Sie beide, um die Alleinherrschaft zu übernehmen.

Plan

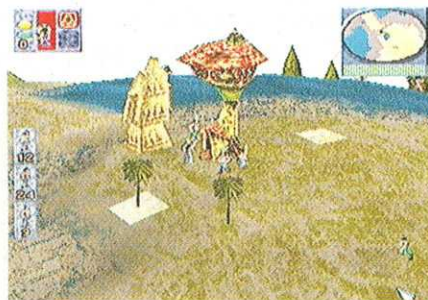
Sie müssen beim Aufbau Ihrer Verteidigung schnell handeln, um Ihr Dorf zu schützen. Zuerst bilden Sie sechs Priester aus und setzen zwei oder drei in jede Lücke zwischen den umliegenden Bergen. Dies sollte die meisten gegnerischen Angriffe abwehren, währenddessen bauen Sie Wachtürme an diesen Punkten. Senden Sie Ihre Schamanin während des Baus der Türme zum Gewölbe des Wissens, um den Bekehrungszauber zu erhalten. Diesen nutzen Sie bei den Wilden in den umliegenden Gebieten. Einmal bekehrt, benutzen Sie einige Untertanen, um die Verteidigung der Siedlung schneller voranzutreiben. Bauen Sie drei oder vier neue Hütten und bilden Sie Armeen aus Kriegern und Priestern, von welchen Sie je mindestens 15 Mann benötigen. Während Sie ausbilden, gehen Sie mit fünf Untergebenen



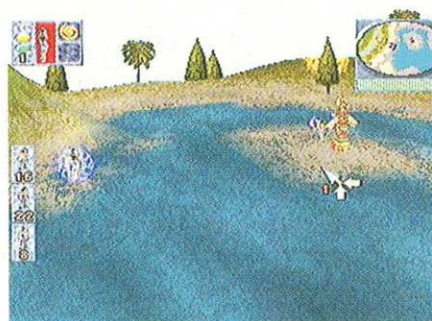
zum Steinkopf mitten in den Bergen, um diesen anzubeten. Sie werden diese Truppe mit einigen Priestern und Kriegern verteidigen müssen, weil Sie oft von der gegnerischen Schamanin angegriffen werden.

Angriff

Der Steinkopf wird letztendlich den Sumpfszauber herausrücken. Lassen Sie Ihren Stamm auf ungefähr 40 Mitglieder anwach-



sen, von denen 15 Priester und 15 Kämpfer sind. Wenn das erreicht ist, bewegen Sie Ihren gesamten Stamm zu dem feindlichen Wachturm, der den nächsten Steinkopf bewacht. Priester und Krieger sollten voranschreiten und wenn Sie die Wachtürme zerstört haben, bauen Sie zwei eigene Wachtürme an der gleichen Stelle. Beten Sie mit den restlichen Untertanen den Steinkopf und beginnen Sie mit dem Bau des Wachturms. Schließlich wird der Steinkopf Ihnen den Hypnosezauber geben, welcher Sie ermächtigt, Gegner zu hypnotisieren. Dies soll-



ten Sie mit den Feinden auf der entfernten Insel mit dem Totempfahl tun. Dadurch wird eine Landbrücke geschaffen, die zu den zwei feindlichen Stämmen führt. Sprechen Sie den Sumpfszauber aus, um von den anderen Stämmen getrennt zu werden. Diese werden sich nun bekämpfen. Aber Sie sollten auf die Weltkarte achten, denn wenn einige Gegner überlebt haben, müssen Sie drei Mann opfern, um den Sumpf zu entfernen. Mit den entsandten Truppen erledigen Sie die restlichen Gegner.



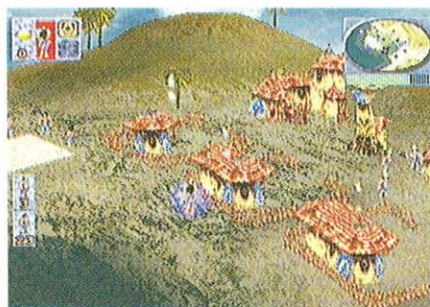
7. PLANET – UNSICHTBARE FEINDE

Auftrag

Die Chumara haben gelernt, wie der Zauber der Unsichtbarkeit funktioniert. Sie müssen nun diese besiegen und den Spruch selbst erlernen. Dies kann nur passieren, wenn Sie den Zugang zum Steinkopf erlangen, in dem die Kraft der Erosion enthalten ist.

Plan

Zuerst laden Sie den Brückenzauber auf. Während er aufgeladen wird, bekehren Sie alle Wilden im Umkreis und bauen zwei weitere Häuser. Danach schicken Sie mindestens sechs Untertanen in jede der zwei Trainingsgebäude und bilden so eine Armee von Priestern und Kriegern aus. Wenn der Landbrückenzauber nun vollständig aufgeladen ist,



verwenden Sie ihn, um auf die entfernte Insel mit dem ersten Steinkopf zu gelangen. Laden Sie nun einen weiteren Zauber wie z. B. den Schwarm-Zauber auf, da dieser später nützlich ist. Beten Sie mit fünf Untergebenen den Steinkopf an, der Ihnen schließlich den Erdrutschzauber bringt.

Verteidigung

Bewegen Sie Ihren Stamm näher an die Insel der Chamara heran und bauen Sie zwei Wachtürme gegenüber deren Wachtürmen. Bilden Sie so schnell wie möglich eine neue Siedlung und erhöhen Sie Ihre Mitgliederzahl auf 40. Bilden Sie Priester- und Kriegerarmeen mit je 20 Mann aus. Dies sollte schnell vonstatten gehen, da die Schamanin der Chumara schnell die beiden Inseln verbinden wird. Ist dies geschehen, platzieren Sie Priester in einer Reihe am Dorfeingang, um gegnerische Angriffe abzuwehren.

Angriff

Wenn Sie genug Krieger und Priester ausgebildet haben, nutzen Sie den ganzen Stamm zum Angriff auf die Wachtürme des Gegners. Führen Sie den Stamm dann um das Dorf, um jedes Gebäude zu zerstören, wobei das Priestergebäude Vorrang hat. Während der



Stamm der Chumara beschäftigt ist, gehen Sie mit Ihrer Schamanin das Gewölbe des Wissens anbeten. Werfen Sie ein Auge auf Ihren Stamm, weil sich oft eine Menge von Ihren Kriegern im Bann gegnerischer Zauberer befinden. Wenn Sie dies sehen, schicken Sie eine Handvoll eigener Priester hin oder benutzen den Schwarmzauber. Wenn Sie zu lange zögern, wird Ihr Stamm komplett bekehrt und gegen Sie eingesetzt, was leicht zur Niederlage führen kann. Haben Sie erst einmal den Zauberspruch der Unsichtbarkeit vom Gewölbe erlernt, vernichten Sie die restlichen Chumara und beenden so die Mission.

8. PLANET - KONTINENTALE SPALTUNG

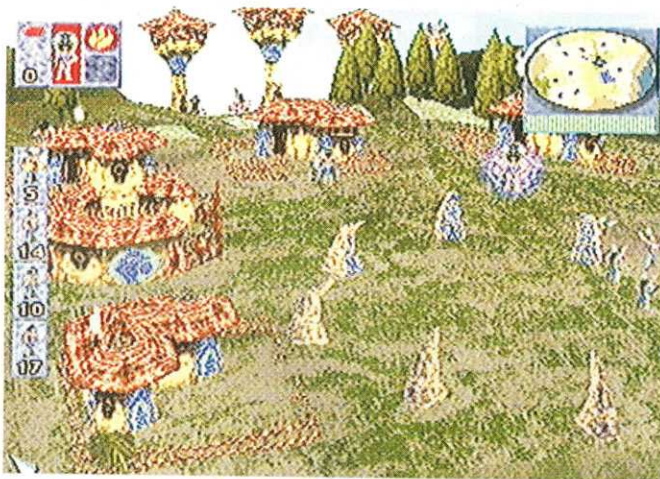


Auftrag

Beseitigen Sie zuerst die Feuer-Krieger aus der Verteidigung der Dakini, um die Pläne für das Trainingsgebäude für Ihren Stamm zu erlangen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie den Tornado- und den Schildzauber erlernen.

