

PlayStation GAMES



Get reacquainted with an all-new...
And his Miss Adventure
nur
DM 4,90

Das unabhängige PlayStation-Magazin

2/99



mit
tollem Kalender
+ Poster im Heft

Der Namco-Report

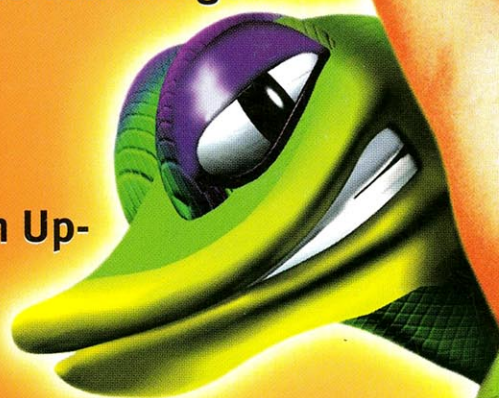
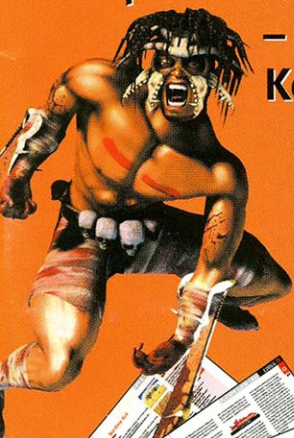
AKTUELL Ace Combat 3, Dragon Valor,
Star Ixiom – die Hits von Morgen

Ehrgeiz

AKTUELL Die Beat 'em Up-
Innovation

Akuji the Heartless

TEST Spannender Voodoozauber
– Der Lara Croft-
Konkurrent



Gex:

Deep Cover Gecko

Crystal Dynamics Lurch in geheimer Mission

15 Seiten Tips und Tricks:

Tomb Raider III, Wild Arms, TOCA 2,
Small Soldiers, Test Drive 5, Tenchu,
Devil Dice, Blast Radius u.v.m.



02

4 394575 404902



PlayStation™

Verlier... ...nicht die Kontrolle!

Heiße Gratwanderung zwischen Rennspiel und Realität.

“Dieses Rennspiel ist ein Brett ...
Aushängeschild dieses Genres.“

PlayStation Games 11/98

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

PlayStation Games 11/98

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

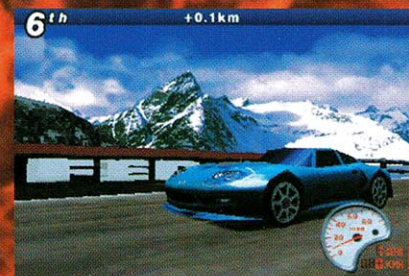
Game Racer 12/98

89 % PlayStation Games 12/98

89 % Mega Fun 12/98

85 % PlayStation Zone 12/98

1,9 Offizielles
PSX Magazin 12/98



EUTECHNYX™

www.infogrames.de



CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP

Zeit der Besinnlichkeit?

Stress und Entspannung, die beiden scheinbaren Gegensätze bestimmten den gesamten Verlauf der Februar-Ausgabe in einem ungewöhnlich scharfen Wechsel. Da waren zunächst einmal die ungewöhnlich kurze Produktionszeit und der höchst undankbare Abgabetermin am 5. Januar. Kaum hatte man den Silvester-Stress bewältigt, blieb auch keine Zeit zur Rekonvaleszenz. Auf der anderen Seite gab es innerhalb von kürzester Zeit eine fast schon inflationäre Flut an Feiertagen. Der entscheidende Haken war jedoch, dass der Abgabetermin logischerweise keinerlei Rücksicht auf unsere wohlverdiente Weihnachtserholung nahm, so dass die Ausgabe mit viel Vorausplanung und noch mehr Disziplin bewältigt werden musste. Ein weiterer schwieriger Umstand war die Tatsache, dass die meisten Softwarefirmen zwischen den Feiertagen nur mit einer Notbesetzung den Alltag meisterten. "Tut mir leid, es ist derzeit keiner da, der zu diesem Thema Auskünfte geben könnte", das war daher in jenen Tagen der am häufigsten gehörte Satz. Last but not least hatten die meisten Firmen natürlich in der Weihnachtszeit bereits ihr gesamtes Softwarepulver verschossen, so dass der Testbereich erheblich zusammenschrumpfte. Aus diesen Gründen hat die PlayStation Games 02/99 nicht den gewohnten Umfang. Dies wird allerdings – und das sollte betont werden – die Ausnahme bleiben. Nun haben wir uns in den letzten Wochen nicht unserem Mitleid ergeben, sondern quasi Flucht nach vorn betrieben, um aus der etwas prekären Situation das Beste zu

machen. Und das dürfte uns auch sehr gut gelungen sein. So ließen wir unsere guten Beziehungen zu Namco spielen, um euch die Software-Knaller dieses Jahres schon jetzt ausführlich vorzustellen. Uwe verhandelte tagelang verbissen, um euch mit dem ersten Teil des wertvollen PlayStation-Games-Kalenders einen ganz besonderen Leckerbissen für die eigenen vier Wände präsentieren zu können. Udo hingegen kehrte völlig übermüdet aus San Francisco zurück, wo er die neuesten Kracher aus dem Hause Crystal Dynamics begutachten durfte (Soul Reaver, Gex: Deep Cover Gecko). Ihr merkt also, wir haben erneut weder Mühen noch Kosten gescheut, um unsere Leser mit Informationen und Goodies zu verwöhnen. Und eines versprechen wir euch hoch und heilig für dieses Jahr: Wir werden noch besser!

PS: Falls ihr es noch nicht mitbekommen habt: Wir feiern mit dieser Ausgabe ein kleines Jubiläum – ein Jahr PlayStation Games. Ein kräftiges Dankeschön an all unsere treuen Leser!

Ever PlayStation-Games-Team



AKTUELL



Ehrgeiz Seite 24 Der innovative Spielhallen-Klopper findet endlich seinen Weg auf die heimische PlayStation. In unserem ausführlichen Preview erfahrt ihr, ob alle Features der Automaten-Version in die Konsolen-Fassung integriert wurden

Asterix	50
North and South lässt grüßen	
Carmageddon	49
Derber Rennspiel-Spaß	
Civilization II	28
1:1-PC-Konvertierung?	
Ehrgeiz	24
Squares Klopper-Innovation kommt direkt aus der Spielhalle	
Guardian's Crusade	40
Nicht viel Neues im Rollenspiel-Bereich	
Le Mans 24	36
24 Stunden Vollgas	
Metal Gear Solid	42
Solid Snake betritt bereits Ende Februar die deutsche Videospielwelt	
Monster Seed	35
Neues RPG von Sunsoft	
Pool Hustler	34
Das totale Freizeitvergnügen jetzt auch auf der PlayStation	
Populous the Beginning	38
Der PC-Hammer nähert sich virtuellen PlayStation-Gefilden	
Psygnosis Golf	48
Hole-in-one im Wohnzimmer	
Racing Simulation 2	46
Ubi Softs Angriff auf die Rennstrecke	
Rally Cross 2	30
Die Rennspiel-Flut will nicht abreißen	
Re-Volt	45
Besser als Micro-Machines V3?	
Shanghai Valor	34
Ein Denkspiel-Klassiker kehrt zurück	
Tiny Tank	44
Ein pazifistischer Kampfroboter sorgt für Unruhe	

TEST



A Bug's Life Seite 56 SCEDs Käferangriff auf die PlayStation rollt mächtig los. Ob der 3D-Hüpfer mehr zu bieten hat als nur eine exzellente Grafik-Engine, zeigt unser drei Seiten umfassender Hörtetest

A Bug's Life	56
Insektenplage auf der PlayStation	
Akuji the Heartless	66
Crystal Dynamics' Voodoo-Zauber erfasst das Spelezzimmer	
Atlantis	69
Klassische Adventure-Kost von Cryo	
Brunswick Bowling	64
Bowlen wie Al Bundy	
Granstream Saga	62
SCEDs Angriff auf Final Fantasy und Co.	
Pocket Fighters	64
Ein weiterer Capcom-Prügler im Anmarsch	
Pro Pinball: Big Race USA	59
Flippern bis zum Abwinken	
Streak	65
Größeres Hoverboard-Vergnügen als Psybadek	
WCW Thunder	72
THQs Antwort auf WWF Warzone	





Coming Up Seite 96 Lest, was euch in den kommenden drei Monaten softwaretechnisch erwartet

EXTRA

Crystal-Dynamics-Special	14
Coming Up	96
Gamemail	92
Highscore	95
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	98
Interface Leserbefragung	98
Namco-Special	6
News	52
Start	3
Select	4
Snowboard-Event	90

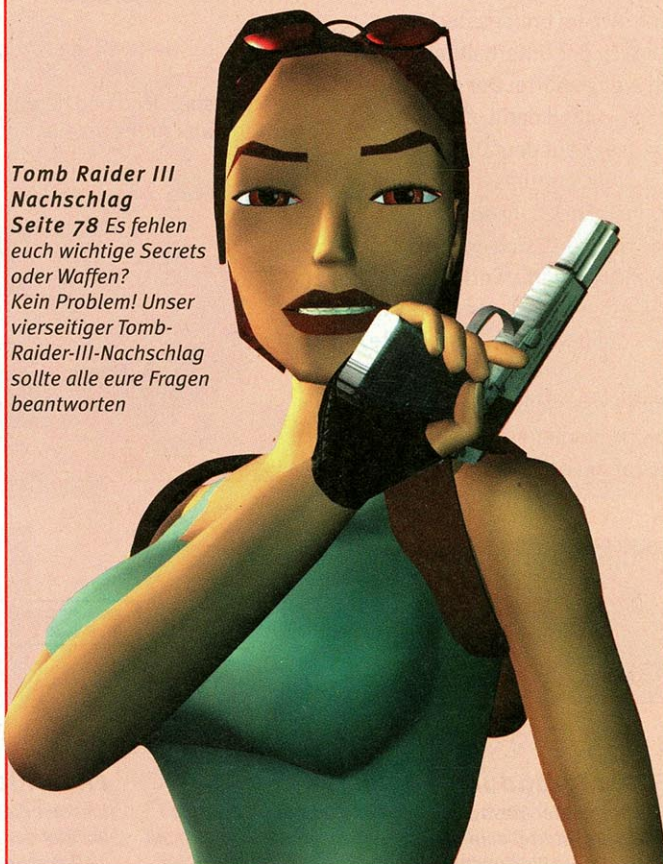
INDEX

A Bug's Life	56	Ninja	76
Akuji the Heartless	66	Pandemonium 2	77
Asterix	50	Pocket Fighters	64
Atlantis	69	Pool Hustler	34
Big Race USA	59	Populous the Beginning	38
Blast Radius	76	Psygnosis Golf	48
Brunswick Bowling	64	Racing Simulation 2	46
Bust A Move 4	76	Rally Cross 2	30
C3 Racing	77	Re-Volt	45
Carmageddon	49	S.C.A.R.S.	77
Civilization II	28	Shanghai Valor	34
Colony Wars: Vengeance	77	Skullmonkeys	77
Devil Dice	76	Small Soldiers	76
Ehrgeiz	24	Streak	65
FIFA '99	77	Tenchu	76
Fighting Force	77	Test Drive 4X4	77
Granstream Saga	62	Test Drive 5	76
Guardian's Crusade	40	Tiny Tank	44
Le Mans 24	36	TOCA 2	76
Lucky Luke	77	Tomb Raider III	76, 78
Mass Destruction	77	WCW Thunder	72
Metal Gear Solid	42	Wild Arms	82
Monster Seed	35		

CODES

Blast Radius	76
Bust A Move 4	76
C3 Racing	77
Colony Wars: Vengeance	77
Devil Dice	76
FIFA '99	77
Fighting Force	77
Lucky Luke	77
Mass Destruction	77
Ninja	76
Pandemonium 2	77
S.C.A.R.S.	77
Skullmonkeys	77
Small Soldiers	76
Tenchu	76
Test Drive 4X4	77
Test Drive 5	76
TOCA 2	76
Tomb Raider III	76, 78
Wild Arms	82

**Tomb Raider III
Nachschlag**
Seite 78 Es fehlen
euch wichtige Secrets
oder Waffen?
Kein Problem! Unser
vierseitiger Tomb-
Raider-III-Nachschlag
sollte alle eure Fragen
beantworten



NAMCO OFFENSIVE 99

Namco – der fassettenreiche Branchenmulti

Das renommierte Softwarehaus **Namco** dürfte jedem **PlayStation-Liebhaber** durch zahlreiche **Smash-Hits** der Güte **Ridge Racer** oder **Tekken** geläufig sein. Wenn man sich jedoch näher mit der **faszinierenden Geschichte** des **Konzerns** beschäftigt, stellt man schnell fest, dass Namco weitaus mehr als „nur“ ein **PlayStation-Lieferant** ist

Ein Blick in die Historie großer Softwarehäuser offenbart immer wieder überraschende Erkenntnisse sowie witzige Randnotizen. Auch Namco bildet da keine Ausnahme. Man schrieb das Jahr 1955, als der kleinwüchsige, aber ungemein ehrgeizige und geschäftstüchtige Masaya Nakamura die Firma Nakamura Manufacturing Ltd. gründete und sich im breit gesteckten Bereich der Unterhaltungsindustrie engagierte. Der erste Auftrag bestand darin, ein Pferdekarsell auf dem Dach eines Einkaufszentrums in Yokohama zu installieren. In der Folgezeit spezialisierte sich der Konzern zunächst auf die Entwicklung weiterer simpler und zumeist kindergerechter Fahrgeschäfte. 1966 expandierte die Firma und belieferte flächendeckend ganz Japan mit neuen Karussell-Varianten. Im gleichen Jahr

schloss Mr. Nakamura seinen ersten lukrativen Deal mit Walt Disney ab, der es ihm fortan erlaubte, Disney-Charaktere zu

verwenden. 1970 beschritt der Konzern erstmals völlig neue Wege, indem er den mechanischen "Videospielautomaten"



Masaya Nakamura hat seit der Firmengründung die Zügel fest im Griff. Er gilt als harter Geschäftsmann mit einem sicheren Gespür

Racer veröffentlichte. Das Spielprinzip war denkbar einfach. Mittels eines Lenkrades musste man entgegenkommenden Autos ausweichen, die auf einer Walze aufgesteckt waren. 1972 gab man sich schließlich den endgültigen Firmennamen Namco. Dieser stellt eine Wortverknüpfung aus den beiden Wörtern Nakamura und Cooperation dar, die der Konzerngründer für sehr einprägsam erachtete. Kurze Zeit später gelang dem findigen Firmengründer der entscheidende Deal, um im rasch aufkommenden Videospielgeschäft Fuß zu fassen. Für die damals unglaublich hohe Summe von 800.000 Dollar erwarb Namco Atari Japan und verpasste damit den Mitbieter Sega (bot nur 50.000 Dollar) eine kräftige Abfuhr. Dieser Schachzug erwies sich als genial, denn Nakamura erkannte sehr richtig, dass im Videospielmarkt die Zukunft liegt. Die ersten digitalen Spielereien waren Tontaubenschieß-Simulationen, wie beispielsweise der Automat Shoot Away (diese Simulation war in den 70er-Jahren ungemein populär in Japan). In der Zwischenzeit

Namco in Stichworten

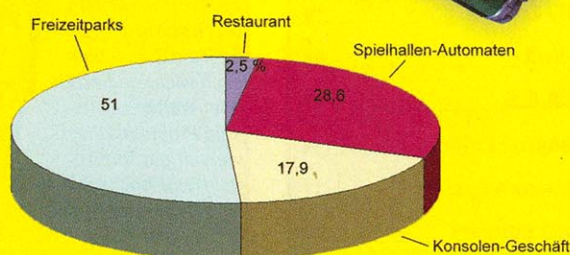
Firmengründung: 01. Juni 1955

Geschäftsführer und Firmengründer: Masaya Nakamura

Firmensitz: Tokyo, Japan

Mitarbeiter weltweit: ca. 2300

Geschäftsbereiche und deren prozentualer Anteil am Gesamtgewinn:



Zeittafel



1955 Firmengründung

Firmengründer Masaya Nakamura startet seine Erfolgskarriere als Konstrukteur von Pferdekarsells



1970 Racer

Namcos erster Schritt in den Spielhallenbereich mit einem mechanischen Rennspiel



1972 Firmenlogo

Erst seit diesem Jahr verwendet der Konzern offiziell das Namenskürzel als Firmenlogo



1977 Shoot Away

Namco engagiert sich auf dem digitalen Unterhaltungssektor mit Tontaubenschieß-Simulationen



1978 Namco America

Namco erobert die Vereinigten Staaten und entwickelt die ersten Videospielautomaten

wurde 1978 in den USA die erste Zweigstelle gegründet, um auch in den Staaten den Videospielmarkt zu erobern (erstes Werk Gee-Bee). Es dauerte jedoch bis zum Jahre 1979, bis Namco endlich mit der Space-Invaders-Weiterentwicklung Galaxian den ersten Welthit landete. Die bunte Grafik des Shooters war damals übrigens wegweisend. Gerade einmal ein Jahr später sorgte ein anderer Automat für den absoluten Durchbruch. Das Geschicklichkeitsspiel Pac Man war DIE Sensation des Jahres 1980 und schaffte es sogar auf das Titelblatt des Time Magazines zu kommen. Der Erfinder von Pac



Namco Namja Town: Namcos derzeit schönster Freizeitpark bietet ein sehr nostalgisches Flair

Man erhielt von der Firma übrigens gerade einmal 3.500 Dollar als Honorar, worauf er angewidert die Firma wechselte. Auch in den weiteren Jahren gelangen Namco mit einer schönen Regelmäßigkeit noch mehr Hits, wie beispielsweise Pole Position (1982, das erste Rennspiel mit eigener Rennka-



Namcos Spielhallen unterliegen einem genau durchdachten Konzept

bine), Mappy (1983) sowie das damals grafisch opulente Ballerwerk Xevious (erstmal mit computergenerierten Grafiken). Letzterer Titel war auch das Schlüsselspiel zum Einstieg in den Konsolenbereich. 1984 unterzeichnete Namco beim Branchen-Monopolisten Nintendo einen Fünf-Jahres-Vertrag, der dem Konzern einige Privilegien einräumte. Die Xevious-Konvertierung für das NES (Nintendo Entertainment System) war ein Mega-Hit, der sich weltweit 1,5 Millionen Male verkauft hat. Aus dem erwirtschafteten Geld finanzierte Namco 1985 die Errichtung des neuen Hauptquartiers, das daher auch den Spitznamen Xevious-Building trägt. Die enge Verbundenheit zwischen Nintendo und Namco währte allerdings nur fünf Jahre lang. Grund: Als 1989 der Ver-

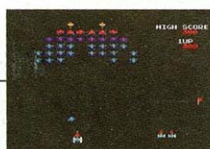
trag endete und Namco-Chef Nakamura bei der Festsetzung des neuen Vertrags auf die Beibehaltung der Privilegien beharrte, erhielt er von der Firma Nintendo eine verbale Watsche, da Namco fortan so behandelt werde wie jedes andere Softwarehaus auch. Masaya Nakamura war über dieses Verhalten zwar äußerst erbost, musste letztendlich aber klein begeben, da er auf den lukrativen Nintendomarkt nicht verzichten konnte. Dennoch: Nakamura war seit diesem Zeitpunkt ein bekennender Feind von Nintendo. Nicht ohne Grund engagierte sich Namco daher auch besonders stark bei der Konkurrenz und war einer der entscheidenden Geburtshelfer der PlayStation. Da Namco sich im Zuge der Videospiel-Popularität zu einem prosperierenden Konzern entwickelte, folgte 1988 der Gang auf das Börsenparkett. 1990 suchte der innovative Firmengründer nach neuen Märkten und begann im Stile von Walt Disney Freizeitparks zu eröffnen, bei denen sich fast alles um die digitalen Spielereien drehte. Diese

Gesammelte PlayStation-Werke

Ace Combat 2	(1996)
Air Combat	(1995)
Cyber Sled	(1995)
Galaxian 3	(1996)
Klonoa	(1998)
Libero Grande	(1998)
Museum Volume 1 – 5	(1996 – 1998)
Point Blank	(1998)
Rage Racer	(1997)
Ridge Racer Revolution	(1996)
Ridge Racer	(1995)
Smash Court Tennis	(1996)
Soul Blade	(1997)
Starblade Alpha	(1995)
Tekken	(1995)
Tekken 2	(1996)
Tekken 3	(1998)
Time XXXX (indiziert)	(1997)
Treasures of the Deep	(1997)
Xevious 3D/G+	(1997)

Demnächst:

Point Blank 2
Ridge Racer Type 4
Dragon Valor
Star Ixiom



1979 Galaxian

Der Space-Invaders-Ableger mit farbiger Grafik wird der erste weltweite Videospielerfolg



1980 Atoma

Auch im Spielzeugsektor lieferte Namco interessante Produkte ab. Dieser Roboter war in Japan ein Hit



1980 Pac Man

Dieser Videospielklassiker sorgte für den endgültigen Durchbruch und bescherte Namco eine Menge Geld



1983 Xevious

Ein weiterer Kracher, erstmals mit Render-Grafik 1984: Einstieg ins NES-Konsolengeschäft



1985 Hauptquartier

Namco eröffnet feierlich ihr neues Hauptgebäude in Tokyo, finanziert aus den Xevious-Gewinnen

namco OFFENSIVE 99

Amusementparks sind bei den Japanern überaus beliebt und tragen oftmals blumige Namen, zum Beispiel The Tower of Druaga (Fantasie-Ambiente), Wonder Eggs oder Namco Namja Tower (nostalgisches Flair). Seit dem Beginn der 90er-Jahre überzog Namco die gesamte Welt mit ihren Videospielhallen und Freizeitparks nach einem festgelegten Schema. In Japan gibt es beispielsweise vier Kategorien von

Spielhallen: Namcoland (familienorientiert), Plabo (für ältere Zocker), Plid's (auf Sportspiele spezialisiert) sowie Carrot (für die jüngsten Videospieler). In den 90er-Jahren entwickelte sich der Konzern überhaupt geradezu explosionsartig. 1992 wurde in London die erste europäische Zweigstelle gegründet und durch den Erwerb des amerikanischen Automatenvertriebers Aladdin's Castle wurde Namco 1993 in den Staaten

schlagartig die Nummer 1 im Bereich von Münzspiel-Vertreibern (über 500 Spielhallen in 48 Bundesländern). Im gleichen Jahr entwickelten die fin-digen Programmierer zudem die legendäre System-22-Platine, auf der in den kommenden Monaten solche Hits wie Ridge Racer erschienen. Dieses Rennspiel war gleichzeitig der erste Titel für die PlayStation, die bekanntlich Ende 1994 in Japan erschien – der Beginn einer überaus fruchtbaren Liaison zwischen der Firma und SCEI. Namco war während der gesamten Firmengeschichte übrigens auch in zahlreichen anderen Bereichen tätig. Hier nur ein paar Beispiele: 1980 ent-

warfen sie den Spielzeugroboter Atoma, 1986 erwarb man das italienische Kettenrestaurant Italian Tomato und 1997 gründete man schließlich die Dream-Pictures-Abteilung, um computeranimierte Filme zu realisieren. Besonders skurril: Namco engagierte sich auch auf sozialem Gebiet und entwickelte unter anderem eine Sprachhilfe für gehandikapte ältere Menschen. Namco ist halt immer wieder für eine Überraschung gut. (Ulf S.)



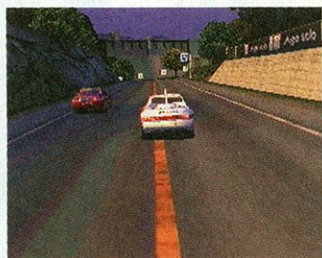
Ridge Racer Type 4 (PAL)

Für SCED stellt Namcos neuester Rennspiel-Hit einen der wichtigsten Titel dieses Jahres dar. Aus diesem Grund wird der Titel ähnlich wie im Falle von Gran Turismo speziell für den europäischen Markt noch einmal überarbeitet. Konkret bedeutet dieser Schritt einen komplett neuen Soundtrack, bestehend aus namenhaften Tanzacts, da sich

die japanische Musikunterma-lung für unsere Ohren recht lasch anhört. In grafischer und spielerischer Hinsicht dürfte

hingegen alles beim Alten bleiben, was auch zu erwarten war (die Optik kann man ohnehin kaum noch ver-

bessern). Ridge Racer Type 4 wird übrigens im Zeitraum Mai/Juni hier zu Lande erscheinen, und zwar im Bundle mit Namcos neuartigem JogCon-Pad für einen Verkaufspreis von vermutlich ca. 160 DM. Freuen wir uns drauf! (Ulf S.)



Speziell für die westlichen Märkte bietet das Rennspiel einen neuen Soundtrack



Ridge Racer Type 4 bietet eine Fülle von Bonuswagen. Dieses Dreirad-Vehikel kann jedoch nicht gespielt werden



In technischer Hinsicht dürfte sich bei der PAL-Version nichts mehr verändern



1986

Italian Tomato

Namco betritt mit der Übernahme dieser Restaurantkette absolutes Neuland



1987

Final Lap

Namcos Spielhallenautomaten werden immer aufwändiger. Dieser Automat bot erstmals zwei Cockpits



1990

Freizeitparks

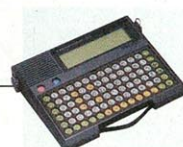
Im Stile von Walt Disney eröffnet die Firma eine Fülle von digitalen Freizeitparks



1993

Ridge Racer

Mit diesem Rennspiel beginnt die Ära der System-Platine. 1995 startet die Zusammenarbeit mit SCEI



1997

Talkaid II

Ebenfalls von Namco: Eine Sprachhilfe für ältere Mitmenschen. Dream Pictures realisiert Digi-Filme



MONTAG MORGEN.

SAG DEINEM CHEF, DU BIST G N N I G K F A N K

MIT DER MUSIK VON SUCH A SURGE,
AUS DEM ALBUM "WAS BESONDERES".



ELECTRONIC ARTS®



ACCOLADE

BIG AIR IST EIN WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC. ©1998 ACCOLADE, INC. ALLE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM IHRER JEWEILIGEN BESTZER UND WERDEN UNTER LIZENZ VON ACCOLADE, INC. VERWENDET.

NAMCO OFFENSIVE 99

Technischer Höhenflug

Ace Combat 3

Namcos beinharte Piloten in ihren **stählernen Adlern** melden sich unterstützt von einer HiTech-Optik in eindrucksvoller Manier zurück

Es ist schon lange her, als Namcos wagemutige Kampffjet-Piloten das letzte Mal in die Luft gestiegen sind, 1996, um genau zu sein. Nach über zwei Jahren Funkstille besteigen die Top-Gunner endlich wieder das Cockpit, und es dürfte nicht wenige Fans geben, die sich angesichts dieser Nachricht genüsslich die Hände reiben, denn

das unkomplizierte und fesselnde Flugactionspiel gehört zu den Titeln, die ebenso wie Ridge Racer auf Sonys Erfolgskonsole Geschichte geschrieben haben. Und genau wie bei Ridge Racer Type 4 ließ man sich für diesen mittlerweile dritten Teil sehr viel Zeit. Diese Programmierzeit wurde jedoch nicht zum Großteil in die Gestaltung des reinen Gameplays



Spannende Luftgefechte sind wieder das spielerische Salz in der Suppe

gesteckt, sondern vielmehr in die technische Aufbereitung. Zum Spielablauf: Wer die beiden Vorgänger kennt, dürfte sich schnell heimisch fühlen, denn dramatische Veränderungen gibt es nicht. Es gilt nach wie vor als Elite-Pilot eine gemeingefährliche und extrem gut organisierte Terroristenarmee unschädlich zu machen. Über die genaue Hintergrundgeschichte hüllt sich das Softwarehaus derzeit leider noch in Schweigen, aber so viel ist bereits klar: Die Handlung spielt in einer nahen Zukunft. Der Ablauf unterliegt dem allgemein bekannten Schema eines kriegerischen Actionspiels. Auf einer Oberwelt wird euch ein Auftrag zugeteilt, bzw. ihr sucht



Die Aufträge sind gegenüber dem Vorgänger fassettenreicher geworden



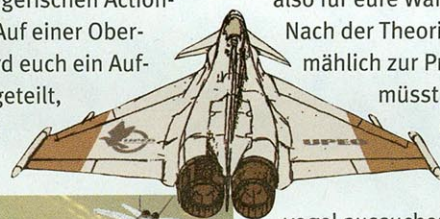
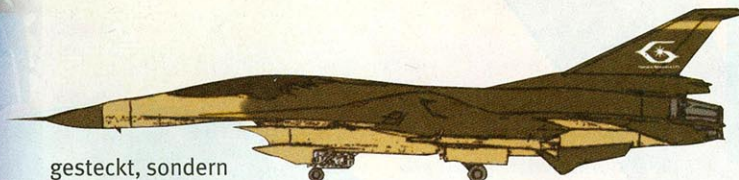
Jeder Auftrag findet quasi unter einer Käseglocke statt, unter der ihr euch frei bewegt

euch die Mission selbst aus. Vor dem Take-off tagt dann erst einmal der Kriegerat, sprich ihr werdet für die bevorstehende Mission durch ein längeres Briefing vorbereitet. Auf einen simplen Nenner gebracht, wird euch dabei stets mitgeteilt, welche Ziele ihr zerstören und welche ihr beschützen sollt. Das Repertoire an Primärzielen soll gegenüber dem Vorgänger abwechslungsreicher werden. Anfangen von schnellen **Kampffjets** über Bodenstationen bis hin zu Kriegsschiffen wird die gesamte militärische Palette feilgeboten - viel Futter also für eure Waffensysteme.

Nach der Theorie geht es allmählich zur Praxis. Zuvor müsst ihr euch jedoch noch den geeigneten Stahlvogel aussuchen. Vermutlich obliegt euch sogar die Bestückung der Waffensysteme. Durstig nach Action hebt ihr euch endlich in die Lüfte und begeben euch schnell an die virtuelle Front. Hier ist Geschicklichkeit angesagt, wollt ihr die teilweise sehr agilen Jets mit



Wie bei Ridge Racer Type 4 bietet Ace Combat 3 eine grafisch perfekte Kulisse



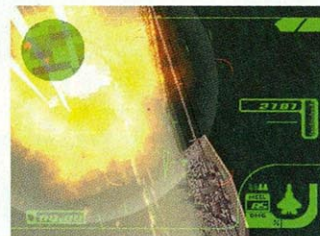


Missiles sind diesmal nicht ein Garant für einen sicheren Treffer, da der Gegner über Gegenmittel verfügt

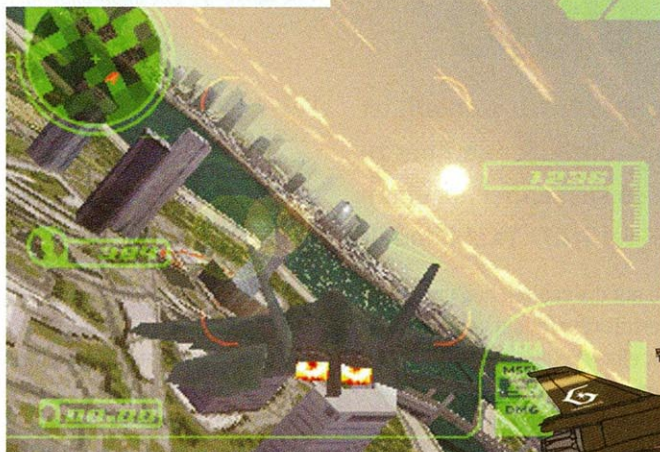
gezielten Missileschüssen vom Himmel holen. Glücklicherweise kommt euch dabei ein Lock-on-System zu Hilfe. Habt ihr einmal das Ziel mit dem Cursor erfasst, solltet ihr blitzschnell **Missiles** auf die Reise schicken, die dann ihrerseits das Objekt unerbittlich verfolgen. Namco ließ verlautbaren, dass dieses Home-Missile-System beim dritten Teil nicht mehr ganz so einfach funktionieren



Das futuristische Ambiente wirkt überzeugend



Die Explosionen sehen durch Transparenzeffekte ziemlich beeindruckend aus



Keine Einöde mehr: Komplexe Häuserfronten türmen sich sauber am Horizont auf, sobald man sich der Stadt nähert



Die Kampffjets dürfen auch aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden



Eine grafische Meisterleistung! Als wäre das nicht schon genug, spendieren

“Der dritte Teil der Flugaction-Serie dürfte den Vorgänger locker in den Schatten stellen”

werde, da vermutlich die feindlichen Jets ihrerseits über Abfang-Missiles verfügen. Konkrete Angaben liegen allerdings leider noch nicht vor. Ebenso fehlen fundierte Informationen über Detailfragen. Derzeit steht nämlich offen, ob das motivierende Ausrüstungssystem aus dem zwei-

ten Teil übernommen wird bzw. sogar noch weiter ausgebaut. Eine entscheidende Verbesserung von Ace Combat 2 gegenüber dem Vorgänger war bekanntlich die Möglichkeit, euren Jet gegen Bares gehörig aufzubockern oder sich gar einen schnittigeren Stahlvogel zu organisieren. Apropos Stahlvogel, mindestens vier unterschiedliche Kampfflieger stehen anfangs zur Verfügung, und ich könnte wetten, dass sich im Laufe des Gefechts weite-

re dazugesellen. Da die Handlung in der nahen Zukunft spielt, handelt es sich bei den Jets um futuristische Traumflieger. Genau dasselbe gilt für die hypermodernen Landschaften, über die ihr größtenteils fliegt, wobei wir bei der wichtigsten Verbesserung gegenüber den beiden Vorgängern wären. Flog man anno 1995 bei Air Combat noch über karge Landschaften, dirigiert ihr diesmal euren Jet über Städte und andere Landschaften mit einem geradezu verschwenderisch großen Detailreichtum. Mächtige, feinsäuberlich modellierte **Häuserfronten** türmen sich vor euch auf, vergleichbar als würdet ihr mit einem Helikopter über New York fliegen.

den die genialen Programmierer dem Werk noch allerlei grafische Spezialeffekte: Das Sonnenlicht reflektiert sich in Echtzeit auf euer Cockpit, sobald ihr den Jet nach oben zieht, beeindruckende **Explosionen**, vereinzelte Wolken schweben vorbei und einige Missionen bieten sogar einen malerischen Sonnenuntergang. Selten zuvor wird das Auge derart verwöhnt wie bei Ace Combat 3. Schon alleine das ungemein stilvolle, futuristische Ambiente verdient höchstes Lob. Actionfans und Liebhaber von technisch hochwertigen PlayStation-Werken dürfen sich daher dieses Jahr auf eine ganz besondere Perle freuen. (Ulf S.)



Action ..
Strategie ..
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
2. Quartal '99
ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Ace Combat 3

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 10+



“Actionkost vom Feinsten, umrahmt mit einem absoluten Augenschmaus”

NAMCO OFFENSIVE 99

Tanz der Drachen

Dragon Valor

Wenn **Namco** an einem **Rollenspiel** werkelt, ist das bereits **Grund** genug, ausführlicher darüber zu **berichten**, vor allem wenn es sich dabei um einen derart **interessanten** Titel handelt

Einige ältere Semester unter euch dürften vielleicht noch Capcoms simples, aber dennoch ungemein motivierendes Action-Adventure Dragonbuster kennen. Von der spielerischen Thematik her knüpft Dragon Valor lose an diesen Oldie an. Nicht nur auf den ersten Blick sind aber kaum irgendwelche Parallelen zum Klassiker auszumachen, was vor allem daran liegt, dass dieses Action-Adventure eine imposante dreidimensionale Polygon-Grafik in Echtzeit bietet. Eines haben beide Titel jedoch gemeinsam: Drachen spielen bei diesem Fantasy-Abenteuer eine tragende Rolle. Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Helden (den Namen dürft ihr selbst bestimmen), dessen Schicksal es ist, sein Reich von einer verheerenden Drachenplage zu befreien. Der Spielverlauf stellt eine ausgewogene Mischung aus Action-, **Rollenspiel**- und Puzzle-Elementen dar. Ihr durchquert das gesamte Reich, um mit den Einwohnern zu kommunizieren, da sie oftmals wichtige Hinwei-

se auf die zahlreichen und meist vertrackten Rätsel geben. Stellt ihr einen Feuerspucker, kommt es zu einem spektakulären One-on-One-Kampf, spricht in **Echtzeit** tretet ihr alleine gegen die Riesenechse an. Da der Kampf in Echtzeit ausge-



Im Laufe des Abenteuers dirigiert ihr immer wieder neue Nachfahren eures Vaterhelden



Strategie, Action, RPG: Dragon Valor bietet sehr viele spielerische Elemente



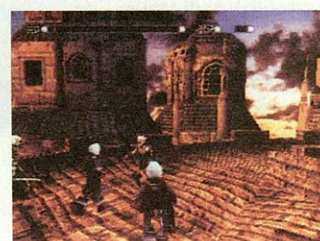
Das Herzstück des Abenteuerspiels sind die spannenden Drachenkämpfe, die stets in **Echtzeit** ausgeführt werden

tragen wird, hängt in dieser Phase des Spiels viel von eurem Geschick ab. Wie es sich für ein richtiges Rollenspiel gehört, verbessern sich im Laufe der Drachenfehde die physischen Attribute eures Schützlings. In diesem Punkt ließen sich die Designer jedoch etwas recht Ungewöhnliches einfallen. Das Abenteuer wurde in diverse Zeitabschnitte unterteilt. In je-

der Epoche befreit ihr diverse Mädels aus den Klauen von Drachen. Der Clou: Zum Abschluss eines Levels müsst ihr eine dieser feschten Frauen ehelichen, wobei die Wahl nur euch obliegt. Die Heirat hat dabei gravierende Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, da ihr in der nächsten Zeitepoche mit dem gezeugten Sohn das weitere Abenteuer bestreitet. Die spielerischen Auswirkungen sind durch dieses Heirat-System enorm. Zum einen ist man ungemein motiviert, möglichst viele holde Weiblichkeiten zu befreien, damit die Auswahl zum Ende eines Levels größer ausfällt (und man so einer schlechten Heirat vorbeugt), zum anderen verlockt diese Idee zum wiederholten Durchspielen, da man gerne wissen möchte, was passiert wäre, wenn man Liza anstatt der Betty geheiratet hätte. Und was lernt man aus dieser Drachensaga? Wie im richtigen Leben sollte man sich die Ehe wohl überlegen. (Ulf S.)



Typische **Rollenspiel**-Elemente, wie das Shoppen in Städten, sind auch vertreten



Die Stadtszenarios werden in Hi-Res-Optik dargestellt

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
1999

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Dragon Valor

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.



"Namco lässt eine frische Priesse Innovation durch das Adventure-Genre wehen"

Krieg der Sterne à la Namco

Star Ixiom

Auf in die **Galaxie!** Die **Edel-Programmierer** aus dem fernen Osten arbeiten derzeit an der Fertigstellung einer interessanten **Mixtur** aus **Strategie** und **Weltraumaction**

Star Ixiom bezeichnen die Macher von Namco selbst als einen strategischen Space-Shooter. Anders ausgedrückt könnte man den futuristischen Titel auch als eine Art Ace Combat im Weltraum beschreiben, wobei dem taktischen Bereich mehr Bedeutung zukommt. Doch alles der Reihe nach. Bei dieser Space-Opera schlüpft ihr in die Rolle des Kommandeurs Roy Hynic, der das mächtige Schlachtschiff Gaia der UGSF (United Galaxy Space Force) befehligt. Eines Tages kommt es, wie es kommen muss: Ein Horde aggressiver Aliens macht sich breit und droht nun die Früchte eurer Kolonialisierungen zunichte zu machen. Ihr übernehmt daher die verantwortungsvolle Aufgabe, mit fliegerischem Geschick und taktischem Verstand dieses schreckliche Unheil abzuwenden. Das Weltraumabenteuer wurde in drei Spielmodi unterteilt, die einem logischen Aufbau folgen. In der **Trainingsoption** werdet ihr gezielt auf den Ernstfall vorbereitet. Wie bei Ace Combat müsst ihr zunächst erlernen, mit eurer Weltraumschüssel gekonnt

umzugehen. Danach frohlockt der Command-Modus. Hier geht es noch recht konventionell zu. Durch ein Briefing werdet ihr mit den Missionszielen vertraut gemacht, die es anschließend mit viel Geschick und noch mehr Waffeneinsatz zu lösen gilt (ähnlich wie bei Colony Wars). Erst wenn ihr sämtliche Missionen bewältigt habt, dürft ihr gut geschult den Conquest-Modus in Angriff nehmen, das eigentliche Herzstück von Star Ixiom. Hier wurde der Spielablauf streng in zwei Abschnit-

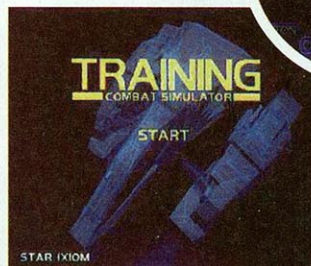
te unterteilt. Im Karten-Modus agiert ihr als kühner Strategen, denn es gilt eure Raumschiffeinheiten taktisch klug über die **Weltraumkarte** zu dirigieren, damit eure Planeten und Weltraumbasen nicht von einer feindlichen Rasse unterjocht werden. Kommt es zur einer Konfrontation, steigt ihr in euren Spacejet, um in bekannter Manier den Feind schrottreif zu ballern. Da der gesamte Spielablauf in Echtzeit erfolgt, müsst ihr ständig auf der Hut sein und eure taktischen Entscheidungen schnell ausführen. Interessanterweise gibt es viele Reminiszenzen zu alten Namco-Klassikern wie Galaga, Galaxian 3 oder Bosconian. Sämtliche

Raumschiffe und deren Rassen wurden nämlich den Spielhallen-Oldies grafisch stark nachempfunden. So handelt es sich beim Galaga-Stamm um eine aggressive Insektenrasse, deren Intellekt allerdings nicht sonderlich hoch ist. Die Bosconians sind hingegen als rücksichtslose Weltraumpiraten berühmt-berüchtigt, die zwar alles attackieren, was sich ihnen in den Weg stellt,

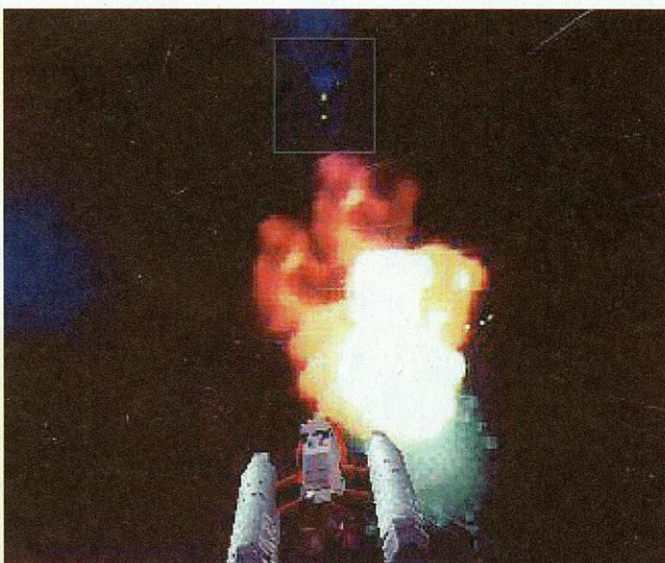
jedoch dabei keine konkreten Ziele verfolgen. Bei euren strategischen Entscheidungen solltet ihr diese individuellen Charaktereigenschaften einzelner Rassen berücksichtigen, um vom Feind nicht überrollt zu werden. Dieser interessante Action/Strategie-Cocktail ist zu 80 % fertig, so dass wir uns sicherlich recht bald auf eine Veröffentlichung in Deutschland freuen dürfen. (Ulf S.)



Die **Weltraumkarte** ist Dreh- und Angelpunkt. In diesem Menü befehligt ihr eure Einheiten unter strategischen Gesichtspunkten



Die **Trainingsoption** bietet Mini-Missionen, die mit zunehmender Levelanzahl immer komplexer werden



Die Actionsequenzen weisen einen hohen technischen Standard auf

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
1999

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Star Ixiom

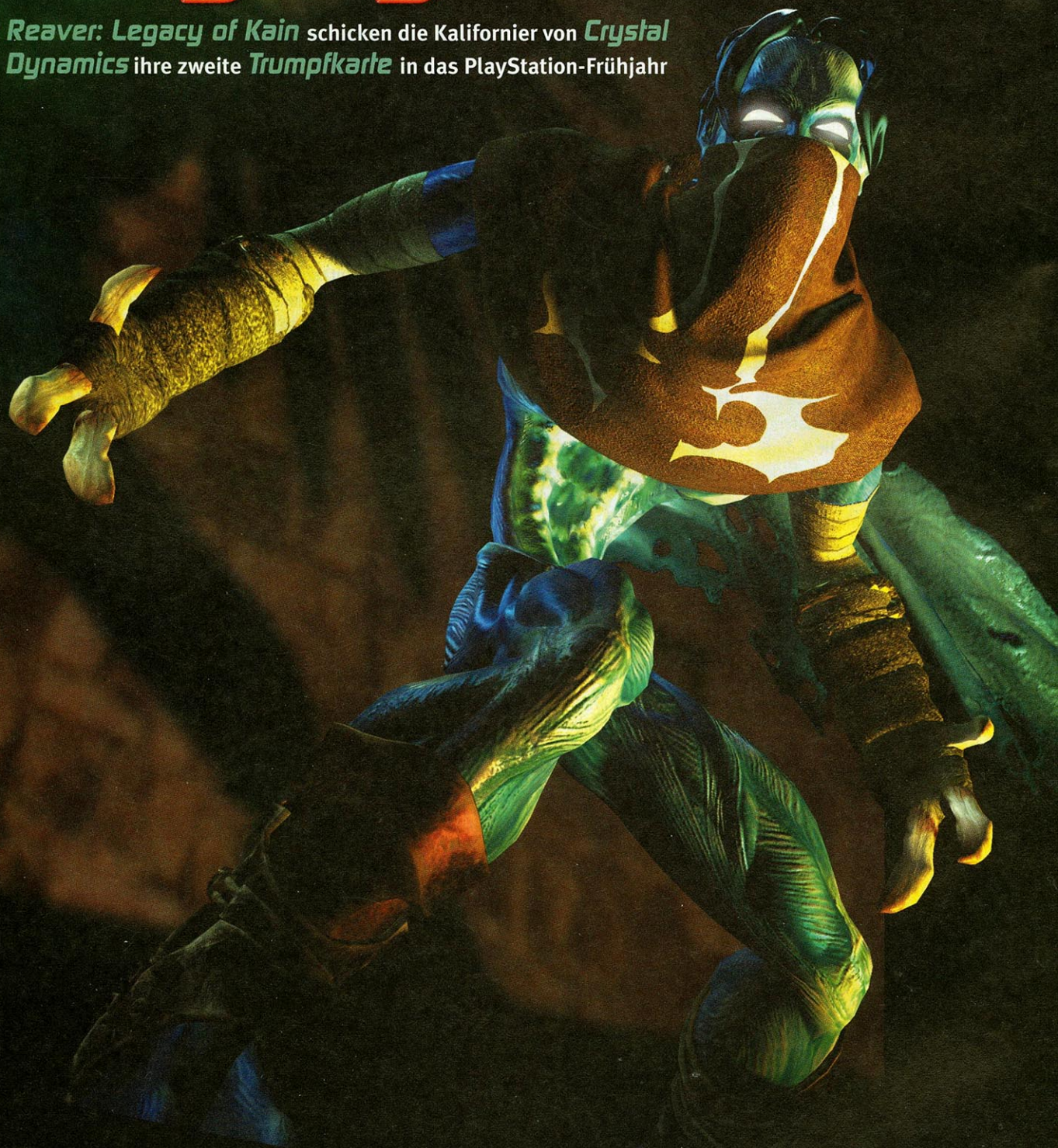
Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: k.A.



"Pfißige Kombination aus Weltraumaction und Echtzeit-Strategie"

Soul Reaver Legacy of Kain

Mit *Soul Reaver: Legacy of Kain* schicken die Kalifornier von *Crystal Dynamics* ihre zweite *Trumpfkarte* in das PlayStation-Frühjahr

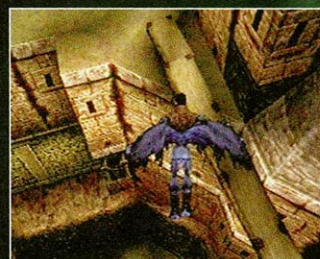




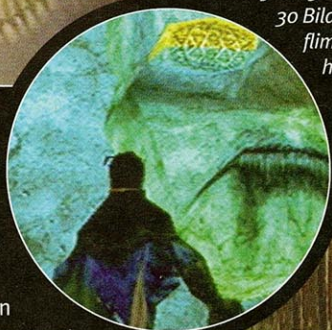
Das Abenteuer überrascht nach den Boss-Kämpfen häufig durch Wendungen der Story



Mit 512 x 384 Bildpunkten und 30 Bildern pro Sekunde flimmert das Geschehen über die heimischen Bildröhren



Raziel erhält im Verlauf des Spiels neue Aktionsmöglichkeiten, wie das Gleiten oder das Schwimmen. Zuvor muss von euch jedoch einer der fünf Brüder vernichtet werden



Mehr als 30 Programmierer werkeln bereits seit mehr als ein- einhalb Jahren an dem 3D-Action-Adventure-Spektakel *Soul Reaver: Legacy of Kain*, das der Core-Design-Konkurrenz das Fürchten lehren soll. Das Sequel zu *Blood Omen* spielt in sehr düsteren Welten, die von sechs Leutnants beherrscht werden. Jedoch sind sich die Burschen nicht fremd, vielmehr sind alle Recken direkte Nachkommen des Obermotzes Kain. Eure Aufgabe besteht natürlich darin, mit einem der Burschen namens Raziel die Herrschaft über die Welt zu erlangen und die ungeliebten Kontrahenten zu vernichten. Ihr steuert euren Charakter, wahlweise selbstverständlich auch analog, in bester Lara-Manier durch die Orte

des Geschehens, wobei die Kamera in der noch sehr frühen Vorabversion von Hand nachjustiert werden muss. Die Produzentin Rosaura Sandoval versprach aber, dass in der fertigen Version des Abenteuers auch eine dynamische Kameraführung enthalten sein wird, die euch zu jedem Zeitpunkt automatisch die beste Übersicht über die **Locations** verschafft. Im Gegensatz zu den meisten Genre-Kollegen ist *Soul Reaver: Legacy of Kain* nicht in verschiedene Levels unterteilt, sondern spielt in einer riesigen Welt, die wiederum in 16 unterschiedliche Areas aufgeteilt wurde. Neben den Untergrund-Dungeons durchwandert ihr auch Spielzonen auf der Oberfläche der



In *Soul Reaver: Legacy of Kain* müsst ihr eure fünf **Brüder** besiegen, um schließlich Kain selbst gegenüberzustehen

düsteren Welt, in der es vor Feinden nur so wimmelt. Um sich der Heerscharen feindlicher Vampire zu erwehren, stehen dem Helden zu Beginn des Adventures lediglich die Fäuste zur Verfügung, mit denen sich Untote natürlich nicht vernichten lassen. Ihr findet aber bereits nach wenigen Spielminuten mit einem Speer die erste wirklich effektive Waffe. Mit dem Mordwerkzeug prügelt ihr zunächst auf den

Vampir ein, wobei euch das gleichzeitige Betätigen der R1-Taste das Anpeilen des Gegners abnimmt. Nach wenigen Schlägen steht der Bösewicht sichtlich benommen vor euch. Jetzt ist eure Chance gekommen, dem Aggressor eiskalt euren Speer in das nicht mehr arbeitende Herz zu jagen. Lautlos sackt der Schurke zusammen und lässt bei seinem Ableben seine Seele frei, die Raziel unbedingt einsam-

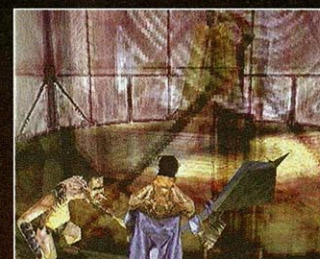
“Die Spektralwelt als Paralleluniversum sorgt für vollkommen neue Spielaspekte”



Die **Transparenzeffekte** des Wassers gehören zu den grafischen Höhepunkten in Crystal Dynamics' neuem Action-Adventure



In der Spektralwelt verändern sich die **Locations** teilweise so enorm, dass die in der Realwelt nicht erreichbaren Ebenen hier mühelos beschriftet werden können



Durch gleichzeitiges Betätigen der beiden L-Buttons lässt sich die Umgebung genau inspizieren. Die Perspektive kann dabei stufenlos eingestellt werden

meln muss. Dadurch wird eure Energieleiste, die wahrscheinlich eine Spindelform hat, aufgefrischt. Der weitaus wichtigere Aspekt ist jedoch, dass ihr durch diese Aktion das Eintreten der Seele in eine mysteriöse Dimension verhindert, die sich Spektralwelt nennt. In diesem Paralleluniversum leben mächtige Ungeheuer, die durch das Einsammeln dieser Seelen an Stärke gewinnen. Da ihr im Spielverlauf ständig zwischen den beiden Welten wechselt, müsst ihr bereits nach wenigen verlorenen Seelen mit ansehen, wie die Bösewichter zu schrecklichen Übergegnern mutieren. Die Spektralwelt birgt noch einen weiteren spielentscheidenden Faktor. Wechselt ihr in diese Dimension, so ändern sich die Räumlichkeiten mitsamt ihres Inventars teilweise extrem (cooler Morph-Effekt) und lassen somit zu, dass zuvor nicht zu erreichende Abschnitte eines Levels betreten werden

können. Im Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr nach Siegen über die Mittelbosse (eure Brüder) jeweils eine weitere Aktionsmöglichkeit, wie das Schwimmen oder das Passieren von Hindernissen (zum Beispiel Mauern). Diese überaus harten Gegner sind jedoch mit normalen Waffen kaum zu



Bösartiger Spießbraten: Ist der Gegner benommen, so lässt sich dieser ohne größere Gegenwehr mit einem gezielten Stoß in das Herz töten



Die Hintergründe wurden im gesamten Abenteuer sehr düster gestaltet und verstärken somit zusätzlich die klaustrophobische Atmosphäre

„In Soul Reaver: Legacy of Kain warten mehr als 30 unterschiedliche Gegner auf euch“

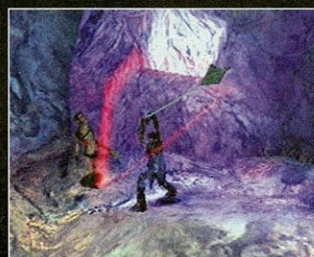
vernichten. Eine gute Strategie sollte euch aber helfen, die ungeliebte Blutsverwandtschaft aus der düsteren Welt zu schaffen. So gelangt ihr beispielsweise in einen gewaltigen Raum, an dessen Decke eine Betonplatte befestigt ist, aus der spitze Spieße ragen. Eure Aufgabe ist es nun, den Bösewicht unter die Platte zu locken und diese durch geschickten Einsatz eurer magischen Kräfte zu lösen. Mit einem Affenzahn knallt der „Flugkörper“ dann auf den Mittelboss und begräbt diesen unter sich. Insgesamt stehen euch acht solcher Bosskämpfe in Crystal Dynamics' Machwerk bevor. Ihr trefft auf eure fünf missratenen Brüder sowie dreimal auf den mächtigen Kain. Um euch der Burschen zu erwehren, stehen euch Speere, Fackeln oder dicke Felsbrocken zur Verfügung, die ihr den Gegnern um die Ohren werft. Vor jedem dieser Monster solltet ihr jedoch abspeichern, um bösem Ärger aus dem Weg zu gehen. Den Programmierern war es wichtig, dass der Spieler zu jeder Zeit des Abenteuers und so oft, wie er möchte, seinen Spielefortschritt auf die Memory-Card



Soul Reaver: Nachdem sich ein Untoter von der Bildfläche verabschiedet hat, müsst ihr unbedingt dessen Seele erhaschen



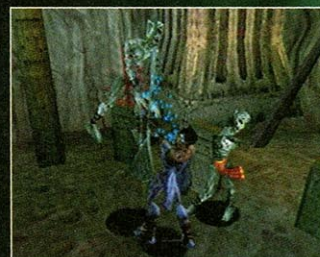
Neben den unterschiedlichen Waffen steht euch zum Beseitigen der Gegner auch noch Magie zur Verfügung



Das Abenteuer wurde nicht in einzelne Levels unterteilt, sondern spielt in einer riesigen Welt mit nicht-linearem Story-Verlauf

Kampf der Giganten

	Soul Reaver: Legacy of Kain	Tomb Raider III
Anzahl der Levels	eine komplexe Welt mit nicht-linearem Verlauf	20
Freie Levelanwahl	nicht möglich	zum Teil
Speicherfunktion	zu jeder Zeit möglich	flexibel (Sammeln von Speicherpunkten)
Auflösung	512 x 384	512 x 240
Anzahl der Waffen	4 Waffen+, Magie	10 Waffen
Anzahl der Vehikel	0	4
Anzahl der Gegner	30 verschiedene Charaktere in vier unterschiedlichen Formen	etwa 30
Anzahl der Fähigkeiten	ca. 10	ca. 15
Rätsel/Action-Verhältnis	50/50	65/35
Analoge Steuerung	ja	ja
Dual-Shock-Unterstützung	ja	ja
Intelligenz der Gegner	hoch bis sehr hoch	mittel bis hoch
Detailreichtum der Levels	hoch	hoch
Spielepaß	k.A.	90 %



Mehr als 30 unterschiedliche Arten von **Gegnern**, die in vier verschiedenen Formen anzutreffen sind, attackieren euch in *Soul Reaver: Legacy of Kain*

“Der nicht-lineare Handlungsstrang sorgt für so manch überraschende Wendung im Spielverlauf”

brennen darf. Technisch braucht sich *Soul Reaver* bereits in der Vorabversion nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Die detaillierten Texturüberzüge der Levels verdichten die dunkle Stimmung des Abenteuers, und fulminante grafische Spielereien, zum Beispiel **Transparenzeffekte**, untermauern den hohen technischen Anspruch, den sich die Programmierer vor der Entwicklung gesetzt haben. Des Weiteren flimmern tolle Rendersequenzen zu Beginn und zum Ende des Abenteuers über den Bildschirm. Die Cutscenes dagegen, die während des Spiels die Story fortführen, bestehen aus der eigentlichen Spielegrafik. Vorbildlich sind die fehlenden Ladezeiten, wofür ein neuartiges Ladeverfahren (Streaming-Verfahren) „verantwortlich“ ist. Anders als bei anderen Spielen wird nicht ein gesamter Level eingeladen, sondern nur der Raum, in dem der Held steht, und zusätzlich, ohne dass der

Spieler etwas davon bemerkt, die benachbarten Räume. Last but not least werdet ihr von stimmungsvollen Musikstücken verwöhnt, die atmosphärisch hervorragend zum Machwerk passen. Zusätzlich wird die Dramatik des Spiels durch interaktive Sounduntermalung erhöht. Die Beats ändern dabei ihre Frequenz je nach den Geschehnissen auf dem Bildschirm. Fasst man alle Aspekte der noch sehr frühen Work-in-Progress-Version zusammen, so lässt sich schon jetzt mit Sicherheit sagen, dass die sonst so grazile Lara im Frühjahr auf ihrem Genre-Thron wohl gewaltig ins Straucheln kommen wird. (Udo L.)



Mittelbosse verlangen vom Spieler auch strategisch einiges ab. Vor einem solchen Kampf sollte unbedingt gespeichert werden, da Raziel so manches Leben geraubt wird



Lästige Feinde lassen sich mit dem Speer vernichten. Im Verlauf des Spiels findet ihr jedoch noch weitere Mordwerkzeuge



Die Feinde in der Spektralwelt gewinnen an Stärke, wenn ihr die **Seelen** der Monster der Realwelt nicht aufsaugt

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
super

INFO Soul Reaver: Legacy of K.

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: entfällt



“Soul Reaver: Legacy of Kain lehrt Core Designs Lara das Fürchten”

Gex 3

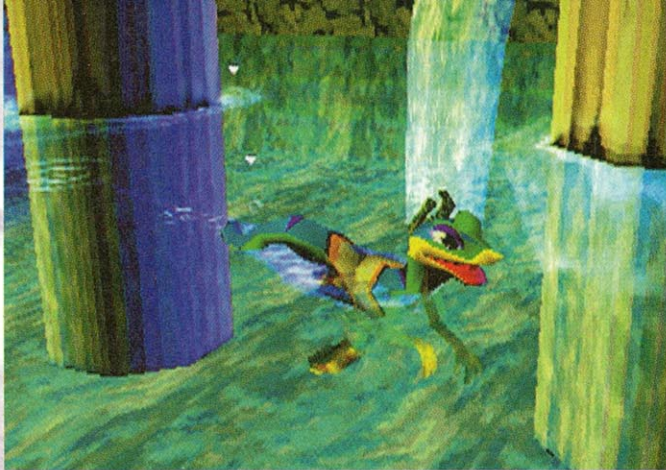
Deep Cover Gecko

Crystal Dynamics' Agenten-Echse krabbelte zum dritten großen Auftritt auf Sonys CD-Schleuder. Diesmal gilt es, das **Fräuleinwunder** Marlies aus den Klauen **finsterner Schergen** zu befreien

Crystal Dynamics' Gecko Gex sorgte bereits im Frühjahr dieses Jahres in seinem ersten dreidimensionalen Auftritt auf der Konsolenbühne für mächtiges Aufsehen. Eine geniale Grafik-Engine, harte Rätselkost, hervorragendes Level-design und der schwarze Humor waren die Gütezeichen des Jump & Runs und verhalfen dem Hüpfer zu einem enormen Erfolg.

Eine Fortsetzung schien folglich nur eine Frage der Zeit zu sein, und tatsächlich durften wir im Zuge unseres Crystal-Dynamics-Besuches einen ersten Einblick in das neue Abenteuer der Echse nehmen, in welchem ihr die gut gebaute Marlies befreien müsst. Die Traumfrau dürfte für viele von euch keine Unbekannte sein, da sie in der Fernsehserie Baywatch wöchentlich einmal gemeinsam mit David Hasselhoff Desaster an traumhaften Stränden verhindert und auch für den Playboy schon die



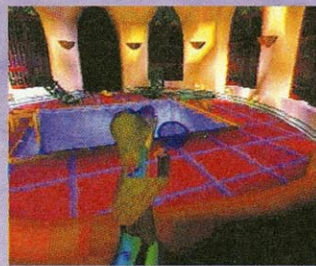


Grafikpracht: Die **Transparenzeffekte** des Wassers sind für 32-Bitter-Verhältnisse absolute Oberklasse

Hüllen fallen ließ. Wie im Vorgänger startet ihr von einer Oberwelt aus in euer Abenteuer, von der aus ihr die Eingänge zu den einzelnen Levels erreicht. Allerdings braucht ihr, um diese passieren zu können, eine gewisse Anzahl Fernbedienungen, die ihr nach dem erfolgreichen Bestreiten der Missionen erhaltet. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Aufträgen, die ihr zu erfüllen habt. In jedem Level müssen drei unterschiedliche Aufgaben, wie das Sammeln verschiedener Goodies oder das Vernichten eines bestimmten Schurken, gemeistert werden. Zusätzlich trifft euer Held in den Levels auf überdimensionale Lupen, die auf dem Boden liegen. Schaut ihr in ein solches Vergrößerungsglas hinein, so erreicht



euer Held, auf ein paar Zentimeter Größe geschrumpft, neue Locations der Levels. Nun gilt es, in einem festgelegten Zeitraum eine bestimmte Anzahl Goodies zu ergattern. Euer Unterfangen wird dabei durch tonnenweise fieser Gegner deutlich erschwert. Die Orte der Hand-

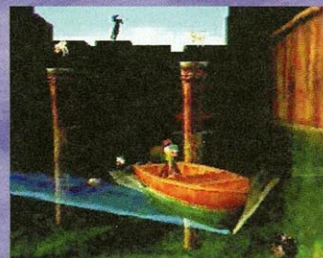


Gestatten, Sherlock Holmes: Mit der **Lupe** bewaffnet macht sich Gex auf die Suche nach der wohlgeformten Marlies



Ein positives Merkmal des neuen Gex-Abenteuers sind die witzigen und sehr detaillierten Animationsphasen des Helden

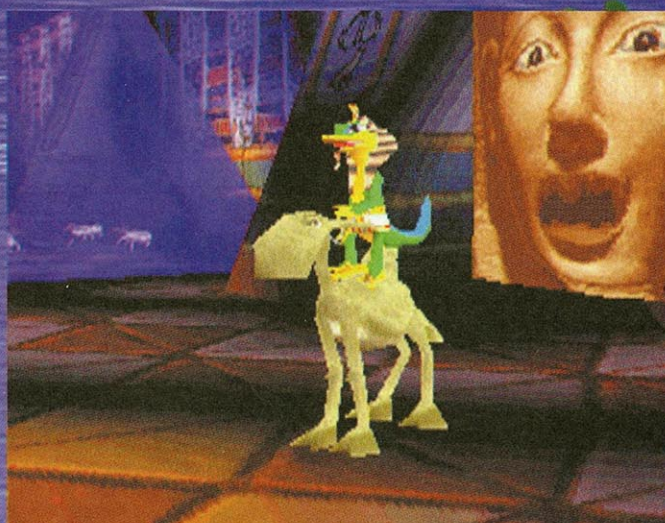
Witziger Verwandlungskünstler: Auch als **Soldat Private** Gex schickt Crystal Dynamics die kleine Echse in den virtuellen Pixelkrieg



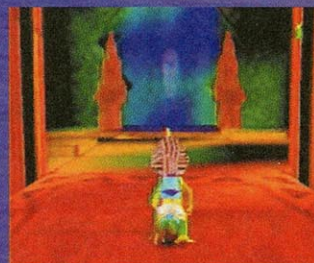
Mehr als 30 Personen werkten länger als ein Jahr an den neuen Abenteuern des knuddeligen Helden

lung könnten verrückter nicht sein. Eine **Lupe** liegt beispielsweise vor einem Bärenkopf, der über einem Kamin in einem Haus hängt. Blickt ihr in das Glas, findet sich euer Held auf der Nase des Bären wieder, wo er sofort von einigen Läusen angegriffen wird. Mit

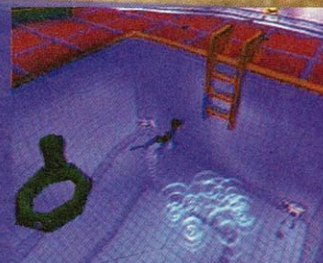
"Der Langzeitspielspaß wird gesteigert durch die immense Flut neuer Aktionsmöglichkeiten, die die verschiedenen Outfits beinhalten"



Verschiedene "Vehikel", wie ein Panzer oder ein Krokodil, dürfen von euch im Sequel benutzt werden

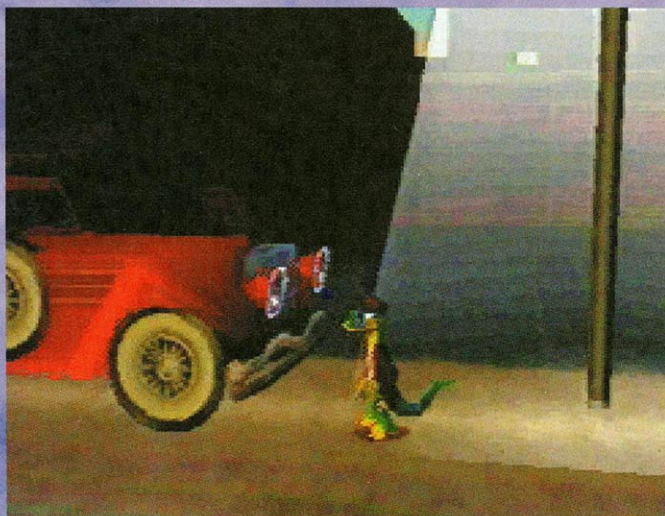


Walk like an Egyptian: Die Reise führt euch auch in mysteriöse Pyramiden Ägyptens



In einem Level müssen wieder drei unterschiedliche Ziele erfüllt werden, um alle Fernbedienungen zu erhalten





In der Endfassung dürft ihr das Abenteuer dank famoser Dual-Shock-Unterstützung hautnah erleben

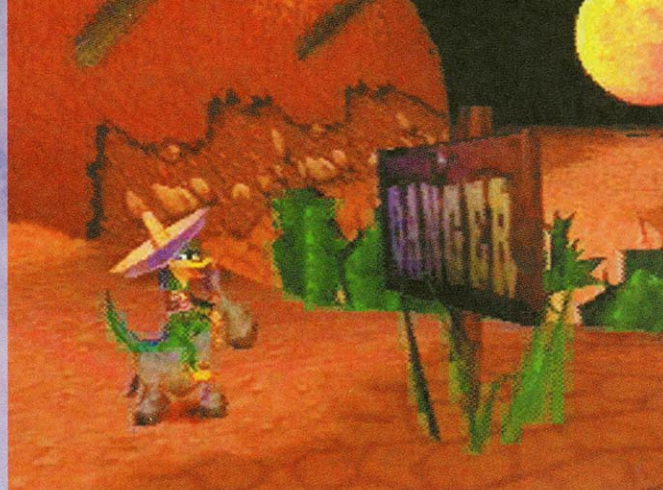
geschickten Schwanzwedler-Attacken, die euch bereits aus dem Vorgänger bekannt sein dürften, werden die

kleinen Insekten effektiv beseitigt. Der Humor der Programmierer beschränkt sich natürlich nicht nur auf die Locations, sondern auch der Held hält wieder die ein oder andere abgefahrene Verkleidung parat. So betritt Gex die

Arenen zum Beispiel als Hulk, Spiderman, Sherlock Holmes, Herkules oder als **Soldat Private Ryan**. Die musikalische Untermalung passt sich automatisch dem Outfit des Geckos an und unterstreicht das lustige Flair des Hüpfers. Insgesamt warten zwölf Levels, vier Bonuslevels, drei Secretlevels und drei Endboss-Stages auf euch, die ihr in über 25 unterschiedlichen Outfits durchhüpft. In einigen Levels besitzt der Held sogar zwei Verkleidungen. So rennt ihr beispielsweise als Spiderman durch einen imposanten Stadt-Level. An einer Telefonzelle macht euer Held plötzlich Halt und hüpft in das rote Häuschen, um sich in bester Clark-Kent-Manier umzuziehen. Aus der Zelle tritt nun ein grüner Superheld namens Hulk, mit dem ihr einen Steinblock zu Sand verarbeitet und somit eine Location erreicht, die euer Held in der Spiderman-Verkleidung nie und nimmer hätte erheben können. Doch auch technisch bietet der Hüpfer einiges: Die automatische Kameraführung, die im Vorgänger Anlass zur Kritik gab, wurde deutlich verbessert. Euer Held wird stets aus der Third-Person-Perspektive in bester Lara-Manier gezeigt. Im Vorgänger versperrten häufig Gegenstände oder Bauwerke die Sicht auf den Charakter. Bereits in der frühen Vorab-

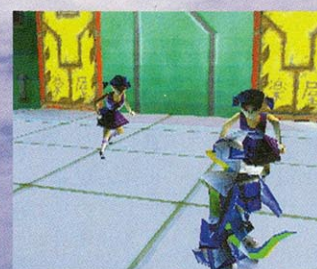


Das **Leveldesign** ist abwechslungsreich und sichert somit kurzweiligen Hüpfspaß



Die musikalische Untermalung ist interaktiv, d.h., die Rhythmen passen sich den Geschehnissen an

version ist dieses Problem vollständig beseitigt und der Spieler genießt zu jeder Zeit seines Abenteuers den besten Blick über das Geschehen. Doch nicht nur die Ansicht wurde verbessert, sondern auch die Grafik-Engine besticht durch neuartige **Transparenzeffekte** und durch eine Steigerung der Auflösung auf 512 x 384 Bildpunkte. Zusätzlich sorgt das abwechslungsreiche **Leveldesign** für Spielspaß und Langzeitmotivation. Die Rundumverbesserungen in der Work-in-Progress-Version deuten schon jetzt auf ein absolutes Jump&Run-Highlight hin, das in der Lage sein könnte, im Frühjahr des kommenden Jahres den Genre-Thron zu besteigen. (Udo L.)



Wer denkt, dass unser Held hier mit den Mädels tanzt, der irrt sich gewaltig. Vielmehr wollen die "wilden Luder" unserem Helden an den Kragen

"Dank verbesserter Kameraführung ist der Spieler stets im Bilde"



Durch das Panzerfahrzeug erhält Gex mit der Option, gewaltige Geschossen abzufeuern, eine neue Aktionsmöglichkeit

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

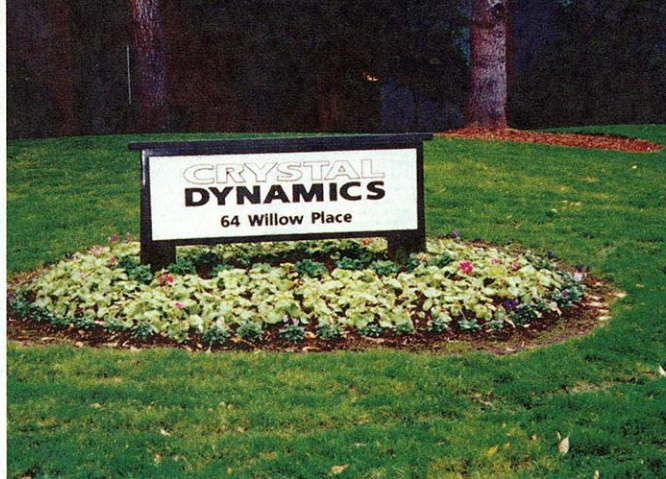
GEPLANT FÜR
März
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Gex 3: Deep Cover Gecko

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12+



"Genialer 3D-Hüpfer mit einer gehörigen Portion Witz"



Das Headquarter von Crystal Dynamics befindet sich in Palo Alto, knapp 40 Meilen südlich von San Francisco. Direkte Nachbarn der Software-schmiede sind unter anderem Motorola, Intel und Sega

Crystal-Dynamics-Special

It never rains in California

Mit drei Produkten der **gehobenen Güteklasse** steht das Frühjahr ganz im Zeichen der **kalifornischen Edelschmiede**. Wir besuchten die Macher von **Akuji** und Co. und schauten ihnen bei der **Entwicklung** ihrer neuesten Titel über die Schulter

Mitten in der tristen Winterzeit erreichte mich eine freudige Nachricht: Anfang Dezember sollte es nach Kalifornien gehen, zur Edelschmiede Crystal Dynamics ins sonnige San Francisco. Voller Freude packte ich in meinen Koffer sogleich luftige Sommerkleidung. Eine Jacke ist wohl überflüssig bei diesem Trip, so glaubte ich. Nach 17-stündigem Flug erreichte ich die aufregende Metropole und erlebte eine dicke Überraschung beim erstmaligen Betreten amerikanischen Bodens: Es regnete in Strömen! Zu meinem Unglück

gesellte sich dann noch die Tatsache hinzu, dass auch die Temperatur mit weniger als 12 Grad Celsius tagsüber alles andere als sommerlich warm war. Nur mit einem T-Shirt und einer luftigen Hose bekleidet, ging es dann auf Taxisuche, was bei einem Flughafen dieser Größenordnung nicht ganz



Steve Groll, verantwortlich für die Öffentlichkeitsarbeit bei Crystal Dynamics, führte uns durch die heiligen Hallen der kalifornischen Softwareschmiede



Frauen-Power: Rosaura Sandoval, ihres Zeichens Associate Producer bei Crystal Dynamics, führte uns charmant Soul Reaver: Legacy of Kain vor

einfach ist. Nachdem ich dann schließlich ein Yellow Cab erschaschen konnte, fuhr ich endlich nach Palo Alto, einem in der Nähe gelegenen Vorort von San Francisco – so dachte ich. Doch schon der freudig grinsende Blick des Taxifahrers beim Betrachten der Zieladresse stimmte mich miss-trauisch. Und tatsächlich! Mehr als 40 Meilen mussten bis zu meinem Hotel zurückgelegt werden, was mein Portomonee letztlich um stolze 200 DM erleichterte. Nach einer kurzen Nacht ging es dann endlich zum Ort der Begierde, dem Headquarter des Softwareunternehmens Crystal

Dynamics. Dort angelangt, wurden wir sehr freundlich von Steve Groll, dem PR-Recken der Schmiede, empfangen. Er führte uns zunächst durch das riesige Gebäude, in dem mehr als 100 Mitarbeiter von früh bis spät werkeln. Damit zwischen der harten Arbeit mal ein Abschalten möglich ist, wurden diverse Arcade-Automaten in den Räumlichkeiten untergebracht. Unser Rundgang endete schließlich im Konferenzraum, in dem auf einem riesigen Fernseher, der an eine Surround-Anlage angeschlossen war, Gex 3 und Soul Reaver: Legacy of Kain präsentiert wurden. Leider war keiner der Programmierer anwesend, der auf technische Fragen hätte genauer eingehen können. Zu sehr war die Crew, die jeweils aus 30 Personen besteht, eingespannt in die Fertigstellung der beiden Produkte. Doch auch Rosaura Sandoval und Steve Groll erledigten die Präsentation der beiden Titel mit Bravour und beantworteten bereitwillig alle von uns gestellten Fragen. Nach nur 29 Stunden Aufenthalt in Palo Alto war dann auch das Abenteuer San Francisco beendet. Mit einer deftigen Grippe und der Gewissheit, dass es auch in Kalifornien regnen kann, kehrte ich ins heimische Würzburg zurück. (Udo L.)

Crystal Dynamics' Spiele-Historie

Nachdem die Kalifornier zunächst auf die gescheiterten Spiele-Plattformen 3DO und Sega Saturn setzten, programmierten sie im Januar '97 mit Blood Omen: Legacy of Kain ihr erstes Produkt ausschließlich für die PlayStation. Mittlerweile feiern Titel wie Pandemonium, Pandemonium 2 oder Gex 3D: Enter the Gecko auch auf dem PC große Erfolge.

Titel	Konsole
Crash'n Burn	3DO
Total Eclipse	3DO/PS
Star Control 2	3DO
Offworld Interceptor	3DO/PS/SAT
The Horde	3DO/SAT
Samurai Shodown	3DO
GEX	3DO/PS/SAT
Slam'n Jam	3DO/PS/SAT
Blazing Dragons	PS
Solar Eclipse	SAT
3D Baseball	SAT/PS
Pandemonium	PS/SAT
Blood Omen: Legacy of Kain	PS
Pandemonium 2	PS
Gex 3D: Enter the Gecko	PS/N64
The Unholy War	PS
Akuji the Heartless	PS



Star Wars total: Die Büros der Kreativkräfte des Softwareunternehmens platzen förmlich aus allen Nähten

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



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



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



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



81%
MAN!AC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT COMPANY

FUNSOFT.

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

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

Touched by the Hand of God



24

Ehrgeiz

Ehrgeiz begeisterte dank vieler **innovativer Spielelemente** und **genialer Grafik** die Zocker in den Spielhallen. Ob uns mit **heimischen PlayStation-Versionen** ähnliche Glücksgefühle überkommen werden, zeigt eine erste ausführliche **Prügel-Session**



Aufgesammelte **Extra-Waffen** lassen sich lediglich einmal benutzen, indem sie auf den Gegner geschleudert werden



Zax setzt gewaltige Würfe an, die durch simple Tastenkombinationen auch für Anfänger schnell zu vollführen sind



Futuristischer Westernheld: Specialmoves sind die effektivste Möglichkeit, einen Gegner von der Kampfarena zu pusten



Langzeitspaß: Der **Story-Modus** in Ehrgeiz erinnert grafisch stark an das Vorbild aus Tobal 2

Niemand Geringeres als die Softwareschmieden Squaresoft und Dream Factory schlossen sich zusammen, um einen Arcade-Automaten namens Ehrgeiz zu entwickeln. Die von Namco samt System-12-Board in Spielhallen vertriebene Kiste überzeugte durch hervorragendes Gameplay und geniale Grafik. Um so erfreulicher ist der Umstand, dass der Klopfer nun auch für die PlayStation umgesetzt wird. Japaner dürfen bereits seit dem 17.12. des vergangenen Jahres in die mystische Welt des Prüglers eintauchen. Vor mehr als 50 Jahren wurde in einem zerfallenen deutschen Schloss ein geheimnisvolles Langschwert gefunden, dessen Klinge gebrochen war. Das Besondere an der Waffe ist ein großer Edelstein, der in das Mordinstrument eingearbeitet wurde. Der Beidhänder na-

mens **Ehrgeiz** stand später namentlich Pate für eines der brutalsten Kampfturniere seit Menschengedenken. So viel zur abstrusen Story, in die der Spieler während eines minutenlangen Renderintros eingeführt wird. Hier lernt er außerdem einige der zu Anfang elf anwähl-

baren Kämpfercharaktere kennen. So wird euch Godhand als ein sportlicher Bursche präsentiert, der schon mal einem fahrenden Auto eine Zeitbombe aufs Dach legt. Zusätzlich besitzt er einen Revolver, mit dem er seine Konkurrenz aus dem Ring ballert. Die Polizistin Yoko dagegen ist eine eher zarte Person, die über ein scheinbar magisches Jojo verfügt, mit dem sie auch sehr weit entfernt postierte Gegner bekämpft. Der schwergewichtige Wrestler Inoba schickt seine Kontrahenten durch geschickte angesetzte

Hebel-Moves auf die Bretter. Nach der Sequenz landet ihr im Hauptmenü, von dem aus ihr vier Unterpunkte anwählen könnt. Neben dem Save-Menü lässt sich hier der Story-Modus anwählen, in dem ihr euch mit zwei Helden eurer Wahl auf die beschwerliche Suche nach dem

"Ehrgeiz besticht durch ein neuartiges 360-Grad-Kampfsystem, durch das ihr eurem Gegner in alle Winkel der Stages entkommen könnt"



Die dünne Leiste unter der **Lebensenergie** verdeutlicht, wie häufig ihr noch eine Special-Attacke ausführen könnt





Django ballert Feuerbälle, wenn die Special-Taste gedrückt wird. Eine gleichzeitige Sprungattacke ist die beste Abwehrmöglichkeit, die dann seinem Gegner zur Verfügung steht

Langschwert Ehrgeiz macht. Stirbt der erste Charakter, wird er unverzüglich durch den zweiten ersetzt. Während eurer virtuellen Reise trefft ihr auf Fabelwesen, wie Pilzkreaturen oder lebendige Steine, die euer Unterfangen, Ehrgeiz zu erhalten, unbedingt unterbinden wollen. Besiegt ihr die Schergen, so erhältet ihr Goodies, die euren Punktestand oder die Lebens-



Aus zerstörten Kisten fallen nette Goodies, durch deren Verzehr ihr euren Punktestand aufbessert

der vier Mini-Games. Ihr wählt zu Anfang eine von drei "Rennstrecken" aus, auf denen ihr gegen einen Kontrahenten anzutreten habt. Nun rennt ihr mit dem Helden eine zuvor festgelegte Anzahl von Runden über die Parours und weicht Hindernissen aus. Zu guter Letzt steht euch mit dem Infinity-Battle eine Art Survival-Modus zur Verfügung, in dem ihr mit einem Kämpfer die komplette Ehrgeiz-Riege von der Platte zu putzen habt. Dabei wird nach jeder erfolgreich bestrittenen Runde der Energiebalken um ein paar Zentimeter aufgefüllt. Den Mittelpunkt des Klopplers stellt jedoch der Arcade-Modus dar, in dem ihr euch zunächst für einen von elf Recken entscheidet. Auffällig ist dabei, dass im Kämpferfeld bereits die Bonuscharaktere der Automatenversion Cloud, Tifa und Sephiroth, die allesamt aus dem Rollenspiel-Hammer Final Fantasy VII bekannt sein sollten, enthalten sind. Mit dem Helden eurer Wahl geht es dann in den virtuellen Ring. Sofort fällt auf, dass das Gameplay komplett vom Automatenvorbild übernommen wurde. So lassen sich die Fighter in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die terrassenförmig angelegten Areale



Um das Schwert Ehrgeiz zu erhalten, müsst ihr die zwei Schwerter aus den Kisten prügeln und dem Ungetüm in die Rippen stecken

Bonus-Modi

BATTLE BEACH

Am Strand der Insel findet ihr einen Kampfplatz. Hier gilt es, einen Dreikampf gegen einen Kontrahenten in sommerlichen Gefilden zu absolvieren. Dabei sind grundsätzlich alle Kämpfer lauffechnisch gleich schnell, egal ob dick oder dünn. Daher ist es sehr wichtig, den Startschuss genau abzuwarten und somit bereits vor dem Gegenspieler loszurennen. Zunächst tretet ihr zum 100-Meter-Lauf an, um anschließend eine Kurzstrecke zu durchlaufen. Schlussendlich müsst ihr einen Hürdenlauf meistern, um am Ende für die erbrachte Leistung eine bestimmte Punktzahl zu erhalten, die in einer Highscore-Liste verewigt wird.



Battle-Beach

Hier gilt es, einen Dreikampf gegen einen Kontrahenten in sommerlichen Gefilden zu absolvieren. Dabei sind grundsätzlich alle Kämpfer lauffechnisch gleich schnell, egal ob dick oder dünn. Daher ist es sehr wichtig, den Startschuss genau abzuwarten und somit bereits vor dem Gegenspieler loszurennen. Zunächst tretet ihr zum 100-Meter-Lauf an, um anschließend eine Kurzstrecke zu durchlaufen. Schlussendlich müsst ihr einen Hürdenlauf meistern, um am Ende für die erbrachte Leistung eine bestimmte Punktzahl zu erhalten, die in einer Highscore-Liste verewigt wird.

BATTLE PANEL

Handelt es sich um ein Brettspiel, bei dem es darum geht, die eigenen Figuren auf einem Schachbrett zu platzieren. Ihr müsst versuchen, möglichst vielen Kästen des Spielfeldes eure Farbe zu verpassen. Doch Vorsicht! Denn euer recht intelligent agierender Gegenpart versucht euer Unterfangen zu unterbinden. Für jedes eingefärbte Feld gibt es Punkte, die über die Platzierung in der Highscore-Liste entscheiden.



Battle-Panel

Der absolute Geschicklichkeitswahn! Ihr müsst versuchen, möglichst vielen Kästen des Spielfeldes eure Farbe zu verpassen. Doch Vorsicht! Denn euer recht intelligent agierender Gegenpart versucht euer Unterfangen zu unterbinden. Für jedes eingefärbte Feld gibt es Punkte, die über die Platzierung in der Highscore-Liste entscheiden.

BATTLE RUNNER

Ein Rennen, bei dem es darum geht, die eigenen Figuren auf einem Schachbrett zu platzieren. Ihr müsst versuchen, möglichst vielen Kästen des Spielfeldes eure Farbe zu verpassen. Doch Vorsicht! Denn euer recht intelligent agierender Gegenpart versucht euer Unterfangen zu unterbinden. Für jedes eingefärbte Feld gibt es Punkte, die über die Platzierung in der Highscore-Liste entscheiden.



Battle-Runner

Bevor ihr eure Hetzjagd startet, habt ihr die Wahl zwischen drei unterschiedlichen "Rennkursen", auf denen ihr euren Charakter über eine zuvor festgelegte Anzahl von Runden im Wettstreit mit einem Kontrahenten scheucht. Ein normaler Wettstreit ist jedoch zumeist nicht möglich, da aufgenommene Goodies, die ihr auf dem Parours einsammelt, das Renngeschehen schlagartig verändern können. So ändert sich beispielsweise die Richtung, in die ihr lauft, oder die Anzahl der von euch absolvierten Runden wird aberkannt und ihr müsst das Rennen von vorn beginnen.

INFINITY BATTLE

Ein Survival-Modus, bei dem es darum geht, die eigenen Figuren auf einem Schachbrett zu platzieren. Ihr müsst versuchen, möglichst vielen Kästen des Spielfeldes eure Farbe zu verpassen. Doch Vorsicht! Denn euer recht intelligent agierender Gegenpart versucht euer Unterfangen zu unterbinden. Für jedes eingefärbte Feld gibt es Punkte, die über die Platzierung in der Highscore-Liste entscheiden.



Infinity-Battle

Der Infinity-Battle-Modus ähnelt dem Survival-Modus in Tekken 3. Hier gilt es, das gesamte Prügelfeld mit einem Kämpfer zu bestehen. Im Gegensatz zum Arcade-Modus wird jedoch nicht nach einer erfolgreichen Runde die gesamte Energieleiste aufgefüllt, sondern lediglich ein geringer Teil des Spiel entscheidenden Lebenssafts wird dem Zocker zurückgegeben. Die Herzen am oberen Bildschirmrand haben dabei eine besondere Bedeutung. Ein solches Symbol steht für ein Leben, das ihr noch im Vorrat habt.



Die Schauplätze glänzen durch Abwechslungsreichtum. Ihr prügelt euch z.B. in einer riesigen Sporthalle, in einem entlegenen Hinterhof oder auf einem fahrenden Zug



Ehrgeiz bietet euch sogar die Möglichkeit, den Oberbösewicht aus Final Fantasy VII zu spielen. Sephiroth ist sicherlich einer der stärksten Charaktere des Prüglers

führen. Somit eröffnen sich dem Spieler gänzlich neue strategische Aspekte, die bei den meisten Prüglern zuvor keine Rolle spielten. Seid ihr in einer brenzligen Situation, lauft ihr dem Kontrahenten einfach davon und bringt euch in Sicherheit oder in eine bessere Position. Um sich der starken Gegnerschar zu erwehren, verfügt jeder Fighter über eine begrenzt einsetzbare Special-Waffe, mit der er den Energievorrat der Gegner deutlich schwächt. Cloud beispielsweise zieht sein gewaltiges Schwert, Sephiroth setzt seinen Säbel ein und Godhand ballert dutzende Geschosse aus seinem Revolver. Wie häufig die Attacke angewendet werden kann, verdeutlicht eine zweite Leiste am oberen Bildschirmrand. Doch auch die "normalen" Aktionen eurer Recken wurden authentisch in Szene gesetzt. Der fettleibige Wrestler Inoba Dasher zum Beispiel setzt spektakuläre Würfe an, die zierliche Jo beharkt ihre Kontrahenten schmerzlich dank perfektem



Der Bonusrecke Zax ist eine dreiste Cloud-Kopie. Bis auf die Farbe der Haarpracht gleicht er seinem Vorbild in Erscheinung und Kampfstil

Capoeira-Kampfstil und Prince Naseem quält seine Gegner mit kräftigen Kickbox-Attacken. Die Moves, die durch Kombinationen des Dreiecks-, Vierecks- und X-Buttons ausgelöst werden, gehen dabei sehr leicht von der Hand. Mit der Kreis-Taste löst ihr den Specialmove aus und durch Betätigen der Schultertasten hüpf der Charakter durch die Locations oder weicht den Attacken seiner Gegner aus. Des Weiteren wurden in den Locations Kisten platziert, die ihr euren Widersachern entgegenwerfen könnt. Die Behälter zerplatzen am Körper des Gegners und kosten ihm wichtige Energie. Zusätzlich werden somit



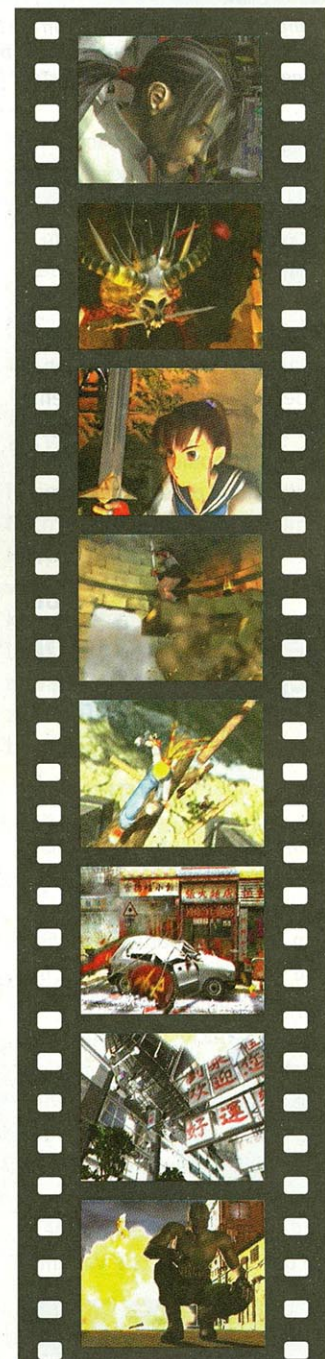
Goodies freigesetzt, die eure Punktzahl oder die Lebensenergie aufbessern. Auch **Extra-Waffen**, wie Wurfmesser oder Beile, lassen sich hierdurch in den Locations finden. Technisch gesehen gehört Ehrgeiz zum oberen Drittel des Genres. Die Hintergründe wurden stimmungsvoll in Szene gesetzt, die unterschiedlichen Arenen sind abwechslungsreich gestaltet, die Animationen der Kämpfer wirken fließend und die hochauflösende Grafik-Engine samt toller Effekte sorgt für offene Münder. Im direkten Vergleich zum Automaten fällt jedoch auf, dass die Recken lange nicht so detailliert modelliert



Die Hintergründe mitsamt der terrassenförmigen Anordnung der Locations gleichen dem Automatenvorbild

Naseem ist ein wahrer Feuerteufel, dessen Attacken ihr am besten mit einem flotten Charakter begegnet

wurden und auch wichtige und innovative Goodies, die in den Kisten gefunden werden können, komplett weggelassen wurden. Trotzdem lässt sich bereits jetzt orakeln, dass die PlayStation-Version im zweiten Quartal des kommenden Jahres für viel Bewegung im Beat'em-Up-Genre sorgen wird. (Udo L.)



Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
2. Quartal

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

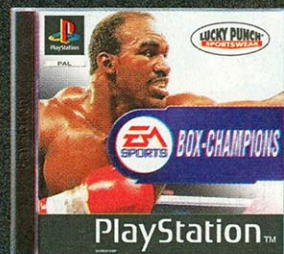
INFO Ehrgeiz

Hersteller/Vertrieb: Dream Factory, Squaresoft/SCEI
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 17 Kämpfer+



"Endlich kommt ein Schuss Innovation ins verstaubte Prügel-Genre"

AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN





Auf der schicken Stadtübersicht wird vereinfacht gezeigt, welche Gebäude bereits von den Bürgern errichtet wurden



Zwischen den Städten kann auch Handel stattfinden, vorausgesetzt ihr verfügt über das nötige Wissen, Straßen und einen Marktplatz



Herausragende Errungenschaften eurer Zivilisation werden in kleinen Zwischensequenzen erläutert

Evolutionstheorie

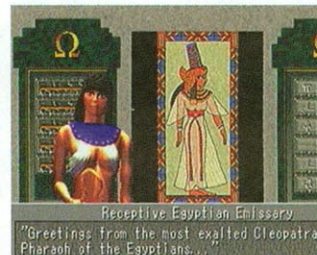
Civilisation II

Wird der **PC-Welterfolg** auch auf PlayStation zum **Abräumer** oder erwartet uns nur eine **schlechte** Kopie?