Plan

Der Anfang ist etwas schwierig, weil die Feuer-Krieger der Dakini sehr stark sind. Zusätz-



lich ist Ihre vordere Wachturmreihe auf einer Anhöhe, was einen plötzlichen Angriff sehr gefährlich werden lässt. Sie müssen eine sehr starke Armee von Priestern und Krieger ausbilden, bevor Sie die Siedlung der Dakini angreifen können. Bilden Sie erst zehn Prie-



ster aus, bauen Sie dann zwei Türme zur Verteidigung des Eingangs Ihrer Siedlung. Wenn die Priester ausgebildet sind, müssen Sie diese zu den Türmen schicken, um die Untertanen beim Bau zu schützen. Die Priester werden zugleich gegnerische Feuer-Krieger bekehren, die Ihnen am Anfang sehr hilfreich sein werden. Sobald Sie Feuer-Krieger auf Ihrer Seite haben, stecken Sie jeweils einen von ihnen in die Türme, auf die Hügel und zu

den Priestern. Dies gibt Ihnen einen exzellenten Schutz gegen feindliche Angriffe. Während die Priester und die Feuer-Krieger die Siedlung bewachen, konzentrieren Sie sich auf die Erschaffung einer großen Armee. Sie brauchen insgesamt mindestens 25 Priester und 20 Krieger. Dies dauert lange, bauen Sie deshalb mehr Häuser und erschaffen Sie weitere Untertanen. Bilden Sie weiter Priester und Krieger aus. Nutzen Sie die Zeit, die Zauber voll aufzuladen, weil alle nützlich sein werden. Wenn Ihr Dorf groß ist, gehen Sie mit fünf Untertanen nach Süden zu dem Steinkopf in den Hügeln. Die Gruppe sollte keine Schwierigkeiten bekommen, achten Sie aber trotzdem auf sie. Der zweite Steinkopf auf dem Hügel bringt Ihnen den Tornadozauber. Dieser wird den Angriff auf die Dakini ein wenig erleichtern, weshalb Sie ruhig einige Leute dorthin entsenden sollten. Der wichtigste Spruch ist aber der Schildzauber, den Sie durch Verehrung des Steins bis zum

Maximum auffüllen sollten.

Angriff

Einige Männer sollten zurückbleiben, um die Siedlung zu verteidigen. Sammeln Sie aber so viele Krieger und Priester wie möglich sowie eine Handvoll Untergebenen und wenden Sie bei Ihnen den Schildzauber an. Plazieren Sie schnell einige Wachturmpläne auf

den Verteidigungshügeln der Dakini nieder und schicken Sie Ihre geschützten Truppen vorwärts. Die Dakini haben eine Menge Priester dort platziert, behalten Sie daher Ihre Untertanen und Krieger im Auge. Demontieren Sie die feindlichen Wachtürme so schnell wie möglich, und lassen Sie dort eigene Türme von Ihren Untergebenen bauen. Ihre Priester sollten einige Feuer-Krieger der Dakini bekehren, welche in die Türme gesteckt werden sollten, wenn diese fertiggestellt sind. Wagen Sie es nicht, in das Dorf einzuziehen. Lassen Sie Ihre Schamanin das Gewölbe des Wissens am Fuße des Hügels anbeten. Benutzen Sie einige Priester als ihre Leibwächter. Letztendlich werden Sie die Pläne für das



Gebäude der Feuer-Krieger erhalten. Wahren Sie eine gute Verteidigung auf dem Hügel, aber schicken Sie überzählige Stammesmitglieder zur Siedlung zurück. Bauen Sie nun schnellstmöglich ein Feuer-Krieger-Gebäude. Vergrößern Sie die Verteidigung am Eingang der Siedlung mit einigen Priestern. Sobald das Gelände fertig ist, bilden Sie ca. 25 Feuer-Krieger aus. Wenn Sie genügend Leute ausgebildet haben, ist es Zeit für den



Großangriff. Aufgrund des gesicherten Hügels müssen Sie nur noch alle Truppen über die Bergspitze in die Siedlung der Dakini schicken. Senden Sie ein Drittel Ihrer Armee,



inklusive einem Gemisch aus Kämpfern, über den Pfad, der Sie zum Schildzauber geführt hat. Für den Rest des Stammes sollte das Gebäude der Feuer-Krieger das Hauptziel sein, um die Produktion zu stoppen. Um dies zu erleichtern, sprechen Sie über möglichst viele Priester und Feuer-Krieger den Unsichtbarkeitszauber aus. Haben Sie das Feuer-Krieger-Gebäude ausgeschaltet, dürfte es keine Probleme mehr bei der Zerstörung des restlichen Stammes geben. Achten Sie auf die gegnerischen Priester und töten Sie diese so schnell wie möglich. Nach der gesamten chaotischen Schlacht sollten Sie bemerken, daß Ihre Zangenbewegung die Dakini in die Knie zwingt und der Level somit geschafft ist.

9. PLANET – FEUER IM NEBEL

Auftrag

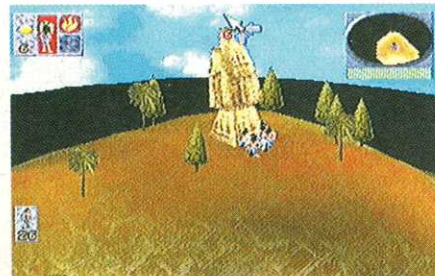
Gelangen Sie über das Wasser und finden Sie den Zauberspruch, den Sie zur Zerstörung des gegnerischen Stammes benötigen. Der Feind ist in der Lage, Boote zu bauen, achten Sie deshalb gut auf den Küstenstreifen. Die Landkarte ist voller Nebel, so daß Sie auf Ihre Bewegungen gut Acht geben müssen.

Plan

Dieser Planet wird von einem schwarzen Nebelmantel verschleiert und nur Erkundungen können das verhüllte Land aufdecken. Als erstes setzen Sie Wachtürme, die von mehreren Untertanen gebaut werden, an den gesamten Küstenstreifen, um Ihr Dorf vor gegnerischen Angriffen von der See aus zu schützen. Desweiteren bauen Sie ein Trainingsgebäude für Feuer-Krieger und bilden ungefähr zehn von diesen aus, um Sie in einer Linie an die Küste zu stellen. Diese halten dann Ausschau von den Wachtürmen. Das selbe machen Sie mit ca. zehn Priestern. Die feindliche Seemacht ist sehr stark, wenn Sie an einem Teil Ihrer Siedlung kämpfen, werden Sie von hinten von einem weiteren Boot in einem anderen Teil auch angegriffen. Um dies zu verhindern, sollten Sie auf-



merksam nach Geräuschen des Wassers hinhören. Wenn Sie etwas hören, scrollen Sie die Landkarte und lokalisieren Sie so schnell wie möglich das feindliche Boot. Wenn Sie dann einen Haufen Krieger und Priester aussenden, wird das Boot entweder verscheucht oder aber zerstört. In dem Gebiet befinden sich etliche Wilde, die Sie bekehren sollten, somit stellt das Bauen neuer Hütten und die Verteidigung kein Problem dar. Stellen Sie auch sicher, daß der Rest Ihrer Untergebenen pausiert. Von den einzelnen folgenden Kämpfen ist jeder sehr lang, daher benötigen Sie so viele Mitglieder wie möglich. Merken Sie, daß Ihre Siedlung gesichert ist, sollten drei Untergebene, ein Priester und ein Feuer-Krieger zusammen das Land erkunden. Gehen Sie langsam vor, da Sie nie wissen, was im Nebel lauert. Wenn Sie diese zu