Beide Teile von Sid Meiers Civilisation-Simulation gelten noch heute als ultimative strategische Herausforderung für PC-Freaks. Activision hat sich daher die Vertriebsrechte für die PlayStation-Version von Microproses Civilisation II gesichert und peilt als Veröffentlichungstermin Anfang März an. Für alle, die mit diesem Titel nicht viel anfangen können (davon soll es ja immer noch welche geben), hier ein kleiner Einblick ins Gameplay. In Civilisation übernimmt man

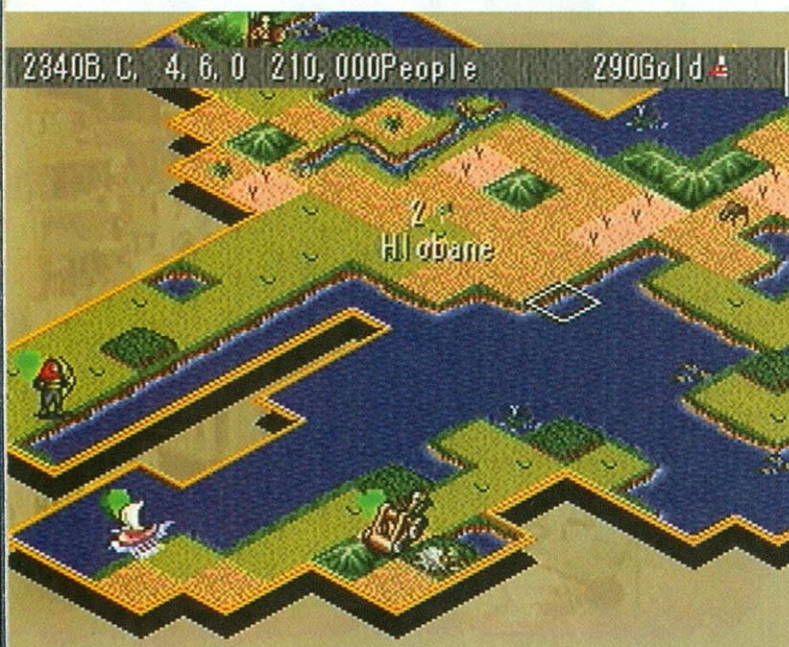
die Rolle eines Stammherrschers im Jahre 4000 v.Chr. Eure Aufgabe besteht nun darin, das Land zu besiedeln, fruchtbar zu machen und das Volk zu vermehren. Dabei sind besonders die landschaftlichen Gegebenheiten von Bedeutung. Städte sollten nur auf saftigen Wiesen oder in Wäldern und nicht inmitten einer Wüste gebaut werden. Je nachdem wie gut die Voraussetzungen für eure Siedler sind, um so schneller wächst die Stadt. Zugegeben, das hört sich bisher nicht wie ein span-

nendes Spiel an. Allerdings ist man nicht alleine auf der Welt! Andere Zivilisationen wollen ebenfalls an die Weltherrschaft gelangen und treten früher oder später in Kontakt mit euch. Dabei kann das Zusammentreffen friedlich oder kriegerisch enden. Wurde der Krieg erklärt, wird erst recht strategisches Geschick gefragt, denn jede verlorene Einheit kann die Zerstörung ganzer Städte zur Folge haben. Natürlich verändern sich auch im Laufe der Zeit die Fähigkeiten und der Wissensstand der Völker. Wurde zu Anfang noch mit Knüppeln aufeinander eingeschlagen, geht es später schon mit Kanonen und im 20. Jahrhundert mit atomaren Sprengköpfen aufeinander los. Dennoch ist Civilisation keine Kriegssimulation. Alle Konflikte lassen sich vermeiden, indem Pakte und Abkommen geschlossen werden. Der eigent-

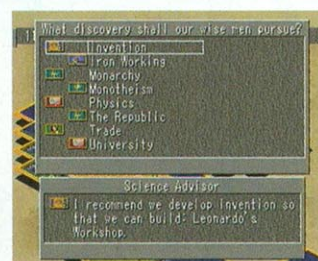


Mit anderen Völkern in Kontakt zu treten stellt sich manchmal schwieriger dar als zuvor angenommen

liche Trick ist es, ein gewisses Fingerspitzengefühl zu entwickeln, mit wem Frieden geschlossen und auf wen geschossen werden muss. Habt ihr euer Volk erfolgreich geführt, wird die Erde schließlich zu klein und ein neuer Planet muss zur Besiedlung gefunden werden. Wenn bis zur Veröffentlichung noch kleinere Fehler in Grafik, Steuerung und Präsentation beseitigt werden, dürfen sich die Strategie-Fans auf ein wahres Highlight freuen. (Frank F.)



Alle Einheiten (Siedler, Diplomaten oder Kampftruppen) werden als vereinfachtes Symbol dargestellt



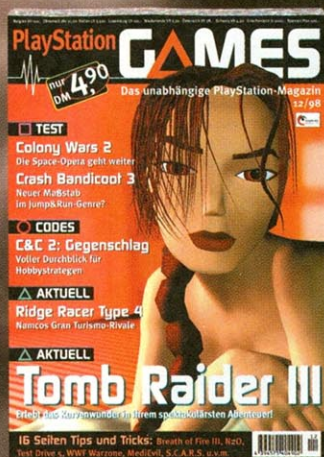
Selbst die Wissenschaft kommt nicht zu kurz: Nur wer seine Denker in die richtige Richtung lenkt, dessen Volk wird erfolgreich sein



Sehr wichtig sind die ökonomischen Daten der Städte. Von ihnen hängt es ab, wie glücklich und fortpflanzungsfreudig das Volk ist

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ... GEPLANT FÜR März ERSTER EINDRUCK sehr gut	INFO Civilisation II Hersteller/Vertrieb: Microprose/Activision Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: k.A. 1 10 „Civilisation II kommt zwar mit reichlich Verspätung, dafür aber mit aller Macht“
---	--

Rosen pflastern ihren Weg...



Das Probe-Abo PlayStation Games: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte PlayStation Games eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Rally Cross 2

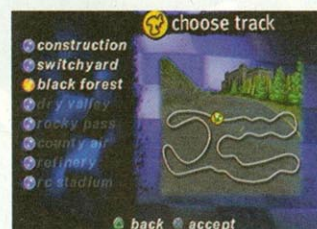
Sony versorgt euch nach über einem Jahr mit dem zweiten Teil der **Off-Road-Simulation**. Mehr Strecken, Fahrzeuge und ein **Level-Editor** sollen trotz **hochkarätiger Konkurrenz** für steigende **Absatzzahlen** sorgen

PlayStation-Besitzer sind in den letzten Wochen und Monaten wahrlich mit Rennsimulationen verwöhnt worden. Man

denke nur an C3 Racing, Test Drive 5, TOCA 2 oder das erst kürzlich erschienene Ridge Racer Type 4, die allesamt für herrliches Fahrver-

gnügen auf der virtuellen Piste sorgen. Der Bereich der Off-Road-Simulationen hinkt dennoch hinterher, denn seit Tommi Mäkinen und Colin McRae hat sich hier wenig getan. Dieser Missstand soll nun von Sonys Eigengewächs

"Mehr Strecken, neue Fahrzeuge und ein Track-Editor: Rally Cross hat weit mehr zu bieten als sein Vorgänger"



Der **Season-Mode** ist der Mittelpunkt des Renngeschehens. Bei jedem Rennen winken wichtige Punkte, mit denen ihr neue Pisten nach einer erfolgreichen Saison freischaltet

Rally Cross 2 behoben werden, das gegenüber seinem Vorgänger mit Optionsvielfalt strotzt. Dem ambitionierten Off-Road-Freund stehen rund zehn verschiedene Vehikel zur Verfügung, die aber nach und nach erst erspielt werden müssen. Einsatz finden die hochgezück-



SV 1133 BARRACUDA 2

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 14 voll programmierbare Feuertasten
- Autofeuer
- Achsentauch-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99

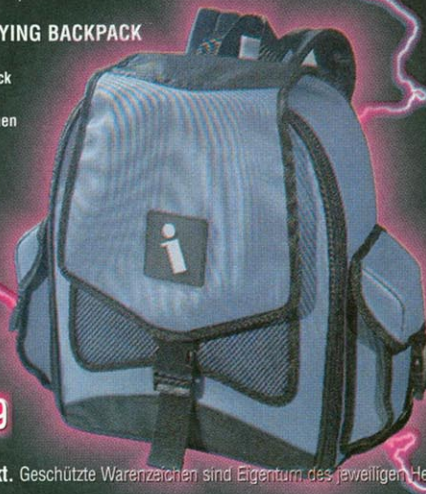


SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

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

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99





Mit den L2- und R2-Tasten befreit ihr euch, wenn ihr nach einem Unfall oder einem missglückten Sprung auf dem Dach liegt

teten PS-Monster auf den acht unterschiedlichen Pisten, von denen ebenfalls zu Beginn nur drei freigeschalten sind. Daher gilt es im Season-Mode sein Bestes zu

wechslung sorgen das Time-Trial, der Trainingsmodus und der Zwei-Spieler-Modus. Eine Neuerung ist der Track-Editor, mit dem eure eigenen Traumstrecken Wirklich-

"Dank neuer Technik wird dem Spieler ein neues Vibrationsfeeling geboten"

geben, damit schnell die restlichen Pisten zu eurer Verfügung stehen. Sowohl während der Rennen einer gesamten Saison als auch im Einzelrennen konkurriert ihr mit drei CPU-Fahrzeugen, die euch einiges abverlangen, aber selbst auch Fehler machen. Das Einzelrennen kann jedoch auch mit zwei anderen Varianten gespielt werden: Während ihr in die richtige Richtung fahrt, donnern ein bzw. drei gegnerische Vehikel in entgegengesetzter Fahrtrichtung über den Asphalt. Für weitere Ab-

keit werden. Hier stehen euch 16 verschiedene Elemente, wie z.B. verschiedene Kurven, Hügelstrecken und Tunnels, zur Verfügung. Diese lassen sich nicht nur in unterschiedliche Jahres-



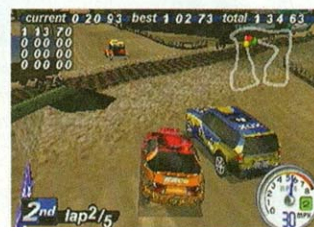
Im Trainingsmodus starten Anfänger die ersten Gehversuche, da das perfekte Driften erst einmal gelernt sein will



In der Ego-Perspektive geht es so richtig zur Sache. Hier wird euch das wahrhaftige Fahrvergnügen der Rallye-Profis geboten



Für die richtige Langzeitmotivation sorgt der Track-Editor. Hier erstellt ihr nach Lust und Laune neue Strecken, die ihr auf Memory-Card speichert und auch Freunden geben könnt



Kurz nach dem Start ist das Fahrerfeld dicht beieinander. Dennoch wird schon jetzt mit allen Mitteln um die begehrten Plätze gefightet



Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm gesplittet und es befinden sich nur eure beiden Fahrzeuge auf der Piste

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungs-Funktion
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel

Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen

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

www.interact-europe.de

zeiten versetzen, sondern auch sehr einfach drehen und auf die 64 Plätze einer Karte positionieren. Bevor ihr euch auf die Piste be-
gebt, lassen sich an den sechs verschiedenen **Auto-
teilen**, z.B. Lenkrad, Bremsen oder Stoßdämpfern, Einstellungen vornehmen und

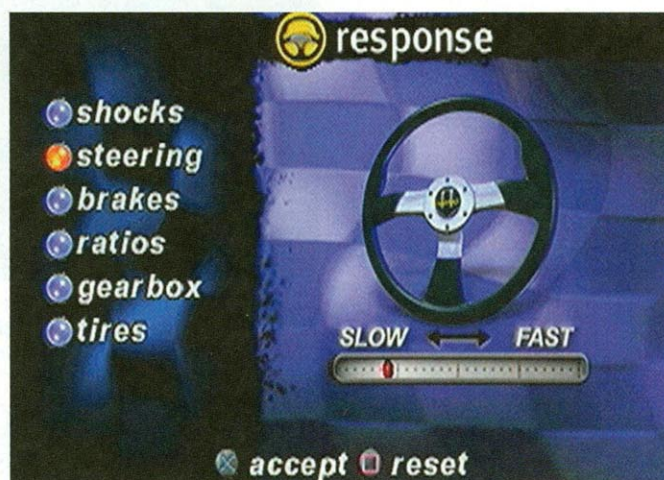
Sprungschancen, hat jede Strecke seine Eigenheiten. So gibt es zum Beispiel Wegverzweigungen, die euch Abkürzungen ermöglichen, Wasser- und Schlamm-
pfützen, die euch bremsen und zum Schliddern bringen, oder kurze Sackgassen, die euch viel Zeit kosten, falls

"Die Grafik-Engine des Nachfolgers wurde dank neuer Effekte deutlich aufgebohrt"

das Design eures Fahrzeugs verändern. Auf der Pisten-
hatz entscheidet ihr euch für eine der vier verschiedenen Perspektiven, wählt Automatik- oder Schaltgetriebe und legt die Intensität des Dual-Shock-Controllers fest. Letzteres unterscheidet zum einen die Motorvibration, wenn ihr z.B. die Drehzahl nach oben treibt, und die Einflüsse der Natur, wenn ihr über einen Hügel springt, durch Schlamm fahrt oder einen Unfall baut. Dies tritt bei rasanter Fahrweise und den zahlreichen Schikanen ziemlich oft auf. Liegt ihr auf der Nase bzw. auf dem Dach, bringt ihr die **L2- und R2-Tasten** zum Einsatz, um das Vehikel wieder auf die Räder zu setzen. Neben den üblichen Schikanen, wie Steilkurven, Engstellen oder

ihr hineinfahren solltet. Um mit den zahlreichen Kurven fertig zu werden, hilft euch die CPU mit einem Schild, das euch kurz vor der Schikane anzeigt, was euch erwartet. Die Grafik-Engine bietet ein abwechslungsrei-

ches Design, das euch auf einen Güterbahnhof, in die Alpen, in die Wüste oder einen dicht bewachsenen Wald führt. Neben Zuschauern sind Bandenwerbung, Brücken, Häuser oder Bäume die gängigen Wegbegleiter. Im musikalischen Bereich sorgen harte Gitarrenriffs, Hard-Rock-Sounds und authentische Sound-Samples für ein Spiel unterstützendes Element. Fasst man alle Fakten zusammen, so lässt sich bereits jetzt sagen, dass das Sequel mit einigen netten Neuerungen aufwartet. Insbesondere der Strecken-Editor macht Laune und das Zusammenbasteln immer neuer Strecken fördert den Langzeitspielspaß extrem. (Frank F.)



Wichtig wie im richtigen Rennfahrerleben: Mit den individuell eingestellten Autoteilen lassen sich auf manchen Pisten hier und da einige Sekunden gewinnen

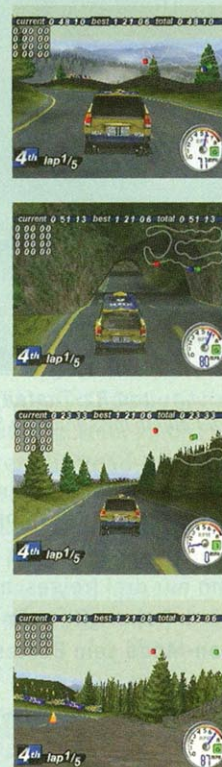


Mit dem kleinen Schild vor jeder Kurve stellt ihr euch immer richtig auf die kommende Schikane ein. Bei 90-Grad-Kurven lässt sich ein gegnerisches Vehikel ebenfalls als Bande nutzen



Wer zu schnell auf eine Schanze fährt oder zu heftig von einem Gegner angerempelt wird, findet sich sehr schnell auf dem Dach wieder

Ansichtssache



Bei Rally Cross 2 habt ihr die Wahl zwischen vier unterschiedlichen Blickwinkeln. Von oben nach unten: Direkt hinter dem Fahrzeug ist man zwar hautnah dabei und die Untergrundbeschaffenheiten fallen nicht so ins Gewicht, dennoch ist diese Optik eigentlich wenig geeignet. Die beiden erhöhten Außenperspektiven sind vor allem für Anfänger nützlich. Hier ist es einfach, um Kurven und Schikanen zu driften. Die Bodenunebenheiten können leicht abgefangen werden und der Streckenverlauf ist gut einzusehen. Der Blickwinkel aus dem Fahrzeug ist nur etwas für Profis. Zum einen ist hier ein realistisches Fahrvergnügen geboten, denn Bodenwellen und Sprünge werden dem Fahrer durch einen wackelnden Bildschirm vermittelt, zum anderen ist die Sicht begrenzt, was für Anfänger einfach zu schwer sein wird.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

INFO Rally Cross 2

Hersteller/Vertrieb: 989 Studio/Sony
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 12+ Strecken

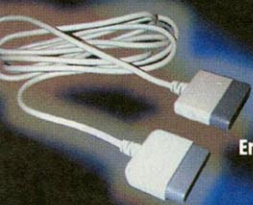


GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

"Dank mehr Strecken und Level-Editor ein sehr gutes Sequel, doch auch die Konkurrenz schläft nicht!"

Extension Kabel



Joypad-Verlängerungskabel
Erhältlich in verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

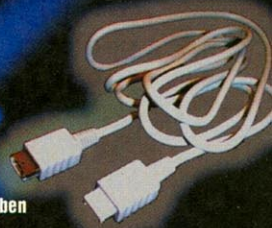
Rgb Pro Audio



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

Unverbind. Preisempf.
19,95 DM

Link Kabel



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

Unverbind. Preisempf.
14,95 DM

Remote Station

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen
gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

NEU



Schließen Sie Ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an.
Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich
das lästige Durcheinander mit ihren Anschlußkabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen
an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Console mit
allen Anschlußkabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.

Unverbind. Preisempf.
79,95 DM



120-1080 Block Memory Cards

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

120 Block

Unverbind. Preisempf.
59,95 DM

360 Block

Unverbind. Preisempf.
89,95 DM

1080 Block



Double Shock Analog Controller

Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM



2 - 4 MEG MEMORY CARDS

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich

Unverbind. Preisempf.
29,95 DM

2 Meg

Unverbind. Preisempf.
39,95 DM

4 Meg



Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores
oder im gutsortierten Fachhandel

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

L.O.C.
IN DEN BREITWIESEN 4
69168 WIESLOCH

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Pool Hustler

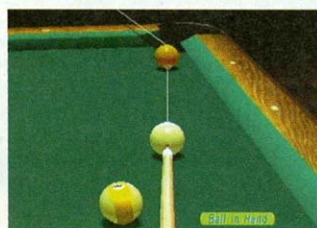
Das beliebte **Freizeitvergnügen** aus diversen **Gangsterfilmen** erscheint für die **PlayStation**

Dank der Firma Sunsoft dürfen PlayStation-Liebhaber demnächst zum Queue greifen. Pool Hustler bietet interessanterweise quasi gleich zwei Spiele auf einmal. Zum einen eine akkurate Simulation der Sportart, zum anderen einen weitläufigen **Story-Modus**, bei dem ihr in rauchge-

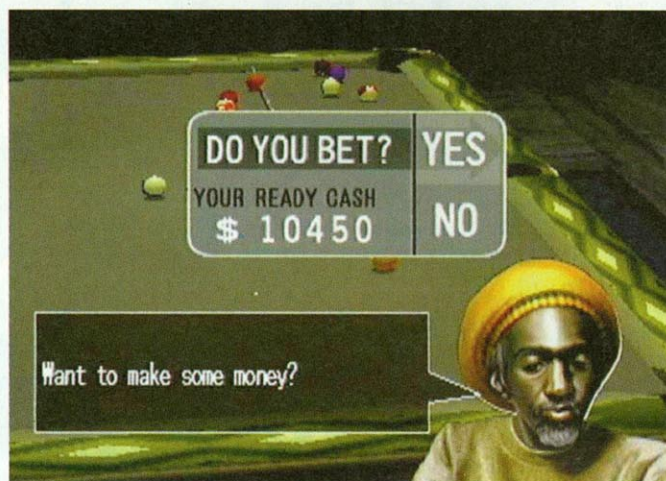
schwängerten Spelunken gegen insgesamt zwölf abgezockte Profis antretet. Für die nötige Authentizität soll der weltweit anerkannte japanische Pool-Billard-Profi Yoshikazu Kimirua sorgen, der während des gesamten Projektes stets als kompetenter Berater zur Seite stand. Da sich unter den Videospielern



Einsteiger sollen einen virtuellen Trainer zu Rate ziehen



Alles Berechnung: Durch eine Zoom-Einblendung stellt ihr den Schusswinkel exakt ein



Im **Story-Modus** wird in Spelunken um bare Dollar gezockt

nicht allzu viele Billardliebhaber befinden, statteten die Designer die Simulation neben vielen anderen Spielmodi

auch mit einer umfassenden Einführungsoption aus, die euch alle Tricks und Kniffe erläutert. (Ulf S./Derek)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
I. Quartal '99

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Pool Hustler

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



"Optionsreiche Billard-Simulation mit motivierendem Story-Modus"

Meditative Videospiel-Therapie

Shanghai True Valor

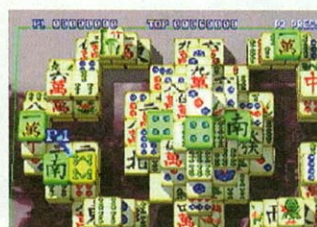
Der fernöstliche **Denkspiel-Klassiker** vergangener **Tage** meldet sich **zurück**

Reifere C64-Jünger erinnern sich noch gerne an die guten alten Shanghai-Sessions zu nächtlicher Stunde. Im Wettkampf gegen einen Freund und das unbittliche Zeitlimit war man stets mit Feuereifer damit beschäftigt, zwei gleiche Bildertafeln aus einem vorgegebe-

nen Stapel zu ziehen. Für viele ein geradezu meditives Videospielvergnügen, für andere die pure Herausforderung, denn neben dem permanenten Zeitdruck muss man die Tafeln unter strategischen Gesichtspunkten aus dem riesigen Stapel wegziehen, damit dieser vollendens



Bei **Battle Shanghai** tretet ihr gegen die CPU oder einen Freund an



Viele **Spielmodi** sind vor allem für zwei Spieler ausgelegt



Das simple, aber raffinierte Spielprinzip aus dem Nippon-Land fasziniert noch immer Jung und Alt

verschwindet. Oberste Regel: Man darf nur Tafeln wegziehen, die völlig frei liegen. Dieses simple, aber immer noch motivierende Denkspiel-

Prinzip aus dem fernen Osten feiert nun 1999 sein Comeback in einem modernen Design und mit vielen neuen **Spielmodi**. (Ulf S./Derek)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
I. Quartal '99

ERSTER EINDRUCK
gut

INFO Shanghai True Valor

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



"Das unverwüsthliche Spielprinzip dürfte nach wie vor seine Fans finden"



Ohne Moos nix los: Wie in jedem guten Rollenspiel deckt ihr euch auch in *Monster Seed* beim Händler ein

Brüllinge

Monster Seed

Charaktergenerierung wird in **Sunsofts** neuestem **RPG** zur Hauptaufgabe

Das typisch japanisch wirkende Projekt "Monstersaat" ist zwar noch in einer recht frühen Phase, erschien uns aber interessant genug, dass wir jetzt schon davon berichten möchten. Die Geschichte dreht sich um eine kleine ruhige Stadt namens Rempearl. Dort finden seit einiger Zeit Ausgrabungen statt. Doch statt der erwarteten Artefakte entdeckt man urtümliche Eier. Irgendein findiger Kopf kam dann auf die Idee, sie doch bitte schön auszubrüten. Die dazu nötigen Verfahren wurden relativ schnell entwickelt. Groß war die Überraschung, als sich plötzlich sehr aggressive Wesen durch die Schale pickten. Als Folge bildeten sich viele Banden, die untereinander um die noch verbleibenden Eier kämpften, damit sie diese für ihre eigenen Zwecke einsetzen können. Mit der Ruhe war es vorbei. Selbst das harte Eingreifen der Behörden konnte die Ausweitung der Bandenkriege nicht verhindern. Die Öffent-

lichkeit hat nun nur noch eine Hoffnung. Diese beruht auf dem furchtlosen Daniel und seiner Gang, die es sich ebenfalls zur Aufgabe gemacht haben, das Chaos in der Stadt wieder zu beseitigen. Ja, gut geraten! Das ist eure Rolle. Mit dem Trupp marschiert ihr in Echtzeit die 3D-Gegend um Rempearl ab und versucht ein paar



Im Kampf müsst ihr abwägen, ob ihr eure Lieblinge oder eure Hel- den antreten lasst

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
Frühjahr '99
ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO *Monster Seed*

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: entfällt



"Vielversprechende Idee mit guter grafischer Aufbereitung"



Action im **Brutkasten**: Ein neues Monster entsteht. Lassen wir uns überraschen, was herauskommt

brauchbare Eier zu finden, mit denen ihr eure armseilige Streitmacht vergrößern könnt. Habt ihr eines gefunden, stopft ihr es in einen **Brutkasten**. Durch geschickte Kontrolle von Temperatur und anderen Brutbedingungen beeinflusst ihr dessen Entwicklung. Nach einer Weile schlüpfen die Biester, die je nach der Betreuung des Nestes knuddelig und friedlich oder böseartig erscheinen, und schließen sich eurer Party an. Ihr schickt sie dann in die rundenbasierenden Kämpfe. Neben der alleinigen Suche ist auch ein Zwei-Spieler-Modus geplant. Ob ihr allerdings mit- oder gegeneinander antretet, hat uns Sunsoft leider noch nicht verraten.

(Raoul B.)



Menschen zum totlachen...



Le Mans 24

Bereitet euch auf einen weiteren **Rennteufel** aus dem **Hause** Eutechnyx vor, denn das **Rennen** von Le Mans ist zu **traditionsreich**, um die **Lizenz** zu vergeuden



Den Porsche wird es voraussichtlich in vier verschiedenen Versionen geben. Als GT1, 911, 911 GT1 und 911 GT1a

Kaum nachdem die Rennspiel-Experten von Eutechnyx das hervorragende C3 Racing fertiggestellt hatten (wir berichteten in Ausgabe 12/98), wendeten sie sich ihrem neuen Projekt zu: Le Mans 24. Mit der renommierten französischen Rennstrecke wurde eine Lizenz an Land gezogen, die schon legendär ist. Denn die berühmten 24 Stunden von Le Mans gehören zu den schwersten

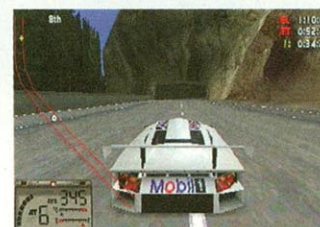
und herausforderndsten Rennen überhaupt. Ebenso wie die Fahrer wird auch das Material bis aufs Letzte beansprucht. Aber nicht nur der Kurs von Le Mans erwartet euch in dem neuen Racer, sondern es gibt natürlich noch mindestens zehn weitere fiktive Rundkurse inklusive eine Teststrecke. Ob alle Strecken wie in der Preview-Version gespiegelt werden, steht noch nicht fest, denn leider befin-

det sich Le Mans 24 noch in einer absoluten Alpha-Phase, so dass sich Fahrzeuge, Strecken und Features bis zum Release noch entscheidend verändern können. Dennoch wollen wir euch unsere ersten Eindrücke nicht vorenthalten. Zur Zeit sind vier der voraussichtlich 24 Fahrzeuge wählbar: Gulf McLaren, Listers, Porsche GT1 und 911. Darüber hinaus angekündigt: Panoz 98, GTR CLK, Emi 98 und Oreka Viper. Dabei unterscheiden sich die Fahrzeuge entsprechend ihren realen Vorbildern in den Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Kurvenlage. Außerdem sind auch ihre Abmessungen wichtig. Der Porsche ist relativ schmal gegenüber dem McLaren, hat also in engen Schikanen Vorteile, denn Karambolagen mit **Streckenbegrenzungen** sind nur sehr schwer wieder abzufangen. Ausflüge ins Kiesbett oder auf die Grasnarbe verlangsamen euer Fahrzeug rapide und es ist recht knifflig ohne Dreher wieder auf die Piste zu gelangen. Damit man das Optimaler aus den Boliden herausholt, gibt es eine Teststrecke mit anschließenden **Telemetriedaten**, deren Aus-

"Eutechnyx scheint zum wahren Rennspiel-Experten zu reifen"



Sehr realistisch sind die Berg- und Talfahrten. Manchmal folgen nach einer Kuppe heftige Kurven



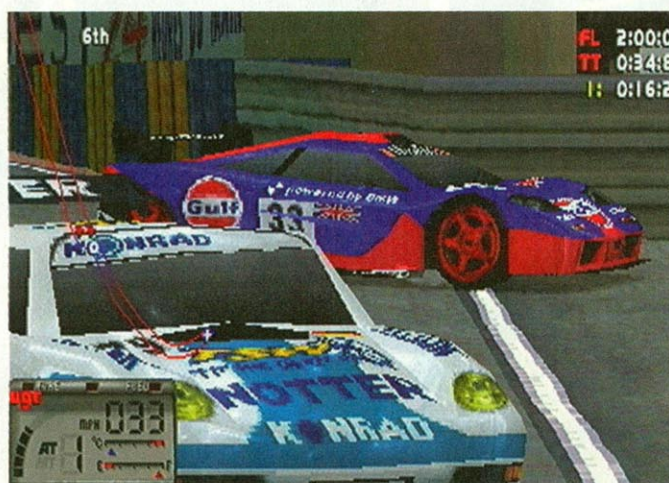
Die Macken der Alpha-Version: Natürlich fährt der Listers kein Mach 1. Die angezeigten 345 mph sind eigentlich km/h



Trotz riesiger Felsformationen und vielen Details hat Le Mans 24 eine außerordentliche Sichttiefe



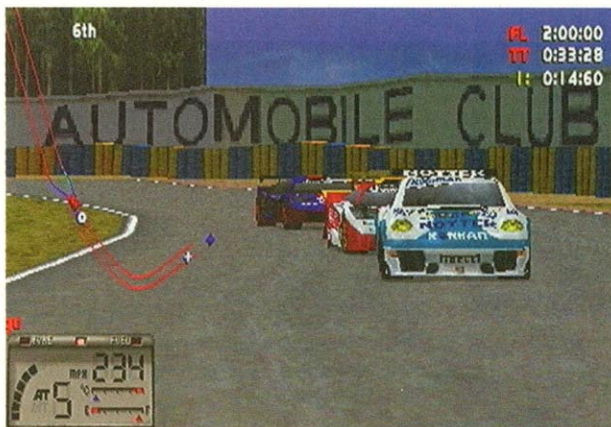
Die Streckenbegrenzungen sind teilweise leicht ansteigende Felsen sowie Leitplanken oder Gebäude



Bei Nahaufnahmen der Fahrzeuge wird offensichtlich, auf welchen Detailreichtum wir uns freuen dürfen



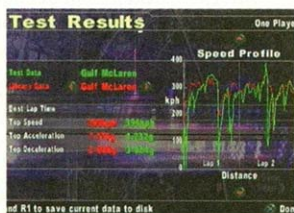
Die Kollisionsabfrage ist wie beim inoffiziellen Vorgänger C3 Racing hervorragend präzise



Tolle Verfolgungsjagden durch enge Schikanen lassen jedes Rennfahrerherz höher schlagen



In den noch ausbaufähigen Setup-Menüs dürfen Reifenmischung, -hersteller und Anpressdruck eingestellt werden



Mit den passenden Telemetriedaten stellt man seinen Flitzer optimal auf die Rennstrecke ein



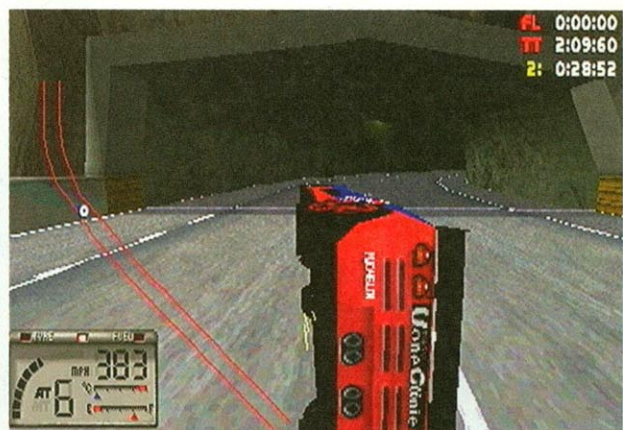
Recht schlicht wirkt auch noch der Boxenstopp. Bis zum Release muss sich also noch etwas tun

werden noch viele Gallonen Benzin durch den Vergaser laufen, bis sich die Le-Mans-24-CD in den Play-Station-Laufwerken drehen wird. Dennoch: Für eine dermaßen frühe Version hinterlässt die Engine einen sehr guten Eindruck und der Sound braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken. Ob dies alles für eine Referenz-Wachablösung reichen wird, bleibt abzuwarten. (Frank F.)

wertung allerdings nur für absolute Profis interessant sein dürfte. Le Mans macht schon jetzt einen sehr realistischen Eindruck, der noch durch sechs wählbare Reifenmarken (Pirelli, Bridge Stone, Good Year, Yokohama, Michelin und Dunlop), diverse Witterungsverhältnisse und Tag/Nacht-Fahrten verstärkt wird. In der **Alpha-Version** fehlten noch dynamische Lichteffekte, so dass besonders die Nachtrennen recht unspektakulär wirken. Doch daran wird

"Trotz Alpha-Version beeindruckt Le Mans 24 bereits jetzt schon"

sich bis zum Release sicher noch einiges ändern. Die eigentliche spielerische Herausforderung bei Le Mans 24 wird ähnlich wie beim Genrekönig Gran Turismo im Erwerb von Lizenzen liegen. Zu Anfang müsst ihr euch mit der GT2-Klasse "begnügen". Nachdem die ersten Erfolge unter Dach und Fach sind, geht es mit GT1-Fahrzeugen an den Start. Absolute Profis je-

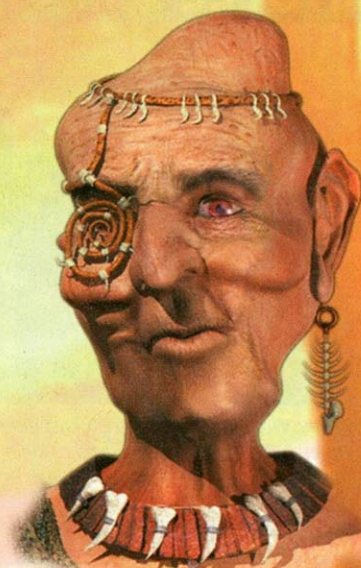


Wer zu schnell an die Streckenbegrenzung knallt, wird Schwierigkeiten beim Aussteigen haben



Nachts vermisst man die Light-Sourcing-Effekte besonders

Action	•••	INFO <i>Le Man 24</i>					
Strategie	•••						
Abenteuer	•••						
Geschick	•••						
Simulation	•••						
GEPLANT FÜR			Hersteller/Vertrieb: Eutechnyx/Infogrames Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 11 Strecken, 24 Fahrzeuge				
Mai							
ERSTER EINDRUCK							
<i>sehr gut</i>							
							
			"Voraussichtlich dürfen wir uns auf ein Kopf-an-Kopf-Rennen der besten Racer freuen"				



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





In eine Wohnhütte passen zunächst nur drei Personen. Wird sie wegen Zuwachs zu klein, wird sie mit gefällten Bäumen eigenständig erweitert



Attacke! Rückt ihr mit genügend Leuten vor, ist das feindliche Dorf in Nullkommanichts überannt



Markiert ihr eine Gruppe, so erscheint unter ihr ein helles Rechteck sowie ein göttliches Leuchten von oben

Götterdämmerung

Populous The Beginning

Populous und **Powermonger** waren mit die **größten Erfolge** der Software-schmiede **Bullfrog**. Nun gibt es einen **neuen Teil** des Götterkrieges, der eine völlig **neue Spielidee** verkörpert



Eine neue Basis entsteht. Neue Gebäude können nur in die Nähe bereits existierender gebaut werden

Fast zeitgleich mit der PC-Version, die im Dezember erschien, bahnt sich auch eine PlayStation-Version des Nachfolgers von Bullfrogs allererstem Hit an. Im ursprünglichen Populous sowie im zweiten Teil spielt ihr ein göttliches Wesen, das durch verschiedene Katastrophen seinem Volk hilft und dem anderen kräftig schadet. Der nun erscheinende dritte Teil tanzt da etwas aus der Reihe.

Ihr seid gewissermaßen degradiert worden und übernimmt die Rolle einer **Schamanin**, die den Stamm mit den blauen Klamotten anführt. Populous III erinnert durch die direkte Steuerung einzelner Personen eher an ein herkömmliches Echtzeit-strategical. Die 25 Levels beginnt ihr zunächst nur mit einem Arbeitertrupp und der Schamanin. Während die Arbeiter gleich einige neue

Wohnhäuser errichten, die den Nachschub an Arbeitern sichern, untersucht die Chefin in der Nähe platzierte Totempfähle und **Grüfte des Wissens**. Wenn sie an diesen Locations betet, zeigt sich die Göttlichkeit gnädig, und sie erhält neue Zaubersprüche, das Wissen über neue Gebäude oder Hilfe von oben, wie zum Beispiel einen wichtigen Übergang von einer Insel zur nächsten. Gerade die Zaubere dürften allen alteingesessenen Populous-Jüngern ziemlich bekannt vorkommen. Es finden sich unter anderem

solche Späße wie Brückenzauber (Terrain anheben), Vulkanausbruch oder Armaggeddon. Allerdings gibt es auch ein paar neue, wie den Hornissen-



Die **Grüfte des Wissens** verstecken neue Gebäude oder einen wichtigen Zauber. Hier erhält der Stamm eine Kriegerhütte



Vor der Kriegerhütte in der Mitte stehen die Arbeiter Schlange, da immer nur einer zum Kämpfer ausgebildet wird





Sie ist das Oberhaupt des kleinen Stammes, die **Schamanin**, die sich schnell als machthungrige Amazone herausstellt



Betet die Schamanin zusammen mit mehreren Anhängern an einem Artefakt, dann werden sie von der Gottheit schneller erhört

schwarm oder den **Wirbelsturm**, der eher für ein Chaos sorgt als wirklichen Schaden anrichtet. In den neuen Gebäuden erschafft ihr teilweise sehr ungewöhnliche Truppen.

Während Krieger das Standardrepertoire darstellen, versteckt sich in Priestern und Spionen die gesamte Hinterhältigkeit des Spiels. Besonders gilt das für die Kleriker, die durch einen Unsichtbarkeitszauber in das feindliche Dorf einschleichen. Dort angekommen, können sie

gegnerische Truppen zu eigenen kon-



Das letzte Gebäude des Gegners wird mit einem wirksamen Spruch vernichtet, mit dem **Wirbelsturm**

vertieren. Klappt eine solche Aktion, bei dem zehn oder 20 neue Anhänger auf einmal entstehen, kann dies den gesamten Level kippen und entscheiden. Aber auch die Spione, die in den Farben des Gegners durch die Landschaft spazieren, sorgen für viel gehässige Freude, insbesondere dann, wenn sie ein wichtiges gegnerisches Haus sprengen und so die gesamte Basis zumindest zeitweise lähmen. Doch das einzige Gebäude, das von wirklichem Wert ist, ist der Steinkreis. Von Beginn des Levels vorhanden, kehrt eure Schamanin dort zum Leben zurück, wenn sie von Feinden erwischt wird. Glücklicher-

weise ist es das einzige Haus, was nicht dem Erdboden gleichgemacht werden kann. Für jeden Level gibt es ein Briefing, in dem euch das Missionsziel bekanntgegeben wird. Mal sollt ihr eine feindliche Basis plätten, mal euch einfach nur die gegnerische Schamanin vorknöpfen. Um einen guten Einstieg in den Level zu erzielen, wird euch eine günstige Reihenfolge für die Totempfähle und Gräfte angeboten, die die Schamanin abarbeiten sollte. Fazit: Wenn das PlayStation-Populous das hält, was die bereits fertige PC-Version ankündigt, dann dürft ihr euch auf ein hochkarätiges und fesselndes Strategical freuen. (Udo L.)

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
März

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

INFO Populous the Beginning

Hersteller/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 25



„Hochklassiges und ungewöhnliches Strategiespiel“



Roboter, die für eine Bombenstimmung sorgen...





In den Städten durchsucht ihr fleißig und gewissenhaft alle Gebäude und Behältnisse nach wichtigen Items



So schnell wird man mit Verantwortung konfrontiert. Und dabei ist euch das kleine rosa Findelkind nur zugelaufen



Smalltalk, das A und O vieler RPGs, wird auch in Guardian's Crusade fleißig zelebriert. Dadurch werden wichtige Informationen eingeholt

Einer, der auszieht die Welt zu retten

Guardian's Crusade

Schon im Frühjahr soll das **RPG** in einer komplett lokalisierten **Version** bei uns erscheinen

Items	Equipment	Mechanics	Settings
Knight LEVEL 4 MAX HP: 42 MAX PP: 17 Strength: 12 Power: 12 Agility: 11 Luck: Not bad Attack: 23 Defense: 18 Experience: 68 Next Level: 82			
Departure		RUBIES 1680b	

Alles im Griff. Das Inventar erlaubt euch Zugriff auf alle wichtigen Items, die sich im Gepäck befinden

Alles beginnt mit einem schrecklichen Unwetter. Ein Sturm der Verwüstung zieht über das Land und bringt Unheil und Fluch über die Einwohner. Tags darauf wird der kleine Knight beauftragt, eine wichtige Nachricht ins benachbarte Dorf zu bringen. Durch schlechtes Wasser sind Ernte und Fischfang nahezu unmöglich geworden und die Bauern der Umgebung hungern. Aber niemand weiß die Lösung für dieses Problem, bis der kleine Knight in sein Heimatdorf zurückkehrt. Ein Zauberer aus vergangener Zeit beauftragt ihn,

ein kleines Findelkind sicher zu geleiten. Ansonsten wird das Land verdammt sein in alle Ewigkeit ... so beginnt Mika Hayashis neuestes Game für die PlayStation. In dem astreinen RPG dürft ihr mal wieder dafür sorgen, dass die Welt vor dem Bösen bewahrt bleibt. Hierzu steuert ihr Knight von Location zu Location, löst Aufgaben und bekämpft natürlich permanent allerlei Monsterklassen. Die Kämpfe werden dabei **rundenweise** ausgetragen, was ein ruhiges und überlegtes Handeln zulässt. Neben typischen Aktio-

nen, wie mit einer Waffe zuzuschlagen, dürft ihr euch unterschiedlicher Zauber bedienen, die den Gegnern natürlich heftig zusetzen. Jeder Fight wird als Erfahrungswert eurem Charakter gutgeschrieben und ihr levelt euch damit immer mehr nach oben. Fleißiges Kämpfen ist auch absolute Pflicht, da ihr

sonst recht schnell an den stärkeren Gegnern scheitert. Abschließend gilt es noch die Kameraführung zu erwähnen, die entweder automatisch alle Orte gut ausleuchtet oder wie in Breath of Fire III frei rotierbar bedient werden kann. (Udo L.)



Durch das **rundenweise** Austragen der Kämpfe habt ihr immer die Möglichkeit in Ruhe zu überlegen, welche Aktion gestartet wird

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Guardian's Crusade Hersteller/Vertrieb: Tamsot/Activision Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt GEPLANT FÜR Frühjahr '99 ERSTER EINDRUCK gut	Icons for PlayStation, PC, and other platforms.
--	---	---

„Ein nettes RPG für zwischendurch, um sich die unerträgliche Wartezeit auf FF VIII zu vertreiben“

Sobald es zu einem Kampf kommt, wechselt das Spiel in eine separate Perspektive um. Sie erinnert stark an Wild Arms

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

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

OPTIMALE STEUERUNG

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

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

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

www.infogames.de

Im Exklusiv-Vertrieb von

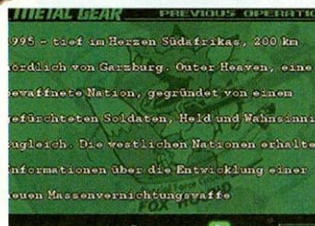


Metal Gear Solid

Endlich! Die Zeit der **Vorbericht-erstellung** nähert sich dem Ende und **Solid Snake** betritt auch bei uns schon **virtuelle Videospielebühne**

In der letzten Woche überraschte uns eine Meldung aus dem Hause Konami, die besagte, dass der virtuelle Agenten-Shocker Metal Gear Solid bereits einen Monat früher als geplant die Regale deutscher Videospiegeschäfte bereichern wird. Mittlerweile ist das Abenteuer schon komplett eingedeutscht (siehe Bericht PlayStation Games 1/99). Laut Produkt-Manager Hans Joachim Amann wurden dabei sogar kleine logische Fehler, die im Script der ameri-

kani-schen Version vorhanden waren, komplett ausgemerzt. An der Story der Software-Perle hat sich jedoch nichts verändert: Im späten 21. Jahrhundert kommt es zu einem folgenschweren Vorfall. Eine terroristische Gruppierung namens FOXHOUND besetzt im fernen Alaska eine Lagerhalle. Dummerweise wurden dort von der amerikanischen Regierung Langstreckenraketen deponiert, die mit nuklearen Sprengköpfen bestückt wurden. Die FOXHOUND-Gruppierung droht nun der Welt mit einem verheerenden Angriffsschlag, wenn ihre Bedingungen nicht binnen



Wer bisher noch keinen der ersten beiden Metal-Gear-Teile gezockt hat, der kann sich die Storys in einem Untermenü anschauen



Zu Anfang haben Merryll und Solid Snake ein sehr frostiges Verhältnis. Im Verlauf des Abenteuers jedoch werden sie ein perfektes Team

24 Stunden erfüllt werden. Für amerikanische Militärexperten gibt es nur noch eine kleine Chance, das drohende Unheil abzuwenden. Der ehemalige Anti-Terror-Spezialist Solid Snake, in dessen Rolle der Spieler schlüpft, soll unbemerkt das Lagerhaus infiltrieren und die Anführer der Gruppe beseitigen. Solid zwingt sich also so gleich in ein **Ein-Mann-U-Boot** und erreicht den Vorplatz des Einsatzortes ohne Aufsehen zu erregen. Ihr steuert den Helden nun aus der Third-Person-Perspektive durch die Locations. Dabei ist die Kameraperspektive festgelegt und kann manuell nicht nachjustiert werden. Ziel des Spiels ist es, unerkannt durch die Lagerräume zu jagen. Entdeckt euch eine Wache, schlägt sie Alarm und trommelt somit

eine Vielzahl gegnerischer Schergen zusammen, die eine gewisse Zeit nach dem Eindringling suchen. Die Dauer des Alarms wird dabei auf dem Bildschirm eingeblendet. In diesem Zeitraum solltet ihr euch versteckt halten, da ihr keine Chance gegen ein Rudel aggressiver Wachmänner habt. Zusätz-



Bad or mad? Der Ninja ist einer der mysteriöseren Charaktere des Abenteuers

"Eine perfekte Lokalisierung, die vor allem durch gute Synchronsprecher und PAL-Anpassung ohne Balken glänzt"



Ich bin kein Grünschnabel !!

Merryll ist die Tochter eures Colonels. Auch sie ist auf der Suche nach Liquid Snake, dem Kopf der FOXHOUND-Gruppierung





**Solid Snake
(Stephan Grothgar)**

Die Mission hat zwei Ziele.