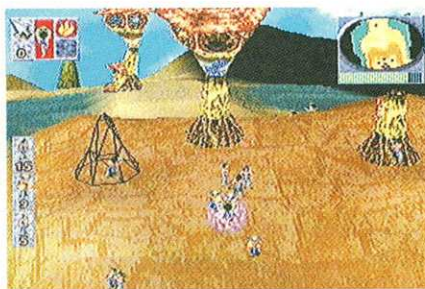
schnell vorantreiben, werden Sie sehen, daß Ihre Mitglieder vor die Füße des Gegners laufen und besiegt werden. Wenn Sie das Gebiet langsam erkunden, gibt Ihnen das außerdem die Gelegenheit, gleichzeitig auf Ihr Dorf und auf Ihren Spähtrupp zu achten. Beachten Sie Ihre Siedlung nicht, werden Sie zu einem Tümmelfeld zurückkehren, Ihre Gebäude sind dann entweder beschädigt oder zerstört, und Ihre Untergebenen sind entweder getötet oder bekehrt. Die Bedrohung einer Seeattacke ist enorm groß, und der Feind wird immer wieder herumsegeln, um Lücken in Ihrer Verteidigung festzustellen. Wenn Sie Ihren Suchtrupp durch den Nebel schicken, werden Sie einen Steinkopf nord-



westlich Ihrer Siedlung finden. Beten Sie diesen mit Ihrem Trupp an, um den Tornadozauber zu erhalten. Achten Sie unterdessen auf Ihr Dorf und bilden Sie mehr Priester sowie Feuer-Krieger aus. Diese verteidigen dann zusätzlich Ihre Siedlung. Nach einiger Zeit wird der Gegner seine Angriffe verstärken, so daß Sie jederzeit auf der Hut sein müssen. Wenn der Tornadozauber voll aufgeladen ist, bewegen Sie ihre Truppe weiter. Bald werden sie an einem zweiten Steinkopf ankommen, den sie anbeten müssen. Er gibt Ihnen den Erdbebenzauber. Hinter dem Steinkopf ist ein Hügel mit einem feindlichen Wachturm dahinter.

Verteidigung

Rufen Sie Ihren Stamm an diesem Punkt zu-



sammen und bauen Sie zwei eigene Wachtürme auf der Bergspitze. Unterdessen schaltet eine große Gruppe Priester und Feuer-Krieger den Feind aus und verteidigt Ihre neue Siedlung vor gegnerischen Angriffen, da Feinde ständig über den nächsten Berg gelaufen kommen, aber solange Sie dort eine Reihe Priester haben, sind Sie sicher. Benutzen Sie den Landbrückenzauber, um den Boden hinter dem Hügel zu ebnen, und beginnen Sie eine kleine Siedlung mit einem Gebäude für Priester und einem für Feuer-Krieger zu errichten. Sie werden heftigst unter Angriff geraten, bewegen Sie nun Ihre Priester



und Feuer-Krieger vorwärts, um den Feind auszuschalten. Bilden Sie etwa je 15 Feuer-Krieger und Priester aus und teilen dann den Rest Ihrer Kämpfer und einige Untergebene in zwei Gruppen, um Sie auszubilden.

Angriff

Die Schwierigkeit hierbei liegt darin, nicht genau zu wissen, wo die feindliche Siedlung ist. Wenn Sie aber Ihre Armee nach rechts bewegen, werden Sie den Großteil des Dorfes finden. Bewegen Sie ihre Truppe weiter vorwärts, um mehr von der Landkarte und den gegnerischen Stellungen aufzudecken. Versuchen Sie, Ihre Schamanin und einige Leibwächter zum Gewölbe der Schiffsbauer zu bewegen. Benutzen Sie den Erdbebenspruch, um große Siedlungsbereiche zu zerstören. Nun benötigen Sie noch den Brückenzauber, um das Gewölbe zu erreichen. Sie müssen nicht unbedingt zum Gewölbe, weil Sie die Pläne in den nächsten Levels auch sonst erhalten werden, aber für die Komplettierung



dieses Auftrages sollten Sie dies tun. Haben Sie die Pläne erhalten, betrachten Sie den Rest des Stammes, wie der den Gegner auslöscht. Achten Sie bei Ihrer kleinen Siedlung darauf, daß die Verteidigung steht, da dies Ihre einzige Quelle für Krieger ist. Wenn es hart auf hart kommt, schicken Sie eine Handvoll Untertanen zurück zu Ihrer ursprünglichen Anfangsbasis. Stellen Sie dort einen Wachturm auf, um die Mitgliederzahl langsam zu erhöhen. Je mehr Landabschnitte Sie aufdecken, je einfacher wird es für den Feind, diese einzunehmen. Sie sollten daher mehr Priester und Feuer-Krieger ausbilden und in die Gebiete senden, um den Gegner zu besiegen.



10. PLANET - AUS DER TIEFE DES MEERES

Auftrag

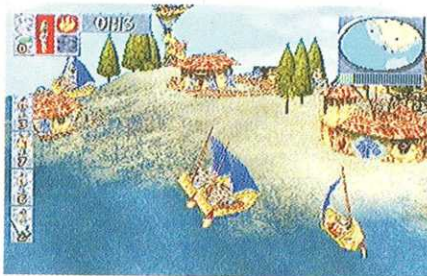
Ihr anfängliches Dorf ist im Begriff, im Meer zu versinken. Auslöser ist die gegnerische Schamanin. Erlangen Sie mehr Gewalt und zerstören Sie den gegnerischen Stamm.

Plan

Sie starten mit einer Handvoll Priestern und Krieger. Unglücklicherweise versinkt das Land, auf dem Ihr Dorf steht, bald in den Fluten. Wählen Sie zwei Priester, zwei Krieger und Ihre Schamanin aus, und steigen Sie in das Boot



auf der Rückseite Ihrer Siedlung. Segeln Sie zur kleinen Insel mit dem feindlichen Wachturm und dem Totempfehl. Schalten Sie schnell die vier Gegner aus und beten Sie danach den Totempfehl an, bis seine Kraft eine neue Siedlung aufsteigen lässt. Dort aber müssen aufwendige Reparaturen durchgeführt werden, wozu Sie



aber nur sieben Minuten und 30 Sekunden Zeit haben. Bilden Sie eine ausreichend starke Armee aus und vernichten Sie den Feind. Laden Sie Ihren Zauber der Unsichtbarkeit auf und setzen Sie dann zur neuen Siedlung über. Diese Insel wimmelt nur so von Wilden, die Sie bekehren sollten. Schicken Sie diese dann zur Reparatur des Gebäudes der Feuer-Krieger, der Priestergebäude und zur Hütte des Schiffsbauers. Grundsätzlich benötigen Sie zehn Feuer-Krieger, neun Priester, Ihre Schamanin und vier Boote, in die Sie die Leute setzen. Außerdem sollten Sie in jedem Boot eine Mixtur aus Priestern und Feuer-Kriegern platzieren. Wenn die Uhr die 2-Minuten-Grenze erreicht, nehmen Sie alle verfügbaren Truppen mit.

Angriff

Bevor Sie losfahren, wenden Sie den Unsichtbarkeitszauber bei Ihrem stärksten Boot

an und segeln hinüber zur feindlichen Insel. Dort ist nur ein Anlegeplatz, welcher stark bewacht ist. Schicken Sie die unsichtbaren Truppe vor, um die Wachtürme auszuschalten. Wenn Sie Ärger bekommen sollten, schicken Sie Ihre Schamanin vor, um den Schwarmzauber auszusprechen, der die Attacke des Feindes auf Ihre voranschreitenden Truppen abwehren wird. Ihre Schamanin und einige



Ihrer Mitglieder sollten den Totempfehl erreichen und diesen anbeten. Versuchen Sie, eines der Boote von den feindlichen Verteidigungen fernzuhalten, da Sie diese Gruppe zum Aufmischen der restlichen Feinde benötigen, während die Kraft des Totempfehles die Siedlung im Meer versinken lässt.

MLC GmbH
Jahnstr. 59 47506 Neukirchen-Vluyn 02845 / 98330
Neuer Wall 2-4 47441 Moers (Zentrum) 02841 / 24949
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
Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

GAME DES MONAT'S
SILENT HILL
89.95
PlayStation
US + Jpn. - Ladungspreise können abweichen

Unbedingt Vorbestellen

Civilization 2	89.95
Dark Messiah	87.95
Driver	94.95
F1 Racing	82.95
Gex 3: Deep C. Gecko	86.95
I. SuperStar Soccer 99	87.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
L. of Kain: Soul Reaver	97.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Resident Evil 3	99.95
Ridge Racer Type 4	87.95
Wing Over 2	87.95

AKTUELLE TOP-HITS

Asterix	94.95
Bust a Move 4	62.95
Dreams	94.95
KKND Krossfire	84.95
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	89.95
Parasite Eve US	119.95
Populous The Beginning	89.95
Sports Car GT	89.95
Swing	69.95
Tiger Woods 99	97.95
UEFA Champ. L. 98/99	89.95
WCW vs. NWO Thunder	84.95

RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95
Link Kabel	6.95
Pad Verlängerungskabel	6.95
Antennen RF-Kabel	12.95
Joypad Standard	9.95
Barracuda 2 DS Pad	69.95
Dexdrive (Interact)	74.95
V3 D.S. Racing Wheel	119.95
Fanatec Lenkrad Speedster	189.95
Memory Card 72 Meg	79.95
PSX Tasche + Pad + MemCard	39.95
PSX Mogelmodul Standart	19.95
Gamebuster Deluxe Pro	89.95
Equalizer Mogelmodul	59.95
Real Arcade Light Gun	99.95

PLAYSTATION TASCHEN



29.95

PSX 4-FACH ADAPTER



44.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
Multinorm** SMD-Chip +
Scair/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**

PSX CD-Hülle



1.95

PSX Maus **39.95**

PSX CD-Box **49.95**

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM UMBAU**
!! mit voller Garantie !!
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
12 x 25.-Finanzierung**

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis...
29.95
Org. Sony D.Shock.....39.95

PSX COLOR-GEHÄUSE
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Einfacher Umbau
- incl. Anleitung
- zum absoluten Hammerpreis...
!! Neuheit !! **49.95**

1M MEMORY -CARD
15 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in
verschiedenen Farben
9.95

8M MEMORY -CARD
120 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in
verschiedenen Farben
24.95

SCORPION
Special Weapon
Light Gun
Die Scorpion Special Weapon-
Light Gun liegt Super in der Hand,
mit zuschaltbarem Rückschlag,
natürlich Gcon kompatibel...
39.95

D.SHOCK-RACING WHEEL
99.95

GAME HUNTER
Der G. Hunter ermöglicht das Spielen
von Importgames auf der deutschen
Playstation. Desweiteren ist er ein
vollwertiges Schummelmodul mit dem
alle gängigen Codes funktionieren.
incl. dt. Anleitung. **29.95**

HF PAL/NTSC BOOSTER
Video Out - Stereo Out
- NTSC/Pal Konverter
(Video Chinch)
- HF Modulator
(NTSC in Farbe)
- Stereo Output
49.95

11. PLANET – VERRÄTERISCHE SEELEN

Auftrag

Wieder stehen Ihnen zwei Gegner gegenüber. Bauen Sie Ihre Armeen auf und beseitigen Sie die Mattak, ehe ihre Streitkräfte stärker werden. Schalten Sie dann den stärkeren Stamm der Chumara aus.

Plan

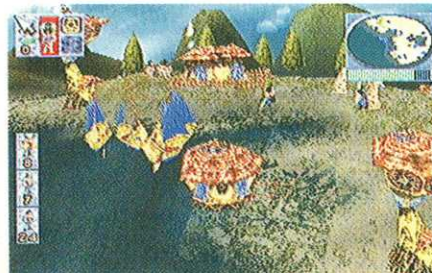
Beginnen Sie mit dem Bekehrungszauber, um die umherstreifenden Wilden zu Untertanen zu



bekehren, die dann eine Schiffsbau-Hütte, ein Trainingsgebäude für Priester und Feuer-Krieger sowie weitere Häuser bauen. Wenn das erste Boot fertig ist, füllen Sie es mit drei Priestern und zwei Feuer-Kriegern und segeln zum Steinkopf südlich Ihrer Siedlung. Beten Sie ihn an und bilden Sie gleichzeitig, während Sie warten, mindestens 15 Feuer-Krieger und 15 Priester aus. Desweiteren bauen Sie am Rand Ihres Dorfes Wachtürme, da die Mattak mit dem Übersetzen beginnen, um eine Invasion vorzubereiten. Stellen Sie Priester und Feuer-Krieger



um die verwundbaren Stellen Ihres Dorfes, um diese Invasion des Feindes zu verhindern, während Sie den Aufbau Ihrer Armee vollenden. Schließlich wird Ihnen der Steinkopf den Planierzauber geben, welcher später nützlich sein wird. Inzwischen sollten Sie für Angriffe der Mattak gewappnet sein. Laden Sie vorher den Unsichtbarkeitszauber auf. Wenn Sie sich das Land anschauen, werden Sie einen Wachturm der Mattak auf der Spitze eines Berges bemerken. Aufgrund des heftigen Beschusses vonseiten der feindlichen Feuer-Krieger ist es nicht leicht, diesen Turm zu passieren. Um den



Stamm der Mattak auszuschalten, sollten Sie sich um die Hügel heranschieben und hinter dem Gewölbe des Wissens anzugreifen. Auf diesem Weg gelangen Sie so gut wie möglich an der Verteidigung vorbei, und die Schamanin kann das Gewölbe anbeten.

Angriff

Wenn die Mattak Ihr Dorf angreifen, ist es Zeit, sich zu bewegen. Nehmen Sie Ihren gesamten Stamm und bewegen ihn über die Hügel in den



Rücken der Siedlung der Mattak. Hierbei benötigen Sie den Brückenzauber, um über das Wasser zu gelangen, laden Sie ihn also unbedingt auf. Sammeln Sie Ihre Truppen zusammen und benutzen Sie den Unsichtbarkeitszauber auf möglichst viele, bevor Sie diese über die Brücke zur feindlichen Siedlung schicken. Sondern Sie Ihre Schamanin zur Anbetung des Gewölbes ab. Dort erhält Sie den Sumpfzauber, den Sie auf die Brücke zur Abwehr feindlicher Angriffe von hinten verwendet. Senden Sie Ihre Priester und Feuer-Krieger in das Dorf, um die Schiffsbauhütte sowie die Gebäude der Priester und



Feuer-Krieger auszuschalten.

Wehren Sie mit Ihrer Schamanin Angriffe der feindlichen Schamanin ab, während Ihr Stamm alles zerstört. Die Mattak sind leicht zu besiegen. Bauen Sie auf dem neu eroberten Land eine neue, bessere Siedlung, um gut gerüstet in den Kampf mit den Chumara-Stamm zu ziehen. Beim Scrollen der Landkarte werden Sie die Chumara-Siedlung auf der anderen Seite des Wassers erkennen. Die zu der Chumara-Siedlung deutende Seite Ihrer Siedlung braucht ei-

ne gute Verteidigung gegen Seeangriffe. Sie sollten daher eine ganze Reihe von Wachtürmen sowohl an der Küste als auch an den Seiten errichten. Sind diese fertig, sollten Sie ein Gebäude der Feuer-Krieger und eines der Priester sowie vier Hütten bauen. Um zum Dorf der Chumara zu gelangen, benötigen Sie Schiffe. Befehlen Sie deshalb einigen Untertanen, eine Schiffsbauhütte zu errichten. Ist diese fertig, bauen Sie sechs Boote und füllen diese mit Priestern und Feuer-Kriegern. Wenn die Boote voll



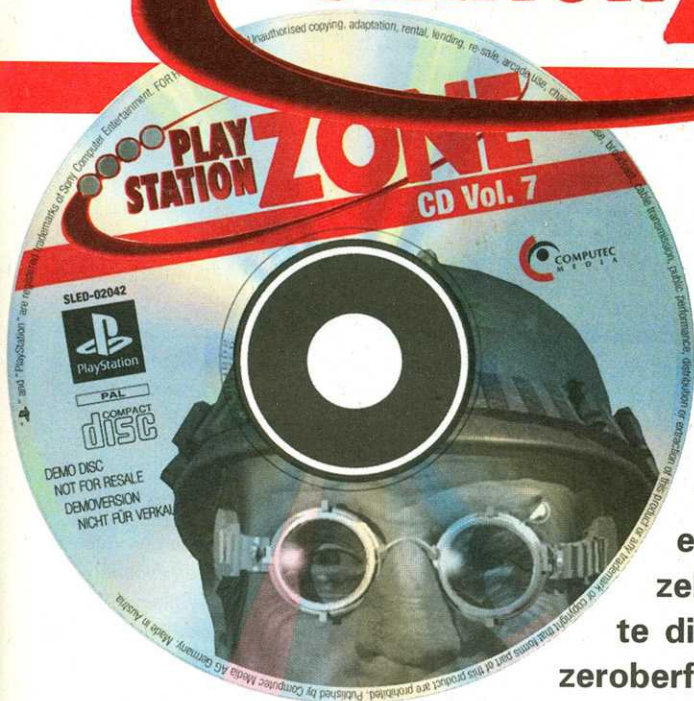
sind, segeln Sie mit ihnen zur Insel der Chumara. Es gibt einen sicheren Küstenstreifen im Westen, wo Sie aussteigen können, ohne gleich beschossen zu werden. Schicken Sie alle Krieger in die Siedlung, wobei Ihre Schamanin den Planierzauber im Zentrum des Dorfes verwenden sollte. Danach schicken Sie diese zum Anbeten des Gewölbes, wodurch Sie den Hypnosezauber bekommen. Wenn Ihre Priester und Feuer-Krieger alle wichtigen Gebäude wie z. B. die Schiffsbauhütte angegriffen haben, schicken Sie die Truppen zum Angriff auf die