Das **Ein-Mann-U-Boot** lässt sich leider nicht von euch steuern. Es spielt lediglich in einer der vielen Cutszenen eine wichtige Rolle



Durchblick: Um die Locations exakt zu inspizieren, nutzt Solid Snake sein Fernglas. Im weiteren Verlauf des Abenteuers findet ihr zusätzlich ein Nachtsichtgerät



Werdet ihr von feindlichen Wachposten entdeckt, schlagen diese sofort Alarm. Euer **Radarschirm** verschwindet und ein Zählwerk verdeutlicht die Dauer des Notrufs



“Metal Gear Solid überzeugt in allen Belangen und könnte das beste PlayStation-Spiel aller Zeiten werden”

Kugeln allerdings limitiert ist. Der Gebrauch der Wumme ist genau zu überlegen, da der Lärm die aufmerksamen FOXHOUND-Recken aus ihren Stellungen lockt. Sollte das Erledigen eines Gegners jedoch einmal unausweichlich sein, stehen dem Helden diverse Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung, die er während seiner Einzelkämpferausbildung erworben hat. Mit der Viereckstaste beispielsweise packt ihr einen Gegner am Hals und würgt ihn, bis er benommen zu Boden bricht. Bei

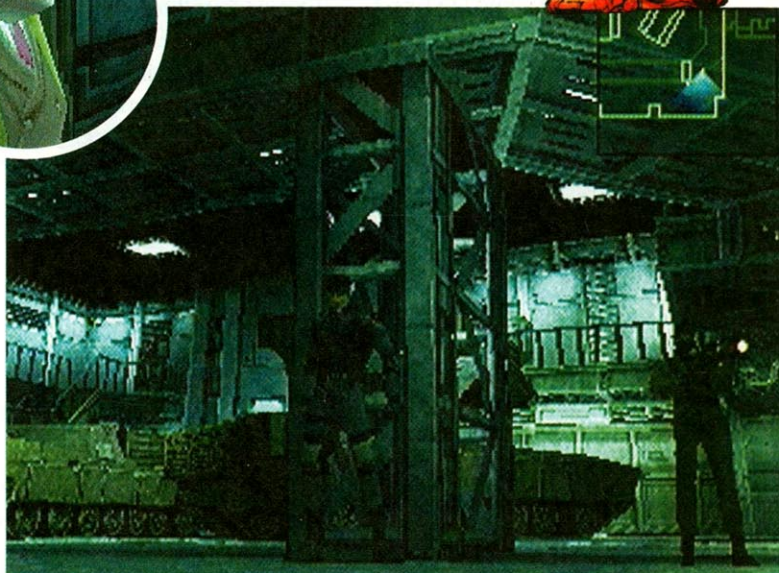
einer solchen Handlung solltet ihr jedoch den **Radarschirm** am oberen Bildschirmrand nicht aus dem Auge lassen. Hier werden euch Gegner und zusätzlich deren Blickrichtung und –weite angezeigt. Einen Gang könnt ihr auch mit bloßem Auge überschauen. Drückt dazu den Charakter gegen eine Wand oder eine Kiste. Sofort schwenkt die Kamera um und zeigt euch die **Location**, die hinter dem Helden liegt. Somit lassen sich auch Feinde ausmachen, die ihr nicht auf eurem Radar sehen könnt. Einen guten Überblick über das umliegende Spielfeld erlaubt euch darüber hinaus die Ego-Perspektive, die mit dem Dreieck-Button aktiviert wird. Neben Feinden lassen sich somit auch Goodies ausmachen, die euch die Übersichtskarte nicht anzeigt. Ihr findet Rationen, die eure Lebensenergie auffrischen, und Munition für eure Waffensysteme sowie Dinge, die zunächst unwichtig erscheinen. So sammelt ihr bereits zu Beginn des Abenteuers einen Karton ein, den ihr Solid überstülpen könnt. Der Sinn dieser Aktion wird klar, wenn sich ein Wachposten in der Gegend befindet. Nähert sich der Aggressor, in-



spiziert er ratlos die Kiste. Ein Fragezeichen erscheint über seinem Kopf, der den Gedankenzustand des Gegners anzeigt. Nachdem er konfus mit seinem Gewehr den Fremdkörper abgeklopft hat, zieht sich der Schurke zurück. Doch Vorsicht! Nicht jeder Gegenspieler lässt sich von der Tarnung blenden. Es existieren verschieden intelligente Antagonisten, die eine solche Situation unterschiedlich beurteilen. Last but not least noch ein paar Worte zur lokalisierten Version: Das

Abenteuer flimmert auch in der deutschen Version per Vollbild über den

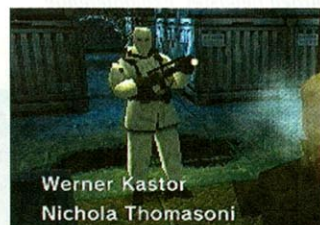
Bildschirm. Störende PAL-Balken, die bei anderen Umsetzungen die Regel sind, werdet ihr hier nicht finden. Bei der Wahl der deutschen Synchronsprecher möchte ich Konami ein Lob aussprechen. Vor allem den weiblichen Charakteren hat man geniale Stimmen verpasst, die ein Spektrum von eiskalt bis sexy abdecken. (Udo L.)



Drückt ihr den Helden gegen eine Kiste, schwenkt die Kamera um, so dass ihr unerkannt in die hinter euch liegende **Location** Einblick habt



Revolver Ocelot ist ein ehemaliger russischer Geheimagent, der es bestens versteht mit seiner Waffe umzugehen



Werner Kastor
Nichola Thomasoni

Nicht nur die Sprachausgabe wurde eingedeutscht, sondern auch die Bildschirmtexthe hat man einer exakten Übersetzung unterzogen

Action	●●●
Strategie	●●●
Abenteuer	●●●
Geschick	●●●
Simulation	●●●
GEPLANT FÜR Ende Februar	
ERSTER EINDRUCK super	

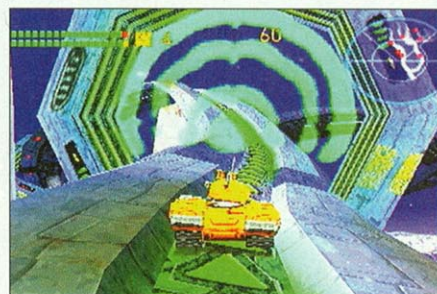
INFO Metal Gear Solid	
Hersteller/Vertrieb: Konami	
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt	
   	
„Agententhiller der absoluten Spitzenklasse“	



Neben dem Duell mit eurem Kumpel dürft ihr im Cooperativ-Modus auch als Team die Levels durchforsten



Der Oberfiesling Mutank plant den Sauerstoff aus der Erdatmosphäre abzusaugen, um die Hautsäcke (uns Menschen) zu vernichten



Achterbahnfahrt: Für Abwechslung ist gesorgt. So muss sich Tiny auch auf Eisenbahnschienen gegen zahlreiche Feinde wehren

Nummer 5 lebt weiter

Tiny Tank

Die Nachteile hoch entwickelter künstlicher **Intelligenz** zeigen sich beim **Kampfroboter** Tiny Tank.

Der kleine **Panzer** hat nämlich überhaupt keine Lust, **Krieg** zu **führen**

Zum Ende des Jahrtausends häufen sich mal wieder düstere Untergangsszenarien. So geht es der Menschheit auch im vorliegenden Spiel abermals gehörig an den Kragen. Wie schon immer befürchtet, haben jedoch die Menschen selbst bei ihrer drohenden Vernichtung kräftig mitgeholfen. Eine Roboterarmee, die mit leistungsstarken Prozessoren ausgestattet ist, hat sich nämlich selbstständig gemacht und ihre Erbauer zu einem Leben in Angst und Schrecken verdammt. Allerdings merkt man schon bei der Betrachtung der Helden-

figur, dass die Programmierer doch eher die humoristische Schiene bevorzugten. **Tiny Tank**, ein intelligenter Roboterpanzer, wurde zwar ursprünglich zu Werbezwecken konstruiert, stellt aber zur Überraschung aller die letzte Hoffnung der Menschheit dar. Unter der Führung eines geheimen Satelliten der verbliebenen Terraner bekämpft er in bester Ghost-in-the-Shell-Manier seinen künstliche Widersacher. Dabei sorgen Missionsziele in Form der Vernichtung verschiedener Militäranlagen des Gegners für eine taktische Note im Spielverlauf. Das Hauptaugenmerk



Heilige Feuersbrunst: Im Hauptquartier der Roboterarmee wird Tiny ganz schön eingeheizt, wie dieser Feuerschweif beweist

liegt hingegen eindeutig auf schneller Balleraction gepaart mit den durchaus flinken Bewegungsmöglichkeiten eures Panzers und (man höre und staune) einigen Sprungeinlagen. Gegen die zahlenmäßige Übermacht stehen eurem stählernen Helden verschiedene Waffensysteme zur Verfügung, die ihr individuell Stück für Stück upgraden dürft. Im Kampfgeschehen gegen die Roboter-

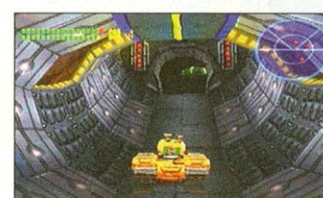
scharen erweist sich dann das ausgeklügelte **Zielsystem** als äußerst hilfreich. Per Knopfdruck entscheidet ihr nämlich selbst, auf welchen Feind ihr das Hauptgeschütz ausrichten wollt. Letztendlich bleibt zu hoffen, dass sich Tinys Feldzug spielerisch und vor allem technisch noch weiter entfaltet, damit einem vergnüglichen Action-Spaß nichts mehr im Wege steht. (Raoul.B.)



Der Kampf Roboter gegen Roboter steht beim Spielablauf im Mittelpunkt. Zugute kommt Tiny dabei sein halbautomatisches Zielsystem



Die Pyrotechniker haben ganze Arbeit geleistet. Explodierende Gegner fliegen wortwörtlich in tausend Stücke



Deeper Underground: Beim Angriff auf die Kommandozone finden die Gefechte in engen Röhren statt

Action ●●
Strategie ●●
Abenteuer ●●
Geschick ●●
Simulation ●●

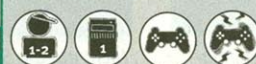
GEPLANT FÜR
2. Quartal '99

ERSTER EINDRUCK

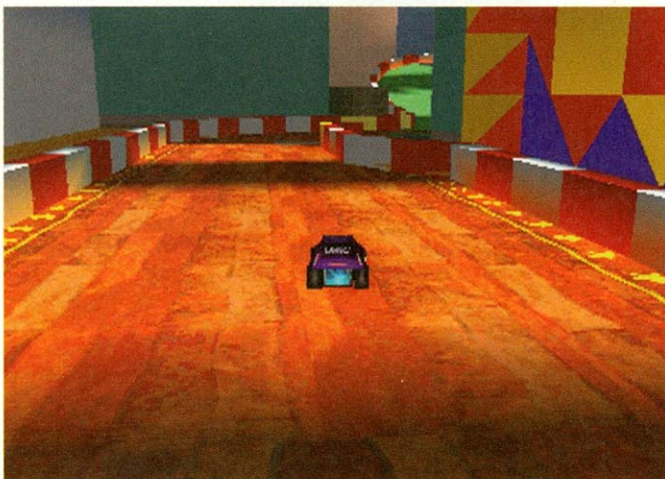
gut

INFO Tiny Tank

Hersteller/Vertrieb: Appaloosa Interactive/EA
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: 20



"Trotz technischer Mängel sind Tinys Pluspunkte die abgefahrene Story, coole Sprüche und satter Sound"



Auch in einem **Spielzeugladen** wird durch die farbenprchtige Gegend gebrettet

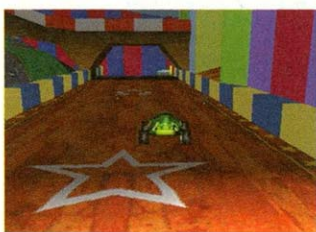
Infantiler Rennspa

Re-Volt

Simple, aber **kurzweilig**: Mit ferngesteuerten **Flitzern** durch die **Wohnung**

Accclaims Vorzeige-Coder aus England namens Probe haben ein neues "Baby" in der Arbeit. Seit Mrz '98 arbeitet ein 19-kpfiges Team an einem vergnlichen Rennspiel, das eine Mischung aus Micro Machines und Buggy darstellt. Die Helden des Asphalts sind zur Abwechslung kleine ferngesteuerte Spielzeugwagen, die ihr gefhllvoll ber ungewhnliche Strecken dirigiert. Auf dem Programm stehen unter anderem

der heimische Garten, ein Supermarkt oder ein **Spielzeugladen**. Laut dem Produzenten **Nick Baynes** konzentriert sich das Team vor allem darauf, dass das Fahrgefhl der insgesamt 28 Mini-Heizer authentisch berkommt. Erste Proberunden auf der PC-Version waren bereits sehr vielversprechend. Es macht schlichtweg Laune, mit den wendigen Flitzern ber die witzigen Rundkurse zu heizen. (Ulf S./Derek)



Die grafische Gestaltung soll im fertigen Zustand sehenswerte Effekte und viel Tempo bieten



Produzent **Nick Baynes** hat alle Hnde voll zu tun, denn er betreut auch die PC- und N64-Version

Action	••
Strategie	•••
Abenteuer	•••
Geschick	•••
Simulation	•••
GEPLANT FR Sommer '99	
ERSTER EINDRUCK nicht mgl.	
INFO Re-Volt Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 18 Strecken	
„Fun-Rennspiel mit hohen technischen und spielerischen Ansprchen seitens der Macher“	

MEDIA ATTACK

Ihr Spezialist in Berlin

→ Sony PlayStation
→ Sega Saturn
→ Sega Mega Drive

**Neu- und
Gebraucht-
Spiele**

→ Nintendo 64
→ Super Nintendo
→ PC CD-ROM



030/450 20 20 8

PlayStation:

Actua Golf 3	D neu	89,90
Actua Soccer 3	D neu	85,50
Apocalypse	D neu	89,90
Asteroids	D neu	79,90
Atlantis	D neu	89,90
B-Movie	D neu	88,00
Blasto	D neu	79,90

Blaze & Blade	D neu	89,90
Box Champions	D neu	89,90
Brunswick Circuit Bowling	D neu	89,90
Bust A Groove	D neu	89,90
C3 Racing	D neu	89,90
Crash Bandicoot 3	D neu	89,90
Colony Wars - Vengeance	D neu	89,90
Cool Boarders 3	D neu	89,90
Dodgem Arena	D neu	88,00
FIFA 99	D neu	88,00
Legend	D neu	89,90
Liberio Grande	D neu	89,90
Mega Man Battle & Chase	D neu	89,90
Music	D neu	89,90
NBA Life 99	D neu	89,90
Oddworld: Abe's Exoddus	D neu	89,90
Pocket Fighter	D neu	89,90
Pro Pinball - Big Race USA	D neu	89,90
Psychadeck	D neu	89,90
Rogue Trip	D neu	89,90
Rushdown	D neu	89,90
Streak	D neu	79,90
Test Drive 4x4	D neu	89,90
TOCA 2	D neu	89,90
Tomb Raider III	D neu	89,90
X-Men vs. Streetfighter	D neu	89,90

nur 299⁹⁹
PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blcke)
 Multinorm PAL/NTSC

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf gengt!

Laden
 Lderitzstrae 21
 13351 Berlin-Wedding
 von 10 bis 20 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service

Versand
 030/450 20 208
 Fax 030/450 20 209
 von 10 bis 22 Uhr

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisnderungen und Irrtmer vorbehalten. Ladenpreise knnen abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- mssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zuzglich einer Post-Nachnahmegebhr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

PC GAMES:

Das meistverkaufte PC-Spielemagazin.

Damit Sie wissen, was gespielt wird!



Mit CD-ROM fr nur 9,90 DM!

Ohne Lizenz auf die Poleposition?

Racing Simulation 2

Gibt es ein **Formel-1-Leben** auf der **PlayStation** abseits von **Psygnosis**? Ja, denn obwohl **Ubi Soft** nicht die offizielle **FOCA-Lizenz** in petto hat, hielt es die **Franzosen** dennoch nicht davon ab, ihrerseits eine **Simulation** der **schnellsten Sportart** der Welt ins **Rennen** zu schicken

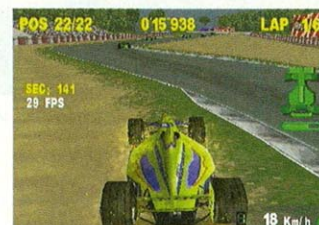
Formel-1-Simulationen auf der PlayStation sind ein Thema für sich. Bereits kurios genug, dass Psygnosis auf diesem Sektor bislang die

absolute Monopolstellung einnahm, wurde die letzte, mittlerweile dritte Auflage darüber hinaus noch heftig kritisiert, da sie (nach wie vor) gravie-

rende technische und spielerische Mängel aufweist. Ganz klar, in diesem speziellen Bereich ist es höchste Zeit, dass Konkurrenzprodukte das Geschäft um die Boliden beleben. Ubi Soft wagt sich nun als Herausforderer in den lukrativen Formel-1-Zirkus. Auf den ersten Blick scheint das französische Softwarehaus jedoch mit stumpfen Waffen gegen Psygnosis zu kämpfen, da ihre Simulation ohne die begehrte FOCA-Lizenz auskommen muss. Ergo kein **Schumacher**, kein Ferrari-Team und keine Original-Streckennamen. Letzteres ist allerdings nicht so schwerwiegend, da die Streckenführung dem Vorbild sehr stark ähnelt. Ubi Soft hat jedoch auch zwei Pluspunkte.



Zu allen **Strecken** könnt ihr auf Wunsch detaillierte Informationen abrufen



Nettes Detail: Sobald man von der Piste abkommt, färben sich die Räder abhängig von der Beschaffenheit des Untergrundes



Der **Monaco-Kurs** unterscheidet sich nur unmerklich von dem aus Psygnosis' Werk

Zum einen ist die gleichnamige PC-Version ein Referenzprodukt, an dem sich die Konkurrenz messen lassen muss, zum anderen unterliegt das Programmiererteam nicht einem derartigen Zeitdruck wie seinerseits Visual Science bei Formel 1 '98. Zum Rennspiel: Die Macher verzichteten im Umfeld dieser Simulation auf größeren Firlefanz. Zur Wahl stehen dem Solisten insgesamt vier Spielmodi. In der Arcade-Option absolviert ihr die insgesamt 16 **Strecken** in der bekannten Checkpoint-

"Das authentische Fahrverhalten mit dem relativ kleinen Lenkeinschlag erfordert sehr viele Trainingsstunden"





Der Zwei-Spieler-Modus überzeugt, da via Link-Kabel auch bis zu vier Piloten gleichzeitig antreten dürfen

Manier, sprich ständig habt ihr ein Zeitlimit im Nacken. Beim Einzelrennen und Zeitfahren dürft ihr hingegen in aller Ruhe die Circuits einstudieren bzw. um Bestzeiten rasen. Spielerischer Höhepunkt ist aber zweifelsohne die Meisterschaft. Wie im wahren Formel-1-Geschäft folgt die Saison einem strengen Ablauf: zunächst das freie Training bei einer vorgegebenen Rundenzahl, anschließend die Qualifikation und schließlich das eigentliche Rennen um die begehrten WM-Punkte. Natürlich wird auch der Mechaniker in euch gefordert, denn die **Werkeinstellungen** vor dem Rennen sind bei dieser Simulation enorm wichtig. Das Tuning erfolgt hinsichtlich insgesamt acht Gesichtspunkten, zum Beispiel

dem Lenkeinschlagswinkel, der Benzinmenge oder der Bodenfreiheit. Gerade für diesen Punkt sollte man sich Zeit lassen, denn die jeweilige Einstellung wirkt sich gravierend auf das Fahrverhalten aus. Wer ein paar Freunde vor der Konsole versammelt hat, darf sich außerdem noch im Mehrspieler-Modus nach Herzenslust austoben. Der Clou: Neben dem mittlerweile fast standardmäßigen Splitscreen bietet

"In technischer Hinsicht überflügelt Ubi Soft den Rivalen Formel 1 '98 bereits"

RS2 noch einen Link-Modus, durch den bis zu vier Möchtegern-Schumis gleichzeitig ihre Positionsgefechte ausleben (zwei Splitscreens auf zwei Fernsehgeräten). Genug vom Options-Dschungel. Wie spielt sich denn überhaupt der Herausforderer? Der erste Eindruck ist sehr gut, weil verdammt authentisch. Man muss wirklich jede Kurve kennen, um die PS-Bestien auf der Piste zu halten. Rechtzeitiges Abbremsen ist bei dieser Simulation also das A und O. Problematisch wird das realistische



Vorbildlich: Nehmt ihr **Werkeinstellungen** vor, wird gleichzeitig angezeigt, welche Auswirkungen sie auf das Fahrverhalten haben



Das Flaggensystem wurde 1:1 vom originalen Formel-1-Reglement übernommen



Die Cockpit-Perspektive sieht zwar sehr ansehnlich aus, einen großen Rückspiegel gibt es jedoch nicht



Kein **Schumacher** in Sicht: Wenn ihr mit den Original-Fahrernamen antreten wollt, müsst ihr den Editor bemühen



Klassisch: Im Intro wechseln sich heiße Rennszenen mit ruhigen Passagen ab, in denen ihr lediglich die Silhouette eines Formel-1-Fahrers seht



Obwohl die Vorabversion noch lange nicht fertig ist, sieht die Optik jetzt schon besser aus als die von Formel 1 '98. Neben

der HiRes-Auflösung bietet die Formel-1-Schlacht viele grafische Details und einen verhältnismäßig geringen Grafikaufbau am Polygon-Horizont. Wer auf die offizielle Lizenz verzichten kann, dürfte somit im Februar endlich eine interessante Alternative zu Formel 1 '98 haben. (Ulf S.)



Die Grafik ist sicherlich nicht perfekt, aber bereits jetzt schon detailliert und weitestgehend sauber

Action Strategie Abenteuer Geschick Simulation	INFO Racing Simulation 2 Hersteller/Vertrieb: Ubi Soft/Ubi Soft Schwierigkeitsgrad: schwer Levels: 16 Rundkurse GEPLANT FÜR 25. Februar ERSTER EINDRUCK sehr gut	"Diese Formel-1-Simulation hat das Zeug dazu, Psynopsis' Werk vom Thron zu stoßen"
---	---	---

Bis die Eisen glühen

Pro 18: World Tour Golf

Mit adidas Power Soccer überzeugt Psygnosis im **sportlichen Bereich** nicht sonderlich. Mit Hilfe von zahlreichen Größen der **Golfszene** will man nun ganz groß in die **elitäre Sportart** einsteigen

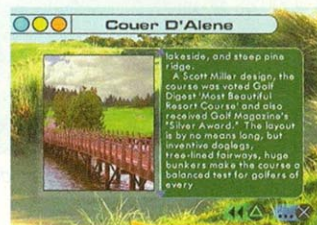
Auch in Deutschland wird in den letzten Jahren jedes Wochenende mit sperrigen Eisenstangen auf kleine weiße Bälle eingedroschen. Je fester, desto besser. So lautet hier die Devise, und selbst ruhige Zeitgenossen werden zu wahren Golfbestien, wenn es darum geht, dass eigene Handicap zu verbessern. Wesentlich ruhiger und vor allem trockener geht es in den heimischen vier Wänden zu, wenn ambitionierte Hobbygolfer mit dem Pad auf die virtuelle Löcherjagd gehen. Mit Pro 18 versorgt Psygnosis die golfsüchtigen PlayStation-Jünger mit einer anspruchsvol-

len Simulation: Im Mittelpunkt stehen drei verschiedene Kurse in Nordirland, Südafrika und den USA, die jeweils mit 18 Löchern aufwarten. Bis zu acht Spieler können im Trainingsmodus ihre Technik beim Abschlag, beim Putten oder im Bunker verbessern. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, alleine oder mit bis zu drei Gegnern (CPU oder Freunde) auf einen der drei Kurse zu gehen und die 18 Löcher zu spielen. Im Tournament-Modus, in der alle Kurse auf dem Programm stehen, misst ihr euch mit der kompletten Welt-Elite. Außerdem gibt es noch das Four-Ball-

Match, in dem zwei Zweier-Teams gegeneinander spielen, den Skin-Modus, wo es um Preisgelder geht, und das Shoot-out. Bei Letzterem kämpfen bis zu acht Spieler mit dem Ziel, so wenig Schläge wie möglich zu benötigen, da man sonst verliert. Für alle sechs Spielmodi stehen entweder zwölf **Weltklassespieler** zur Verfügung oder ihr kreiert eigene Spieler, die dann zum Einsatz kommen. Während der Schlacht auf der Golfanlage habt ihr die Möglichkeit, die Position des Spielers in jeden beliebigen Winkel zu drehen, einen von 13 Schlägern zu wählen und eine von sieben Schlagtechniken, z.B. Lupfen oder Anschneiden, zu nutzen. Weiterhin könnt ihr das **aktuelle Loch** einblenden lassen, um zu sehen, wo ihr euch gerade befindet. Unter Einberechnung des Windes und der Witterungsverhältnisse, von

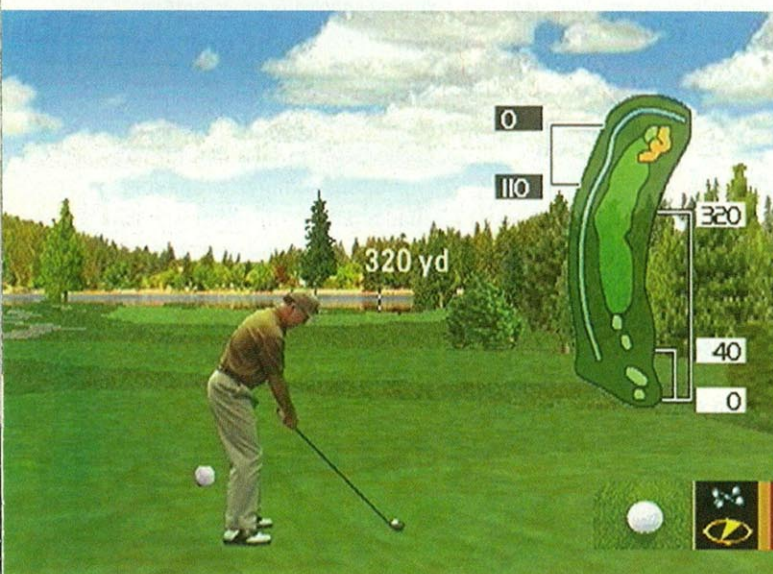


Im Replay lassen sich eure Schläge immer und immer wieder betrachten

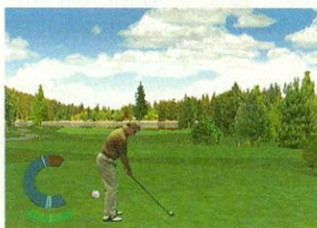


Alle drei verschiedenen Kurse sind den Originalen nachempfunden und werden euch mit einer Datenbank präsentiert

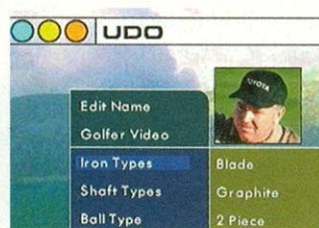
den es neun verschiedene gibt, geht es dann an den Abschlag, der mit einem **4-Klick-Schwungsystem** arbeitet: Hier wird zunächst die Schwungstärke mit einem guten Timing festgelegt und danach entscheidet ihr noch über die Trefferposition am Golfball. Während des Spiels sorgen die beiden Kommentatoren Peter Alliss von BBC und der Anchorman von ESPN Bobby Clampett für knackige Kritik an euren Schlägen und Aktionen. (Udo L.)



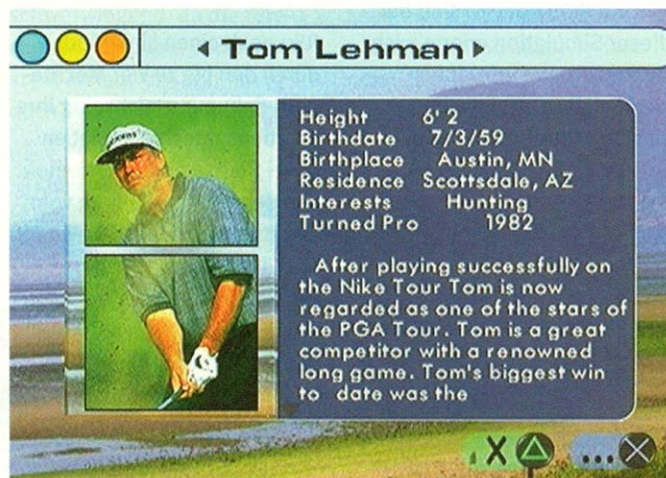
Via Knopfdruck lässt sich eine Übersichtskarte über das **aktuelle Loch** einblenden. So könnt ihr eure nächsten Aktionen besser einschätzen und planen



Der Abschlag ist umfangreich und bietet mit dem **4-Klick-Schwungsystem** einen innovativen Weg, Golf-Simulationen attraktiver zu machen



Pro 18 bietet auch die Möglichkeit, eigene Spieler zu kreieren, die ihr auf die Memory-Card speichert und immer wieder benutzt – natürlich auch als Gegner



Jeder der **Weltklassespieler** wird mit einem ausgiebigen Lebenslauf und einer Präsentation seiner Fähigkeiten vorgestellt

Action ... Strategie ... Abenteuer ... Geschick ... Simulation ...	INFO Pro 18: World Tour Golf Hersteller/Vertrieb: IGL/Psygnosis Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 3 Kurse GEPLANT FÜR 1. Quartal ERSTER EINDRUCK sehr gut
---	---

Twisted Metal Extreme

Carmageddon

Das **Skandalspiel** aus **Großbritannien** soll auch hier zu Lande **blutrünstige Gemüter** befriedigen

Carmageddon zählt zu den umstrittensten Rennspielen überhaupt und hat es sogar geschafft in Großbritannien verboten zu werden. Grund: Als Bleifuß-Psychopath attackiert ihr nicht nur andere bewaffnete Boliden, sondern kassiert noch Bonuspunkte, wenn ihr unschuldige Passanten überfährt. Was den britischen

Sittenwächtern zu hart erscheint, hat hier zu Lande natürlich überhaupt keine Chance. Daher mimen bei der deutschen Version voraussichtlich Roboter statt Menschen die Spoiler-Opfer. Aber auch ohne die Passanten aus Fleisch und Blut geht es ziemlich rustikal zu. Als stolzer Inhaber eines aufgeböckelten Eagle MK1s messt ihr



Euer bis an die Zähne bewaffneter Wagen kann im Laufe der Bolidenhatz gehörig aufgemotzt werden

euch gegen insgesamt 30 nicht minder aggressive Konkurrenten. Die Tummelplätze sind da-

bei recht abwechslungsreich und dürfen sogar zu zweit befahren werden. (Ulf S.)



Die Austragungsorte umfassen viele Themen, unter anderem eine Großstadt bei Nacht



Harmlose Passanten mutieren in der deutschen Version vermutlich zu unverfänglichen Robotern

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

GEPLANT FÜR
April

ERSTER EINDRUCK
nicht mögl.

INFO Carmageddon

Hersteller/Vertrieb: SCI/Konami
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 8+



„Wer auf Twisted-Metal-Rasereien steht, dürfte hier auf seine Kosten kommen“

BOOTCHIP = 6,77 DM

Für Importe - Läuft mit allen Modellen - inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!

Je Heft
14,80 DM:

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

PLAYSTATION CHEATPOWER #3
Mit den aktuellsten Cheats und Tipps für Deine PlayStation!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 1
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!

NINTENDO 64 CHEATPOWER 2
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

PSX CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

PSX CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 Pal-PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX Spielen!

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

PLAYSTATION CODEPOWER 5
für X-Ploder & Game Buster
Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen.

IMPORT SPECIAL
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

PSX Lösungsheft 1
Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER
JE 35,00 DM
Breath of Fire 3
Crash Bandicoot 2
Gex 3D
Gran Turismo
Metal Gear Solid
Mission Impossible
Parasite Eve
Saga Frontier
Tekken 3
WWF Warzone

LÖSUNGHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C&C: Gegenschlag
Crash Bandicoot 3
Cyberia
D
Das 5. Element
Deathtrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
King's Field
Legacy of Kain
MDK
Men in Black
Nightmare Creat. One
Pax Corpus
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Turok
Vandal Hearts
Wild 9
Wild Arms
Warhammer: Dark Omen
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z
STÄNDIG NEUHEITEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:
Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64* (29,80 DM)

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:
Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazooie (24,80 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
TEKKEN 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64* (29,80 DM)

RGB KABEL = 12,00 DM

PSX Leerröhre 2,50 DM
5 in 1 PlayStick 14,50 DM
Laser Einheit 72 DM
Schlüsselanhänger 5 DM
Lightgun & Pointer 79 DM
Lenkrod (mit Gas, Bremse, Kupplung) 149 DM
Panther Lightgun 59 DM
Lightgun mit Rückschlag 99 DM
PSX Maus 35 DM

EQUALIZER 59,- DM
- von Dataflash
- komplett Game Buster kompatibel
- inkl. Codeheft

LIGHTGUN 79,- DM
(inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB & AUDIO 19 DM
(Sound Sound Sound)

SONY DUAL SHOCK 59,- DM
(Original Sony Dual-Shock Pad)

4 Spieler Adapter 59,- DM
(4 Pads an einer PSX)

Scorpion LightGun 89,- DM
(Walter PPK Design)

MEMORY KARTEN:

1 MB (15 Blocks) = 15,00 DM

8 MB (120 Blocks) = 30,00 DM

24 MB (360 Blocks) = 49,00 DM

72 MB (1080 Blocks) = 85,00 DM

UNKOMPRIMIERT KARTEN:

2 MB (30 Blocks) = 25,00 DM

4 MB (60 Blocks) = 35,00 DM

X-PLÖDER

-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
-Pro Version = 149,00 DM
99 DM

DUAL SHOCK PAD

-Analog Dual Shock Pad
-Super Shock
-Top Qualität
39 DM

GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM

PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL
-Converter
-Antennen anschluss
39 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spieleloesungen.de

www.gamecentral.de

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

BESTELLHOTLINE:

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

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!



Die Oberwelt: **Schlüsselpositionen** sind auf der Karte mit Bauwerken, z.B. Römerlagern, gekennzeichnet. Der Weg dorthin ist mit vielen feindlichen Truppen gepflastert



Unser dicker Freund **Obelix** hat selbst gegen diesen Stein keine Chance. Zum Glück kann er ihm ausweichen und der Stein trifft nun einen Angreifer, der sich vom Leben verabschieden kann

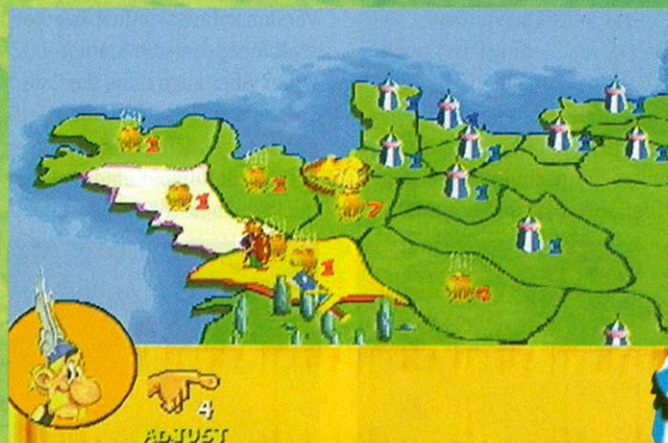


Voll auf die Zwölf: Wenn die beiden Gallier zuschlagen, fliegen die leichten Soldaten wie im Comic oder Film hoch in die Luft

Bei Teutates, die Gallier kommen

Asterix

Die Spezialisten von **Comic-Umsetzungen** schlagen wieder zu. Nachdem der coole **Cowboy Lucky Luke** sich auf der PlayStation zu Wort gemeldet hat, sind jetzt die **verrückten Gallier** am Zug. Herausgekommen ist eine innovative Mischung aus **Jump & Run** und **Strategiespiel**



Wenn ihr eine **Truppenverschiebung** vornehmt, gilt es zu beachten, dass ihr pro Runde nur eine begrenzte Anzahl an Truppen befehligt, denn ein zu schnelles Vorgehen kann eure Truppen auseinander ziehen

her schickt er die beiden Comic-Protagonisten **Asterix** und **Obelix** auf die Suche nach den sieben Zutaten, die in ganz Frankreich an entsprechenden Stellen verteilt sind. Diese **Schlüsselpositionen** sind verschiedene Provinzen der Römer, beispielsweise eine Stadt der Piraten, ein Wald, die französischen Alpen oder ein Kolosseum. Ganz Frankreich wurde in 82 Provinzen eingeteilt, die zu Beginn des Spiels bis auf eine (welche wohl?) von den Römern besetzt sind. Eure Aufga-

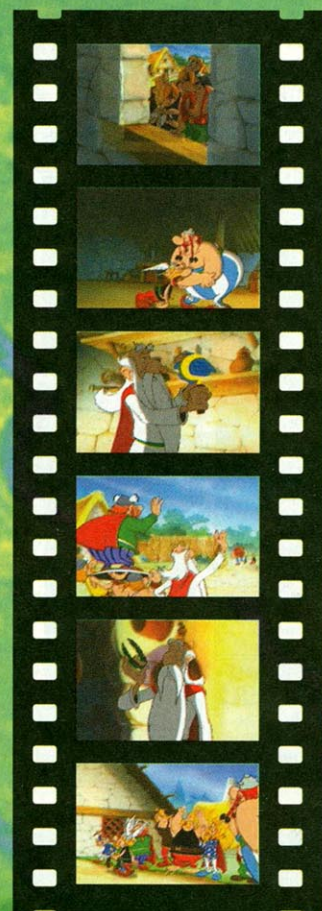
be besteht nun darin, im Strategie-Modus die einzelnen Provinzen der Römer zu erobern, um so die Schlüsselprovinzen

Nachdem der einsamste Cowboy des Wilden Westens den 3D-Sprung auf die PlayStation geschafft hat, **"Minutenlange Comicfilmchen bieten eine unterhaltsame Abwechslung"**

hat sich Infogrames daran gemacht, den verrücktesten Gallierstamm der Comic-Geschichte auf Sonys 32-Bitter loszulassen. Wer jetzt an ein weiteres Jump&Run-Abenteuer in der dritten Dimension gedacht hat, hat zwar nicht völlig unrecht, das wesentliche Element von Asterix liegt jedoch vor allem im strategischen Bereich. Kommen wir aber zunächst zur Hintergrundstory: Der weise Druiden Miraculix hat arge Probleme, denn die Zutaten für den mächtigen Zaubertrank des gallischen Stammes gehen langsam zur Neige. Da-



Im **Jump&Run-Modus** schlüpft ihr entweder in die Rolle von **Asterix** oder seinem dicken Kumpel Obelix. Beide haben verschiedene Eigenschaften





Im **Strategie-Modus** gibt es eine große Übersichtskarte, die euch mit den nötigen Informationen für eure nächsten Schritte versorgt

zu erobern. Erreicht ihr eine Position, gelangt ihr in einen Action-Modus, in dem ihr entweder als Asterix oder Obelix in gewohnter Jump&Run-Manier durch die virtuelle Welt springt. Der **Strategie-Modus** ist hingegen an die Regeln von Risiko angelehnt. Abwechselnd sind Römer bzw. Gallier am Zug: Zuerst hebt ihr mit Miraculix die neuen Truppen aus, die ihr nach Lust und Laune auf eure Provinzen verteilt. Danach leitet Obelix die **Angriffe** auf die römischen Truppen. Dabei besitzt er nur eine begrenzte Anzahl an Attacken pro Runde, die ihr daher überlegt einsetzen solltet. Wie bei Risiko üblich, ist es nur möglich von Feld zu Feld anzugreifen. Bei einem Sieg schlägt ihr, wenn ihr noch Angriffe in der Runde besitzt, an weiteren benachbarten Provinzen zu. Es ist jedoch zu beachten, dass immer mindestens eine Truppe in jeder Provinz als Besatzungsmacht zurückbleibt. Der kleine

Asterix ist anschließend für die **Truppenverschiebung** verantwortlich. Auch hier steht euch nur eine begrenzte Anzahl an Bewegungspunkten zur Verfügung. Somit gilt es immer für Nachschub an Truppen zu sorgen, damit in den folgenden Runden immer wieder neue Truppen an die Front gelangen oder so umgeleitet werden, dass römische Gegenangriffe im Keim erstickt werden. Kommen wir nun zum Jump&Run-Modus. Sobald ihr eine Schlüsselprovinz erreicht, geht die Action los, wobei eure Energie daran gemessen wird, mit wie vielen Truppen ihr die Provinz betreten habt. Hier müsst ihr nicht nur einem linearen Weg folgen, sondern zum Beispiel in den schmalen Gassen einer Stadt oder



Gegenstände und Gegner können von unseren Galliern ohne Probleme hochgehoben und auf andere Feinde geworfen werden



In Fässern und Kisten lassen sich immer wieder Goodies finden. Ein fester Schlag und das Behältnis wird aufgebrochen

den verwirrenden Wegen eines Waldes umherstreifen. Aufgepasst: Ständig greifen euch Soldaten, Piraten oder Tiere an, die ihr mit mächtige Faustschlägen vertreibt. Weiterhin besitzen Asterix und Obelix die Fähigkeit zu rennen, zu springen und sich zu ducken. In den 3D-Levels gilt es ebenso Münzen, Kisten und andere Goodies einzusammeln, um am Schluss mit einer der Zutaten belohnt zu werden. Erreicht ihr nicht die geforderte Punktzahl, müsst ihr

die Provinz nochmals erobern. Zur Technik: Grafisch gesehen wird im Strategie-Modus wenig Aufregendes ge-

zeigt, was sich aber in den Jump&Run-Abschnitten ändert. Hier wird euch ein abwechslungsreiches, der Situation angepasstes Leveldesign geboten, zum Beispiel Häuser und Hafenanlagen in einer Stadt oder Zelte, Wachtürme und Latrinen in einem Lager der Legionäre. Für eine Abrundung des Spielvergnügens sorgen die lustigen Musikstücke, die gut zur Comic-Welt passen. (Udo L.)

"Asterix geht ganz in der Tradition von North & South auf: Strategie- und Action-Modus sorgen für Spielspaß"



ROMANS FROM THE VILLAGE ARE ATTACKING GAULS AT CENOMANS.

Die **Angriffe** auf feindliche Provinzen sind mit Glück verbunden. Daher ist es ratsam, mit einer Übermacht von mindestens zwei Soldaten anzugreifen

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

GEPLANT FÜR
I. Quartal '99

ERSTER EINDRUCK

gut

INFO Asterix

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel Levels: entfällt



"Die Mischung aus Jump&Run- und Strategiespiel ist witzig gemacht und mal was anderes im PS-Alltag"

PlayStation 2: Welcher Datenträger?

Nachdem nunmehr bereits bekannt ist, dass am Nachfolger schon heftig gefeilt wird, bleiben noch zwei entscheidende Fragen offen: Wann kommt das Gerät und welche Hardware-Technologie bietet die Konsole? Bei der ersten Frage verdichten sich die Gerüchte, dass in Japan der Erscheinungstermin bei frühestens Ende '99 liegt. SCEJ ließ jedoch verlautbaren, dass die Veröffentlichung der Konsole eng von dem Erfolg von Segas 128-Bit-Konsole Dreamcast abhängt, die seit

dem 27. November in Nippon erhältlich ist. Eine Veröffentlichung in Europa und in den Staaten ist hingegen erst für das 4. Quartal 2000 vorgesehen. In puncto Technik scheint derzeit die Frage des geeigneten Datenträgers stark diskutiert zu werden. Es gibt momentan drei Alternativen: DVD (viel Platz, aber erneute Gefahr von Raubkopien), ein CD-ROM-Sonderformat (aufwändig, aber sicher) sowie eine High-Density-Version von Sonys Mini-Discs mit einem Speichervolumen von ca. 1,2 Gigabyte. Letzteres ist zwar recht teuer, bietet jedoch den Vorteil der Überschreibbarkeit, was beliebige Spieleerweiterungen zulässt. Weitere mögliche Features: integriertes Modem sowie ein spezielles Echtzeit-Polygonberechnungsverfahren (sechs Millionen Polygone pro Sekunde!). Wenn sich das nicht interessant anhört?



Kurioses aus Fernost

Auch Capcom mischt mit dem Metal Walker im Tamagotchi-Geschäft mit. Der Clou: Der virtuelle Blechkamerad registriert eure Schritte (Pedometer) und setzt sie in Stärkekpunkte um. Na denn: Keep on walking!



Chart Attack Japan



- ① (-) Crash Bandicoot 3
- ② (-) Ehrgeiz
- ③ (-) Sound Novel
- ④ (-) Super Robot Spirits
- ⑤ (3) Year 1999 Game Quiz

Final-Fantasy-News

Neues aus dem fernen Osten zum Thema Final Fantasy. Squaresoft überrascht die Fachwelt mit der Ankündigung, dass im März der Super-Nintendo-Oldie Final Fantasy VI neu aufgelegt wird. Trotz veralteter 16-Bit-Grafik zählt das Rollenspielwerk nach wie vor zu den absoluten Meisterwerken seines Genres. Neuartige Zwischensequenzen in CG-Qualität geben dem RPG außerdem ein zeitgemäßeres Outfit. Auch

zur neuesten Saga Final Fantasy VIII gibt es ein paar Neuigkeiten. Eine tragende Rolle wird die weibliche Debütantin Siren spielen. Es handelt sich um eine Seefee, die sich wie ihre Vorfahren die Kraft des Wasser zunutze machen kann. Mit ihren Sirenen-Gesängen produziert sie magische Gesänge, mit denen sie ihre Widersacher unschädlich macht. Das Mega-Rollenspiel erscheint in Japan übrigens im Januar.

Stahlharte Burschen

Neue Actionkost aus Fernost: Ein japanisches Programmiererteam hat mit dem Endzeit-Actionspiel Cyberorg einen interessanten Titel in der Pipeline. Spielerisch mutet das Werk wie ein Ehrgeiz-Ableger an, wobei die gesamte Atmosphäre sehr futuristisch



ist. Mit einem von mindestens drei Cyberorgs begeben sich die Spieler in abgegrenztes Kampfareal, in dem ihr euch vielen Aggressoren stellen müsst. Wie bei Ehrgeiz habt ihr die Möglichkeit, euch innerhalb dieses Areals frei zu bewegen und allerlei Goodies, zumeist in Form von hypermodernen Waffen, aufzusammeln. Im Gegensatz zu Squaresofts Spielhallenhit wird jedoch wesentlich mehr geballert. Abgedrehte Charaktere, Daueraction sowie vermutlich auch ein Mehrspieler-Modus sind die Kennzeichen dieses interessanten Titels.

Flieger, grüß mir die Sonne

Erinnert ihr euch noch an das luftige Flugzeug-Rennspiel Air Race? Der Hersteller Xing schickt mit Air Race Championship im März den Nachfolger auf die Startbahn. Am Konzept hat sich nichts verändert. Nach wie vor fliegt ihr mit klassischen Flugzeugen (zum Beispiel Warhawk, Zero-Fighter oder Spit-Fire) in waghalsiger Manier durch mindestens fünf Rundkurse. Mit von der Partie ist unter anderem der Flug durch River Town (erinnert stark an Venedig) oder Sea Palace (Flug durch einen gläsernen Unterwassertunnel). Neben einer detaillierteren Grafik peppten die Macher auch das Spielkonzept gehörig auf. Im

Grand-Prix-Modus dürft ihr beispielsweise das Motorflugzeug zwischen den Rennen in einem Shop tunen, um gegen die immer stärker werdende Konkurrenz gewappnet zu sein. Auch dieser Nachfolger wird sicherlich eine deutsche Vertriebsfirma finden.



Das Beste aus 1998

Nachfolgend die Top-5-Liste über die bestverkauften PlayStation-Titel des Jahres 1998:

1. Biohazard 2 (2,155 Millionen)
2. Gran Turismo (1,482 Millionen)
3. Tekken 3 (1,185 Millionen)
4. Parasite Eve (0,994 Millionen)
5. Winning Eleven 3 (0,749 Millionen)

Naughty Dog auf Abwegen?

Die amerikanischen Erfinder der Erfolgsserie Crash Bandicoot trennen sich von ihrer Mutterfirma Universal Interactive. Hintergrund: Die Programmierer von Naughty Dog unterzeichneten bei Universal Interactive einen auf drei Titel befristeten Vertrag, der durch den dritten Teil von Crash Bandicoot nun ausgelaufen ist. Momentan steht das begehrte Team mit drei Firmen in Kontakt: Electronic Arts, Activision sowie SCEA. Bei den Gesprächen dreht es sich jedoch nicht um den vierten Teil des australischen Beuteldachs, sondern um die Vertriebsrechte für ihr neues, bislang völlig geheimes Action-Adventure-Erlebnis, an dem die US-Programmierer bereits seit

einem halben Jahr fieberhaft arbeiten. Unklar ist hingegen die Zukunft von Crash, da Universal Interactive nun nach einem neuen Programmiererteam sucht, das diese verantwortungsvolle Aufgabe übernehmen soll.



Spiel des Lebens



Hasbro Interactive setzt auch weiterhin auf ihre weltberühmten Brettspiele. Neuester Kandidat: Der Klassiker **Spiel des Lebens** (Game of Life) wird gerade für die PlayStation umgesetzt. Die digitale Version bietet erwartungsgemäß dasselbe Spielkonzept wie das Brett-Original. Neu sind jedoch **humoristische Grafikeinspielungen**, witzige Soundeffekte sowie diverse Mini-Spiele.

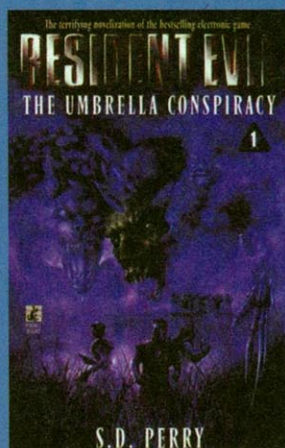
Randale auf PlayStation

Nach Rampage: World Tour kehrt Midways Monsterbande erneut zurück, um sämtliche Städte in Schutt und Asche zu legen. Erwartungsgemäß hat sich beim Nachfolger Rampage: Universal Tour am grundsätzlichen Spielprinzip nichts verändert. Mit einem randalierenden Monster eurer Wahl ist es eure simple Aufgabe, innerhalb eines Zeitlimits ein ganzes Stadtzenario in Schutt und Asche zu zerlegen. Dies geschieht mit Faustschlägen und festen Tritten, sobald ihr euch an ein Hochhaus festgeklammert habt. Diesmal werden es gleich 125 Schauplätze sein, die ihr dem Erdboden gleichmachen dürft, plus einige Bonusrunden. Neben den drei bekannten Charakteren gesellen sich außerdem mit einer Ratte, einem Alien, einem Nashorn sowie einer Riesenkrabbe vier weitere animalische Vandalisten dazu. In technischer Hinsicht werden detaillierte Rendergrafiken mit einigen netten Effekten, beispielsweise unterschiedliche Tageszeiten und Wetterbedingungen, geboten. Die Randalie beginnt im April.

Bestseller Resident Evil Das Buch

Capcoms erfolgreiche Zombieberichte hat nach Videospielen, Filmen sowie Comic-Heften ein neues Medium für sich erschlossen. Seit September erscheinen in den Staaten in regelmäßigen Abständen nun auch Resident-Evil-Bücher. Das erste Werk vom Autor S.D. Perry trägt den vielsagenden Namen "The Umbrella Conspiracy" und basiert inhaltlich auf dem ersten Videospielwerk. Bis zum März sind insgesamt vier Bücher geplant. Derzeit ist ungewiss, ob diese blutigen Wäl-

zer auch hier zu Lande erscheinen werden.



In acht Tagen um die Welt

Event-Sponsoring ist bekanntlich SCEEs Steckpferd. Nun hat der PlayStation-Hersteller in diesem Bereich ein neues Betätigungsfeld entdeckt. SCEE sponsorte den Bau eines hypermodernen Katamarans mit einer Gesamtlänge von 35 Metern. Der Name des zum größten Teil aus Karbonfaser bestehenden Bootes lag da natürlich nahe: PlayStation. Unter der Leitung des US-amerikanischen Extremseglers Steve Fossett hat sich die siebenköpfige Crew für die kommenden zweieinhalb Jahre einige Rekordversuche vorgenommen. So soll die PlayStation die klassische Trophée Jules Verne gewinnen (eine komplette Weltumsegelung), den Transatlantikrekord brechen sowie den Distanzrekord beim 24-Stunden-Segeln. Am 31.12.00 startet außerdem ein ganz besonderes Segelspektakel. Beim neuartigen "The Race" gilt es, den Erdball möglichst schnell zu umsegeln, wobei jeder Schiffstyp erlaubt sein wird.



Chart Attack USA



- ① (1) Metal Gear Solid
- ② (3) Crash Bandicoot 3
- ③ (2) NBA Live '99
- ④ (-) NASCAR '99
- ⑤ (-) WWF Warzone

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + N

Psygnosis entlässt in den kommenden vier Monaten insgesamt **34 Mitarbeiter** der amerikanischen Niederlassung **Foster City**. Ferner zieht sich der Konzern in den Staaten aus dem **Vertriebsgeschäft** zurück, um Kosten einzusparen. Da auch ein Studio in Manchester geschlossen wurde, sinkt die Mitarbeiterzahl von 800 auf ca. 600.

Auch in den Staaten gibt es Querelen über die **Gewalt in Videospielen**. So geben einige

Politiker brutalen Videospielen die Schuld für die grassierende Gewalt unter Jugendlichen und fordern massive **Zensurungen** – Tipps können sich die Herren ja von der BPJS holen...

Der Spielhallen-Klassiker **Paperboy** kehrt zurück! Der unermüdliche Zeitungsjunge wird auf der PlayStation in einem neuen Gewand dieses Jahr sein Comeback feiern. Um die Programmierung kümmert sich das Team **High Voltage Software**.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + N

Sicher durch Oddworld

Zum anspruchsvollen Action-Adventure **Oddworld: Abe's Exoddus** gibt es das erste (inoffizielle) Lösungsbuch aus dem Hause **HMV**. Auf über **100 Seiten** wird mehr oder weniger ausführlich jeder Abschnitt beschrieben, wobei der Verlag bereits im Vorwort zugibt, nicht alle Mudokons gefunden zu haben (!). Als Einstiegs-

hilfe ist das Buch dennoch empfehlenswert, zumal es auch zu den Machern einige Informationen gibt und sämtliche Gegner näher beschrieben werden. Unschön ist allerdings die merkwürdig blasse Bildqualität sämtlicher Screenshots. Das Buch ist dafür bei einem Verkaufspreis von **19,95 DM** vergleichsweise günstig.

Ein echtes Sammlerstück

Bereits vor ihrem **dritten Geburtstag** wurden von der PlayStation über **zehn Millionen** Einheiten in Europa verkauft (mittlerweile dürften es über **14 Millionen** sein). Aus diesem Anlass veröffentlichte SCEI eine ungemein wertvolle **Sonder-Edition** des 32-Bitters im edlen **Midnightblue**. Die Konsole wird außerdem mit gleich zwei Dual-Shock-Controllern ausgeliefert. Wer dieses begehrte Stück ha-

ben möchte, dürfte jedoch nur wenig Chancen haben, da auf dem deutschen Markt nur **zehn Sondermodelle** im Umlauf sind und logischerweise nicht für den freien Handel bestimmt waren. Ebenso selten sind auch die **silbernen Memory-Cards**, von denen es auch nur **zehn Stück** in Deutschland gibt. Unnütz zu erwähnen, dass diese Sondermodelle einen hohen Wert haben.



Chart Attack Deutschland



- ① (-) Tomb Raider 3 Eidos
- ② (-) Formel 1 '98 Psygnosis
- ③ (-) FIFA '99 Electronic Arts
- ④ (-) Spyro the Dragon SCEI
- ⑤ (1) Tekken 3 SCEI/Namco
- ⑥ (3) Gran Turismo SCEI
- ⑦ (8) C&C 2: Gegenschlag Virgin
- ⑧ (-) Hugo ITE
- ⑨ (7) Colin McRae Rally Codemasters
- ⑩ (-) MediEvil SCEI

(ermittelt durch Media Control)

Future-Pad

Neues von der Joypad-Front: Die britische Firma **Blaze** entwarf einen Dual-Shock-Ableger namens **CyberShock**, der sich vom Design her an den **Bat-Bumerang** anlehnt. Das futuristisch anmutende Pad verfügt über eine gehobene Ausstattung mit **Dauerfeuer**, **Slow Motion** sowie fünf auswechselbaren **Analogstick-Aufsätzen**. Der erste Eindruck ist recht zwiespältig. Während die Vibrationen sehr gut überkommen,

sind die merkwürdigen Noppen auf dem Digi-Steuerkreuz ziemlich gewöhnungsbedürftig. Außerdem liegen die Aktionstasten zu eng beieinander. Das CyberShock-Pad kostet **59,95 DM** und sollte bei jedem Fachhändler erhältlich sein.



Rekordmonat

Das zurückliegende Weihnachtsgeschäft war für die PlayStation ein Riesenerfolg. Alleine im Monat **November** wurden **280.000 (!)** Konsolen an den Handel ausgeliefert. Dies entspricht einem Rekordumsatz von **80 Millionen DM**. Zum Vergleich: Für die gleiche Summe benötigte SCEI 1995 noch ein halbes Geschäftsjahr. SCEI rechnet für die Weihnachtsmonate November und Dezember einen Durchverkauf von **500.000 PlayStations** an die Endverbraucher. Damit dürften An-

fang 1999 ca. **2,5 Millionen Sony-Konsolen** in den privaten Haushalten stehen. Auch im Softwarebereich gibt es einen neuen Verkaufsrekord zu verbuchen. Das Referenzspiel **Gran Turismo** durchbrach als erster PlayStation-Titel überhaupt in Deutschland die **300.000-Marke**. Dieser Rekord lässt sich mühelos auch auf ganz Europa übertragen, wo GT sage und schreibe über **zwei Millionen Male** über die Ladentische wanderte. Herzlichen Glückwunsch!

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

GT Interactive hat sich durch den Einkauf des britischen Softwareteams **Reflections** weiter verstärkt. Auf das Konto der Engländer ging unter anderem **Destruction Derby**. Zur Zeit werkt Reflections an dem hochinteressanten Rennspielprojekt **Driver**.

Das futuristische Sportspiel **Blood Line** (vormals **Tribal**) wird erst im **April** erscheinen.

Die PlayStation-Kampagne der Agentur **TBWA** wurde vom Gesamtverband Werbeagenturen mit dem **bronzenen Effie** für Wirksamkeit in der Werbung ausgezeichnet.

Das **Jordan-GP-Lenkrad** gibt es

seit kurzem in der **V2-Version** mit eingebauter **Dual-Shock-Technologie** zum vergleichsweise günstigen Preis von **149,95 DM**.

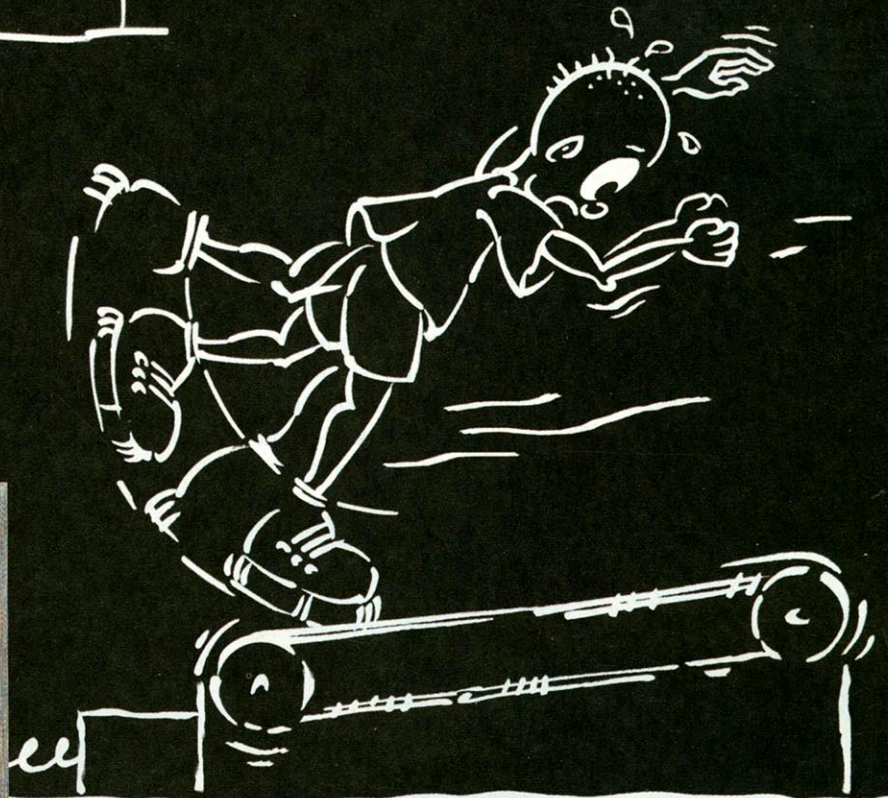
Ein angekündigter **Kopierschutz** soll künftig verhindern, dass man **Importspiele** auf einer umgebauten PAL-Konsole abspielen kann. Dies gilt somit auch für die Raubkopien von Importspielen. **I.Q. The Final** wird der erste japanische Titel sein, der sich dieses Verfahren zunutze macht.

Für die Vermarktung von **G-Police 2** kooperiert **Psygnosis** mit dem Jeanshersteller **Diesel**. Geplant ist unter anderem eine limitierte **G-Police-Kollektion**, die ab **Mai** überall erhältlich sein wird.

News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker + News-Ticker +

NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



In den Gängen der **Ameisenkolonie** haben sich mittlerweile die Heuschrecken breit gemacht



Dank der blauen **Superbeeren** kann Flik auch fetten Fliegen eins überbraten

Ameisenkolonie in Gefahr

A Bug's Life

Neben dem Dreamworks-Kinohit **Antz** versucht auch **Disney** mit **A Bug's Life** sich ein **Stück** vom Kuchen der **Ameisen-Trickfilme** zu sichern

Neben dem diesjährigen Disney-Blockbuster Mulan versucht der Zeichentrick-Gigant in Zusammenarbeit mit Pixar Animation Studios noch einen weiteren Titel zur kalten Jahreszeit zu

etablieren. Mit **A Bug's Life** tritt Disney in direkte Konkurrenz zum Hit **Antz**, der einen ähnlichen Hintergrund bietet. Und wie bei fast allen Disney-Streifen gibt es auch von **A Bug's Life** eine Umsetzung für die PlayStation. Zur Story: Wie jedes Jahr auf dem Ameisenhügel arbeitet die gesamte **Ameisenkolonie** hart daran, Futter für den schweren Winter zu sammeln. Das wissen auch der finstere Hopper und seine Heuschrecken-

gang, die wie immer kurz vor Winter die hilflosen Ameisen bestehlen wollen. Flik, eine tollpatschige, aber intelligente Ameise, erfindet eine Vorrich-

tiefen Pfütze. Als die Heuschrecken ankommen, ist Hopper nicht mehr zu bändigen und unterwirft die Kolonie. Nun ist es also an Flik, Hilfe zu suchen, um seine Artgenossen aus den Klauen der Heuschreckentyrannei zu befreien. Das Spiel gliedert sich in fünf Welten mit jeweils zwei Abschnitten und einem Endgegner-Level. Dabei durchstreift Flik zuerst den Ameisenbau, um Prinzessin Atta von seinem Missgeschick zu erzählen.

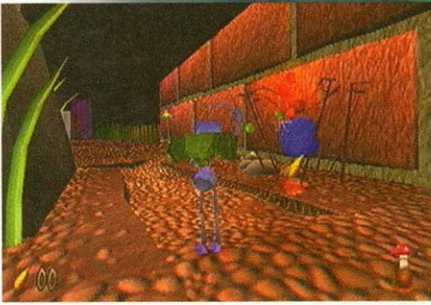
"Wie die meisten Disney-Spiele kann auch A Bug's Life nicht ganz oben mitmischen"

tung zur Vereinfachung der Ernte. Leider geht das Vorhaben nach hinten los, denn die Maschine versenkt den gesamten Vorratsüberschuss, der eigentlich für Hopper und seine Mannen eingeplant war, in einer

Nachdem die Heuschreckenplage nicht mehr aufzuhalten ist, geht es dann schon auf die weite Abenteuerreise mit einem **Pusteblumenschirmchen**. In diesem Level muss die kleine Ameise ständig einem hungrigen Vogel ausweichen. Wehren kann sich Flik natürlich auch. Mit gezielten Sprungattacken macht er Käfer und Spinnen dem Erdboden



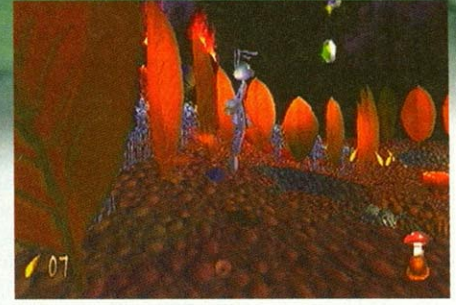
Mit einem **Pusteblumenschirmchen** kann Flik ins weite Land hinaus segeln



Durch Beeren erledigt Flik einen riesigen Weberknecht. Die **Spinnen** verschleudern sogar Netze



Mit gezielten Doppelsprüngen attackiert unser blauer Freund auch kleinere Insekten und macht sie regelrecht platt



Hinter dem Laubzaun halten sich Hunderte von verschreckten Ameisenfreunden auf. Manchmal werfen sie auch hilfreiche Goodies herüber

gleich oder wirft kleinere Beeren gegen Wespen und Fliegen. Seine wichtigste Fähigkeit ist

men gäbe. Zu Anfang kann Flik nur einen Fliegenpilz erschaffen. Springt er auf den Pilzhut,

"Aus der interessanten Filmidee wäre mehr herauszuholen gewesen"

es aber, Samen zu sähen, um Pflanzen sprießen zu lassen, ohne die es kein Weiterkom-

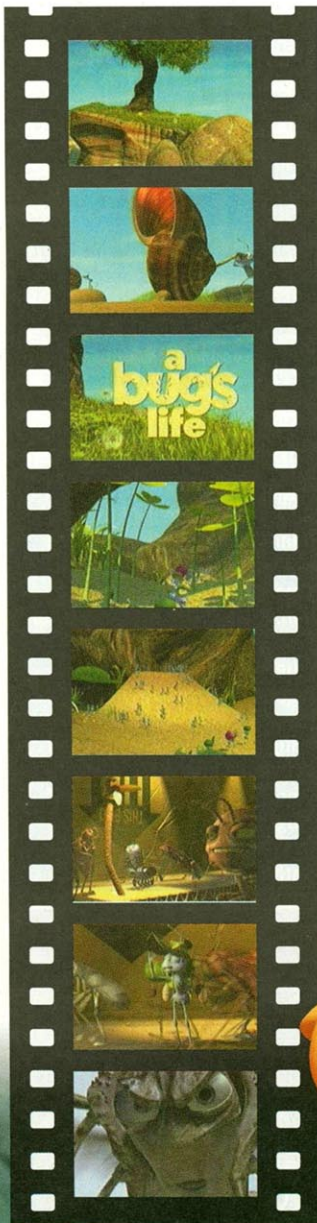
so wird die blaue Ameise nach oben geschleudert. Sehr praktisch, um höher gelegene Plattformen zu erreichen. Blumen-samen hingegen lassen durch mehrfaches Aufsammeln immer höhere Exemplare entstehen. Somit ergeben sich in den Levels manchmal Situationen, dass bestimmte Passagen, erst nachdem Flik genügend Samen gesammelt hat, passierbar werden. Hinzu kommen noch einige Extras, wie Unsichtbarkeit, Unverwundbarkeit oder besonders durchschlagende Beeren. Die **Superbeeren** sind in den



Der erste Level dient wie der Trainingslevel zur Einführung und zum Erlernen der Steuerung

Endgegner-Abschnitten von sehr großer Bedeutung, denn ohne sie läuft dort nichts. In jedem Level sind auch die vier Buchstaben F, L, I und K versteckt. Könnt ihr den Namen der Ameise komplettieren, winkt ein kostbares Extra-

leben. Gezeigt wird das Abenteuer in der bekannten Third-Person-Perspektive mit automatischer Kamera. Abhängig davon, wie die Hauptfigur schaut und Objekte den Blick versperren, schwenkt die Kamera in eine geeignete Position. Leider



Biografie von Walt Disney



Walter Elias Disney wurde am 5. Dezember 1901 in Chicago, Illinois, als fünftes Kind von Elias and Flora Disney geboren. Er hatte drei Brüder (Roy, Ray, Hubert) und eine Schwester (Ruth). Sein Vater Elias war sehr streng und schlug ihn fast jeden Tag. Aufgewachsen ist Walt in Marceline und Kansas City, Missouri. Heute gelten diese beiden Städte als hauptsächliche Inspirationsquellen für Disney World und Disneyland. Walt begeisterte sich schon in frühen Jahren für das Zeichnen. Er benutzte Kohle und Toilettenpapier, da er sich kein anderes Arbeitsmaterial leisten konnte. Mit sieben Jahren verkaufte er seine ersten Zeichnungen an die Nachbarn. Während des Ersten Weltkrieges arbeitete er für das Rote Kreuz in Europa. Der Rettungswagen, den er fuhr, war übersät mit Zeichnungen. Im August des Jahres 1923 zog es Disney nach Hollywood, mit knappen Gepäck, 40 Dollar und einem komplett animierten Live-Action-Film. Mit der Hilfe seines Bruders Roy entstand in einer Hinterhofgarage ihr eigenes Filmstudio, und nachdem die ersten Aufträge aus New York für eine Alice-Komödie eingingen, war ihr Erfolg nicht mehr aufzuhalten. 1925 heiratete Walt in Lewiston, Idaho, seine Mitarbeiterin Lillian Bounds. Aus der Ehe resultierten zwei Töchter, Diane und Sharon. Geschichte schrieb Disney 1928 mit dem ersten geräuschuntermalten Mickey-Cartoon "Steamboat Willie". Wenig später folgten "Silly Symphonies" und 1932 erhielt er für "Flowers and Trees" den ersten seiner 32 Oscars. Zu seinen bekanntesten Werken gehören unter anderem Pinocchio, Fantasia, Dumbo und Bambi. Heute umfasst das Disney-Imperium tausende Mitarbeiter und dutzende Schwesterfirmen und Produktionsgesellschaften. Weltberühmt sind auch die Freizeitparks Disney World, Disneyland und Disneyland Paris. Walt Disney verstarb am 15. Dezember 1966 an Lungenkrebs.



wurde dies nicht perfekt gelöst. Teilweise sind die gebotenen Einstellungen zu nahe an Flik oder zeigen nicht den wichtigen Abschnitt. Außerdem dau-

Schluchten sehr frustrierend wird. Auch erfährt die Engine bei rechenintensiven Levelbereichen einen Slow-down. Zwischen jedem der 15

"Das simple Gameplay zieht sich manchmal zu sehr in die Länge"

ert das Schwenken einfach viel zu lange. Ebenfalls negativ fällt die unsaubere Steuerung auf. Sprungeinlagen gehen nur sehr schwerfällig von der Hand, was besonders in Levels mit tiefen

Abschnitte gibt es eine kleine Original-Filmsequenz zu bewundern. Generell kann man sagen, dass sich das Spiel an der Filmvorlage orientiert. Und bis auf die Kamerapatzer ist die



Die sonst so schönen Vögel sind für Ameisen eine todbringende Gefahr



In jedem dritten Level muss ein Endgegner bezwungen werden. Thumper vergreift sich bevorzugt an Ameisenkindern

Grafik über jeden Zweifel erhaben. Die Jungs von Traveller's Tales, die schon einige gelungene Disney-Umsetzungen abgeliefert, haben einiges aus der PlayStation herausgeholt. Der Eindruck, wirklich eine Ameise zu sein und seine Umwelt

(Steine, Pflanzen, Tiere) entsprechend vergrößert zu sehen, kommt sehr gut rüber. Alle Texturen und Spielfiguren könnten direkt aus dem Film stammen. Ebenso die

für Disney-Produktionen typische Musik und Soundkulisse, die sogar mit deutscher Sprachausgabe auftrumpfen. Kurzum ist A Bug's Life ein Spiel für jüngere PlayStation- bzw. Jump&Run-Fans, dessen Verkauf wahrscheinlich eher durch den Erfolg des Films als durch die Qualität des Spiels angetrieben wird. (Frank F.)

Einfaches Disney-Vergnügen für Einsteiger



Positiv: Mit A Bug's Life gibt es nun nach Spyro wieder einen Titel, den man bedenkenlos unter die Tanne legen kann. Allerdings schaffte es Traveller's Tales nicht ganz bis zu Weihnachten das Spiel fertigzustellen. Scheinbar war die Lokalisierung ins Deutsche wichtiger als der Termin. Dank dieser Einstellung darf man sich auf deutschsprachige Zwischensequenzen und Sprachausgabe freuen. Natürlich müssen auch noch die farbenfrohe Optik und die schönen Animationen erwähnt werden.

Negativ: Zwar sind die Stellen, an denen die Engine ins Stocken kommt, nur selten gesät, doch darf so etwas in einem modernen Jump&Run nicht mehr vorkommen. Das Leveldesign ist teilweise zu langwierig ausgefallen und neue Herausforderungen und Möglichkeiten sucht man vergeblich. Nach einiger Zeit flacht A Bug's Life spielerisch ab und motiviert kaum auf lange Sicht, denn nur 15 Levels (davon fünf Endgegner) sind einfach zu wenig, um einen gestandenen PlayStation-Zocker zu fordern.



Die Aufgaben variieren von Abschnitt zu Abschnitt. In diesem Level sollt ihr fünf Ameisenkinder finden

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Februar

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

SPIELSPASS

70%

TEST A Bug's Life

Entwickler/Vertrieb: Traveller's Tales/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 15+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Sony
Features: keine





Kleine Auswahlspielchen werden von euch immer wieder aktiviert: Hier könnt ihr den Kofferraum öffnen und entweder was gewinnen oder ihr steht mit leeren Händen da

Der Tisch wackelt wieder

Big Race USA

Empire versorgt die PlayStation wieder einmal mit einer **Flipper-Simulation**. Lest selbst, ob im **dritten Teil** der **Pro-Pinball-Serie** neue Wege gegangen werden

Nach den beiden Vorgängern The Web und Time-shock präsentiert Empire auch Big Race USA ganz in der Tradition der Pro-Pinball-Serie: Nur ein Tisch wird dem Spieler geboten. Das Thema dieses Automaten ist ein Rennen von New York an die Westküste nach San Francisco und wieder zurück, was sich in den zahlreichen Möglichkeiten, Punkte zu sammeln, widerspiegelt. Rund 40 verschiedene Elemente, wie zum Beispiel Orbits, Ramps oder Lanes, sind auf dem Tisch verteilt, die von euch in verschiedenen Kombinationen getroffen werden wollen. Neben den weniger punktetragenden Zielen, wie Buchstaben oder

Bumpers, sorgen vor allem die Boni für ein stetiges Ansteigen der Punktezah. Hier gibt es unter anderem ein Rennen über den Highway, das sich als das Zusammentreffen von allen Loopings entpuppt, oder eine Verfolgungsjagd mit der Polizei, die ihr nur mit genügend Schwung eurer Kugel auf verschiedenen Turns gewinnt. Darüber hinaus lässt sich ein **Taxi** aktivieren, mit dem ihr Passagiere transportiert und so einen Multiball auslöst. Auch ein Shop befindet sich auf dem virtuellen Automaten, in dem ihr für wenig Punkte Zusatzteile, die euch neue Chancen eröffnen, für euer Auto erstet oder ein Lotterielos kauft. Habt ihr Glück, winken zahlrei-

Nichts richtig Neues an der Flipper-Front



Positiv: Mit Big Race USA bringt Empire eine sehr realistische Flipper-Simulation heraus. Dafür sorgen in erster Linie die vielen Funktionen und Aktionen. Aber auch die einfache Bedienung und die Unterstützung des Dual-Shock-Controllers lassen das virtuelle Spielvergnügen lang anhalten. Ein weiteres Kriterium ist die gute Übersicht des Tisches.

Negativ: Trotz der vielen Funktionen kann nur ein Tisch auf lange Sicht nicht genügend Abwechslung bieten. Der Head-to-Head-Mode ist zwar eine gute Erfindung, doch dass man zwei PlayStations und zweimal das Spiel dafür benötigt, relativiert die ganze Geschichte wieder. Somit weist Big Race USA quantitativ nicht viel mehr auf als seine Vorgänger.

che Extrapunkte. Während des Spiels stehen euch standardmäßig drei Kugeln zur Verfügung, deren Richtung ihr nicht nur mit den vier Schlägern beeinflusst, sondern auch durch heftiges Schlagen an den Automaten. In drei unterschiedlichen Perspektiven gehen bis zu sechs Spieler gleichzeitig, aber hintereinander auf die virtuelle Punktejagd im Normal-, Challenge- und Tournament-Mode. Eine Neuerung ist dennoch bei Big Race USA zu finden: der Head-to-Head-Mode. Hier wird via Link-Kabel auf zwei PlayStations gleichzeitig, auch in Gruppen, gegeneinander gespielt. (Udo L.)



Mit einer Lupe lassen sich alle Bereiche des Flippers genauestens untersuchen



Wenn ihr das **Taxi** trifft, sammelt ihr Fahrgäste ein. Sind drei eingeladen, winkt ein Multiball

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
durchschnitt ...
durchschnitt

SPIELSPASS

68%

TEST Big Race USA

Entwickler/Vertrieb: **Empire/Empire**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **ein Tisch**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./dt.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ohne Einschränkung**
Testmuster: **Empire**
Features: **keine**



Probleme beim PC-Spielen ...



...
dann brauchen Sie noch lange nicht zu verzweifeln, denn in jeder **PC GAMES** finden Sie Monat für Monat **geniale 48 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats** zu allen brandneuen **PC-Spielen**.

PC GAMES –
Damit Sie wissen, was gespielt wird!

Dav an abs

PlaySt plus

Fettrand!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: TOCA 2, Apocalypse, Actua Soccer 3, Actua Tennis, Music Hit-Tip – die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Crash Bandicoot 3, Tomb Raider III, Blaze & Blade.

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Spielsequenzen zu: Prince Naseem Boxing, Tai Fu, Asteroids 3D, Actua Golf 3, N2O

Extra Wurst!

Nachschlag – Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu 533 PS-Games.
First Aid – Tips & Tricks-Data-Base zu 234 PS-Games.
High Score – mit 17 Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:
Tomb Raider III, Spyro the Dragon, Apocalypse, Test Drive 5, Ninja-Shadow Of Darkness, S.C.A.R.S., Gran Turismo, Tekken 3 u.v.a.

**Alles einfach und bequem
von der CD On-Screen abrufbar!**

jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. • monatlich

on können sich dere 'ne Scheibe chneiden!

ation Zone - starkes Heft fette CD



**Mehr Heft-
mehr Fun!**

Playstation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf über 132
Seiten. Spannende Infos
und aufregendes Insider-
wissen über Deine Konsole
und alle aktuellen Games.
Ein absolutes Muß für alle
echten Playstation-Fans.
Playstation Zone -
wissen was läuft.

Qualitätskontrolle!

Work in Progress -
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller.
Bilder zu 12 Top Secret Games
in der Vorschau. First View -
Screenshots zu allen neuen
Games in einer spannenden
On-Screen-Show.



inkl. CD • jetzt neu • Heft 02/99 ab 13.01. •

The Granstream Saga

Ein Kritikpunkt bei Rollenspielen ist, dass die **Ergebnisse von Kämpfen** in der Regel **ausgewürfelt** werden. **THQ** hat sich darüber den **Kopf zerbrochen** und ein RPG auf den Markt gebracht, in dem die Fights wie in einem **Beat 'em Up** ausgetragen werden

Wir haben im letzten Jahr einige gute Rollenspiele gesehen, und eines haben sie alle gemeinsam: Wenn es zu Kämpfen kommt, wird der Sieger mehr oder minder ausgewürfelt, wobei der Zufall eine große Rolle spielt. Das ist der Hauptkritikpunkt aller derjenigen, denen zwar die Geschichten imponieren, die aber am Kampf keinen Gefallen finden. Die großen Erfolge der Square-

soft-Abenteuer sorgen zum Beispiel dafür, dass das auch so bleibt. So sollte man meinen. THQ war anderer Meinung und entwarf ein RPG mit Echtzeitkämpfen in Beat'emUp-Manier. Doch von vorn: Die Granstream Saga spielt in einer Welt, die aus den vier Kontinenten Schilf, Aquas, Volcos und Zephre besteht. Die **Kontinente**, die die Elemente Wind, Wasser, Feuer und Erde repräsentieren, wurden nach

einer durch einen Krieg verursachten Katastrophe in die Luft emporgehoben. Die Magie, die sie oben hält, muss von Zeit zu Zeit erneuert werden. Dafür sind vier Steine nötig, die jedoch vom Imperium, einem durch bösartige Zauberer regierten Reich, entwendet wur-



Was für Eon gilt, gilt auch für den Gegner: Wer sich hinter einem Schild versteckt, geht das Risiko ein, dass ihm der Schutz durch eine rüde Attacke aus der Hand geschlagen wird

einem Zepter in der Hand gefunden wurde. Wie sich später herausstellt, kann das Zepter Gegenstände kopieren und zerstörte Gegenstände wieder reparieren. Zusammen mit

„Ein Kampf, abhängig vom eigenen Geschick, ist eine gute Idee“



Der Kampf findet in einem Schlachtfeld statt, aus dem ihr nicht flüchten könnt – alles oder nichts heißt es hier

den. Die ursprünglichen Besitzer, vier weise Magier, sind von den imperialen Streitkräften getötet worden. Ihr übernehmt die Rolle von Eon, einem Waisenjungen, der als kleines Kind vor einer Kirche mit



Um einen Weg zu öffnen, muss Eon die Kopier-Eigenschaft des Zepters ausnutzen und zwei Steine, die er nicht von ihren Podesten nehmen darf, an anderer Stelle wieder einfügen

Arcia, der Tochter des Windmagiers Zora, und Laramée, einer ebenso aggressiven wie noblen Piratin, versucht er, die Steine zu finden und die abstürzenden Kontinente wieder zu stabilisieren. Die Story ist in sechs Kapitel aufgeteilt: Jeweils einen für die Erdteile sowie zwei für den Kampf gegen das Imperium. Den Großteil bekommt ihr durch längere Gespräche mit, bei denen die Polygonfiguren herangezoomt werden. Diese werden durch



Ripper heißt dieser unangenehme Zeitgenosse, der seine scherenartigen Klauen gern rotieren lässt und alles, was im Weg ist, klein häckselt





Die witzigen **Zeichentrick-Sequenzen** lockern die Story un-
gemein auf und geben der Hand-
lung das gewisse Etwas



Vier schwebende **Kontinente**
sind das Herz der Welt. Hier
Aquas, die Wasserwelt. Zwischen
ihnen reist ihr mit der bewegli-
chen Burg Airlim (rechts)

“Zeichentrick vom Feinsten lockert die Hand- lung auf”

Zeichentrick-Sequenzen auf-
gelockert. Den Haupthelden
Eon steuert ihr per Vogelpers-
pektive, die ihr in alle Rich-
tungen drehen könnt. Von der
gesamten Aufmachung her er-
scheint die Saga mehr wie ein
Action-Adventure. Für RPGs
eher unüblich, erlernt Eon
neue Fähigkeiten nicht durch
den Aufstieg in einen neuen
Level. Durch die Erfahrungs-
stufen wird er zwar schneller
und geschickter, doch eine

neue Kampftechnik findet er
entweder in Truhen und Kisten
innerhalb der Dungeons oder
erhält sie aufgrund eines Ge-
fallens, den er einem Einwoh-
ner tut. Ähnliches trifft auf
Waffen und magische Fertig-
keiten zu. Zu kaufen gibt es
nur allgemeine Goodies, wie
Healings oder andere Potions.
Dadurch wird der Handel auf
ein Minimum reduziert. Geld
erhaltet ihr ab und zu nach ei-
nem gewonnenen Kampf. Ob



Weil Eon den Sohn des Wirtes gerettet hat, ist dieser ihm ewig dankbar
und dem Jungen für immer ein Freund



Der erste große Endgegner ist
eine harte Nuss, der Eon zuerst
die Hände und dann den Kopf
abhacken muss



Selela ist die Anführerin
einer radikalen Sekte und
sie ist trotz ihrer harmlo-
sen Äußerungen bereit,
ihren Sohn für ihre Ziele
zu opfern

ihr euch mit einem Gegner he-
rumschlagen wollt oder nicht,
dürft ihr selbst entscheiden,
da ihr die Monster im Dungeon
umherlaufen seht. Oftmals ist
es möglich, sich an ihnen vor-
beizuquetschen, ohne dass es
zur Schlacht kommt. Doch bis
auf wenige unangenehme
Feinde lohnt es sich einen
Kampf zu eröffnen. Dazu wech-
selt ihr in eine Ansicht, in der
sich die Kamera je nach Eons
Aktion hinter ihm bewegt. Der
Fight wird in einer eher für
Beat 'em Ups typischen Art ge-
führt. Neben der Attacke, bei
der entweder ein Mehrfach-
hieb oder ein über die Rich-
tungstasten gewählter Schlag
ausgeführt wird, hat Eon die
Möglichkeit, sich hinter sei-
nem **Schild** zu verstecken. So
werden die meisten gegneri-
schen Angriffe wirkungslos. Zu
guter Letzt hat Eon noch die
Magie auf seiner Seite. Ob-
wohl sehr wirkungsvoll, ist
Magie nur eine Notlösung, da
er seine Manapunkte nur über
seltene und teure Gegenstän-
de wieder auffüllen kann.
Schaft ihr es, einen Gegner
schadlos, also ohne Treffer, zu

überstehen, wird das Zepter in
mehreren Stufen aufgeladen,
was, wenn ihr die Ladung frei-
gibt, euch ein wertvolles
Goodie beschafft. (Raoul B.)

Sehenswert und gewöhnungs- bedürftig



Positiv: Ich bin zuge-
gebenermaßen etwas
überrascht, wie gut sich
die Kämpfe in das Konzept der
Granstream Saga einpassen. Da-
durch dass ihr nur wenige Mon-
ster angreifen müsst, bleiben die
Fights kurzweilig und werden nur
für diejenigen zur langweiligen
Routine, die den Ehrgeiz haben,
jeden Kampf einzugehen und zu
gewinnen. Weiterhin erwartet
euch eine interessante Story mit
gelungener Auflockerung durch
Zeichentrick-Sequenzen. Ebenso
wenig gibt es etwas an der
Steuerung zu bemängeln.

Negativ: Ich finde es ein bisschen
schade, dass trotz der Polygon-
grafik, die um 180 Grad drehbar
ist, nur die Vogelperspektive zur
Verfügung steht – eine frei dreh-
bare Welt wäre doch ein Leichtes
gewesen. Gleichermassen hätte
sich THQ auch mehr Mühe bei
der Musik geben können. Was
mich jedoch am meisten stört,
ist die wenige Magie, die man
verwenden darf. Das nimmt dem
Rollenspiel eines der grundle-
genden Prinzipien.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
Februar

GRAFIK ...
SOUND/FX ...
gut ... durchschnitt

SPIELSPASS

78%

TEST The Granstream Saga

Entwickler/Vertrieb: THQ/SCED

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung

Testmuster: SCED

Features: keine



Pocket Fighter

Variation eines **Themas**: Zur **Abwechslung** prügelt sich **Capcoms Garde** im **Kleinkind-Gewand**

Capcoms Designer ließen sich etwas Neues einfallen, um aus der Street-Fighter-Lizenz Geld herauszuschlagen. Neuester "Geniestreich": Insgesamt zwölf Knochenbrecher aus Street Fighter

II und III sowie Darkstalkers wurden auf knuddelig getrimmt und in die Kampfarena beordert. Dem infantilen Antlitz entsprechend wurden einige Veränderungen vorgenommen. Mit lediglich drei Tasten beharrt ihr



Cartoonartig: Während des Handgemenges schlüpfen die blutjungen Streithähne des Öfteren in ein anderes Outfit



eure Gegner und das Schlagrepertoire fällt etwas "übersichtlicher" aus. Das Power-up-System ist hingegen recht raffiniert. Durch deftige Schläge entlockt ihr dem Gegner Edelsteine, die eure physische Stärke nach oben schnellen lassen. In der Edit-Fighter-Option habt ihr zudem die Möglichkeit, anhand eines Psycho-Fragespiels euren persönlichen Kämpfer systematisch aufzubauen. (Ulf S.)

Für Einsteiger empfehlenswert



Positiv: Pocket Fighter bietet eine recht originelle Idee, die erwartungsgemäß wieder einmal - Capcom sei Dank - sehr gut spielbar ist. Das bewusst kompakt gestaltete Spieldesign ermöglicht zudem den Beat'emUp-Neulingen den perfekten Einstieg in das beliebte Prügel-Genre.

Negativ: Liebhaber von anspruchsvoller Prügelnacht à la Tekken 3 dürften für dieses Werk sicherlich nur ein müdes Lächeln übrig haben. Die Baby-Optik ist darüber hinaus ohnehin nicht jedermanns Sache. Unter dem Strich somit nur ein Kampfspiel für absolute Fans.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittlich

SPIELSPASS

71%

TEST Pocket Fighter

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 12 Kämpfer

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Virgin
Features: keine



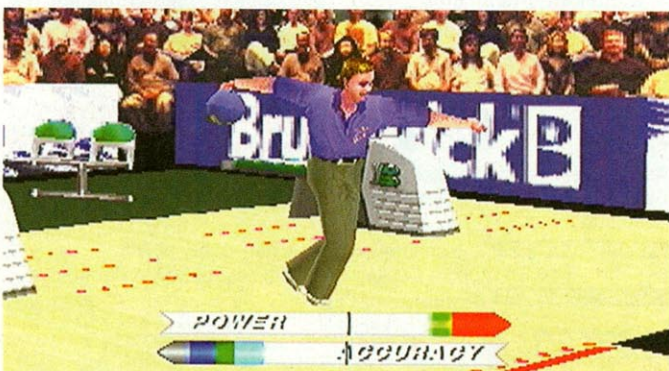
Voll auf die Pins

Brunswick Circuit Pro Bowling

Kann **THQ** für reales **Bowling-Feeling** auf der PS sorgen?

Die amerikanische Sportart Bowling genießt auch in germanischen Gefilden nicht nur einen hohen Bekanntheitsgrad, es gibt sogar eine eigene Bundesliga. THQ

versucht nun mit dieser Bowling-Simulation das exzellente Spielvergnügen eines Bowling-Centers in die heimischen vier Wände zu bekommen. Die sechs Spielvarianten, von de-



Während der Anlaufphase müsst ihr die Stärke des Wurfes und dessen Genauigkeit bestimmen

nen die interessantesten der Turnier- und der Karriere-Modus sind, finden auf 15 unterschiedlichen Bahnen statt. Hierzu greift ihr entweder auf einen Pool der 13 weltbesten Bowler zurück oder kreiert euch einen eigenen Spieler. Auf der Bahn angekommen, ist es möglich die Position des Bowlers einzustellen, eine von sechs Kugeln zu wählen sowie den Abwurfwinkel und den Griff der Kugel zu verändern. Während ihr anlauft, gilt es die Stärke und die Genauigkeit des Wurfes geschickt festzulegen. (Raoul B.)

Auf lange Sicht nur etwas für Fans



Positiv: Die Optionsvielfalt auf der Bahn ist nahe an das realistische Spielvergnügen angelehnt und genauso leicht zu bedienen wie die Einstellung der Stärke und Genauigkeit. Darüber hinaus gibt es viele Spielmodi, Bahnen und Kugeln. Ab drei und mehr Spielern kann man schon mal etwas Zeit vor dem Bildschirm verbringen.

Negativ: Alleine macht das virtuelle Bowling kaum Spaß, denn die CPU-Gegner sind einfach zu stark. Eine höhere Wertung im Mehrspieler-Modus ist ferner nicht zu vertreten, weil selbst nach ein paar Runden auch hier die Luft schnell raus ist, denn an die Realität kommt das virtuelle Bowlen nicht ran.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN

erhältlich

GRAFIK SOUND/FX

durchschnittlich

SPIELSPASS

38%

TEST B. Circuit Pro Bowling

Entwickler/Vertrieb: THQ/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Konami
Features: keine



MEHRSPIELERSPASS 49%

Streak

Nach **Psybadek** das zweite **Rennspiel** mit futuristischen Hoverboards

GT Interactive beehrte uns kurz vor dem Fest mit einem Rennspiel der ungewöhnlichen Sorte. Im Mit-

telpunkt stehen insgesamt zehn coole Straßenkids, die mit ihren Hoverboards die Straßen unsicher machen. Im



Übung macht den Meister? Die Steuerung ist nicht nur gewöhnungsbedürftig, sondern auch recht komplex

Gegensatz zu einem normalen Skateboard gleiten diese Bretter per Anti-Schwerkraft pfeilschnell durch die Szenarios. Die Tummelplätze könnten kaum abwechslungsreicher sein, angefangen vom tiefsten Dschungel über einen Friedhof bis hin zu einem Vergnügungspark wird alles geboten. Als Solist fährt ihr entweder zum Training gegen euren eigenen Schatten oder aber in einem Turnier gegen drei Hoverboard-Piloten. Hier müsst ihr euch etappenweise gegen die Konkurrenz durchsetzen, um weitere Circuits freizuschalten. (Ulf S.)

Hakelige Steuerung und sehr schwierig



Positiv: Löblich ist zunächst einmal die ungewöhnliche Grundidee, da sie viele spielerische Möglichkeiten bietet. Die Technik ist darüber hinaus recht sauber gelungen, was vor allem an der geschickten Streckenführung liegt.

Negativ: Leider vereitelt die missratene Steuerung höhere Wertungssphären. Selbst nach vielen Trainingsstunden hat man Mühe, den Hoverboard-Fahrer auf der Piste zu halten. Das Fahrverhalten wirkt ohnehin nicht sonderlich realistisch. Des Weiteren nerven die ungewollten Sprungeinlagen und der sehr hohe Schwierigkeitsgrad.

Action ...
Strategie ...
Abenteuer ...
Geschick ...
Simulation ...