Wachtürme und Hütten. Dieser Kampf wird lange dauern, weil die Chumara viele Mitglieder auf See haben, die plötzlich am Küstenstreifen anlegen. Benutzen Sie den Zauber Ihrer Schamanin so oft wie möglich, um die Bauwerke zu zerstören, achten Sie dabei aber auf feindliche Priester. Die Schamanin der Chumara kann mit Hilfe des Sumpfzaubers an der Küste im Zentrum ihrer Reinkarnationsarena gehalten werden. Wenn alle Gebäude zerstört sind, handelt es sich nur noch um ein paar Feinde. Überprüfen Sie die Karte, um Nachzügler ausfindig zu machen, und platzieren Sie Feuer-Krieger sowie Priester am Küstenstreifen. Schon bald wird der Planet Ihnen gehören.

Das war es für diesen Monat. In der nächsten Ausgabe führen wir Sie durch die restlichen Welten, inklusive einer Bonusmission namens „Ultimativer Gott“, wo Sie nicht länger Schamanin, sondern ein allmächtiges, überlegenes Wesen sind.

DEN LETZTEN TEIL ERHALTEN SIE NÄCHSTEN MONAT



DAS IST AUF DER CD!

Sie haben die PlayStation Zone mit der CD gekauft? Sie wollen wissen, was denn nun genau auf der CD enthalten ist und wie das Ganze funktioniert? Dann lesen Sie sich bitte unsere detaillierte Anleitung durch! Wir erklären Ihnen die Anwendung und jede einzelne Rubrik! Spätestens nach der Lektüre sollte die ohnehin einfache Bedienung der Benutzeroberfläche auch für Anfänger ein Kinderspiel sein.

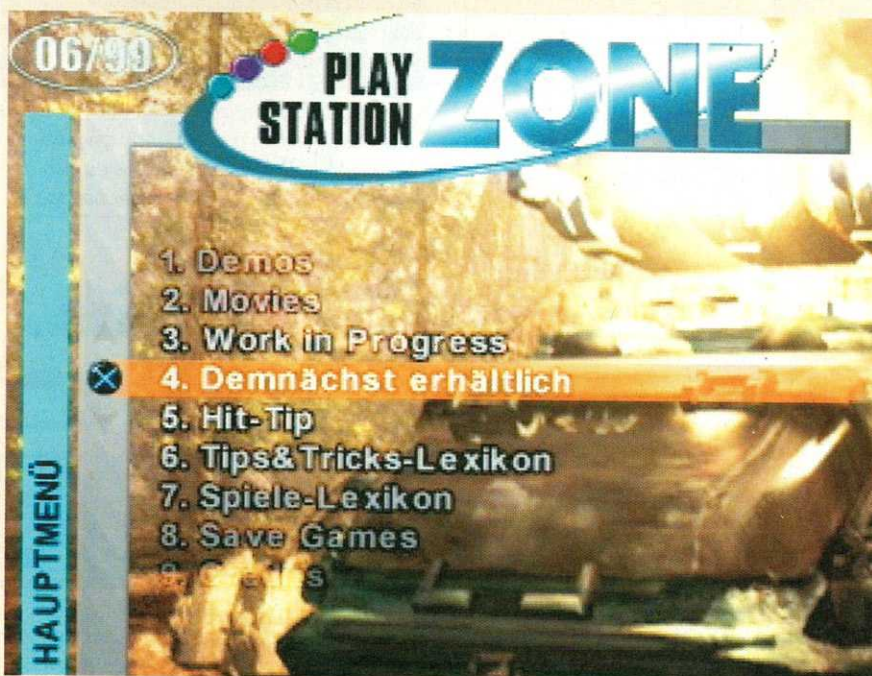
Schalten Sie Ihre PlayStation aus und legen Sie die CD in das Laufwerk ein. Sobald Sie die PlayStation nun wieder einschalten, startet die CD auf serienmäßigen PAL-PlayStations automatisch. Wenn alles in Ordnung ist, dann sehen Sie etwa vierzig Sekunden nach dem Einschalten (nachdem die beiden PlayStation-Logos und der Raubkopierer-Screen auf dem Screen aufgetaucht sind) einen Hinweis, der besagt, daß sich die auf CD vorgestellten Spiele größtenteils noch im Entwicklungsstadium befinden und die Endversionen sowohl grafisch als auch inhaltlich abweichen können. Wenige Sekunden danach geht es dann endlich auch wirklich los. Ein schickes Intro (das mit der X-Taste abgebrochen werden kann) entführt Sie in die Welt der PlayStation Zone-CD...



Wenn Sie dieses Intro sehen (das Sie mit der X-Taste abbrechen können), ist das Hauptmenü der PlayStation Zone nur noch wenige Augenblicke (oder einen Knopfdruck) entfernt.

Das Hauptmenü

Im Hauptmenü können Sie sich mit der grundsätzlichen Bedienung der PSZ-CD-Benutzeroberfläche vertraut machen. Drücken Sie auf dem digitalen Steuerkreuz nach oben oder unten, so scrollt das Hauptmenü wunschgemäß in die entsprechende Richtung. Drücken Sie die X-Taste (wie im Symbol daneben gezeigt), so gelangen Sie sofort in das entsprechende Untermenü. Um von dort in das Hauptmenü zurückzukehren, müssen Sie in der Regel nur das Dreieck (gemeint ist der Knopf mit dem Dreieck) betätigen. Im Folgenden werden wir Ihnen jeden einzelnen Menüpunkt detailliert erklären!



So sieht das Hauptmenü der aktuellen PlayStation Zone-CD aus, auf dem im Hintergrund die Panzer von KKND Krossfire den Weg für die Exklusiv-Demo freiballern.

1. DEMOS

Unter diesem Menüpunkt finden Sie fünf ausschließlich spielbare Demos zu den neuesten Spielen von Infogrames, Electronic Arts und THQ. Drücken Sie die X-Taste, um eines der gewünschten Demos zu starten, oder das Dreieck, wenn Sie in das Hauptmenü zurückkehren wollen. Beachten Sie bitte eventuelle Hinweise vor dem Laden!



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: Die Demos zu Asterix und KKND Krossfire sind nur auf dieser CD zu finden, außerdem gibt es eine deutsche Demo zu Rugrats sowie Test Drive 5 und G-Darius. Ob Action, Strategie, Racing oder Ballern, damit dürfte wohl für jeden Spielgeschmack etwas dabei sein!

4. DEMNÄCHST ERHÄLTLICH

Dieser Abschnitt ist prinzipiell identisch zur Work-In-Progress-Sektion, d. h. mit der X-Taste kann man die Dia-Show zu einem Spiel starten, mit dem Dreieck gelangt man in das Menü zurück und während der Show kann man mit dem Viereck, dem Kreis und der X-Taste die Bildanzeige beeinflussen. Der Unterschied ist, daß in diesem Abschnitt Bilder zu zehn Titeln gezeigt werden, die in diesen Wochen erscheinen. Außerdem wird nach der Bilderserie zu einem Spiel automatisch zum nächsten Titel (bzw. zum ersten Spiel) geschaltet. Damit hat jeder Händler eine praktische Slideshow, über die sich Kunden über kommende Spiele informieren können.

2. MOVIES

Hier finden Sie fünf weitere, nicht spielbare Demos zu aktuellen Spielen von Infogrames und Electronic Arts. Diese Demos wurden komplett von der PlayStation-Zone-Redaktion aufgenommen und produziert. Um einen der Filme zu starten, müssen Sie lediglich die X-Taste betätigen. Sie können natürlich jederzeit (auch während der Film läuft) mittels des Dreiecks in das Menü zurückkehren. Die Gesamtlauzeit der Filme beträgt über 15 Minuten.



Tolle Filme zu V-Rally 2, Le Mans 24, Populous: The Beginning, Bugs Bunny und Sports Car GT warten auf der PSZ-CD Vol. 7.



Exklusiv: Nur auf dieser CD können Sie schon jetzt einen Film zur neuen Rennspiel-sensation V-Rally 2 bewundern!

3. WORK IN PROGRESS

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte! Getreu diesem Motto lüften wir unser Bildarchiv und zeigen Ihnen hier brandheiße Bilder zu 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 Gran Turismo 2 und anderen Hits. Den Infobalken können Sie mit der X-Taste verschwinden lassen.



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 weitersgeschaltet.

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 Zeitschriftshändlern 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 06/99
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-Hits 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
GUTSORTIERTEN AUDIO-CD-FACH-
GESCHÄFT ODER ALS ABO-PRÄMIE!

PLAY
STATION
ZONE

CD VOL. 7

CD VOL. 7

14. Tomb Raider III Alle Levels anwählbar
15. Wild Arms Sehr gute Charaktere

WORK IN PROGRESS:

Ruff&Tumble, Alien Resurrection, Armoines, Eagle One, Final Fantasy VIII, G-Police 2, Gran Turismo 2, J. McGrath Supercross 2000, Kingsley, Mission: Impossible, Re-Volt, Shadow Man, Silent Hill, Speed Freaks, Techno Mage, Tony Hawk's Pro Skater, UEFA Striker, V-Rally 2, YARG

DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:

Bugs Bunny, Centipede, Driver, LeMans 24, No Fear Mountain Biking, Prince Naseem Boxing, R-Type Delta, Rugrats, Soul Reaver

HIT-TIP:

Civilization II, Gex 3: Deeper Cover Gecko, Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Sports Car GT, UEFA Champions League, Warzone 2100

TIPS&TRICKS-LEXIKON:

Überprüfe Cheats zu 282 Spielen von A wie A-Train bis Z wie Z.

SPIELE-LEXIKON:

Infos und Bewertungen zu über 536 in Europa erhältlichen PlayStation-Spielen.

DEMOS:

KND Krossfire
Asterix
Rugrats
G-Darius
Test Drive 5

MOVIES:

1. V-Rally 2 2:54 Minuten
2. Le Mans 24 2:37 Minuten
3. Populous: The Beginning 3:37 Minuten
4. Sports Car GT 3:03 Minuten
5. Bugs Bunny a. Z. 3:07 Minuten

SAVE GAMES:

1. Abe's Exoddus Im Barracks-Level
2. Ace Combat 2 Alle Flugzeuge
3. B-Movie Alle Komponenten
4. Colony Wars Vengeance Alle Missionen
5. Crash Bandicoot 3 Alle Levels
6. Diablo Funktioniert leider nicht!
7. Gran Turismo Alle Lizenzen
8. MediEvil Level 15
9. Metal Gear Solid James-Bond-Anzug u.v.a.
10. Metal Gear Solid VR-T Bis Survival-Mode
11. Spyro The Dragon Fast durchgespielt
12. Tekken 3 Alle Spielmodi
12. TOCA 2 Durchgespielt

INFO KEINE GEWALT

Aus rechtlichen Gründen müssen wir von der Vorstellung indizierter, indizierungsgefährdeter und gewaltverherrlichender Spiele absehen. Wenn Sie also auf der Suche nach Tips, Test, Infos und/oder Bildern zu indizierten Spielen (bzw. deren Nachfolgern oder Vorgängern) sind, müssen wir Sie leider enttäuschen. Eine derartige CD dürfte von uns nicht ausgeliefert werden.

6. TIPS&TRICKS-LEXIKON

Die ultimative Tips & Tricks-Datenbank versteckt sich hinter diesem Menüpunkt. Mit dem digitalen Steuerkreuz können Sie problemlos durch die in alphabetischer Reihenfolge sortierte Datenbank sausen, während Sie mit der X-Taste die (überprüfen) Tips zu einem bestimmten Spiel auf den Screen scrollen lassen. Sobald Sie während des automatischen Scrollvorgangs Rauf oder Runter drücken, wird das Scrolling abgebrochen und Sie können manuell die gewünschte Position im Tips-Text ansteuern. Es versteht sich von selbst, daß die bekannten Button-Symbole in Form von grafischen Icons auf dem Screen erscheinen. Als Zusatz-Service wird Ihnen währenddessen auch noch ein Lauftext zur Power Line angezeigt, bei der Sie sich für DM 1,21 pro Minute Tips zu aktuellen Spielen von Sony Computer Entertainment Europe (Tekken 3, Final Fantasy VII u. ä.) besorgen können. Dies ist ein Service von SCEG und keine Dienstleistung von PlayStation Zone! Übrigens: Es versteht sich von selbst, daß diese Datenbank jeden Monat aktualisiert wird!



Praktisch: Auf der aktuellen CD sind Tips & Tricks zu mittlerweile 282 verschiedenen PlayStation-Spielen enthalten!



Neu: Actua Soccer 3, Heart Of Darkness, Live Wire, Rollcage, Running Wild, T'ai Fu, VMX Racing und WCW/nWo Thunder.



KKND Krossfire

Exklusiv: Fans von Echtzeitstrategiespielen dürfen den Hit von Melbourne House nicht verpassen!

Die Steuerung

Steuerkreuz Cursor steuern
Analogstick Cursor steuern

▲ Angriff abbrechen
● Randmenü
X Aktion
■ Schnell scrollen

L1 Gruppen
R1 Gebäude
L2 Gruppen runter
R2 Gruppen hoch
Select Ohne Bedeutung
Start Pause

Asterix

Exklusiv: Erobern Sie mit taktischem Geschick ganz Gallien, und lassen Sie die Römer fliegen!

Die Steuerung

Steuerkreuz Obelix/ Pteil steuern
Analogstick Obelix/ Pfeil steuern

▲ Hocke
● Sprung
X Rennen
■ Angriff

L1 Ohne Bedeutung
R1 Spezialschlag
L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung
Select Demo beenden
Start Pause

Rugrats

Probieren Sie rechtzeitig zum Kinostart die zwei exklusiven Levels der deutschen Demo-Version aus!

Die Steuerung

Steuerkreuz Spieler steuern/Zielen
Analogstick Spieler steuern

▲ Schlagen (Golf)
● Ohne Bedeutung
X Springen (Großvaters Zähne)
■ Ohne Bedeutung

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Ohne Bedeutung
R2 Ohne Bedeutung

Select Demo beenden
Start Pause

G-Darius

Hier gibt es nicht viel zu überlegen: Ein flinker Daumen und blitzschnelle Reaktionen sind gefragt!

Die Steuerung

Steuerkreuz Raumschiff steuern
Analogstick Raumschiff steuern

▲ Blocken
Start Waffe 1

X Waffe 2
■ Waffe 1

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Ohne Bedeutung
R2 Waffe 2

Select Demo beenden
Start Ohne Bedeutung

Test Drive 5

Hier dürfen Sie so richtig Gas geben und die Sportwagen geschickt am Gegenverkehr vorbei manövrieren.