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
durchschnitt durchschnitt

SPIELSPASS

48%

TEST Streak

Entwickler/Vertrieb: GT Interactive/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 12 Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: GT Interactive
Features: keine



orenz©Design



CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD V2

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action
- Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital, Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und Sony™ Digital
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Jordan
GRAND PRIX

NEU



Erhältlich bei

Theo KRAENZ
VERSAND
Tel. 0931/3545219

und im gut
sortiertem
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
<http://www.dynatex.de>

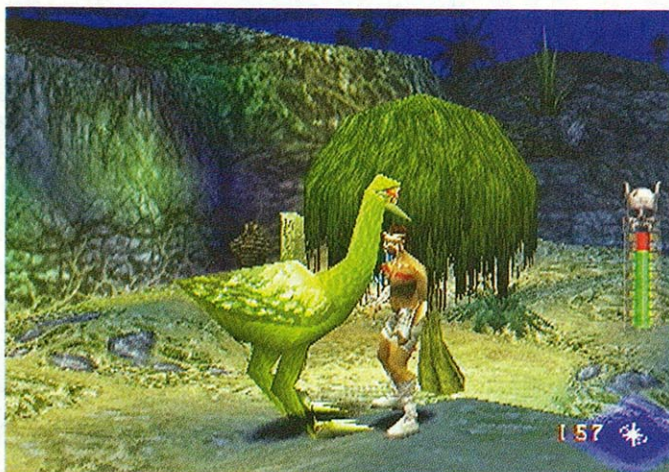
Akuji the Heartless

In **Crystal Dynamics'** neuestem Machwerk kämpft ihr gegen dunkle **Voodoo-Mächte**, die euch eine riesige **Armee** untoter Wesen entgegensetzen

Mamora ist eine Welt, die von Intrigen, Kriegen und Verrat geprägt ist. Verschiedene Familienstämme kämpfen bereits seit Jahrzehnten um die Vorherrschaft auf

diesem Planeten. Eines schönen Tages jedoch scheint sich die Situation zu entscheiden, als Murat, ein hoher Voodoo-Priester, durch strategisch geschickt geplante Hochzeiten

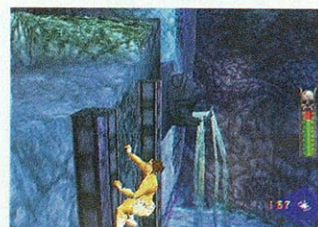
"Die tolle Atmosphäre, gespickt mit einem Hauch Rätselkost, bildet das Gerüst eines sehr guten 3D-Abenteuers"



Der Beginn einer neuen Freundschaft? Nein, denn nur Bruchteile einer Sekunde später rammt euch das Vogelvieh den Schnabel in den Bauch



Bösartige Dämonen und andere Untote begegnen euch auf eurer Reise durch die Hölle. Die Animationen der einzelnen Charaktere hätten ein wenig differenzierter ausfallen können



Um entlegene Passagen zu erreichen, legt der Held auch schon mal eine aufregende Kletterpartie hin

und Verbrüderungen mit verfeindeten Stämmen seine Macht immer weiter ausbaut. Er vereint seinen Sohn Akuji beispielsweise mit der Tochter eines Häuptlings des zu der Zeit mächtigsten Stammes des Planeten Mamora. Durch diesen klugen Schachzug zieht viele Jahre Frieden ein in die zuvor so kriegerische Welt. Doch Missgunst und Neid zerstört auch dieses traute Zusammenleben, denn Akujis Bruder Orad erträgt das Glück seines Bruders Akuji nicht und tötet diesen auf grausame Art und Weise. Er befiehlt seinen Schergen, dem Titelhelden das Herz aus der Brust zu reißen und den Getöteten somit in die Hölle zu verbannen. Eine kleine Chance besteht jedoch noch für Akuji: Er muss die Geister seiner Vorfahren finden, um in die Welt Mamora zurückkehren zu dürfen. In diesem

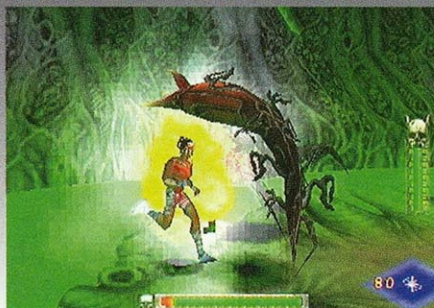


Dieser Raum verbindet die 14 unterschiedlichen Welten miteinander. Von dem netten Herrn mit dem Hut erhaltet ihr wichtige Tipps für den nächsten Level

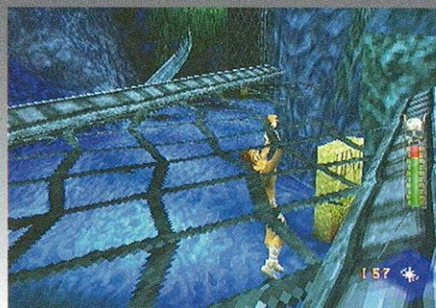




Der dritte **Endgegner** ist ein fieser Bursche, dessen Schüssen ihr zunächst ausweichen müsst, um ihn dann mit euren Voodoo-Kräften anzugreifen



Nachdem ihr die Voodoo-Göttin besiegt habt, verschwindet sie und mutiert zu einer gewaltigen Bestie



Zu Akujis spektakulärsten Aktionsmöglichkeiten gehört das Hangeln an meterlangen Gittern

düsteren Szenario spielt Crystal Dynamics' neuestes 3D-Action-Adventure, in dem ihr den Helden Akuji durch sein unheimli-

"Die unterschiedlichen Voodoo-Kräfte wurden grafisch sehr ansprechend in Szene gesetzt"

ches Abenteuer begleitet. In bester Lara-Manier steuert ihr den Charakter durch die dunklen Höllen-Locations.

Um einen guten Überblick über die Geschehnisse zu erhalten, lässt sich die auto-

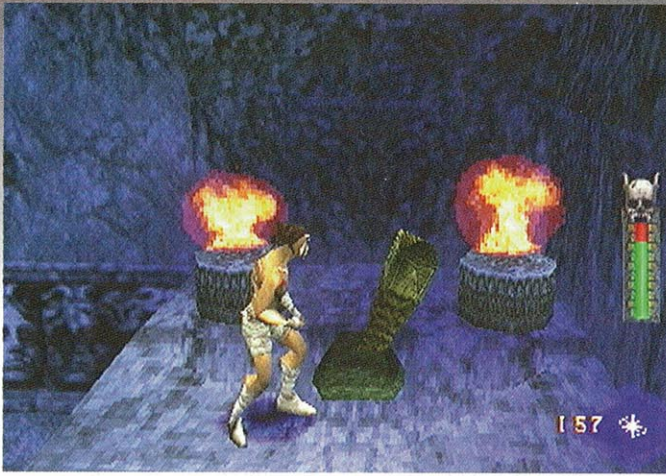
mathe Kameraführung per Schultertasten zu jedem Zeitpunkt des Abenteuers nach Belieben korrigieren. Zusätzlich könnt ihr per R2-Button in die Ego-Perspektive umschalten und die Location beäugen. Natürlich werdet ihr bereits in den ersten Sekunden des Abenteuers von schrecklichen Untoten angegriffen, die jedoch, genau wie euer Charakter, noch unbewaffnet durch die Gegend laufen. Überhaupt wimmelt es während eurer gesamten Reise nur so vor Feinden, die Akuji in harte Kämpfe verwickeln. Insgesamt erwarten euch mehr als 30 verschiedene bössartige Charaktere und vier **Endgegner**, die unterschiedlicher nicht hätten sein können. Ihr werdet beispielsweise von **Dämonen**, riesigen Libellen oder gewaltigen Nashörnern angegriffen. Wollt ihr den bössartigen Attacken ausweichen, betätigt ihr einfach die L2-Taste und Akuji presst flugs seinen Körper auf den Boden. Neben den defensiven Aktionen ver-

fügt der Held über diverse Mittel sich seiner Gegner zu entledigen. Der Recke besitzt bereits zu Beginn des Abenteuers eine Rute, mit der er die Bösewichter von der Platte putzt. Im Verlauf des Spiels findet ihr Totenköpfe, durch die die Spielfigur verschiedene **Voodoo-Zauber** erlernt, deren Einsatz allerdings limitiert ist. So ballert ihr euren Gegnern Feuerbälle entgegen oder setzt eine Energiekugel frei, die sich in Form von gewaltigen Blitzen an ihnen entleert.

Nützlich sind darüber hinaus Geschosse, die die Aggressoren in den Handlungsschauplätzen im Stile einer Suchrakete verfolgen. Doch nicht nur die Gegnerschar sorgt für Schwierigkeiten bei der Seelensuche, sondern auch verschlossene Passagen, die sich nicht ohne weiteres öffnen lassen, erschweren das Weiterkommen. Wie in diversen anderen Action-Adventures müssen Türen

Akuji gegen Lara

	Akuji the Heartl.	Tomb Raider III
Anzahl der Levels	13	20
Freie Levelanwahl	nein	zum Teil
Speicherfunktion	nach gemeistertem Level	flexibel (Sammeln von Speicherpunkten)
Auflösung	512 x 240	512 x 240
Anzahl der Waffen	1 Waffe + Magie	10 Waffen
Anzahl der Vehikel	0	4
Anzahl der Gegner	30 + 4 Endbosse	etwa 30
Anzahl der Fähigkeiten	ca. 7	ca. 15
Rätsel/Action-Verhältnis	10/90	65/35
Analoge Steuerung	ja	ja
Intelligenz der Gegner	mittel	mittel bis hoch
Detailreichtum der Levels	mittel bis hoch	hoch
Spielspaß	84 %	90 %



In *Akuji the Heartless* stecken sehr viele **simpel** gestrickte Rätsleinlagen, die gemeistert werden müssen, um neue Locations zu erreichen

durch Betätigten versteckter **Schalter** aufgestoßen werden oder ihr habt und genau getimte Jump&Run-Einlagen zu vollführen, die euch zu entlegenen Locations der Levels führen. Die Rätselkost ist jedoch sehr **simpel**, so dass eure Gehirnwindungen nicht allzu sehr angestrengt werden müssen, um die insgesamt 14 Welten, die durch ungewöhnlich

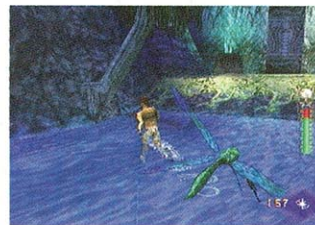
abwechslungsreiches Leveldesign glänzen, zu erkunden. Ihr durchstreift dabei riesige Tempelanlagen, dicht bewaldete Dschungel-Szenarien und enge Kanalisationen. Neben dem kurzweiligen Levelaufbau hat Crystal Dynamics' Machwerk auch grafisch einiges zu bieten. Als Vorlage zur Engine dienten den Programmierern die Routinen von Gex 3D, die nochmals verfeinert wurden. Mittels True-Light-Sourcing haben die Entwickler das Geschehen in eine düstere Atmosphäre eingetaucht. Die jeweiligen Levels wurden durch reale Texturaus schmückungen authentisch in Szene gesetzt.

Während des Abenteuers findet *Akuji* mächtige Steintafeln, die als Schlüssel fungieren und ihm verschlossene Tore öffnen

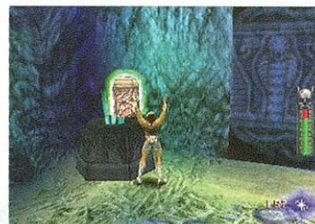


Um den **Schalter** zu erreichen, der eine versperrte Passage öffnet, muss diese untote Bestie beseitigt werden, die euch mit einer Axt angreift

Dabei präsentiert die 3D-Engine das Geschehen absolut sauber und fließend und gerät selbst bei der Darstellung vieler Objekte nicht ins Stocken. Auch steuerungstechnisch gibt es keinen Grund zur Klage. Präzise lässt sich der mutige Held *Akuji*, auf Wunsch auch per analoger Steuerung, durch die Schauplätze dirigieren. (Udo L.)



Ohne **Voodoo-Zauber** heißt es flüchten vor den überdimensionalen Libellen, die *Akuji* mit fiesen Stichen malträtieren



Alternative für Lara-Überdrüssige



Positiv: Nicht schlecht, meine Herrn! Crystal Dynamics hat mit *Akuji* ein Abenteuer erschaffen, dessen herausragendes Feature die absolut präzise Steuerung ist, durch die die oftmals komplizierten Jump&Run-Einlagen des Spiels keine Probleme darstellen. Meiner Meinung nach lässt sich *Akuji* noch sauberer durch die Locations führen, als es bei der großen Heldin Lara der Fall ist. Doch auch technisch gibt es einige Glanzpunkte, wie fulminante Grafikeffekte oder die atmosphärischen Texturüberzüge der Locations. Last but not least sorgt das abwechslungsreiche Leveldesign für die nötige Spielmotivation. Darüber hinaus verdichtet die musikalische Untermalung die Atmosphäre des Spiels nachhaltig.

Negativ: *Akuji the Heartless* hätte eines der Top-Games des Jahres werden können, wenn da nicht die Sache mit der grausamen Kameraführung wäre. Ständig muss man die Perspektive nachjustieren, da die Automatik zu oft versagt und einen guten Überblick über die Geschehnisse verwehrt. Des Weiteren hätte ich bezüglich der Animationen der Charaktere mehr erwartet. Leider wurden den Spielfiguren nämlich zu wenig Bewegungsphasen verliehen, so dass deren Aktionen häufig sehr hölzern erscheinen.



Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

SPIELSPASS

84%

TEST *Akuji the Heartless*

Entwickler/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 14 Welten

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: Eidos

Features: keine





Während des Spiels müsst ihr immer wieder mit Personen sprechen, die euch meist mit wertvollen Informationen versorgen

Sagenumwobener Kontinent

Atlantis

Cryo versorgt nun auch die PS mit klassischer **Adventure-Kost**, ganz in der Tradition von **Myst**

Legenden über Legenden handeln von diesem mythischen Kontinent, der sich vor Jahrtausenden auf unserem Erdball befunden haben soll. Atlantis ist bei Cryos Grafik-Adventure eine Insel, die inmitten eines der Weltmeere liegt. Während der Rest der Menschheit noch versucht das Feuer zu beherrschen, blühen Wohlstand und Fortschritt auf dieser Insel. Als Jüngling Edo gehört ihr zum Gefolge der Königin und müsst diese gegen das Ränkespiel der machthungsrigen Adeligen verteidigen. Während des Spiels bewegt ihr euch aus der Ego-Perspektive von Location zu Location. Dabei lassen sich zum Beispiel Gegenstände einsammeln und benutzen oder Gebäude sowie Szenarien betrachten. Bei den Szenarien dreht ihr euch frei um die eigene Achse und begutachtet die Umgebung. Da-

rüber hinaus kommt ihr mit über 50 verschiedenen Personen in Kontakt, von denen ihr nützliche Informationen erhältet, um die Aufgaben und Rätsel zu lösen. (Raoul B.)

Trockene Adventure-Kost à la Myst

Positiv: Atlantis bietet eine tolle und mystische Atmosphäre. Verglichen mit Myst und Riven lebt die Szenerie durch die große Anzahl an Menschen, mit denen man ins Gespräch kommt. Die Rätsel sind zudem nicht so anspruchsvoll wie bei der Konkurrenz. Die Ladezeiten zwischen den Locations sind angenehm kurz und halten daher kaum auf.

Negativ: Trotz drei vollgepackter CDs läuft man doch meist durch leere Ortschaften, die zwar schön anzusehen sind, aber wenig Interaktion bieten. Mehr Action hätte dem Spiel auf keinen Fall geschadet. Die Grafik bietet hingegen gut modellierte Figuren, was durch einen pixeligen Hintergrund wieder negativ ausgeglichen wird.

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

TEST Atlantis

Entwickler/Vertrieb: Cryo/Cryo
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Theo Kranz 0931/3545222
Features: 3 CDs

ERSCHEINUNGSTERMIN
erhältlich
GRAFIK SOUND/FX
durchschnittlich durchschnittlich
SPIELSPASS
55%



Game It!

0180/522 5300
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http://www.gameit.de
email: info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Titel des Monats
Januar:
Tenchu
79,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Elservic
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die meisten) und innerhalb von 1-2 Tagen
beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach
Verfügbarkeit verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine
durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftli-
chen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit
über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreib-
fehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.12.1998
* = noch nicht verfügbar am 13.12.
N = Neu im Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

Abe's Odysee 2	79,99
Apocalypse	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Megaman Legends*	69,99
Rival School*	69,99
Tomb Raider 3	84,99

SONY PSX

Januar - Öffnungszeiten

Montag-Freitag 7-21 Uhr

Samstag 9-16 Uhr

360°	89,99
5th Element	89,99
Abe's Odysee	79,99
Abe's Odysee 2	79,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool	79,99
Actua NHL Hockey 99	79,99
Actua Soccer 3	79,99
Actua Tennis	79,99
Air Combat Plat.	79,99
Alien Trilogy	42,99
All Star Tennis 99	79,99
Alundra	89,99
American Football 99	79,99
Apocalypse	79,99
Asterix	89,99
Atlantis	89,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	79,99
Baby Universe	89,99
Baronets Fluch 2	89,99
Batman & Robin	84,99
Beast Wars	79,99
Big Air	79,99
Blaze & Blade	79,99
Bloody Roar	74,99
Bombberman	79,99
Box Champion	79,99
Breath of Fire 3	87,99
dt. Special Ed.	104,99
Bugby	79,99
Bust a Groove	79,99
Bust a Move 2	42,99
Bust a Move 3	42,99
Bust a Move 4	42,99
C3 Racing	79,99
Car Combat Game*	79,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace	44,99
Caesar's World 2	79,99
Cart World Series	79,99
Centipede	89,99
Cheatsch...	24,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2 Gegenschlag	69,99
Colin McRae	84,99
World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99
Cool Boarders 3	89,99
Crash Bandicoot 1	89,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead of Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	79,99
Deer Stalker	79,99
Destruction Derby 2	39,99

Gamestar-Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger
als Einkaufsquell angegeben! Yeeehaaaaa!!!!

Diablo	89,99
Discworld 2	89,99
Dogdom Arena	79,99
Dreams	84,99
Duke Nukem: Time	79,99
Dungeon Keeper 2	79,99
Earthworm Jim 3D	79,99
Extreme Snowbreak	89,99
FIFA 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99
Firetrap	84,99
Flottenmanöver	79,99
Fluid siehe Pulse!	79,99
Football 99	79,99
Formel 1 Platinum	89,99
Formel 98	89,99
Forsaken	89,99
Frency	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination	89,99
Glover	79,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	89,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	84,99
Hugo	84,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International	89,99
Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KND	89,99
Klonka	89,99
Kula World	89,99
Legend	89,99
Lemmings	89,99
Libero Grande	89,99
Lost World Platinum	42,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3	89,99
Medevil	89,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99
Megaman X4	79,99
Mickey's World	44,99
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2	79,99
Mr. Domino	79,99
Music	97,99
Myst	89,99
Nascar 99	89,99

PSX HARDWARE

Controller	19,99
Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	69,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	29,99
Sort 15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	54,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	44,99
Playstation Tasche Sony	64,99
Playstation Tasche Sony	64,99
PC-Link Paket	69,99
PC-Link Station	229,99
Playstation	299,99
Umbauchup für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	64,99
Playstation Tasche Sony	64,99
Predator Lichtpistole	39,99
Predator Gun	59,99
Scorpion Gun	59,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel	9,99
X-Ploder Cheat	69,99

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hülsen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.com
bequem bestellen!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!

Fragen Sie nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games
Wilmannsstr. 9 - 06151/28860
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelmstr. 22 - 07274778045
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
Marktstr. 22 - 07274778045
76829 Landau
Lindellbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Hafenstr. 23 - 07131/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
95028 Hof
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161



Immer

Alle **14** Tage neu und aktuell!



PC • Nintendo • Sony • Sega

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

Bitte, bitte hau mich!

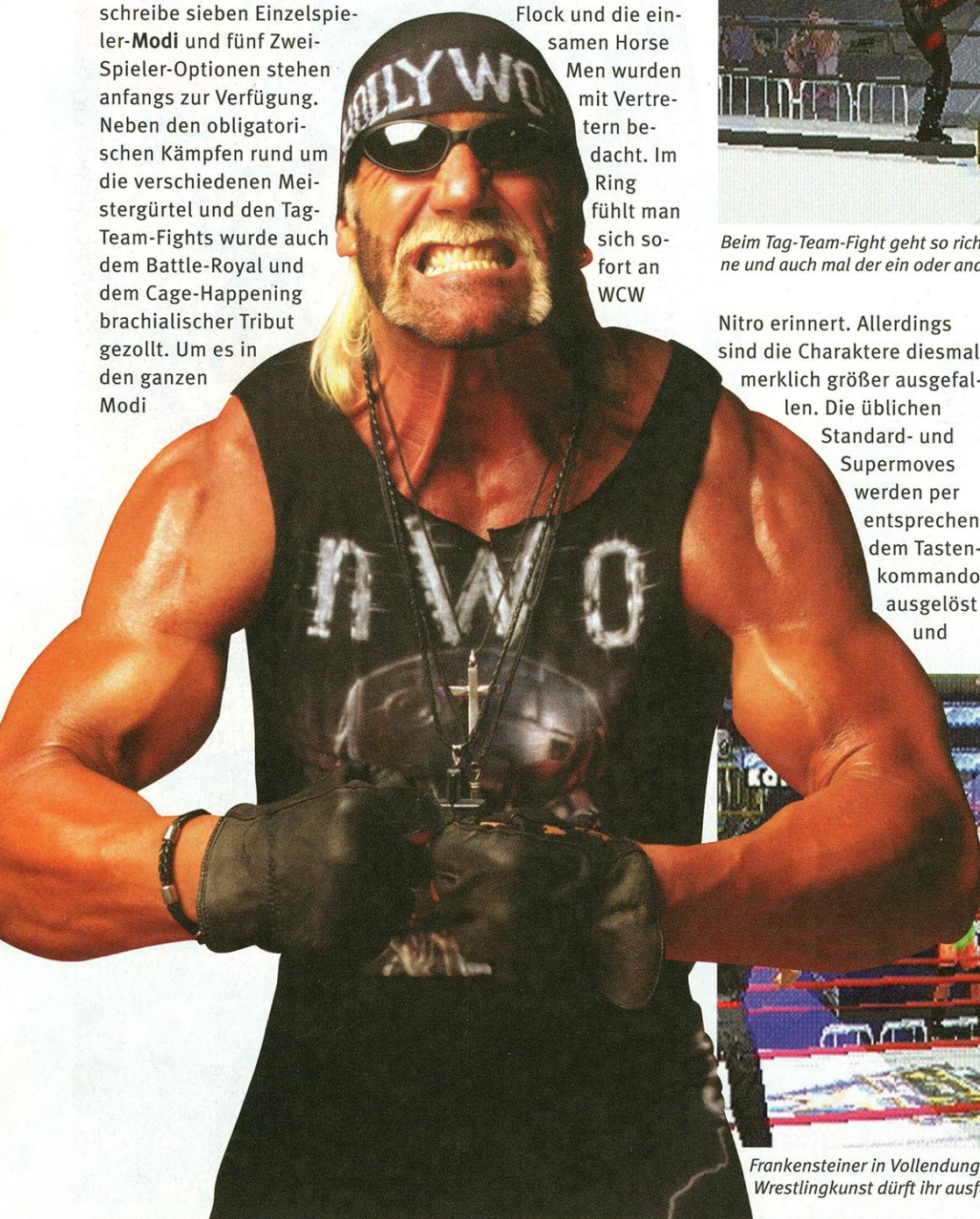
WCW Thunder

Ein neues Quartal, ein neues Wrestlingspiel. Aber ist **WCW Thunder** ein eigenständiges Spiel oder nur eine **Missions-CD** mit aktualisiertem Rooster?

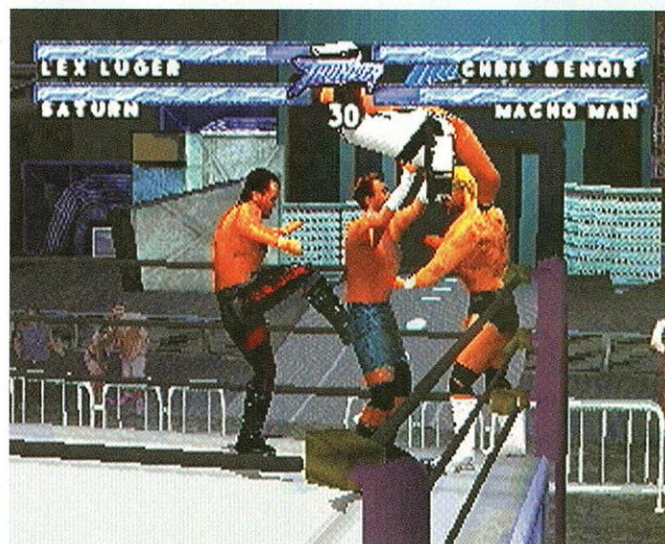
THQ und Konami machen's mal wieder möglich. Die Größen der amerikanischen Haudrauf-Liga WCW (World Championship Wrestling) wurden erneut auf Silberling gebannt, um von euch durch den Ring gejagt zu werden. Sage und schreibe sieben Einzelspieler-Modi und fünf Zwei-Spieler-Optionen stehen anfangs zur Verfügung. Neben den obligatorischen Kämpfen rund um die verschiedenen Meistergürtel und den Tag-Team-Fights wurde auch dem Battle-Royal und dem Cage-Happening brachialischer Tribut gezollt. Um es in den ganzen Modi

gehörig krachen zu lassen, stehen 32 Prügelknaben aus den Untergruppierungen der WCW bereit. Neben den Fieslingen der NWO (New World Order) Hulk Hoogan und Co. sind auch die Jungs der Contragruppe rund um den Stinger dabei. Selbst Ravens

Flock und die einsamen Horse Men wurden mit Vertretern bedacht. Im Ring fühlt man sich sofort an WCW



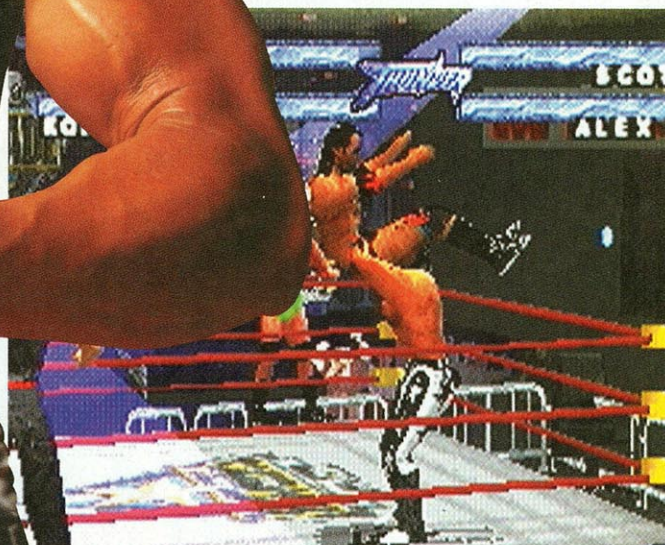
In Sachen Modi will WCW Thunder anscheinend neue Maßstäbe setzen



Beim Tag-Team-Fight geht so richtig die Post ab! Da fliegen Stühle, Zähne und auch mal der ein oder andere Wrestler durch den Ring

Nitro erinnert. Allerdings sind die Charaktere diesmal merklich größer ausgefallen. Die üblichen Standard- und Supermoves werden per entsprechendem Tastenkommando ausgelöst und

dürfen auch einmal vom obersten Ringseil für Knochenkrachen beim Gegner sorgen. Und selbstverständlich wird der Gegner auch außerhalb des Ringes brutal in die Mangel genommen. Diejenigen unter euch, die selbst vor unfairen Attacken nicht zurückschrecken, bedienen sich allerlei Schlagwerkzeug, mit dem man sich



Frankensteiner in Vollendung! Selbst solche Spitzenmoves der hohen Wrestlingkunst dürft ihr ausführen



Kleiner Tipp am Rande: Stellt in den Optionen unter Weapons die Möglichkeit „Many“ ein. Dann macht es noch einmal so viel Spaß

den Sieg noch schneller einheimsen darf. Noch realistischer wird es, sobald ein Dual-Shock-Controller für heftiges Rütteln in den Handgelenken sorgt, nachdem man ein sprichwörtliches Brett abbekommen hat. Und wer fleißig zockt, wird bestimmt den ein oder anderen Bonuscharakter in

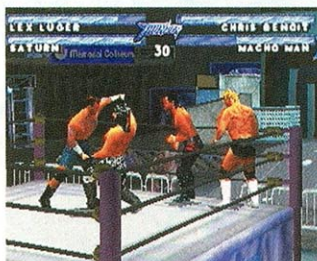
der Kämpferauswahl vorfinden. Alle erzockten Erfolge, Niederlagen und sonstige Infos werden übrigens automatisch auf Memory-Card verstaut. (Frank F.)

Zu schwer und einfach zu wenig Neues



Positiv: Die sehr großen, sehr real wirkenden Fighter wissen zu gefallen und sind ihren Vertretern aus der Wirklichkeit wie aus dem Gesicht geschnitten. Der Sound unterstützt ungeheuer dynamisch die Action im Ring. Viele unterschiedliche Schlagkombinationen und Wrestler sorgen zudem für Abwechslung und laden auch zu einem Spiel gegen einen menschlichen Opponenten ein.

Negativ: Steuerungstechnisch bewegen sich die Figuren für meinen Geschmack zu ungenau. Auch ist der Schwierigkeitsgrad derart hoch angesetzt, dass man eigentlich sehr schnell in Versuchung gerät, das Pad einfach gegen die Wand zu knallen. Ein ausgereifter Trainingsmodus hätte hier sicherlich gut getan. Alles in allem bietet die Scheibe leider nur die gewohnte o815-Standardkost (Gegner verhauen, Gegner verhauen, Gegner verhauen) und ist daher auch nur den Wrestling-spielfans zu empfehlen.



Kräfte messen im Ring. Gleich fängt sich der Macho-Man eine herbe Blamage ein



Rückenproblem? Dieser freundliche Herr renkt gerade die Wirbel seines Kollegen wieder ein

Action ●●●
Strategie ●●●
Abenteuer ●●●
Geschick ●●●
Simulation ●●●

ERSCHEINUNGSTERMIN

1. Quartal '99

GRAFIK SOUND/FX

gut gut

SPIELSPASS

70%

TEST WCW Thunder

Entwickler/Vertrieb: THQ/Konami

Schwierigkeitsgrad: sehr schwer

Levels: 32+ Wrestler

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 16

Testmuster: Konami

Features: keine



Boot-Chip

(für jap und us)

★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

TwinShock Pad 35,99 DM

Sony DualShock 55,99 DM

LightGun (G-Con komp.) 45,99 DM

LightGun + Pointer 79,99 DM

Scorpion Gun 65,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

X-Ploder 75,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec

Lindener Str. 15

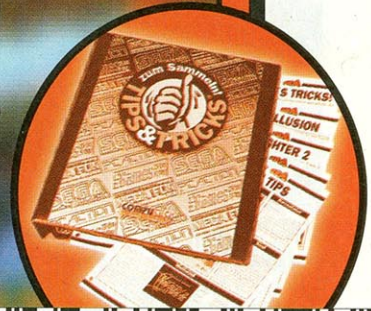
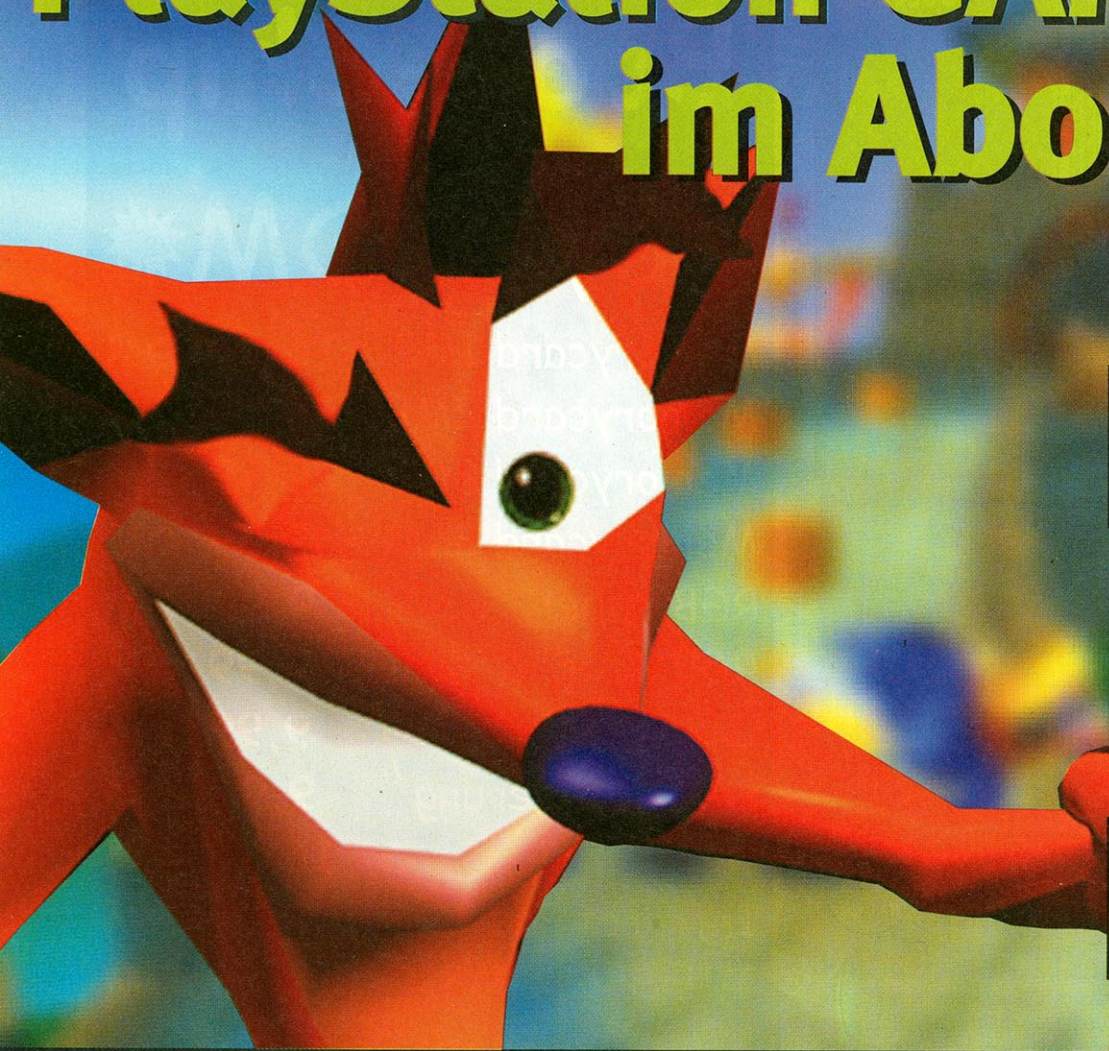
38300 Wolfenbüttel

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

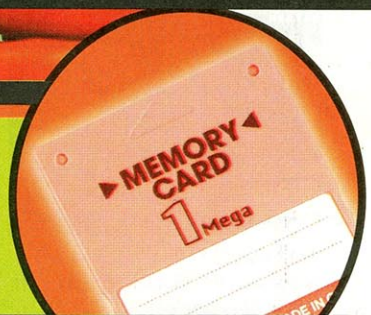
PlayStation GAMES im Abo!



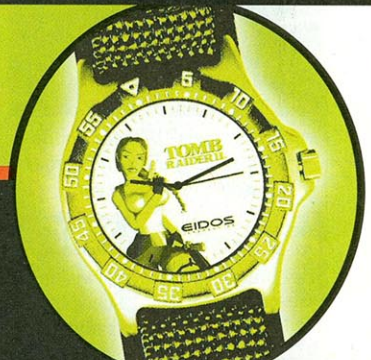
Der T&T-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PSG-Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten!



Das rote PlayStation Game Pad bringt Farbe ins Spiel! Mehr Komfort durch extralanges Kabel und 8 Tasten.



Kein Platz zum Speichern? Mit der PlayStation-Memory Card hast Du wieder 1 MB Speicherplatz!



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

Als Dankeschön für einen neuen Abonnenten gibt es eine der nebenstehenden Prämien – KOSTENLOS! +++ PLAYSTATION GAMES sagt Euch an welchen Games Ihr nicht vorbeikommt und von welchen Ihr besser die Finger laßt! +++ Geniale Tips & Tricks zum Sammeln in jeder Ausgabe +++ Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag! +++ Ihr versäumt keine Ausgabe und erhaltet so ein lückenloses Sammelwerk +++

☒ **JA, ich möchte das PS GAMES Abo**
(DM 57,-/Jahr; Ausland: DM 81,-/Jahr; ÖS: 429,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 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.

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

- ☐ Tomb Raider II-Uhr (Art.-Nr. 1142)
- ☐ Tips&Tricks-Sammelordner (Art.-Nr. 995)
- ☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
- ☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

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)

B313

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

PlayStation

2/99

Tips & Tricks

GAMES

75

zum Rausschneiden und Abheften



WILD ARMS

Kaum erhältlich und schon die Komplettlösung **ab #231**

Tomb Raider III

Ihr wollt noch mehr? Der ultimative Nachschlag zu Lara! **ab #227**

Tips & Tricks

Blast Radius	Doppeldecker	#225
Bust A Move 4	Another World	#225
C3 Racing	Xploder-/Game-Buster-Codes	#226
Colony Wars: Vengeance	Cheats	#226
Devil Dice	Tipps	#225
FIFA 99	Xploder-/Game-Buster-Codes	#226
Fighting Force	Cheatmenü	#226
Lucky Luke	Cheatmenü/Passwörter	#226
Mass Destruction	Alle Missionen	#226
Ninja	Cheats	#225
Pandemonium 2	Passwort	#226
S.C.A.R.S.	Cheats	#226
Skullmonkeys	Cheats	#226
Small Soldiers	Passwörter	#225
Tenchu	Cheats	#225
Test Drive 4x4	Wagen	#226
Test Drive 5	Cheats	#225
TOCA 2	Cheats	#225
Tomb Raider III	Cheats	#225

Mitmachen lohnt sich!

Wir wollen sie! Eure Tipps, Tricks, Cheats, Pokes, Passwörter, Komplettlösungen usw. zu den Spielen auf Sonys CD-Schleuder! Wir bieten euch für jeden veröffentlichten Beitrag einen Bonus in Form von barer Münze an. Je nach Umfang bis zu 100,- DM!

Von einer kurzen Notiz bis zur aufwändigen Komplettlösung ist uns alles willkommen. Allerdings sollte sich der Beitrag immer auf die PAL-Version des Spieles beziehen. Ach ja, leserlich sollten eure Einsendungen auch sein, und notiert bitte eure komplette Adresse sowie die Bankverbindung auf dem Schreiben.

Schickt eure Beiträge an:

Redaktion: PlayStation Games

Stichwort: Codes

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: codes@playstationgames.de

(Und bitte habt dafür Verständnis, dass wir unmöglich alle Briefe und E-Mails beantworten können!)

Test Drive 5

Cheats

Die folgenden Codes gebt ihr ein, indem ihr einen Highscore erspielt und euch im Time-Trial den Code als euren Namen eintragt.
VRSIX (Modi)
NOLIFE (Fahrzeuge)
AUXYRAY (Video)
RONE oder **NTHREE** oder **MTHREE** (Boni)

Bust A Move 4

Another World

Gebt Folgendes im Titelscreen ein, um in den Genuss von "Another World" zu gelangen: **Δ, ←, →, ←, Δ**. Als Bestätigung ertönt ein Jingle, und ein freches Gesicht grinst auf der rechten Screenshotseite vor sich hin.

Devil Dice

Tipps

Bonus-Puzzles: Löst alle 100 Rätsel im Puzzle-Mode. Markiert dann Random im Stage-Select-Screen und betätigt die X-Taste. Per L2 und R2 solltet ihr nun aus weiteren Puzzles auswählen können.
Schnellerer CPU-Gegner: Solltet ihr im War-Mode verloren haben, kann per Δ-Taste der CPU-Gegner zum schnelleren Beenden bewegt werden.

Blast Radius

Doppeldecker

Gebt folgende Tastenkombination schnell im Hauptmenü ein:
L1, ←, L2, ↓, Select, ←, ↓, R2, R2, R2, Select, ↑.
 Startet nun ganz normal das Spiel.

Tenchu

Cheats

Folgende Cheats gebt ihr im Item-Select-Screen ein:
Item-Capacity 99:
R2 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, ↓ eingeben.
 Alle versteckten Items:
R1 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, ← eingeben.
 Item-Inventory aufstocken:
L2 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, → eingeben.
 Folgende Cheats gebt ihr im Missions-Select-Screen ein:
 Alle Levels anwählbar: **R1 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, → eingeben.**
 Enemy-Layout ändern: **L2 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, ← eingeben.**
 Japan-Voice aktivieren: **L1 gedrückt halten und □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, ↓ eingeben.**
 Lebensenergie wiederauffüllen:
Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt zügig Folgendes ein: □, □, Δ, Δ, →, →, ↑, ←.

Liebe Leserin, lieber Leser!

In der Weihnachtszeit wurden wir von einer wahren Flut an Neuerscheinungen und dazugehörigen Codes überschwemmt und jetzt sitzen wir auf dem Trocknen. Aus diesem Grund konnten wir in dieser Ausgabe gerade mal zwei Seiten füllen. Wir schauen aber hoffnungsvoll in die Zukunft! Nichtsdestotrotz haben wir immer ein offenes Ohr für Hinweise, Kritik und Anregungen.

Schreibt an:

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: Codes-Meinung

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Ninja

Cheats

Ein Ninja hat's schon schwer, deswegen muss ein Cheatcode her.

Pausiert ein Spiel und gebt schnell Folgendes ein:

R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Im Spiel erhält euer Ninja nun eine Waffe. Wollt ihr euch die nächste Waffe ercheaten, so wiederholt ihr einfach die Eingabe.

TOCA 2

Cheats

Einiges an Codes hält das Internet bereit. Gebt das entsprechende Passwort als Fahrer-namen im Single-Player-Modus ein, um den jeweiligen Modus freizuschalten.

Micro-Machines-Mode:

MINICARS

Schnelleres Craschen:

DUBBED

Schwächere Erdanziehung:

LUNAR

Forty-Rundenrennen:

LONGLONG

Turbo-Mode:

FASTBOY

Veränderte Höhen:

ELASTIC

Bouncing:

BCASTLE

Hintergrund verändert:

TRIPPY

Fahrende Reifen:

JUSTFEET

Neue Option im Challenge-Mode:

BANGBANG

Bonus-Track:

TECHLOCK

Padded Barriers:

PADDED

Small Soldiers

Passwörter

Hier die Passwörter zu den kleinen Soldaten.

Gorgon:

XXΔ□□XOX

Dimensional Temple:

□XΔ□□□X

Floating Fortress:

OXΔ□□□OX

Spirit-Bog:

ΔXΔ□□ΔOX

Canyon-Village:

X□Δ□□XΔX

Creepy Caverns:

□□Δ□□□ΔX

Space-Ship:

□□Δ□□□ΔX

Hall of Patriots:

Δ□Δ□□ΔΔX

Graveyard:

X□Δ□□X□□

Nuclear Mine:

□□Δ□□□X□

Launch-Center:

□□Δ□□□X□

Tomb Raider III

Cheats

Cheats, die einfach eingegeben werden, ohne dass pausiert werden muss (bei richtiger Eingabe schreit übrigens Lara auf):

Alle Waffen:

L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L2 R2.

Levelskip:

L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 R2 R2 R2 L2.

Alle Secrets:

L2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 L2.

Energie auffüllen:

R2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2.

Schlüssel für die Rennstrecke in Laras Haus:

R2 L2 L2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2 L2.



Test Drive 4x4

Wagen

Schulbus:

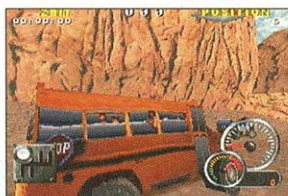
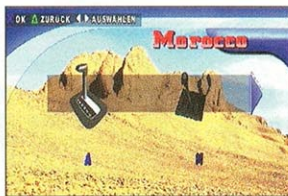
Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten, dann L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Eiswagen:

Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten und R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.



Fighting Force

Cheatmenü

Haltet in der Auswahl „1-Spieler-Modus/Optionen“ die Tasten R2 + L1 + ← + □ so lange gedrückt, bis auf dem Screen die Meldung „Cheat Mode“ aufleuchtet.

Jetzt schaut ihr in den Optionen nach. Hier können Unverwundbarkeit und Ziellevel ausgesucht werden.

Im Spiel solltet ihr allerdings darauf achten, keine Power-ups aufzunehmen, da die entsprechende Energie nun abgezogen anstatt hinzugefügt wird.



Pandemonium 2

Passwort

Gebt als Passwort AIMIDJMF ein. Hiermit startet ihr im letzten Level. Allerdings könnt ihr auch zurücklaufen und in einen vorherigen Level einsteigen.

Skullmonkeys

Cheats

Extra-Halo:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein
R2, O, O, ↓, ←, O, →, ↓.

Maximale Leben:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein
L1, Δ, ↓, ←, O, Select, □, →.



Mass Destruction

Alle Missionen anwählen

Gebt hierzu als Passwort Folgendes ein: TTTTTTTTTTGP. Bestätigt und startet das Spiel. Ihr dürft euch nun die Levels nach Wunsch vornehmen und für Ordnung sorgen.

Lucky Luke

Cheatmenü und Passwörter

Die Daltons auf freiem Fuß? Hier ein wenig Hilfe bei der Festnahme. Gebt im Startscreen (Ocean bzw. Lucky Luke) so schnell wie möglich L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2 ein. Daraufhin erhaltet ihr im Startscreen die Möglichkeit, Unverwundbarkeit zuzuschalten bzw. das Startlevel festzulegen. Und für alle diejenigen, die nur einen Level weiterkommen wollen, ohne zu cheaten, hier noch die Passwörter. (L = Lucky Luke, D = Dalton, R = Rantanplan, J = Jolly Jumper)

Train's Chase: DDLJ

Train: LLJR

Pueblos: DJLR

Old Mine: LJDR

Buttercut's: JJJR

Desert: RRDJ

Saloon: DDJR

Water Fall: DLLJ

Wild Ride: RDDJ

Lumbermen's: JDRR

Dalton City: JJJLR

S.C.A.R.S.

Cheats

Gebt als Passwort XPERTS ein, um diverse nette Dinge freizuschalten. Mit ALLVID schaltet ihr die Fahrzeuge frei.

Und als weitere Passwörter solltet ihr noch diese ausprobieren:

GLASSX, ROCKYY, ZOPEAK, DESERT, RATTLE, RUNNER, MYSTER.

C3 Racing

Xploder-/Game-Buster-Codes

Codes für den Arcade-Mode

Alle Stages für Africa:

8002 5538 0003

Alle Stages für Monaco:

8002 5528 0003

Alle Stages für Roma:

8002 5526 0003

Alle Stages für Norway:

8002 552A 0003

Alle Stages für Great Britain:

8002 552C 0003

Alle Stages für China:

8002 5530 0003

Alle Stages für USA:

8002 5532 0003

Alle Stages für Indonesia:

8002 5534 0003

Alle Stages Braselia:

8002 5536 0003

Alle Stages für Peru:

8002 552E 0003

FIFA 99

Xploder-/Game-Buster-Codes

Toranzahl Spieler 1 (00-63):

8003 4D40 00xx

Toranzahl Spieler 2 (00-63):

8003 4D44 00xx

Colony Wars: Vengeance

Cheats

Gebt die folgenden Cheats einfach als Passwörter ein:

Alle Schiffe:

Thunderchild

Alle Waffen:

Tornado

Cheat-Mode:

Blizzard

Afterburns:

Avalanche

Geld:

Hydra

Waffenenergie sekundär:

Chimera

Unverwundbarkeit:

Vampire

Missions-/FMV-Anwahl:

Demon

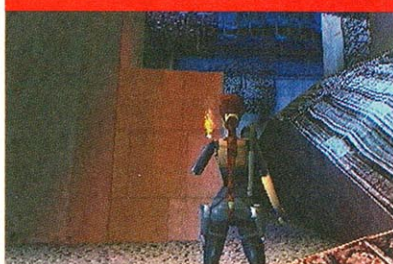
Keine Cheats:

Stormlord

Tomb Raider III

In der letzten Ausgabe haben wir euch das 19 Levels umfassende **Abenteuer** unserer bezaubernden **Cyber-Lady** gezeigt. Nun präsentieren wir euch noch den ausstehenden **Extra-Level**, ein paar **kleine Geheimnisse** und einige **Tipps und Tricks**

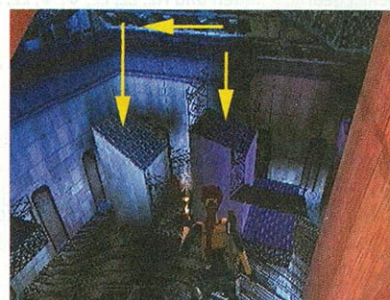
Level 20: All Hallows



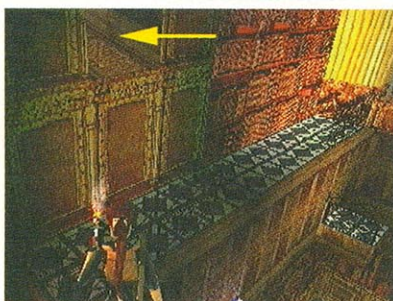
1. Nachdem ihr den Gang hinuntergerutscht seid, klettert ihr auf diesen Block. Dann zu den nächsten Plattformen springen, bis ihr auf eine einzelne schräge Plattform geklettert seid.