Die Steuerung

Steuerkreuz Fahrzeug steuern
Analogstick Fahrzeug steuern

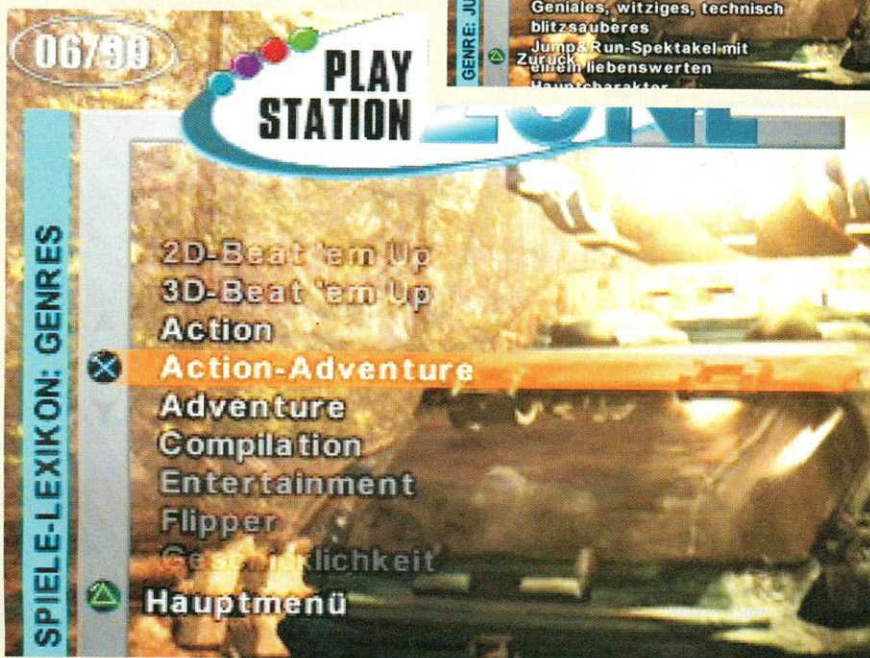
▲ Perspektive ändern
● Zurückschauen
X Beschleunigen
■ Bremsen

L1 Ohne Bedeutung
R1 Ohne Bedeutung
L2 Bremsen
R2 Hupen

Select Demo beenden
Start Ohne Bedeutung

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 536 PS-Titeln. Um die Suche zu erleichtern (und langwierige Scroll-Aktionen zu vermeiden), haben wir die Spiele in insgesamt 16 verschiedene Genres aufgeteilt, wobei das Sportspiel-Genre selbst noch einmal in 9 Unterkategorien gegliedert wurde. Die Bedienung ist denkbar einfach: Haben Sie sich mit der X-Taste für ein bestimmtes Genre entschieden, dann können Sie mit den Richtungstasten problemlos durch alle in diesem Genre verfügbaren Spiele scrollen und mit der X-Taste die Infos abrufen. Sobald Sie das Dreieck betätigen, gelangen Sie in das vorherige Menü zurück.



Alle Tests aus der Ausgabe 5/99 sind nun auch auf der CD abrufbereit (oben)! Umfassend: Im Spiele-Lexikon finden Sie Infos und Experten-Bewertungen zu über 536 aktuellen PlayStation-Spielen, die in Europa erhältlich sind. Der Einfachheit halber wurden die Spiele in 16 Genres aufgeteilt (unten).

9. CREDITS

Zu guter Letzt gibt es natürlich auch noch ein interaktives Impressum, in dem alle Mitarbeiter und Kontaktpersonen gezeigt werden, die an der Entstehung dieser CD beteiligt waren. Unser besonderer Dank gilt allen Mitarbeitern von Sony Computer Entertainment Europe und SCE Deutschland.



Wieviel Arbeit in der PlayStation Zone-CD steckt, können Sie anhand der umfangreichen Credits-Liste erkennen.

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.

8. SAVE GAMES

Hier können Sie problemlos tolle Spielstände zu 15 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, anderenfalls kann kein Spielstand gesichert werden! Es besteht keine Möglichkeit, einen Spielstand zu löschen.



Neue Spielstände gibt es für Ace Combat 2, B-Movie, Crash Bandicoot 3, Metal Gear Solid und Metal Gear Solid VR-Training.



Mit unserem Spielstand dürfen Sie den James-Bond-Anzug in Metal Gear Solid tragen.

INFO AUFGEFASST!

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 PlayStation Zone
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
eMails: pszone@compu-tec.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:

compu-tec.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: Albert Kraus

UK-Korrespondent: Derek de la Fuente

CD-Programmierung: Vision Media GmbH, Langen

Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch, Oliver Preißner

Layout:

Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat:

Margit Koch

Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:

Alle in PlayStation Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.



are trademarks of

Sony Computer Entertainment Inc.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: ++49-911-2872-143
Fax: ++49-911-2872-241
eMail: carudolph@compu-tec.de
Website: compu-tec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 12 vom 1.11.98

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144
Jens Klüver -348

Anzeigendisposition:

Andreas Klopfer -140

Online-Werbeflächen:

Susanne Szameitat -142

Anzeigenassistent:

Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing:

Monika Fleenor -345

Assistenz der Anzeigenleitung:

Claudia Rudolph -143

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):

Thorsten Szameitat -141

Verlag

Verlagsleitung:

Roland Bollendorf

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung),
Sandra Wendorf

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



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage I. Quartal 1999 145.092 Exemplare

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	0190-510059	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 Interactive	040-89703333	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 6/99

Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



Activision	33	Game It	31
Bau Contec	55	G-Press	37
COMPUTEC MEDIA AG	3, 45, 99, 105, 115, 117, 127	Interact	26, 27, 49
Codemasters	148	Media Plus	41
CDG	41, 53	MLC	137
Deutsche Expert	17	MVG	51
Dino Verlag	79	O.I.T.	33
Eidos	4, 21, 29, 43	Theo Kranz	147
EMP	25	Ubi Soft	103
		Vidis	53

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
PlayStation 2	—	☐	☐	☐
Shadow Man	—	☐	☐	☐
V-Rally 2	—	☐	☐	☐
Saboteur	—	☐	☐	☐
Speed Freaks	—	☐	☐	☐
WWF Attitude	—	☐	☐	☐
Legend of Legaia	—	☐	☐	☐
RC Stunt Copter	—	☐	☐	☐
Eagle One	—	☐	☐	☐
Re-Volt	—	☐	☐	☐
Warzone 2100	—	☐	☐	☐
Driver	—	☐	☐	☐
Need For Speed IV	—	☐	☐	☐
Ridge Racer Type 4-Lsg.	—	☐	☐	☐
Civilization II-Lsg.	—	☐	☐	☐
Populous 3-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 ☐ Kaufe PlayStation Zone immer/ Habe Abo
☐ Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ☐ Kaufe alle PlayStation-Magazine

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PlayStation Zone? (Aktuelle Ausgabe: 6/99)

Ausgabe: _____/9

14. Werden Sie die nächste Ausgabe von PlayStation Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

15. Was hat Ihnen allgemein an PlayStation Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an PlayStation-Zone weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG • **PLAY STATION ZONE** • Kennwort: PSZ-Zeugnis 6

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.

Juni

Titel	Release
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	18. Juni
Baseball 2000 Edition	Juni
Bloody Roar 2	Juni
Bugs Bunny auf Zeitreise	Juni
Castrol Honda Superbike	Juni
Centipede	Juni
Croc 2	4. Juni
F1 '98 Platinum	4. Juni
Kingsley	Juni
Legend of Kartia (ex: Rebus)	Juni
NBA Pro 99	4. Juni
NFL Blitz	1. Juni
Saboteur	1. Juni
Star Wars: Die Dunkle Bedrohung	Juni
Star Wars: Racer	Juni
Tanktics	Ende Juni
Tomorrow Never Dies	Juni
Tunguska	Juni
Um Jammer Lammy	Juni
V-Rally 2	Juni
WWF Attitude	Juni
YARG	Juni

V-RALLY 2

Während die PS-Fraktion gespannt auf das nun leider erst kurz vor Weihnachten erscheinende Gran Turismo 2 wartet,



darf sich Infogrames bereits auf die Pole Position unter den aktuellen Rennspiel-Hits freuen, nachdem schon die Vorabversion mit herrlicher Grafik, stark verbessertem Gameplay und tollem Vierspielermodus überzeugen konnte. Im Riesentest in der nächsten Ausgabe verraten wir alle Geheimnisse zum technisch modernsten PlayStation-Racing-Game.



STAR WARS EPISODE 1

Seit Mitte Mai liegt ganz Amerika im Star-Wars-Fieber und spätestens Ende August dürfte diese Epidemie auch in Deutschland ausbrechen. Wir haben das atmosphärisch hervorragende Action-Adventure zum Film bereits gespielt und verraten in der kommenden Ausgabe, wieso man als angehender Jedi-Ritter um die Anschaffung dieses Star-Wars-Spiels wohl nicht herumkommt. Nun darf man auch auf der PlayStation die Lichtschwerter schwingen!



PLAYSTATION ZONE TOP 100

Aufgrund der massiven Beteiligung schaffte die von der PlayStation-Zone-Lesern zusammengestellte ultimative Liste der 100 besten PlayStation-Spiele aller Zeiten leider nicht mehr den Sprung in diese Ausgabe. Als kleinen Ausgleich haben wir dafür ein besonderes Special für die kommende PSZ in Arbeit. Nicht versäumen! Soviel sei verraten: Das Rennen um Rang 1 ist noch nicht entschieden, noch haben drei Spiele die Chance auf den Platz an der Sonne!



AUSGABE 7/99 AB 9.6.99 AM KIOSK!

E3 LOS ANGELES

Live and die in L.A.!

Nach einem zweijährigen Gastspiel in Atlanta (Georgia) kehrte die weltgrößte Computer- und Videospielfachmesse zwischen dem 13. und 15. Mai nach Los Angeles zurück. Wir waren natürlich auch vor Ort und berichten Ihnen in der nächsten Ausgabe ausführlich über die kommenden Spielehits, Hardwaresensationen und Peripherie-Innovationen. Welche Spiele in L.A. aufleben, welche Titel dem Untergang geweiht sind - wir verraten es Ihnen! Auf der Hitliste stehen unter anderem Gran Turismo 2, Tomb Raider IV, Ape Escape, Silent Hill, FIFA 2000, Shadow Man u.v.a.



7/99 WEITERE THEMEN

- ➔ **ANGESPIELT: APE ESCAPE VON SCEE**
- ➔ **ENTHÜLLT: FORMEL 1 '99 VON PSYGNOSIS**
- ➔ **ENTHÜLLT: TOMB RAIDER IV VON EIDOS**
- ➔ **KOMPLETTLÖSUNG: GEX DEEP COVER GECKO**
- ➔ **EXKLUSIV: DIE PSZ-MULTIMEDIA-CD**
- ➔ **EXKLUSIV-DEMO AUF CD!**

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDER
AM 1. DER EKOLAMASSE 1997 IN MÜNCHEN

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-
PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95



DRIVER (MAI) 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLUNDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLUNDER PROFESSIONAL (APRIL) 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



- Crash Bandicoot 3 89,95
- Saboteur (Juni) 99,95
- Bloody Roar 2 (Juni) 84,95
- WWF Attitude (Mai) 84,95
- RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLÜß.) 16,95
- LENNKAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENNKAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95
- PISTOLE CRAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
- MOUSE LOW BUDGET 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



- Croc 2 (Juni) 89,95
- Rainbow Six (Juli) 89,95
- Discworld Noir (Sept) 84,95
- Alien Resurrection 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-
ANNAHME BIS 20.00 UHR, SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS
JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT
FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



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



SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360 (JUNI) 89,95
- A BUG'S LIFE 89,95
- ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- ACTUAL ICE HOCKEY 2000 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- ALIEN RESURRECTION (JUNI) 89,95
- APL ESCAPE (JULI) 89,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 89,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIG AIR 89,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 (JUNI) 84,95
- BOMBERMAN (MAI) 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING (MAI) 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (JUNI) 84,95
- BUST A MOVE 4 64,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR HÖLLE (DT.) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE 89,95
- CENTPEDE (MAI) 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM (MAI) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95



- Croc 2 (JUNI) 89,95
- DARK STALKERS 3 84,95
- DESCENT 3 (MAI) 79,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) 89,95
- DREAMS 89,95
- DRIVER (MAI) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
- GLOBAL DOMINATION 89,95
- GOLF PRO (MAI) 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON (MAI) 44,95
- HARD EDGE 89,95
- HOGS OF WAR (MAI) 84,95
- HUGO 2 89,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95
- KNOX - KROSSFIRE 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (MAI) 99,95
- LIVE WIRE 64,95
- MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHTER 84,95
- MASTER OF MONSTERS 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95



Prince Naseem Box, 89,95 R-Type Delta (Mai) 79,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

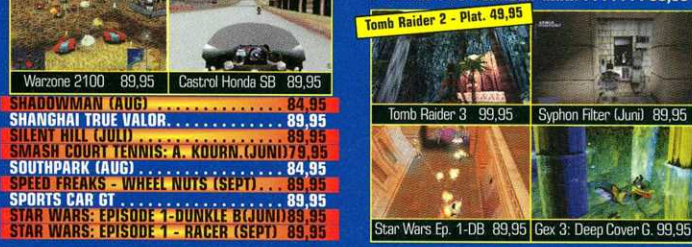
- ABE'S EXODUS 79,95
- CONSTRUCTOR 49,95
- CRIME KILLER 49,95
- CYBER ZONE 29,95
- DEATHTRAP DUNGEON 49,95
- DESCENT 44,95
- DEVIL'S DECEPTION 54,95
- DIABLO 49,95
- FORSAKEN 49,95
- IRON 5 BLOOD 49,95
- MONOPOLY 69,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY 49,95
- NINJA - SHADOW OF DARKNESS 49,95
- O.D.T. 49,95
- POWER BOAT RACING 49,95
- R-TYPES 74,95
- RISIKO 69,95
- RIVEN (MYST 2) 69,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SENTINEL RETURNS 49,95
- SHADOW GUNNER 49,95
- SPACE JANKRUSTE ROT (JUNI) 49,95
- SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
- VIGILANTE 8 49,95
- WARHAMMER 1 (IM SCHATTEN) 49,95
- WARHAMMER 2 (DARK OMEN) 49,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
- WOLF IN YOUR HOUSE 49,95
- WWF WARZONE 69,95
- G-POLICE 49,95
- GRAN TURISMO (MAI) 49,95
- GRAN THEFT AUTO 44,95
- HEART OF DARKNESS (APRIL) 44,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
- INT. TRACK & FIELD 44,95
- JURASSIC PARK 49,95
- MICRO MACHINES V3 49,95
- MICKEY'S WILD ADVENTURES 44,95
- MOTO RACER 44,95
- PANDEMONIUM 49,95
- PORSCHE CHALLENGE 49,95
- RAYMAN 44,95
- RESIDENT EVIL 1 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION 49,95

- Formel 1 '97 - Pt. 49,95
- FIFA '98 - Pt. 49,95
- Final Fantasy VII - Pt. 49,95
- Gran Turismo - Pt. 49,95
- ROAD RASH 44,95
- SOUL BLADE 49,95
- SOVIET STRIKE 44,95
- TEKKEN 2 49,95
- TOCA TOURING CAR 44,95
- TOMB RAIDER 1 49,95
- TOMB RAIDER 2 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- V-RALLY 49,95
- WIPEOUT 2097 49,95
- WORMS 44,95

- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
- MONKEY HERO 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
- NBA LIVE '99 89,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT 89,95
- NFL BLITZ (MAI) 89,95
- NFL EXTREME 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL FAN OFF '99 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI) 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO (MAI) 84,95
- POPOLOUS - THE 3RD COMING 89,95
- POV POV 2 89,95
- PREMIER MANAGER '99 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING (MAI) 89,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
- PUMA STREET SOCCER (APRIL) 89,95
- R-TYPE DELTA (MAI) 79,95
- RACING SIMULATION 2 89,95
- RAINBOW SIX (JULI) 89,95
- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR (MAI) 84,95
- RC STUNT COPTER (JULI) 79,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95
- RUGRATS 89,95
- SABOTEUR (JUNI) 99,95



- Need For Speed 4 89,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Warzone 2100 89,95
- Castrol Honda SB 89,95
- SHADOWMAN (AUG) 84,95
- SHANGHAI TRUE VALOR 89,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOORN (JUNI) 79,95
- SOUTH PARK (AUG) 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (SEPT) 89,95
- SPORTS CAR GT 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - DUNKLE B. (JUNI) 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (SEPT) 89,95



Star Wars Ep. 1-DB 89,95 Gex 3: Deep Cover G. 99,95

Versandkosten: Post-Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS-Nachnahme: DM 5,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
*gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

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

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
**TEL: 0049
85 17 37 77**
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM = 7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZUGL. NN-GEB.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder **0180 5211844**

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Toca 2

TOURING CARS™

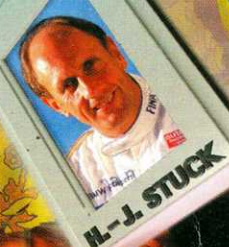
www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



H.-J. STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN