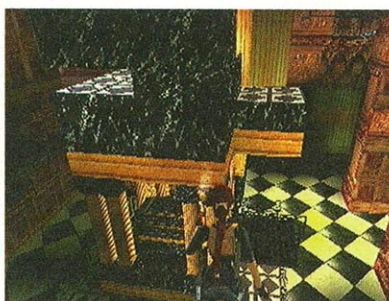
2. Von hier aus springt ihr zunächst zur gegenüberliegenden Plattform. Darüber findet ihr auf der nächsten Plattform Munition. Danach nach links und an der Decke auf die andere Seite hangeln und zum Schacht springen. Dort sammelt ihr die Gegenstände ein.



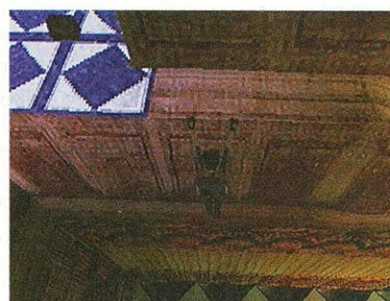
3. Nun zurück zur schrägen Plattform auf die andere Seite springen und die Fackeln einsammeln. Von hier aus (Bild) auf die gegenüberliegende Säule springen und an der Decke nach links hangeln. Über der Schräge nach unten fallen lassen (volle Energie). Ihr kracht durch den Boden und gelangt in eine Bibliothek.



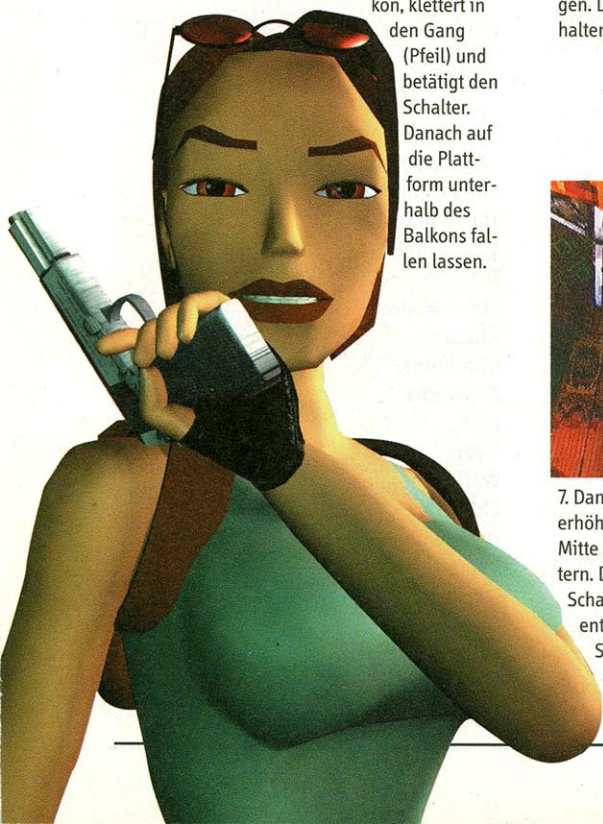
4. Begebt euch auf die gegenüberliegende Balustrade (zwei Löcher im Boden). Von hier aus springt ihr auf den gegenüberliegenden Balkon, klettert in den Gang (Pfeil) und betätigt den Schalter.



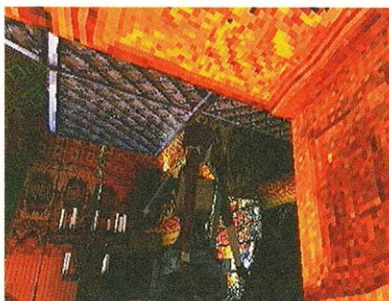
5. Von hier aus auf die andere Seite in die Mitte des Raumes springen (Bild). Nach links in die Nische und von dort auf die andere Seite springen. Dort könnt ihr euch an einem Sims festhalten.



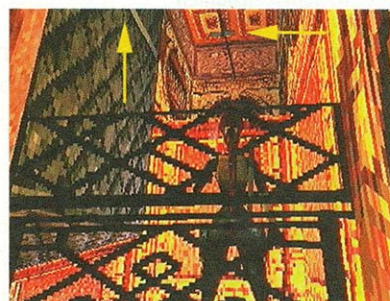
6. Hier hangelt ihr euch nach links, sammelt das Medi-Pack ein und betätigt den Schalter. Nun auf den Boden des Raumes und in die hintere Ecke laufen. Dort durch die Tür und zum Schalter laufen und diesen betätigen. Über den Abgrund könnt ihr an der Decke entlanghangeln.



Den Gang (Pfeil) und betätigt den Schalter. Danach auf die Plattform unterhalb des Balkons fallen lassen.



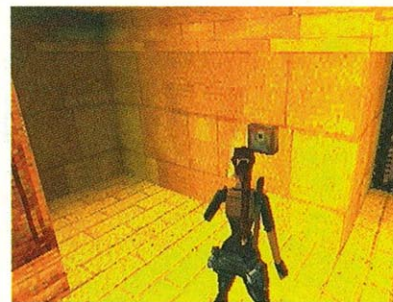
7. Danach geht es wieder nach oben: Von einer erhöhten Position aus zur großen Säule in der Mitte des Raumes springen und nach oben klettern. Danach in den Tunnel mit dem ersten Schalter laufen. Von hier aus an der Decke entlang nach links hangeln, wo ihr eine Seilbahn vorfindet.



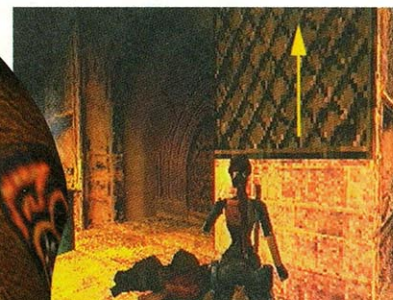
8. Zuerst klettert ihr aber an der linken Seite nach oben und sammelt den Schlüssel ein. Danach benutzt ihr die Seilbahn und lasst euch nach dem ersten Abgrund fallen. Jetzt springt ihr zur Nische, kriecht hindurch und folgt dem Gang. Hangelt euch an der Decke über das Feuer und lasst euch ins Wasser fallen.



9. Schwimmt mit gutem Timing am Hammer vorbei und klettert aus dem Wasser. Kriecht durch den Schacht und betätigt den Schalter. Danach den anderen Schacht nach oben klettern, und ihr gelangt wieder in den großen Raum.

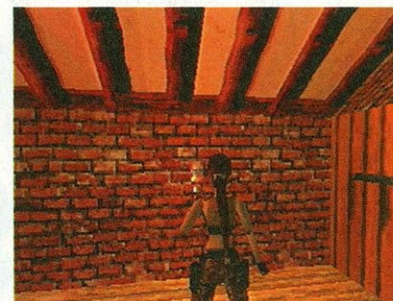
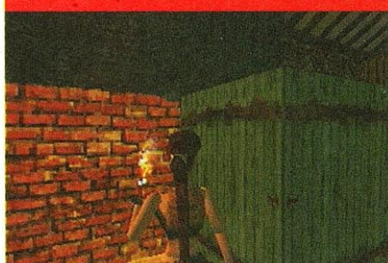


10. Auf der Balustrade mit den beiden Löchern springt ihr in das linke Loch hinein und landet im Wasser. Klettert aus diesem heraus und benutzt den Schlüssel. Danach ins nächste Becken und die Gegenstände einsammeln.



11. Habt ihr die Wasserleichen hinter euch gelassen, klettert ihr wieder aus dem Wasser und ihr erreicht einen Wachmann und seinen Hund. Tötet beide und klettert an der Position (Pfeil) nach oben. Verlasst den Level, indem ihr dem Gang folgt. Das war 's!

Schlüssel zur Rennstrecke

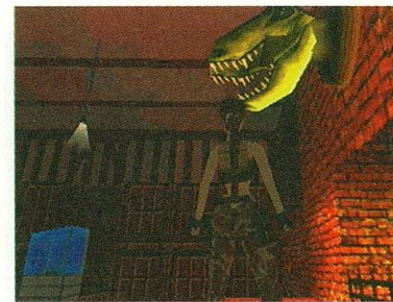
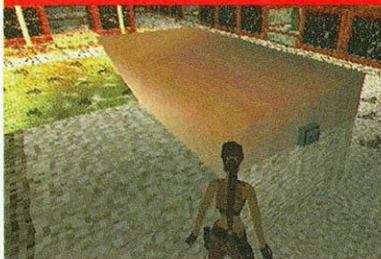


1. Um an den Schlüssel für die Rennstrecke zu gelangen, lauft ihr erst einmal auf den Dachboden. Dort schiebt ihr die Kiste zweimal nach vorn (linkes Bild). Danach lauft ihr in die Bibliothek im ersten Stock (mittleres Bild). Auf der rechten Seite findet ihr im zweiten Bücherregal ein Buch, das ihr herausziehen könnt (rechter Pfeil). Somit erlischt das Feuer im Kamin (linker Pfeil), wo ihr jetzt nach oben klettert. Folgt dem Gang, bis ihr in einen Raum mit zwei Kisten kommt (rechtes Bild). Hier die untere Kiste nach rechts ziehen und die Fackeln einsammeln. Die obere Kiste einmal nach links, damit der Weg zum Dachboden frei ist. Danach den Hebel herunterdrücken, durch den Dachboden in die Empfangshalle rennen und durch die offene Kellertür laufen. Folgt hier dem Gang, bis ihr zu den Aquarien kommt.



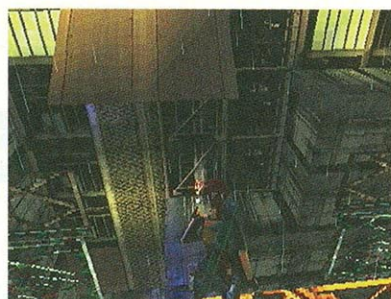
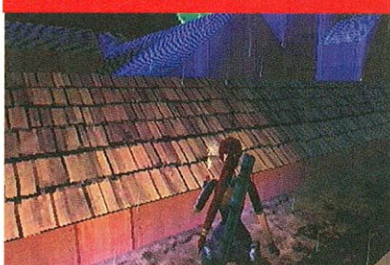
2. Schiebt hier die Kiste in die Mitte des Raumes, genau unter die Öffnung (Pfeil). Klettert dann hoch und folgt dem Gang zum Wasser. Schwimmt auf die andere Seite des Aquariums und sammelt den Schlüssel für die Rennstrecke ein. Wer dies alles umgehen will, kann mit diesem Cheat den Schlüssel ergattern: R2, 3xL2, R2, 6xL2, R2, 5xL2, R2, 2xL2.

Laras Schatzkammer



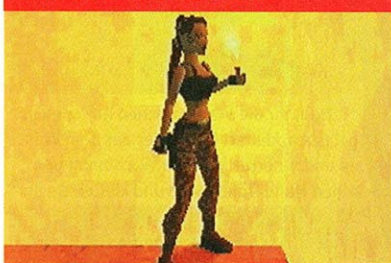
Lauf in Laras Haus zum Schwimmbecken. Dort begeben ihr euch zum Sprungbrett und aktiviert den Knopf. Dieser öffnet eine Tür in der Empfangshalle. Dort drückt ihr den Schalter, macht eine 180-Grad-Drehung und rennt auf die andere Seite durch die offene Tür. Im Raum dahinter findet ihr einige Artefakte und Gegenstände aus Laras ersten Abenteuern. Um hier wieder rauszukommen, betätigt ihr den Schalter links neben der Tür.

Drei-Minuten-Level



Im ersten Level von London (Kai an der Themse) ist es möglich, eine Abkürzung zu nehmen und den Level innerhalb von drei Minuten zu beenden. Nachdem ihr den Level betreten habt, versucht ihr mit Anlauf über die Schräge zu springen (linkes Bild). Am besten lauft ihr in einem ziemlich spitzen Winkel an, um die Schräge zu überwinden. Danach landet ihr in einem Gang. Diesem folgt ihr, sammelt die Gegenstände ein, klettert auf die Kiste in der Ecke und zieht euch nach oben. Ihr gelangt auf eine Position gegenüber dem Baukran (mittleres Bild). Springt rüber und lauft auf dem Arm nach rechts, bis ihr die Öffnung im Geländer erreicht. Springt auf die andere Seite und klettert links an der Wand nach unten. So erreicht ihr ohne Probleme das Ende des Levels.

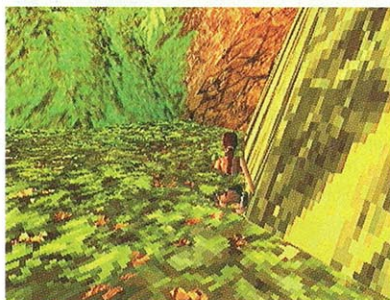
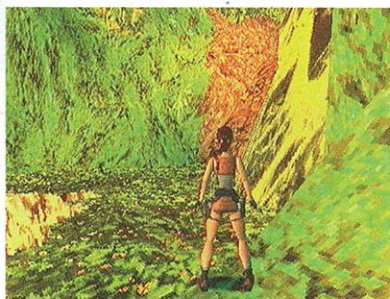
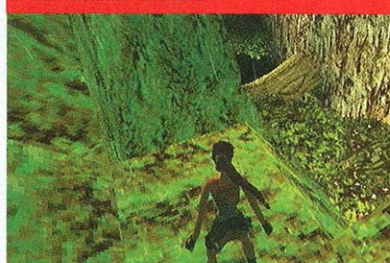
Lara und die Genetik



Öfter mal was Neues! Wenn ihr mit einer doppelköpfigen Lara durch ihr Heimatlevel laufen wollt, geht wie folgt vor: Beginnt ein neues Spiel. Danach den Waffencheat (L2, 2xR2, 4xL2, R2, L2, 2xR2, L2, 2xR2, 2xL2, R2, 2xL2, R2) eingeben. Als Nächstes mit dem Levelskip-Cheat (L2, R2, 2xL2, R2, L2, R2, L2, R2, 4xL2, R2, 4xR2, L2) so weit die Levels überspringen, bis ihr zur ersten Levelauswahl kommt. (Bitte zwischen den Levels nicht speichern!) Dort nach London gehen. Seid ihr angekommen, springt ihr in den Tod nach unten. Dann zum Hauptbildschirm und Laras Haus auswählen. Jetzt müsste Lara zwei Gesichter besitzen.

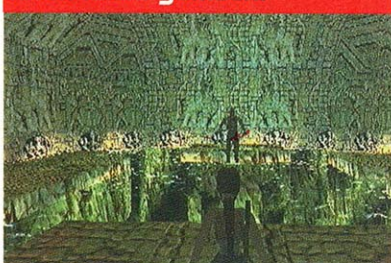


Das erste Secret

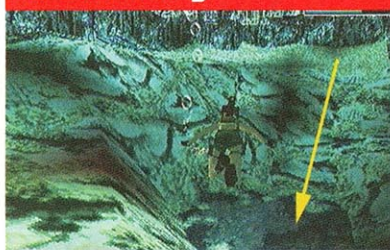


Wir sind eben auch nicht vollkommen und haben gleich zu Anfang des Dschungel-Levels das erste Secret übersehen. Dank unseres treuen Lesers Frederic Altfeld aus Bochum, der uns gleich auf diesen Fehler aufmerksam gemacht hat, fanden auch wir die Pump-Gun und die Uzi-Munition. Nachdem ihr diesen Level betreten habt, lauft ihr links den Weg entlang, bis ihr in dem quadratischen Schacht landet (oberstes Bild). Hier müsst ihr an den Rand treten und ihr blickt auf die andere Seite des Hangs. Nun ganz nach rechts und dort 45 Grad nach rechts drehen (mittleres Bild). Von hier aus einen einfachen Sprung machen, und ihr landet auf einem kleinen Podest (unteres Bild), wo ihr die Gegenstände einsammelt.

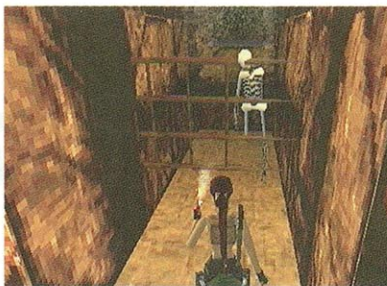
Töten leicht gemacht



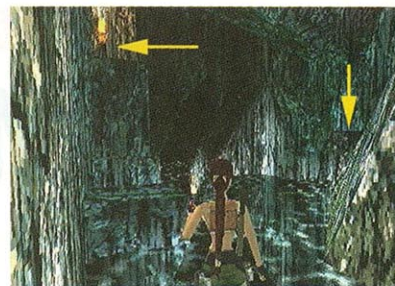
Im vierten Level, den Kaliya-Höhlen, gibt es einen einfachen Weg, den ersten Endboss zu töten. Nachdem ihr die Schräge hinuntergerutscht seid (linkes Bild), zieht ihr eure Waffe, lauft geradeaus und springt in die Mitte der Höhle und auf das Podest mit dem Endboss (rechtes Bild). Nun nur noch den guten Mann mit Munition vollpumpen, bis er das Zeitliche segnet.

Der zweite Weg

1. Den Level Küstendorf (Südazien) könnt ihr auch auf einem zweiten Weg beginnen. Nachdem ihr den Level gestartet habt, schwimmt ihr nach rechts in eine kleine Lagune. Dort findet ihr auf einem Stein den Schlüssel des Schmugglers. Mit diesem begeben euch an den Strand und lauft in die Hütte auf der linken Seite.



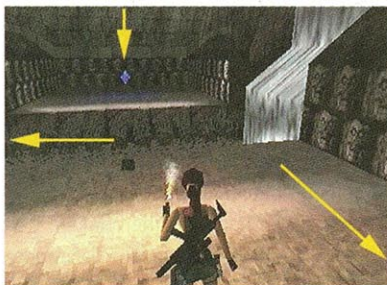
2. Steckt den Schlüssel in das Schloss an der Wand hinter dem Feuer. Springt in den Tunnel und folgt dem Gang. Passt aber auf die Falle auf, die aus der Wand fährt. Am besten die Strecke rennen. In der Grotte dahinter als Erstes die beiden Alligatoren im Wasser erledigen.



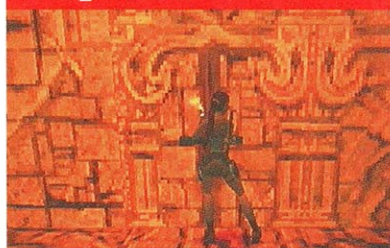
3. Springt über die nächsten zwei Steine zur ersten Säule und klettert an ihr nach oben (linker Pfeil). Danach hangelt ihr an der Unterseite der Brücke auf die andere Seite (rechter Pfeil). Folgt dem Weg und hangelt ein zweites Mal, um auf die Brücke zu gelangen.



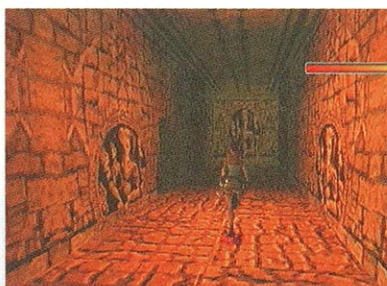
4. Springt auf die Schräge, rutscht hinunter und springt über das Wasser auf die andere Seite. Danach zur Leiter springen, hochklettern und nach links hangeln. Von der Position des Speichersteins auf die andere Seite springen, nach links hangeln und dem Weg über die Hängebrücke folgen.



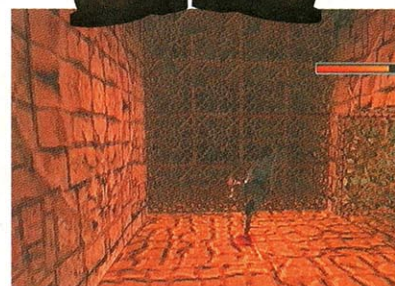
5. Nach der Brücke links unter der Scheibe hindurchkriechen. Folgt dem rechten Pfeil, und ihr findet einen Schalter, um zum Speicherstein zu gelangen. Rutscht den Gang ins Dorf hinunter, und der Level geht an entsprechender Stelle weiter. Ihr könnt aber auch ins Wasser (linker Pfeil) springen und die Stelle mit den Schlangensteinen spielen.

**Knifflige Falle**

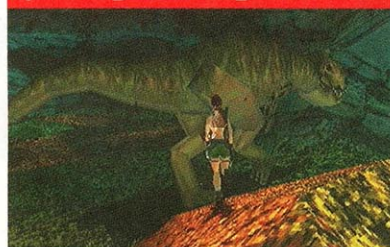
1. Die meistgestellte Frage bei unserer Tomb-Raider-Hotline betraf die Wandfalle im zweiten Level, den Tempelruinen, wo man einen der Gansha-Schlüssel findet. Lauft an das Ende des Ganges und betätigt den Hebel (Bild). Danach lauft ihr mit der Sprint-Taste den Gang zurück an das andere Ende.



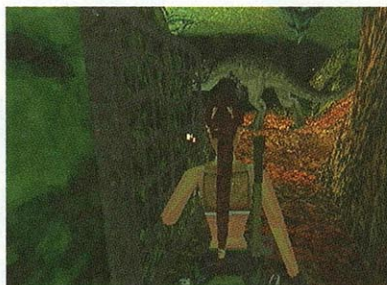
2. Hier findet ihr in der linken Ecke den Gansha-Schlüssel, den ihr aufhebt. Danach eine 180-Grad-Drehung machen und wieder den Gang entlangsprinten, der anrollenden Wand entgegen.



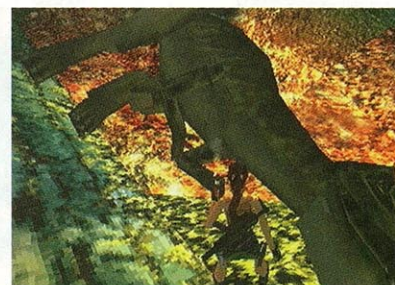
3. Lauft am besten einen Bogen nach links, damit ihr „geschmeidig“ an den Spitzen vorbeikommt und durch die Tür auf der rechten Seite den Gang verlasst.

Spielbergs Liebling

1. Seit Jurassic Park ist der T-Rex eines der am meisten verwendeten Videospielwesen. Schon in den beiden anderen Tomb-Raider-Teilen musste Lara sich mit der Riesenechse auseinander setzen. Zocker Christoph Heer aus Kleinrinderfeld hat einen ganz einfachen und munitionssparenden Weg gefunden, den T-Rex zu töten.



2. Nachdem ihr den Schlüssel aus dem Nest der Echse aufgesammelt habt, lauft ihr schnell durch die Höhle zurück, am T-Rex vorbei. Hier erreicht ihr einen kleinen Gang, in dem ihr den Hebel findet, um das andere Tor zu öffnen. Der T-Rex schleicht draußen umher. Nun könnt ihr ihn mit den Pistolen beharken.



3. Dies dauert seine Zeit und der T-Rex verschwindet auch wieder in den hinteren Teil. Wenn er das tut, müsst ihr ihn wieder nach vorne locken und weiter beschießen. Über kurz oder lang fällt aber auch dieser Gegner dem ständigen Blutverlust zum Opfer und liegt tot zu euren Füßen.

Wild Arms

Der lange Weg durch das Land **Falgai** steckt voller **Gefahren** und **Geheimnisse**. Schnell ist man mit den Traumjägern vom **rechten Weg** abgekommen, aber nicht mit unserer **Lösung**

Allgemeine Tipps

Probleme: Solltet ihr einmal nicht weiterkommen, ist es ratsam, erneut mit den Einwohnern zu reden. Manche Informationen erhaltet ihr nur, nachdem diese mehrfach angesprochen wurden.

Gegenmittel gegen Zauber: Ihr erkennt am Symbol über der Spielfigur bzw. in der Zustandsanzeige, dass ihr mit einem Fluch belegt seid. Da die Erklärungen für diese Symbole nicht zu finden sind, sollten alle Mittel zur Gesundung ausprobiert werden. Ein Mittel kann einer Person nur verabreicht werden, wenn diese mit dem Fluch belegt ist. Also ist eine mögliche Verschwendung ausgeschlossen.

Speichern: Klingt einfach, trotzdem solltet ihr das Speichern nicht vergessen.

Zauber: Sobald ihr Wappenbilder, Runen und weitere spezielle Gegenstände erhalten habt, solltet ihr diese gleich einmal ausprobieren und untersuchen. Bindet regelmäßig bei jeder Gelegenheit neue Zauber an die Wappenbilder.

Fähigkeiten: Die Fähigkeiten der Charaktere solltet ihr auf keinen Fall vergessen. Haltet beispielsweise immer Ausschau nach möglichen Durchgängen, die Rudy mit seinen Bomben öffnen kann. Auch erhält Jack später im Spiel einen Haken. Erst dann werden verschiedene Locations zugänglich.

Orte: Manche Dungeons und Orte werden, nachdem der entsprechende Verlauf der Geschichte genommen wurde, nicht mehr zugänglich. Denkt daran, gleich

beim ersten Besuch alle Goodies mitzunehmen.

Rudys Waffe: Lasst regelmäßig bei den Waffenschmieden Rudys Waffenarsenal verbessern.

Jacks Schläge: Benutzt in den Kämpfen die Specials die mit "?????" im Menü gekennzeichnet sind. Diese müssen mehrfach benutzt werden, bis Jack sie zu beherrschen lernt.

Cecilias Zauber: Lasst euch bei jeder Gelegenheit Zauber auf Cecilias Wappenbilder binden. Lernt die Zauber zu nutzen.

Force Level-up: Nach dieser Meldung können in einem Kampf besondere Fähigkeiten ausgelöst werden. Gerade bei mächtigeren Gegnern kann dies eine Entscheidung bringen.



Zu Beginn des Abenteuers stehen euch drei Möglichkeiten zur Auswahl. Es ist egal, mit welchem der drei Charakteren ihr das Abenteuer beginnt, da ihr sowie so zusammentrefft.

Wir beginnen mit Rudy, dem herumwandernden Jungen, in Filgaia, im Surfdorf.



Surfdorf und die Beerenhöhle

Redet mit den Einwohnern des Dorfes. Durchsucht die Gefäße und die ganzen Kisten im Dorf nach Goodies. Holt euch beim Bürgermeister die Bombe ab und levelt dann Rudy außerhalb des Dorfes durch einige Kämpfe ein wenig nach oben. Sobald eure Lebensenergie gering wird, übernachtet ihr einfach kostenlos im Dorf und speichert. Erworbenes Geld investiert ihr beim Händler. Macht euch dann nach Südosten zur Beerenhöhle auf, um den vermissten Jungen zu suchen. In der Höhle wird natürlich jede Kiste und jeder versteckte Höhleneingang durchstöbert und alle Goodies werden eingesackt. Sobald ihr den kleinen Ausreißer aufgefunden habt, solltet ihr Rudy eine Beere gönnen, um seine Kräfte wieder aufzustocken, da kurz darauf ein Zombie auftaucht, der euch ans Leder will. In diesem Kampf sollte man Rudy immer wieder auffrischen, sobald seine Lebenspunkte unter die 50er-Grenze gerutscht sind. Der Zombie hat gute 700 Lebenspunkte auf seinem Habenkonto. Schreibt ihr eure Schläge auf, könnt ihr besser abschätzen, wann er endlich das Zeitliche segnet. Ist der Kampf überstanden, werdet ihr von den Bewohnern des Surfdorfes freundlicherweise verbannt. Macht euch dann auf nach Süden zur Stadt Adlehyde. In der Stadt wird beim Speicherpunkt gesamt und dann zum nächsten Charakter gewechselt.



Erinnerungstempel

Mit dem Schatzsucher Jack van Burace geht es nun erst einmal in den Tempel. Leider tapst dieser gleich in eine gemeine Falle. Schaut euch um und übt mit den Fähigkeiten Hanpans. Haltet euch von den Bodenstücken mit den kleinen schwarzen Löchern fern, hier werden gefährliche Spitzen ausgefahren! Falls ihr über solche laufen müsst, dann tut dies

sehr schnell. Räumt die Kisten leer und lauscht im Keller der Nachricht der Elw. Dann macht ihr euch auch mit Jack auf nach Adlehyde. Speichert und wechselt.



Curan-Kloster

Hier lernt ihr Cecilia kennen. Erkundet mit der kleinen Prinzessin das Gebäude und schaut euch auch bei den Bücherregalen um. Durchsucht auch die Gefäße und unterhaltet euch mit jeder Person. Bei Anje holt ihr dann die Taschenuhr und helft dem armen Kerl in der Bibliothek aus der Patsche. Untersucht dort das zurückgebliebene Buch. Geht dann zu Schwester Maria (im Zimmer, in welchem ihr mit Cecilia gestartet seid). Macht erneut eine Runde durchs Kloster und untersucht dann die beiden Statuen, die im Hof mit dem Rücken gegeneinander stehen. Betätigt die beiden Schalter und verschiebt die Statuen so, dass sie sich auf den braunen Rechtecken gegenüberstehen und sich anschauen. Ein Rumpeln ertönt daraufhin. Stellt die kleine Cecilia dann in die Mitte der beiden Statuen und löst ihren Lichtzauber aus. Lauft ganz nach oben und löst den Lichtzauber erneut an der Wand mit dem Symbol aus. Schon seid ihr an dem gesuchten geheimen Ort. Die kleinen Rätsel dürften kein Problem sein. Die roten Schalter werden einfach mit den Kisten beworfen. Verlasst ihr einen Raum kurz und betretet ihn erneut, findet ihr ihn wieder mit Kisten vor. In der Bücherei selbst untersucht ihr die Regale und lest alle Informationen. Nun solltet ihr euch darum kümmern Cecilia hochzuleveln. Verlasst erst einmal die Bücherei und begeben euch zum Speicherpunkt. Dort benutzt ihr die Option "Ändern" und übernehmt Rudy in Adlehyde.

Kauft bessere Ausrüstung für Cecilia und einige Heilbeeren. Tauscht dann wieder hinüber zu Cecilia und stattet sie mit den besseren Objekten aus. Nun wird der Kampf in der Bücherei etwas leichter. Erneut schaut ihr in die Bücherei hinein. Levelt Cecilia auf Level 3 und werft dann in der Bücherei die drei blauen Bücher in das Feuer. Im nächsten Raum wird erst einmal eine Heilbeere benutzt, bevor ihr euch an das Buch macht. Das Buchmonster (knapp 400 Lebenspunkte) wird mit eifrigen Flame-Zaubern niedergeworfen. Daraufhin nimmt Stoldark Kontakt mit euch auf. Wieder werden einige Informationen zu Lolithia verkündet. Verlasst dann das Kloster und macht euch auf nach Adlehyde.



Adlehyde

Schaut euch ein wenig in Adlehyde um. Besucht dann Professor Emma. Ihr erfährt von einem schrecklichen Unfall bei Lolithias Gruft. Emma heuert euch daraufhin an, um nach dem Rechten zu sehen. Natürlich nehmt ihr an. Nun können die beiden anderen Charaktere mit eurem aktuellen Charakter zu einer Party zusammengefügt werden. Ihr müsst nur mit den beiden anderen reden. Habt ihr nun die Gruppe zusammen, solltet ihr zuerst einmal diesen Trick benutzen: Geht außerhalb der Stadt in einen Kampf und macht Folgendes:
Der 255-Item Trick:
Schaut in euer Inventar und versichert euch, dass sich das gewünschte Item/Gegenstand nur einmal in eurem Besitz befindet.
In der ersten Runde lasst ihr Rudy eine Heilbeere benutzen. Jack geht in das Inventar und vertauscht den zu vervielfa-



chenden Gegenstand mit der Position der Heilbeeren. Dann verteidigt Rudy. Cecilia verteidigt.

In der zweiten Runde benutzt Rudy wieder eine Heilbeere. Jack geht ins Inventar und macht dort den Tausch rückgängig (also die Heilbeeren wieder auf die vorherige Position setzen, die nun leer ist). Dann verteidigt Jack. Cecilia verteidigt auch.

Dann werden die Feinde niedergedrungen. Nach dem Kampf schaut ihr ins Inventar und werdet feststellen, dass der Gegenstand nun 255mal vorhanden ist. Wiederholt das mit Cecillas Wappenbild und der Wasserrune. In Adlehyde könnt ihr euch dann beim Magier alle Zauber binden lassen. Oder ihr verkauft die überschüssigen Items beim Händler und streicht das Geld ein. (Verkauft aber nur 254 Items, um eventuell den Gegenstand noch einmal zu vervielfachen.) Wer Items vervielfacht, die die Charakterattribute steigern, wird ruckzuck eine unbesiegbare Truppe haben. Noch ein wichtiger Hinweis zum 255-Item-Trick: Benutzt den Trick auf keinen Fall bei einzelnen Gegnern, die gerne flüchten (beispielsweise Pillbugs). Flüchtet der Angreifer nämlich nach der ersten Runde, ist der gewünschte Gegenstand weg! Also aufpassen und öfters abspeichern!



Lolothias Gruft

Nördlich von Adlehyde befindet sich diese ominöse Gruft. Dort angekommen, redet ihr mit den Arbeitern und durchsucht die Räume. Leert die Kisten (255-Items-Trick mit den Goodies durchführen). Ihr werdet auf Emma treffen, welche euch weiter hinein schickt. Denkt auf dem Weg daran, dass ihr per Start-Taste den jewei-

ligen führenden Charakter ändern könnt. Rudy setzt seine Bomben ein, Jack schleudert seine Windratte durch die Gegend und Cecilia öffnet Durchgänge, welche blaue Kristalle aufweisen. Zu Ende des Gewölbes findet ihr eine Statue. Benutzt dort den Hebel und schiebt die Steine auf die Ecken der Standfläche. Bevor ihr dann die Treppe hochstürzt, solltet ihr eure Party mit Heilbeeren aufpepeln, da sich euch ein Magtortous ind den Weg stellt. Habt ihr ihn und seine 2100HP bewältigt, geht es weiter. Im nächsten Gewölbe werden die Kisten geräubert und dann wird der Golem untersucht. Berichtet Emma hiervon, welche diesen gleich abtransportieren lässt. Wieder in Adlehyde, durchstöbert ihr die Stadt sowie das Schloss. Untersucht alles. Lasst auch Rudys Waffe in Emmas Haus upgraden. Speichert dann und übernachtet. Cecilia verlässt daraufhin die Truppe.



Das Festival

Benutzt den Ausgang im Osten von Adlehyde, um zum Festival zu gelangen. Schaut euch um und redet mit den Leuten. Kauft der Blumenverkäuferin etwas Grünzeug ab (Glück erhöhen). Ganz oben steht Emma, bei welcher ihr euch eure Belohnung abholt. Schaut euch weiter um. Spielt die Bonusspiele auf dem Festival ausführlich, da ihr keine weitere Gelegenheit bekommt diese zu nutzen. Besonders das Maulwurfangen ist sehr wichtig, da ihr hier wertvolle Items einstreichen könnt. Habt ihr genug gespielt, geht ihr in die obere rechte Ecke. Hier steht eine Frau, die ihren Sohn sucht. Fragt die Kinder auf dem Festival, welche den Vermissten in der Stadt gesehen ha-

ben. Lauft einfach in die Stadt zurück, und ihr werdet sehr schnell auf den Kleinen treffen. Sprecht ihn an, woraufhin er seinen Ballon verliert. Nun bricht das Unheil über Adlehyde ein.



Dämonen in Adlehyde

Asteroiden und Dämonen vernichten Adlehyde und töten die Einwohner der Stadt. Eure Aufgabe ist es nun, die noch lebenden Einwohner zu finden. Schaut hierzu auch in die Häuser. Redet die noch Lebenden einfach an, und sie folgen euch. Erst nachdem ihr diese verlorenen Seelen eingesammelt habt, geht ihr zur Burg und rettet Cecilia. Danach tritt sie erneut der Gruppe bei und es wird ein Countdown von 5 Minuten eingeläutet. In dieser Zeit sollen eigentlich die Überlebenden gerettet werden. Aber das habt ihr bereits getan. Geht dann (falls ihr nicht Lust habt, die Dämonen in der Stadt zu dezimieren) ins Schloss. Hier trifft ihr die Geretteten. Auch kann sich eure Truppe im Schlafgemach ausruhen. Redet dann mit dem Soldaten, der im Thronsaal den linken Durchgang bewacht. Er wird euch durchlassen. Schaut euch oben um und ändert die Anordnung der Gruppe so, dass Cecilia an das Bett des Königs tritt. Dieser weigert sich, die Träne Cecillas an die Monster auszuliefern, und schickt euch in ihr Zimmer. Nun heißt es zu flüchten. Nehmt den Weg über die Burgzinnen zur Küche und redet dort mit dem Koch. Achtet darauf, euch von den Wachen nicht erwischen zu lassen, da diese euch ansonsten wieder in das Zimmer schicken. Der Koch öffnet eine versteckte Luke und ihr findet euch in den Katakomben unterhalb des Schlosses wieder. Durchsucht diese und speichert am unteren Punkt. Geht dann die Stufen zum Haus in der Stadt hinauf. Inmitten der brennenden Häuser sucht ihr Belselk auf. Sprecht diesen an und Cecilia gibt ihm die Träne. Allerdings kommt es durch Jacks Übermut trotzdem zum Kampf. Nehmt Belselk 2000 Hitpoints ab, bis dieser sich einfach lachend zurückzieht. Ihr werdet daraufhin ins Schloss zurückgebracht. Nachdem man erkannt hat, dass die Übergabe der Träne ein schrecklicher Fehler war, wird beschlossen diese zurückzubringen. Nach ausgiebiger Unterhaltung erfolgt der Abschied von den Toten und eine Art kleiner Abspann (Keine Angst! Das ist noch



lange nicht das Ende des Spiels!). Es geht weiter eine Woche nach dem Angriff ...



Milamadorf

Marschiert erst einmal zu Cecalias Zimmer, in welchem sie sich erneut eurer Party anschließt. Nun geht es in den Raum des Kanzlers. Lasst euch erklären, was eure nächste Aufgabe ist, und leert die Kisten (für jeden Einwohner, den ihr gerettet habt, erhaltet ihr eine Kiste, also bestenfalls zehn Stück). Speichert und verlasst Adlehyde. Im Westen ist jetzt ein Bergpass passierbar. Benutzt diesen Weg. Die Soldaten werden euch durchlassen. Geht in die Höhle bis in den Bereich, in welchem Dunkelheit herrscht. Links bei der Treppe findet ihr einen Anzündler. Wählt ihr Jack als Anführer und den Anzündler als sein Werkzeug/Tool, kann dieser die Lampen in den Höhlen entzünden. Allerdings brennen diese nicht sehr lange. Also ist Eile angesagt. Felsen sprengt ihr mit Rudy weg. Und tretet auf keinen Fall auf die roten Blumen bzw. Pflanzen! Entzündet die Lampen und durchsucht die Kisten. Habt ihr die Höhlen hinter euch gelassen, befindet ihr euch im Freien auf dem Bergpass. Hier wird Jack ein Hinweis offenbart, welcher jedoch erst später zum Tragen kommt. Geht dann auf der anderen Seite in die nächste Höhle hinein und durchquert sie mit Hilfe desselben Schemas (Jack leuchtet und Rudy sprengt Felsblöcke weg). Vergesst nicht euren Charakteren ab und zu eine Heilbeere zu spendieren, um ihre Lebenskraft aufrechtzuerhalten. Kisten, die gemeinerweise in roten Pflanzen stehen, erreicht man mit Hanpan. Ist auch dieser Abschnitt gemeistert, verraten die Wachen am Ausgang, dass man im Milamadorf jederzeit herzlich willkommen ist. Also marschier die Truppe schnurstracks nach Süden und kehrt in das Dorf ein. Vorher solltet ihr jedoch noch den Durchgang, der oberhalb der Wachen am Bergpass versteckt ist, aufbomben, um die Truhe im Raum dahinter zu erreichen! Mit der magischen Karte, die sich in ihr befindet, kann sich die Party wesentlich besser im Reich orientieren. Im Dorf wird eingekauft und gespeichert. Redet mit allen Einwohnern und lasst euch vom Betreiber des Pubs das Geheimnis des Tempels anvertrauen. Auch befinden sich ziemlich weit oben im Dorf

drei große Kisten, die alle einen wichtigen Gegenstand enthalten. Bombt diese auf. Speichert und macht euch auf den Weg zum Wächterschrein.



Der Wächterschrein

Geht die Treppen hinunter. Hier ist ein Raum mit zwölf Podesten, die wie eine Uhr angeordnet sind. Nehmt Jack und seinen Anzündler und entfacht ein Feuer in dieser Reihenfolge: zwei Uhr, zehn Uhr, sechs Uhr und zwölf Uhr. Geht dann wieder hinauf und stellt euch vor die verschlossene Tür. Öffnet das Inventar und klickt das heilige Item an, welches ihr vom Pubbesitzer erhalten habt. Geht dann weiter. Durchstöbert die Zimmer des Tempels. Im hinteren Saal stehen sieben Leuchter. Entzündet diese in folgender Reihenfolge: rechts oben – rechts Mitte – links oben – links unten – links Mitte – rechts unten – Mitte des Raumes. Geht weiter und speichert. Durchschreitet dann weiter oben den Spiegel. Nun wird die Gruppe aufgeteilt. Macht zunächst mit Jack den Weg nach oben frei. Hanpan kann hierbei auch diagonal die Schalter benutzen. Im letzten Raum schnappt ihr euch das Schwert und betrachtet Jacks Erinnerungen. Wechselt dann zu Rudy und bombt die Felsen weg. Im Abschnitt mit den Wegen geht es folgendermaßen durch: links, links, Mitte, Mitte, rechts, rechts, links, links, Mitte. Geht dann in den Raum und redet mit Tony. Nun ist Cecilia an der Reihe. Schiebt euch erst durch die beiden linken Gänge, dann durch den rechten. Im nächsten Raum wird der rechte Block nach oben geschoben und der linke zur Seite. Betretet dann das Zimmer und betrachtet ihr Schicksal. Nachdem die drei Abenteurer

wieder zusammen sind, erscheinen drei Geister. Gurdijeff, Moabault und Fengalon, die Wächter von den Kräften der Erde, des Feuers und des Windes. Nach einigen Informationen werdet ihr von Gurdijeff an einen verlassenen Ort teleportiert.



Berg Zenom

Hinweis: Stattet eure Charaktere mit den Runen aus. Achtet darauf, dass Jack im Verlauf des nächsten Abschnittes wieder einen neuen Hieb kennenlernen sollte. Findet ihr "?????" in seiner Schlagvielfalt vor, solltet ihr dies bei einem Kampf ausprobieren. Schaut euch dann erst einmal im Baskardorf um. Die Bewohner auszufragen, zu speichern, Kräfte aufzufrischen und neue Goodies sowie neue Ausrüstungsgegenstände zu kaufen gehört zu den ersten Aufgaben. Dann schaut ihr euch bei der Elw-Pyramide oberhalb des Dorfes um. Danach marschier ihr zu dem nördlichen Berggebiet. Beim Berg Zenom redet ihr mit der Wache und ihr dürft passieren. Die Statuen, die nicht blau leuchten, werden hier immer wieder so in die Reihe geschoben, dass sie zu leuchten beginnen. Hierdurch öffnet ihr weitere Durchgänge. Das graue Gestrüpp, das den Weg versperrt, wird mit Jacks Anzündler niedergebrannt. Macht nun euren Weg zum Gipfel frei, bis ihr nur zu den Seiten je einen Durchgang seht. Der linke beherbergt ein wichtiges Goodie, das ihr natürlich holt, um dann im rechten Durchgang den Speicherpunkt zu gebrauchen. Geht weiter und betretet den letzten Höhlenabschnitt. Übrigens erreicht man unverletzt grüne explosive Truhen, indem man Hanpan einsetzt. Verschiebt wieder alle Statuen zu einer Rei-



he und tretet der Statue auf dem Gipfel gegenüber. Leider hetzt euch ein alter Bekannter eine Orga-Witwe auf den Hals. Gut, dass diese Monster gegen Freeze-Zauber nicht gerade gewappnet sind. Habt ihr das Spinnenvieh besiegt, werdet ihr feststellen, dass die Statue bereits entweiht wurde. Macht euch dann wieder auf dem Weg nach Baskardorf. Sucht dort den Anführer des Dorfes auf, der bereits gespürt hat, dass das Siegel zerbrochen wurde. Er erzählt euch von den beiden anderen noch unversehrten Siegeln. Eines beim heiligen Zentaur und das andere beim Timney-Hafen. Er überreicht euch daraufhin den Gegenstand Kizimfeuer. Speichert und geht erneut zur Elw-Pyramide auf der Insel. Benutzt in ihr den versteckten Durchgang beim linken kleinen Wasserfall. Dann wird das Kizimfeuer oben in dem Mechanismus eingesetzt. Nun ist der Teleporter im großen Saal aktiviert. Benutzt ihn.



Zum heiligen Zentaur

Beim Verlassen der Pyramide statet ihr Jack noch schnell mit dem Gegenstand Wache an seiner linken Hand aus. Marschier dann nach Süden zur Stadt des heiligen Zentaur. Beim betreten der Stadt wird eure Gruppe von einem magischen Schild abgewehrt. Wartet, bis eine der Wachen zu euch eilt, und erklärt, warum dies passiert. Nach dieser Erklärung darf die Stadt betreten werden. Besorgt euch mal wieder alle Gegenstände, die ihr bekommen könnt, und verlasst danach die Stadt. Anstatt euch nun um den Käfigturm zu kümmern, wird zuerst einmal die andere Elw-Pyramide benutzt. Auf dem Landabschnitt, den ihr hierdurch erreicht, solltet ihr auf dem helleren Stück erst

einmal einige Sandbiester erledigen. Hierdurch erhaltet ihr sehr viele Erfahrungspunkte sowie sehr viel Geld. In Port Timney selbst sprengt ihr oben die beiden Holzkisten. Hierdurch befreit ihr einen Taschendieb, der euch seine Kunst lehrt. Mit Jack und seinem Hanpan kann nun in jedem Kampf fleißig bei den Gegnern geklaut werden. (Sag da einer noch einmal, dass sich Diebstahl nicht lohnen würde!) Kehrt dann durch die Elw-Pyramide zurück zum Käfigturm. Eventuell solltet ihr vorher in der Stadt des heiligen Zentaur eure Gruppe auffrischen und abspeichern. Um den Käfigturm zu öffnen, benutzt ihr einfach den Schlüssel, den ihr in Zentaur erhalten habt. Drinnen findet ihr für die erste Ebene einige kleinere Schalter-drücken-und-Türe-öffnen-Situationen vor, die jedoch nicht allzu schwer sind. Weiter oben heißt es sich beeilen, um die Platten, die hinabstürzen, zu meistern. Solltet ihr einmal in die Tiefe gerissen werden, macht das nichts, da ihr wieder an den Beginn der Ebene zurückgebeamt werdet. Dies kostet euch nicht einmal einen Hitpoint. Leert die Kisten und vergesst nicht oben zu speichern. Im Raum mit den drei Durchgängen benutzt ihr erst die rechte Türe, dann die linke und erneut die rechte. Geht dann ganz hinauf auf den Turm. Auf dem Dach erscheint euch Alhazad. Dieser hetzt euch einen Night-Gaunt-Drachen auf den Hals. Mit normalen Angriffen kommt ihr hier nicht sehr weit. Benutzt Rudys Handgranaten und Cecilias Freeze-Zauber. Jack attackiert mit seinen Spezialattacken. Ist der Drache besiegt, steht ihr allerdings noch vor dem Problem aus dem Kraftfeld zu gelangen. Die wilde Jane Maxwell trifft ein und hilft euch für das bescheidene Trinkgeld von 2000 Gel. Nachdem die Drachenerlegung immerhin 3500 Einheiten eingebracht hat, wird die Summe zähneknirschend be-

zahlt. Wer sich den Zaubers Escape auf Waffenschild hat binden lassen, löst diesen aus. Ansonsten geht es eben per pedes hinaus. Kehrt nun nach Zentaur zurück. Dort werdet ihr feststellen müssen, dass die Statue zerstört wurde und ein weiteres Stück des Herzens der Mutter in dämonischen Händen liegt. Ihr erhaltet eine weitere Rune bei der Statue. Die ganze Stadt ist verlassen (außer einer blinden Frau) und ihr werdet in Zentaur auch von Feinden angegriffen. Zum Kräfte auffrischen kann man sich übrigens kostenlos im Gasthof ausruhen. Eine gute Sache hat das Verschwinden der Dorfbewohner doch. Ihr könnt nun alle Kisten, die vorher blockiert waren, leeren. Sammelt also fleißig alle Gegenstände ein. Schaut vor allem in die beiden Häuser, die rechts oben liegen, hinein. Nachdem ihr auch den Duplikator habt, wird der Weg nach Post Timney erneut angetreten.



Port Timney

Räumt erneut Kisten und Fässer aus. Kauft entsprechend Items und leert die Truhe beim Waffenhändler. (Geht um das rechte Haus herum). Unterhaltet euch mit Bartholomew im Pub. Er berichtet von Kristallknospen, die er seiner Verlobten versprochen hat. Also macht ihr euch auf, ihm diese zu besorgen. Laft nach Westen in das Wüstengebiet. Marschier so lange darin herum, bis die Karte leicht einzoomt. Dann solltet ihr vorsichtig Millimeter für Millimeter umhergehen, um den Eingang zum Todeslabyrinth zu finden. Betretet es und haltet euch von den grünen Säurepfützen auf dem Boden fern. Geht in den nächsten Raum und verschiebt den Steinblock. Laft nach links, verschiebt auch hier den Steinblock und betretet den oberen linken Durchgang. Einige Zimmer weiter verschiebt ihr die Statue, bis ein Geräusch zu hören ist. Zurück im Raum mit den drei Steinblöcken benutzt ihr nun den Durchgang unten rechts (wem das Verschieben der Blöcke Probleme bereitet, der verlässt einfach den Raum und findet beim erneuten Betreten die Blöcke wie gehabt vor). Laft in das letzte Zimmer und leert die Kisten. Nun wird der untere linke Durchgang im Saal benutzt. Laft die Gänge entlang, verschiebt auch hier die Statue im unteren Zimmer und tretet auf die kleine runde Bodenplatte, um eine



Treppe zu aktivieren. Holt dann erst einmal den Inhalt der beiden Kisten im Raum über dem Schalter und geht erst dann die neue Treppe hinab. Aktiviert auch hier die Statue. Benutzt nun die Sprungmöglichkeit rechts im Raum mit den beiden Truhen. Von hier aus benutzt ihr den oberen rechten Durchgang, um eine weitere Statue zu aktivieren. Benutzt dann den Ausgang unten, um im letzten Raum erneut eine runde Bodenplatte zu benutzen, welche eine Treppe hervorzaubert. Geht weiter und ihr werdet eine Truhe mit einem weiteren Goodie sowie im nächsten Raum eine fünfte Statue vorfinden. Verlasst diesen Abschnitt und sucht den Raum mit den fünf hintereinander stehenden Statuen. Dadurch dass ihr die fünf vereinzelter Statuen verschoben habt, kann hier nun der Pfad begangen werden. Ganz oben nimmt man nun die Kristallknospe in Besitz. Leider stürzt nun der ganze Tempel ein. Rennt sofort nach unten, denn ihr habt nur drei Minuten Zeit. Ihr habt die Möglichkeit, per Escape-Zauber den Tempel zu verlassen. Allerdings verpasst ihr dann die Chance gegen Chaos zu kämpfen, der euch eine sehr wertvolle Rune beim Ableben hinterlässt. Entscheidet dies selbst. Bringt dem Kapitän in Port Timney die gesuchte Knospe. Daraufhin werdet ihr Zeuge einer kleinen Unterhaltung mit den Drakes, in deren Verlauf gelogen wird, dass sich sämtliche Balken biegen. Nun dürft ihr euch auch noch auf eine Scheinhochzeit einlassen.



Scheinhochzeit

Redet mit den Matrosen und durchstöbert das Schiff. Lest alle Regeln nach. Legt euch dann schlafen. Bei der darauffolgenden Hochzeit gelten folgende Regeln: "Die Braut geht nach vorne." – "Olivia Clare." – "Bartholomew." – "Sweet Candy." – "Alter Mond." – "Rechte Hand." – "Kristallknospe." – "8." – "Lucadia." – "Versuch es." Sind die ganzen Regeln richtig eingehalten worden, tritt Zed auf den Plan. Nun habt ihr das Vergnügen, diesen niederringen zu dürfen. Rudys Granaten und Jacks Psychoschlag sind hier die erste Wahl. Ist er besiegt, werdet ihr bemerken, dass Lady Harken sich an der Statue zu schaffen macht und auch das Siegel bricht. Danach erscheint Nua Shacks. Dieser überreicht euch eine

Donnerrune. Am nächsten Tag sucht ihr den Kapitän auf, der einige wertvolle Items für euch bereithält. Speichert und verlasst die Stadt. Dabei erhaltet ihr noch einen Hinweis über die Auferstehung der Mutter. Macht euch auf den Weg zur Elw-Pyramide im Süden. Um die durch Magie verschlossene Türe zu öffnen, wird ein Duplikator verwendet. Benutzt den Beam, um zur nächsten Elw-Pyramide zu gelangen. Dort öffnet der zweite Duplikator die Türe. (Die Duplikatoren erhaltet ihr in Zentaur im Keller des oberen rechten Hauses, der zweite ist in der Truhe hinter dem Waffenhändler in Port Timney.)



Sandfluss

Geht in das Milamadorf und benutzt den Stab des Kapitäns durch Cecilia. Sie kann hiermit mit den Tieren sprechen. Unterhaltet euch mit dem Hund, der das untere rechte Haus bewacht. Daraufhin werdet ihr eingelassen und findet dort ein neues wichtiges Item namens Radar. Mit diesem können die Ortschaften nach Schätzen abgesucht werden. Wählt Rudy und den Radar an und löst diesen aus. Sollte sich ein wertvoller Gegenstand in der Nähe versteckt befinden, leuchtet das Gefäß kurz auf. So macht das Abstauben doch wieder richtig Spaß. Sucht also die Stadt ab und geht dann nach Osten zum Sandfluss (die Öffnung im Berg). Fragt dort das Äffchen mit Hilfe des Stabes von Cecilia. Es wird euch helfen in die Gewölbe vorzustoßen. Durchsucht alles und haltet euch vom Sandfluss selbst fern, da ihr ansonsten recht unsanft weggespült werdet. Haltet auch Ausschau nach Durchgängen, die Rudy aufbomben kann. Beispielsweise erhaltet ihr hierdurch einen Powerstern. Springt dann vom rechten Abschnitt der zerbrochenen Brücke in den Fluss. Ihr werdet an einen Abschnitt gespült. Dort geht es durch einen Durchgang und dann die Stufen hinab in den Flussabschnitt. Beim Speicherpunkt wird gesichert. Im nächsten Höhlenabschnitt geht ihr erst durch den Durchgang ganz unten links und klappert dort die Höhlen ab. Kehrt dann zurück und betretet an dieser Stelle den Fluss, der euch zu einem Abschnitt bringt, in welchem ein Stein und zwei Leuchter stehen. Leuchtet mit den beiden Kerzen den Stein aus, um Jack einen neuen Schlag beizubrin-

gen. Habt ihr alles in der Höhle mitgenommen, verlasst ihr diese einfach und begeben euch auf den Weg zum Schiffsfriedhof. Lasst euch nicht verwirren, da viele Durchgänge sich ähneln. Auf alle Fälle kommt eure Gruppe östlich vom Eingang wieder an die Oberfläche.



Schiffsfriedhof

In der Stadt Yard, die jeder nur Schiffsfriedhof nennt, wird der Radar eingesetzt, um die Goodies einzustreichen. Schaut euch den Strand und den Hafen an (nördlich durch die Stadt gehen). Redet mit den Bewohnern und ihr erhaltet Informationen zum Wundergarten. Auch wissen die Tiere von einem Wunderschwert zu berichten. Unterhaltet euch mit Dan (im Haus unten rechts). Nun müsst ihr in den Wundergarten gelangen. Nur bewegt sich dieser leider ständig über den Sand. Lauft das Wüstengebiet südwestlich vom Schiffsfriedhof ab. Sobald die Szene einzoomt, bewegt ihr euch langsam vorsichtig hin und her. Erscheint das Wort Wundergarten, habt ihr es geschafft. Solltet ihr die Szene missen, müßt ihr an einer anderen Stelle der Wüste euer Glück versuchen.



Wundergarten

Der Wundergarten kann einem zum Haare ausreißen bringen. Haltet euch an diesen Weg:

Geht zuerst durch die rechte Tür, dann durch die linke. Benutzt den Teleporter. Geht dann nach rechts bis zu einer Passage, die nach unten führt. Schaut euch, von diesem Punkt aus gesehen, die Fenster oberhalb genauer an. Eines von ihnen ist ein versteckter Durchgang. Benutzt ihn. Lauft so lange, bis ihr in einem Raum ankommt, in welchem ihr mehrere Abzweigungen vorfindet. Geht ganz nach links und nach unten. Leert die Truhe. Laft wieder nach oben und dann nach links und benutzt dort den Schalter. Marschiert zurück in den Raum mit den vielen Fenstern. Ganz links sind unten im Raum zwei Truhen, die geleert werden können. Dann geht ihr wieder durch das Geheimfenster in den Raum mit den Abzweigungen. Geht den mittleren Gang nach unten und benutzt dort

den Teleporter. Holt den Duplikator und teleportiert erneut. Geht nach unten bis zu dem Raum, der mit Sand gefüllt ist. Hier seht ihr immer wieder den Kopf eines gewaltigen Wurms auftauchen. Rudy muss nun eine Bombe so platzieren, dass diese genau auf seinem Kopf explodiert. Den nun angreifenden Wurm besiegt man recht schnell mit Granaten und mit dem Freeze-Zauber. Schnappt euch dann seinen Kopf und schleudert diesen gegen den roten Kristallschalter. Jetzt kann der Raum unten betreten werden. Holt euch dort den Haken. Mit seiner Hilfe kann sich Jack nun über Überhänge und Abgründe hinüberziehen (kennen wir das nicht von anderen Spielen?). Geht wieder in den Raum mit den Abzweigungen. Benutzt dort den Gang nach oben und setzt gleich mal den Haken ein. Im Raum mit den drei Teleportern angekommen, benutzt ihr erst den linken und danach den mittleren. Oben darf man sich nun die Blitzrunen holen. Teleportiert zurück und holt den Armreif von Dans verstorbener Frau. Nun teleportiert ihr erneut und ihr findet euch am Anfang wieder. Springt aus dem Garten hinaus und kehrt in die Stadt zurück. Gebt Dan den Reif, und Jack erhält hierfür einen neuen Schlag. Nebenbei lauscht ihr den Neuigkeiten vom angeschwemmten Geisterschiff. Geht dann an den Strand und redet danach mit dem bekannten Kapitän am Anlegeplatz. Bereitet euch auf eine weitere Mission vor (speichern) und sprecht den Kapitän erneut an.



Geisterschiff

Auf dem Schiff schaut ihr zuerst links unter Deck. Dann wird der rechte Durchgang von Deck aus benutzt. Mit Hanpans Hilfe leert man unten die Truhe und



dann wird der untere Durchgang benutzt. Leuchtet mit Jacks Anzündler den Gang aus und durchsucht die Kajüten mit den Skeletten. Falls sich die Untoten auf euch stürzen, so werden diese vernichtet. Schaut alles durch und ihr werdet in einer Kabine ein Buch mit einer Notiz finden. Durch diese erfahrt ihr von einem geheimen Gang auf dem Geisterschiff. Geht in die Kajüte auf der rechten Seite und vernichtet den Untoten dort. Lauft nun zwischen dem Bett und der Wand nach oben, so dass die Spielfigur nach Norden schaut. Hier findet ihr den gesuchten Schalter, der nach Benutzung den geheimen Durchgang öffnet. Geht weiter. Ihr werdet mehrere blaue Schatztruhen vorfinden, die jedoch noch nicht geleert werden können. Geht lieber die Stufen nach oben und befördert euch nach rechts mit Hilfe des Hakens. Hanpan wird erneut benutzt, und ihr geht wieder nach oben. Schwingt euch nun auf die äußerste rechte Seite. Ihr gelangt auf Deck. Frischt die Kräfte eurer Abenteurer auf und sucht die Flamme. Jetzt erscheint Kapitän Geist. Bekämpft ihn. Rudys Granaten und Cecilias Zauber werden eingesetzt, während Jack fleißig Gegenmittel und Heilbeeren austeilte. Ist der Geist besiegt, verlässt ihr das Geister-

schiff, indem ihr einfach zur Strickleiter vorne lauft. Später werdet ihr Zeuge, wie das Schiff versinkt, und ihr werdet nach Port Timney zurückverfrachtet. Dort können die geheimnisvollen blauen Kisten am Strand aufgefunden werden. Nach dieser Szenerie habt ihr die Möglichkeit, mit der Sweet Candy durch die Gewässer zu schippern. Verlasst die Stadt und geht ein Stück nach Norden, wo die Sweet Candy schon auf euch wartet. Schippert ein wenig nach Norden. Mit etwas Glück findet ihr dort eine schwimmende Flasche, in der sich ein weiterer Duplikator befindet. Macht euch dann auf den Weg nach Adlehyde im Norden.



Volcannon-Falle

In Adlehyde spendet ihr 500 Geldeinheiten für den Wiederaufbau der Stadt und redet den Schwertkämpfer im linken unteren Teil der Stadt an. Dieser verrät euch für geheime Zeichen neue spezielle Waffengeheimnisse, die Jack gut gebrauchen kann. Im Schloss schaut ihr dann nach der Kammer, die verschlossen ist. Geht in die Küche und von dort aus unten nach rechts. Benutzt an der Tür einen Duplikator, und ihr erhaltet im Raum vier Wappenbilder sowie ein geheimes Zeichen. Geht dann erneut in Lolithias Höhle und benutzt den Haken im linken Raum (Wappenbild). Nun schippert ihr mit der Sweet Candy östlich die Küste entlang und schaut in die Elw-Pyramide bei Zentaur. Leert die Kisten und teleportiert euch in die Elw-Pyramide bei Port Timney. Hier erhaltet ihr eine Sonnenbrille und weitere Goodies. Teleportiert zurück und setzt euch wieder in das Schiff. Schippert zum Schiffsfriedhof. Von diesem Punkt aus wird der entsprechende Landabschnitt im Uhrzeigersinn umschifft. Steigt bei der



nächsten Anlegestelle aus und läuft westlich zum Rosettadort. Hier wird wieder reichlich geredet und dann das kleine Elw-Mädchen Mariel besucht. Schaut euch die Blumen in ihrem Garten an. Erst dann ist sie bereit, mit euch zu reden. Ihr erfahrt von ihr, wie die schwere Krankheit des Bürgermeisters zu heilen ist. Ein Arnika-Kraut muss her! Also macht sich die Gruppe auf den Weg zum Waldhügel, der gleich neben der Stadt im Südwesten liegt. Nach einer kleinen Auseinandersetzung mit frechen Kindern wird das Kraut gepflückt. Kehrt zurück ins Rosettadort und gebt dem Bürgermeister die Kräuter. Schaut euch dann beim Eingang der Stadt um, wo ihr Jane und einen Begleiter vorfindet. Nehmt ihren Vorschlag an, das Schwert aus der Volcanon-Falle zu holen. Kehrt zurück nach Adlehyde und speichert. Vom Anlegeplatz aus geht es nach Süden. Landet bei der Volcanon-Falle und betretet den Ort. Jane öffnet mit ihrem "Spezienschlüssel" die verschlossene Tür. Lauft ganz nach oben und von dort nehmt ihr die Treppe nach unten. Haltet euch von der Lava am Boden fern und leert die Truhen. Unten links geht es weiter. Benutzt Jacks Haken. Benutzt den verschiebbaren Hakenpflock. Öffnet mit Rudy die Waffenkiste und lauft unten links weiter. Am linken Ende der Halle werdet ihr zwei Durchgänge vorfinden. Benutzt zunächst den rechten. In der Schatzkammer verlassen euch die geldgierigen Begleiter. Schaut nun in den linken Durchgang hinein. Unten vor der Wand, an der ein Kratzen zu hören ist, erwartet euch ein alter Bekannter. Ringt ihn nieder. Granaten und Freeze-Zauber scheinen ihm gar nicht zu gefallen. Ist er besiegt, marschiert der Trupp nach oben, speichert und darf sich nun mit Belselk herumschlagen. Dieser versucht mit Hilfe von Verstärkungsmaschinen seine Kraft aufzubauen. Allerdings zerstört Jane geistesgegenwärtig die Verstärker. Trotzdem kommt es zum Kampf. Cecilia verleiht jedem Mitstreiter den Zauber Shield. Sobald die Nachricht "Force Level-up" im Kampfmenü erscheint, solltet ihr eure Wächterfähigkeiten einsetzen. Diese Kraft setzt dem Fiesling stark zu. Ist er besiegt, holt ihr oben aus der Kiste den Gegenstand Bosheit und geht wieder hinauf. Währenddessen wird Belselk für sein Versagen bestraft und der Tempel stürzt ein. Automatisch findet ihr euch wieder im Rosettadort. Lasst den Raketenwerfer von Rudy aufpowern. Geht dann nach Osten. Hier wartet schon die Sweet Candy auf euch. Schippert dann gen Osten zu Dreisäulen. Von diesem Punkt aus findet ihr weiter nördlich eine schwimmende Flasche, in

welcher sich ein weiteres Wappenbild befindet. Betretet dann Dreisäulen.

**Dreisäulen**

Die Gruppe wird in Dreisäulen aufgeteilt. Mit Jack benutzt ihr den Teleporter links und macht den Weg nach oben frei. Der Haken und Hanpan sind prima dafür geeignet, alle Schalter zu betätigen. Im zweiten Stock nehmt ihr die Herausforderung bei der Statue an. Hierfür erhaltet ihr einen Hinweis. Ignoriert oben die Austauschmöglichkeit mit den blauen Schaltern erst einmal. Oben angekommen, stellt sich Jack vor die Statue. Wechselt dann zu Rudy und nehmt den rechten Teleporter. Auch er stellt sich ganz oben vor die Statue. Cecilia benutzt den mittleren Teleporter und geht nach oben. Speichert und lest die Steintafeln. Wird auch Cecilia im obersten Raum vor die Statue gestellt, wird die Truppe zum Hauptsaal zurückgebeamt. Frischt eure Kräfte auf und betretet den Raum, der sich geöffnet hat. Untersucht die weise(weiße?oder weise?) Kiste. Nun kommt es zu einem Kampf mit dem Zauberfuchs. Mit Slow-down-Magie gegen den Feind und Shield-Zauber für die Helden eröffnet Cecilia den Fight. Jack heilt verletzte Freunde und wartet auf seinen Wächter-Zauber. Rudy benutzt fleißig den Raketenwerfer. So wird der Fuchs bald Geschichte sein und ihr erhaltet den Blaue-Tugend-Gegenstand. Segelt dann zurück nach Adlehyde, speichert und frischt eure Fähigkeiten auf. Vergesst nicht erneut zu spenden.

**Riesenwiege**

Mit der Sweet Candy macht ihr euch auf den Weg nach Osten. Verlasst das Boot an der zweiten Anlegestelle und geht nach Norden. Betretet hier die Riesenwiege. An der Tür wird die blaue Tugend in das linke Loch gesteckt. Die rote Bosheit findet Platz im rechten Loch. Betretet den Eingang. Links nach der Tür holt ihr euch die beiden Goodies. Marschiert dann durch die rechte Tür nach oben. Achtet auf die kleinen schwarzen Löcher im Boden: Hier versuchen giftige Stacheln eure Hitpoints zu dezimieren. Achtet auch auf die Wände: Hier werden hinterhältige Todesspeere nach eurer Gruppe ausgefahren. Marschiert also in gewohnter Manier nach oben. (Den Stein

bei den beiden kleinen Brücken muss man erst nach unten und dann über die rechte Brücke wieder nach oben verschieben.) Untersucht dann ganz unten den mächtigen Golem. Benutzt den Zauber Escape und besucht Emma in Adlehyde. Emma ist natürlich begeistert, dass ihr einen weiteren Golem gefunden habt. Sie tritt eurer Truppe bei und ihr macht euch erneut auf zur Riesenwiege. Untersuchungen am Erd-Golem folgen. Schließlich gelingt es Cecilia, den Golem zu erwecken.

**Burg Seim**

Benutzt den Golem, um nach Osten durch das seichte Wasser zu gehen. Schlägt dann den Weg nach Süden ein, bis ihr dort im Westen auf Burg Seim trefft. Hier erfahrt ihr viele Dinge über Janes und Rudys Vergangenheit. Zauber binden, Lebenskräfte auffrischen und Goodies einkaufen sollte mittlerweile zur Gewohnheit geworden sein. Nachdem ihr mit Janes Vater geredet habt, erhaltet ihr einen Schlüssel zu Epitaph Sea. Zuerst jedoch macht ihr euch mit dem Golem nach Süden zu dem Waldstück auf und verlasst die Maschine. In der Mitte des Waldes gelangt ihr zum heiligen Schrein. Hier geht ihr hinunter und untersucht alle Räume. Hier trefft ihr auf keine Monster. Im Raum mit den vier Ausgängen benutzt ihr den linken und setzt den einzelnen Duplikator ein, um die magische Tür zu öffnen. Räumt alles leer. Hier findet ihr einen neuen Duplikator, den ihr an einer magischen Tür benutzt, die sich in der Nähe einer geheimnisvollen Truhe befindet, die man nicht öffnen kann. Räumt dann alles im Schrein leer und vergesst nicht die Herausforderung der Statue anzunehmen, um einen weiteren Hinweis für Jack zu erhalten. Nun marschiert ihr mit dem Golem nach Osten zum Turm Epitaph Sea.

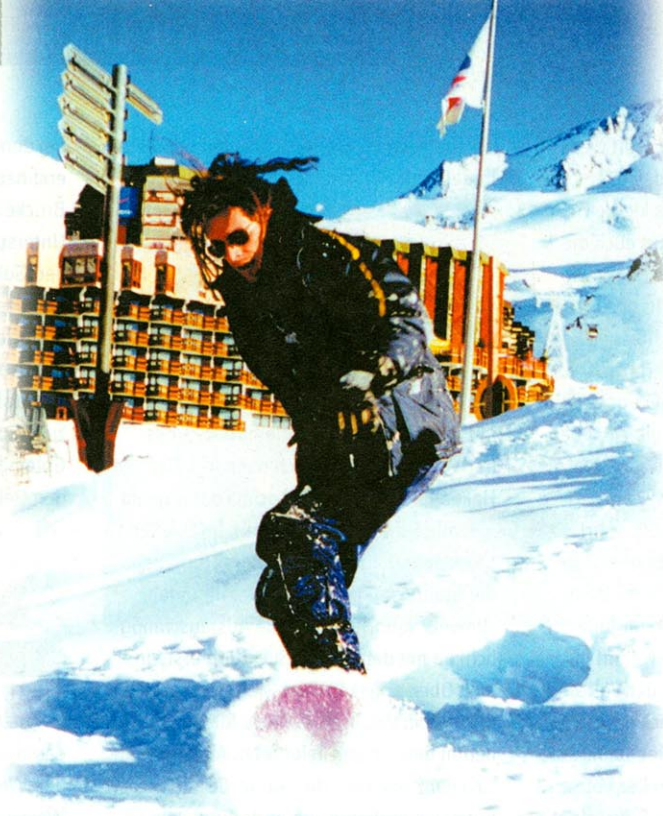
**... Fortsetzung folgt**



Das Finale der französischen Slalom-Meisterschaft konnte ich gemütlich mit der Band Plastik von meinem Balkon aus genießen



Fünf Sterne DeLuxe waren von den PlayStation-Konsolen so begeistert, dass sie sogar den Verantwortlichen dazu überreden wollten, eine Konsole für ihr Appartement zu bekommen



Für eine heiße Zockernacht setzen die Jungs von Plastik alles in Bewegung! Da noch ein Controller fehlte, haben Björn und Michael kurzerhand eine der öffentlichen Konsolen zerlegt

Eine stylische Woche in den französischen Savoyen

Die Lion-Boarder-Week '98

Der Kölner Club lud die deutsche Presse vom 12.12.98 bis zum 19.12.98 zu einem der größten

Snowboard-Events nach **Val Thorens** ein. Wir haben uns für euch unter die **Snowboardernation** gemischt und einige bekannte Leute vor die **Cool-Boarders-3-Konsolen** gezerrt. Wie sie abgeschnitten haben und welche Eindrücke wir noch von diesem Event für euch gesammelt haben, lest ihr auf den folgenden Seiten

Ride with Style, so war mein Vorsatz, als ich die vertrauten Gefilde der Redaktion verließ, um mein Gamepad für eine Woche gegen ein Snowboard einzutauschen. Hintergrund des Ganzen war, dass Sony PlayStation das Sponso-

ring für eines der größten Snowboard-Events in der Vorweihnachtszeit übernommen hatte, der Lion-Boarder-Week '98. Dieses Event wurde erstmals im Jahr 1997 veranstaltet und hat sich auf Grund seines attraktiven Preises und der in-

teressanten Side-Events, Konzerte von H-BlockX, Fünf Sterne DeLuxe, Der Wolf und Plastik, schon jetzt zu einem Insidertipp der Szene gemausert. Solch ei-

ne Mega-Veranstaltung wollten wir euch natürlich nicht vorenthalten. Deshalb folgte ich der Einladung des Reiseveranstalters Kölner Club und begab mich in die französischen Savoyen, genauer nach Val Thorens. Mein Ziel war es, die bekannten Bands vor die Konsolen zu bekommen, um mit ihnen ein paar Abfahrten auf den virtuellen Pisten der Cool-Boarders-3-Alpen zu nehmen und ihre Meinung zu Sonys coolstem Game zu hören. Fünf Sterne DeLuxe waren meine ersten Opfer. Nach anfänglichen Steuerungsproblemen machten sich die vier Jungs sehr gut und fanden Gefallen an dem Spiel. Trotz allem zog es Tobi Tob wenige Minuten später fast magisch an die Crash-Bandicoot-3-Konsole, da er, wie er mir verrät, ein absoluter Jump&Run-Fan ist. Ihre Meinung zu Cool Boarders 3: "Gutes Game, gute



Fünf Sterne DeLuxe ganz privat: Nach dem Interview mit den vier Jungs aus Hamburg wurde ich noch zu einem kleinen Umtrunk mit der Tourmanagerin in das Hotelzimmer eingeladen



Björn (links im Bild) hat für die Verzweiflung seines Partners Michael (rechts) nur ein müdes Grinsen übrig

Grafik, aber wir bevorzugen eher andere Spiele." Fünf Sterne DeLuxe sind die absoluten Fanatiker von Frankreich '98 – Die WM-Qualifikation und veranstalten selbst auf ihren Gigs Turniere untereinander oder gegen andere Bands. Nächster Tag, neues Opfer. Plastik musste dran glauben. Die Band, von der man sagt, dass sie den Vertrag mit Sony PlayStation nur unter der Voraussetzung unterschrieben haben, dass man ihnen eine der kleinen grauen Konsolen überlässt. Den beiden Sängern Michael und Björn konnte man die Zockerlaune schon im Gesicht ablesen, aber leider wurde unserer Hochstimung ein Dämpfer versetzt, da die Konsolen just in diesem Moment an einen anderen Ort transportiert wurden. Aufgeschoben ist allerdings nicht aufgehoben, und so verlegten wir den Termin für eine ganze Zockernacht in mein Appartement. Ihre Meinung zu Cool Boarders 3: "Gemischte Gefühle!" Die Jungs müssen sich erst noch länger mit der Materie befassen und haben aus diesem Grund schon ein Exemplar bei Sony angefordert. Wieder ein neuer Tag und immer noch keinen Meter Piste gesehen! Das kann so



nicht weitergehen. Deshalb suchte ich mir meine nächsten Zocker direkt von der Big-Air-Schanze. Das Black-Smith-Team, ein französischer Snowboarder-Team, deren Jungs und Mädels sofort bereit waren, mit mir vor die Konsolen zu kommen. Hier merkte ich erst, auf was ich mich eingelassen hatte. Das achtköpfige Team war nicht mehr von den Konsolen wegzubekommen. "Wir sind alle begeisterte Cool-Boarders-Fans und haben die ersten beiden Teile schon mehrmals durchgespielt." Dieser Fakt war nicht zu übersehen. Nach zehn Minuten hatten sie schon den Cheat für alle Pisten eingegeben und fuhren munter die verschiedenen Disziplinen. Ihre Meinung zu Cool Boarders 3: "Fantastisch, genial, real!" An dieser Stelle möchte ich mich bei Benno Stricker, einem Pressebetreuer des Kölner Clubs, bedanken, der als mein Dolmetscher fun-



Björn, Snowboarden funktioniert allerdings ein bisschen anders als Schlitten fahren

gierte. Kurzer Uhrenvergleich und gleich ging es weiter zu dem Bassisten von H-BlockX, den ich leider aus Zeitgründen nicht mehr vor die Konsole locken konnte. Aber er verriet mir, welches Game er bevorzugt: Tomb Raider III. Wie kann es auch anders sein! Lara Croft hatte es dem guten Knaben schon zweimal angetan und da ist der dritte Teil Ehrensache. So, damit war die Arbeit für mich getan. Den

Den Gewinnern unseres kleinen Wettbewerbs möchten wir noch einmal recht herzlich gratulieren. Dem Rest sei gesagt, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

Rest meiner Zeit verbrachte ich als Snowboardlehrer für die Band Plastik auf der Piste und mit langen Partynächten. Fazit der Geschichte: Ich kam mit tiefen Augenringen, aber um viele Erfahrungen reicher am 20.12.1998 wieder in die gewohnten Würzburger Redaktionsräume zurück und war begeistert, dass den Bandmitgliedern der Erfolg noch nicht zu Kopfe gestiegen war. (Rauol B.)

Interview mit Plastik (Björn und Michael)

PSG: Seid ihr Videospieler?

Michael: Ganz kranke Zocker! Ich habe es sogar geschafft, 48 Stunden am Stück zu zocken und danach mit leichten Psychoschäden durch die Stadt zu rennen.

PSG: Welche Spiele gehören denn zu euren absoluten Favoriten?

Michael: Tekken 3, das habe ich so krass gezockt, dass mir danach drei Tage lang der Daumen geschmerzt hat.

PSG: Seid ihr also die absoluten Beat'emUp-Fanatiker?

Björn: Nein, nicht nur! Heart of Darkness fand ich auch absolut geil! Vor allem die Animationen haben mich verblüfft, auch wenn ich es am Ende echt krass fand. Die Passage mit den Robotern an der Brücke... da bin ich absolut

nicht weitergekommen, und das hat mich zwei Tage lang so beschäftigt, dass ich einfach nicht schlafen konnte.

Michael: Da musste ich dann erst kommen und ihm zeigen, wie das funktioniert.

Björn: Ansonsten gefallen mir Fluid und Spyro noch sehr gut!

Michael: Mit Fluid werden wir sogar demnächst einen Wettbewerb veranstalten, in dem mit den vorhandenen Soundsamples ein Hip-Hop-Track eingespielt werden muss.

PSG: Welche Charaktere spielt ihr denn bei Tekken 3 bevorzugt?

Michael: Ich habe mich momentan voll auf die kleine Lin Xiaoyu eingeschossen. Mit der habe ich den Wide-Range-Kampfstil voll ausgebaut.



Plastik haben sich bei der Zockersession bei mir im Appartement wohl gefühlt

Björn: Ich steh voll auf Eddy Gordo. Die tänzelnden Bewegungen finde ich absolut cool.

PSG: Habt ihr schon andere Musikspiele gespielt, außer Fluid?

Michael: Klar! Bust a Groove oder Parappa the Rapper.

PSG: Spielt ihr auch Importspiele?

Michael: Logo! Ein Freund von mir hat eine riesige Sammlung, wo ich mich immer bediene!

PSG: Wie steht ihr zu dem Importspielerstop?

Michael: Das ist echt bescheuert!

PSG: Lest ihr Konsolenmagazine?

Michael: Manchmal, aber nicht so richtig!

Björn: (lachend) Das liegt nur daran, dass Michael nicht lesen kann!

PSG: Was interessiert euch denn an PlayStation-Zeitschriften?

Björn: Das Insiderwissen natürlich! Die Cheats, Lösungen und die Lara-Croft-Poster!!!

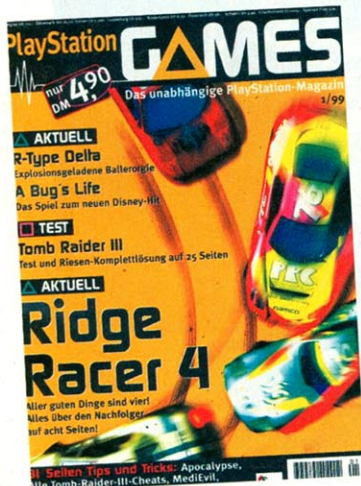
PSG: Was ist heute euer Traum für die Zukunft?

Björn: Ein Spiel à la Fluid zu entwickeln, mit Soundsamples von Plastik, oder zumindest den Soundtrack für ein cooles PlayStation-Game zu schreiben.

PSG: Danke für das Interview und weiterhin noch viel Erfolg!

Neues Jahr, neues Glück

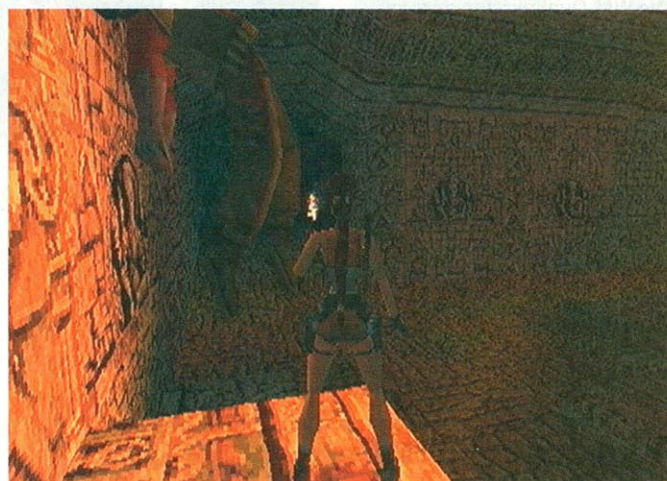
"Die Arroganz und Ignoranz von Sony ist beim besten Willen nicht mehr zu übertreffen. Mit welchem Recht werden immer die Raubkopierer für jeden Schaden auf dieser Welt verantwortlich gemacht?" Die Globalmasters



Kampfansage

Die Arroganz und Ignoranz von Sony ist beim besten Willen nicht mehr zu übertreffen. Mit welchem Recht werden immer die Raubkopierer für jeden Schaden auf dieser Welt verantwortlich gemacht? Kann es vielleicht sein, dass einige Herren in den obigen Abteilun-

gen anstatt 120.000 im Monat nur 80.000 Dollar verdient haben? Warum klagt Sony gegen Firmen, die MP3-Abspielgeräte auf den Markt bringen wollen? Ganz einfach: Sony hat es verpennt und die Endverbraucher in unseren Augen beschissen. Wenn man sieht, welche Möglichkeiten MP3 bietet, werden früher oder später die Verbraucher keine Musik-CDs mehr kaufen. Zum Thema Kopierschutz: Alle bisherigen Maßnahmen waren ein Witz. Die Hersteller sollten lieber zusehen, dass ihre Produkte vernünftig laufen. Auch das Verbot der Schulhof-Piraterie wird nie eintreten. Warum? Weil dort die Profitprogrammierer der Zukunft sind. Mir tun die Programmierer der einzelnen Firmen echt leid, dass sie nur mit einem Zuckerbrot bezahlt werden. Wir, die Globalmasters, werden auf jeden Fall weitermachen, bis die Obrigkeit



Lara in der Kritik: Viele Leser mäkeln über den überzogenen Schwierigkeitsgrad und einige spielerische Schwächen beim dritten Teil der Heroine

der Hersteller einlenkt. Falls nicht - selber Schuld!

Die Globalmasters

Grundsätzlich: SCEI bewies bei der Entwicklung der PlayStation nicht genug Weitsicht und hat zudem die Gefahr der Software-Piraterie unterschätzt bzw. zu spät reagiert. Das daraus resultierende Import-

verbot ist daher verdammt ärgerlich, da es vermeidbar gewesen wäre. Deine bzw. eure Argumentation (wenn man überhaupt davon sprechen kann) kann ich jedoch überhaupt nicht nachvollziehen. Aufgrund des Detailwissens gehe ich davon aus, dass ihr Softwarepiraterie im größeren Stil betreibt. Ihr rechtfertigt eure Taten, indem ihr



behauptet, dass irgendwelche Herren in der Abteilungsleitung eh zu viel Geld verdienen. Doch das ist das typische Argument eines Landdiebes, der sich denkt, es trifft doch eh nur einen reichen Konzern. Fakt ist, dass ihr mit euren Raupkopien den gesamten Markt versaut. Fakt ist, dass es kein Importverbot geben würde, wenn die Softwarepiraterie nicht überhand genommen hätte. Und Fakt ist ferner, dass es illegal ist, egal was ihr darüber denkt. Ihr vertretet meines Erachtens ohnehin sehr merkwürdige Positionen. Programmierer sind oftmals gewinnbeteiligt und verdienen in der Regel sehr gut. Schulhof-Softwarepiraten, die Programmierer der Zukunft? Nun, vielleicht einer von 1000. Und das soll Grund genug sein, dieses Treiben nicht zu unterbinden? Um es kurz zu machen: Ich habe für euch Softwarepiraten einfach kein Verständnis. Nicht SCED beschießt die Endverbraucher, sondern ihr letztendlich! Ach ja, in welcher Sache soll denn SCED einlenken? Legalisierte Raubkopien? Das wäre das Ende der Videospelindustrie, glaubt mir.

PS: Raubkopieren tötet ohnehin den Spielspaß, da man keinen Bezug mehr zum Spiel hat bzw. einem die Wertschätzung fehlt.

Übermenschlich?

Hallo! Ich schreibe einen Brief an euch, weil mir noch nicht klar ist, wie ein menschliches Wesen ohne Xploder-Codes 106 Gegner im Survival-Modus besiegen kann, wie im Highscore-Wettbewerb geschehen. Könnt ihr mir sagen, ob das wirklich stimmt? Außerdem: Könntet ihr nicht wieder die Tips&Tricks-Seiten perforieren, damit man sie einfacher rausreißt?

Alexander Scholz, Halle

Ehrlich gesagt, hatten auch wir große Bedenken, als wir auf dem Videofilm die Aufschrift 106 niedergestreckte Gegner lasen, denn dieses Ergebnis ist in der Tat wirklich unglaublich. Udo, selbst ein Tekken-3-Experte, meinte: "Unmöglich!!" Doch so viel ist gewiss: Der Teilnehmer hat wirklich nicht geschummelt, da er den gesamten Spielverlauf per Video dokumentierte und wir uns jeden Kampf

genau angesehen haben. Der "Trick" war vielmehr sein absolutes Können. Er wählte schlichtweg den richtigen Kämpfer und die richtige Taktik, die er bei 99 % aller Gegner perfekt anwendete. Dieser Brief ist übrigens ein gutes Argument dafür, dass wir nur noch Videobänder beim Highscore-Wettbewerb akzeptieren, denn so sind wir vor Schummeleien nahezu 100%ig sicher. Zu deiner zweiten Frage: Die fehlende Perforierung ist sicherlich ein Nachteil, auf der anderen Seite gibt es uns mehr Spielraum bei der Heftgestaltung, da wir nicht mehr an Seitenzahlen gebunden sind (jetzt können es mal mehr oder weniger als 16 Seiten sein). Außerdem war die Perforierung sehr kostspielig. Wir wollen das Geld lieber in mehr Seiten oder Goodies stecken.

Ein Herz für die PS

Ich gratuliere euch zum einjährigen Bestehen der PSG (klatsch, klatsch). Jetzt aber zu meinen Sorgen:

Jeder spricht nur noch von der PlayStation 2. Zum Beispiel wird Biohazard: Veronica Files nicht mehr für die PlayStation umgesetzt. Ich bin natürlich ein riesiger Fan der PS und deshalb stelle ich mir die Frage: Wird die PlayStation eigentlich noch wahrgenommen? Ich finde es zudem merkwürdig, dass es keine Importspiele mehr zu kaufen gibt. Deutschland ist doch eines der reichsten Länder der Welt?!

Tobias Gehring, Schuttenwald

Vielen Dank für die Gratulation. Wir haben schon befürchtet, dass es gar keiner merkt. Zu deinen sogenannten Sorgen möchte ich dir Folgendes sagen: Natürlich ist es schmerzhaft, dass der dritte Teil von Capcoms Horror-Adventure nicht mehr für die PlayStation erscheinen wird. Das heißt aber noch lange nicht, dass die PlayStation jetzt auf einmal sträflich vernachlässigt wird. Da der Nachfolger zur PlayStation frühestens Ende 2000 hier zu Lande erscheinen wird, kannst du fest davon ausgehen, dass deine geliebte Konsole noch lange Zeit mit guter Software versorgt wird. Natürlich geht auch die PlayStation-Ära



11/98



12/98



01/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 11/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 12/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 01/99	zu DM 4,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

NACHBESTELLEN!
Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

einmal zu Ende, da der technische Fortschritt nicht aufzuhalten ist. Oder möchtest du in fünf Jahren noch mit einer völlig veralteten PlayStation zocken, wenn es in der Zwischenzeit weitaus bessere Geräte gibt? Außerdem: Der Nachfolger wird die PlayStation doch nahtlos ablösen, so dass dein "Trennungsschmerz" schnell vergessen sein dürfte. Zum Thema Importverbot: Natürlich gehört Deutschland mit zu den reichsten Industrieländern der Welt, doch das eine hat mit dem anderen gar nichts zu tun. Das EG-Gesetz erlaubt einer Firma Importe zu unterbinden. Das Gesetz ist somit auf der Seite der jeweiligen Firma. Wenn SCED also meint, sie müssen es gesetzlich verbieten, dass Importe hier zu Lande verkauft werden, um noch mehr Kohle zu scheffeln, dann ist das ganz alleine ihr Bier und nicht das vom doch so reichen Deutschland - leider, leider...

Highscore-Kl(ampf)

Eure Regelung beim Highscore-Wettbewerb finde ich eigentlich nicht sonderlich gut, da bekanntlich nicht jeder eine Videokamera hat und daher nicht am Gewinnspiel teilnehmen kann. Vielleicht lasst ihr euch einmal etwas anderes einfallen.

Banni Linke, Köln

Wer sagt denn, dass man dafür eine Videokamera benötigt? Es reicht doch völlig aus, die Konsole per Scartkabel an den Videore-

korder anzuschließen und dann während des Zockens auf Aufnahme zu drücken - fertig ist das aussagekräftige Beweismaterial eurer Videospielleistung. Nun wirst du sicherlich entgegennehmen, dass auch nicht jeder Haushalt über einen Videorekorder verfügt und diese ganze Aktion mit viel Aufwand und Kosten verbunden ist. Das ist sicherlich richtig und wir sind uns dessen auch bewusst. Dennoch ist uns ein fairer Wettbewerb mit weniger Teilnehmern tausendmal lieber als ein unfairer mit unzähligen Einsendungen. Die Beispiele Soul Blade und Tomb Raider II verdeutlichen das Dilemma besonders stark. Es wurde offensichtlich geschummelt, aber wir konnten es nicht beweisen. Folge: sehr viele böse Briefe und enttäuschte Anrufer. Wir denken, dass dieser Weg der richtige war. Wenn du eine bessere Lösung parat haben solltest, dann haben wir dafür natürlich immer ein offenes Ohr.

Lara

Seit dem Sommer habe ich mich auf das neue Lara-Abenteuer gefreut. Am 20. November war es schließlich so weit. Ich war zunächst von der neuen Grafik-Engine positiv überrascht, doch dann fielen mir einige Verschlechterungen gegenüber dem Vorgänger auf:

1. Durch die neuartigen Lichteffekte ist es viel schwieriger geworden, Items von der Hintergrund-

Lesercharts Top 10

- (Neu) 1. Tomb Raider III
(3) 2. indiziertes Spiel 2
(1) 3. Tekken 3
(2) 4. Gran Turismo
(5) 5. Command & Conquer 2
(Neu) 6. Spyro the Dragon
(Neu) 7. MediEvil
(Neu) 8. FIFA 99
(Neu) 9. TOCA 2
(4) 10. Formel 1 '98

grafik zu unterscheiden.

2. Es wird nicht mehr angezeigt, wenn Lara etwas aufgehoben hat, was vor allem in dunklen Passagen stört.
3. Die Umsicht ist schlechter denn je, da man allzu oft nur Laras Hinterteil bewundert, anstatt nach oben zu schauen.
4. Die Steuerung der Fahrzeuge und Lara unter Wasser sind mal wieder missglückt.
5. Die pausenlosen Springaktionen nerven mich zudem tödlich, denn ich hasse Jump&Run-Spiele. Wo zieht ihr denn die Grenze zwischen einem Gehopse und einem Action-Adventure?

Rene Ronschkowski, Göttingen

Du stehst mit dieser Meinung gewiss nicht alleine da. Durch unsere Tomb-Raider-Hotline haben wir auch von anderen Lesern erfahren, dass sie TBIII unterm Strich zwar sehr gut finden, der dritte Teil jedoch sehr schwierig geworden ist und einige "Verschlimmschlechte-

rungen" technischer Natur bietet. Wie du bereits richtig angemerkt hast, mangelt es dem Spiel an Übersicht, was zum Teil an der streckenweise überladenen Grafik liegt. Das ist aber noch lange nicht alles. Viel schlimmer sind die Bugs (Programmierfehler) der ersten TBIII-Generation, die das Abenteuer zum Absturz bringen, sowie die starke Zensur (lila Blut, aufgespießte Menschen hängen in der Luft). Man merkt dem Werk schlichtweg an, dass die Programmierer unter einem enormen Zeitdruck (Formel 1 '98 lässt grüßen!) standen. Das ist halt die Kehrseite, wenn ein Spiel derart populär ist wie die Tomb-Raider-Serie. Unserer Meinung nach handelt es sich bei Tomb Raider III auf jeden Fall um ein Action-Adventure mit eindeutigen Schwerpunkt auf dem Action-Element. Der anvisierte Realismus, die Aktionsvielfalt sowie die wohl dosierten Dialoge lassen da keinen Zweifel aufkommen.

KURZ & BÜNDIG

Was ist eigentlich aus dem Rennspiel Driver geworden?

Reflections arbeiten weiterhin fieberhaft an der Fertigstellung. Da diese Mischung aus Abenteuer und Rennspiel jedoch mit sehr viel Arbeit verbunden ist, dauert es noch eine Weile, bis Driver fertig in den Läden stehen wird.

Was ist eigentlich ein Metal-Gear-Solid-Premium-Package?

Es handelt sich dabei um ein streng limitiertes MGS-Luxuspaket (es gibt nur 10.000 Stück davon), das in Japan zum Verkaufsstart erschienen ist. Das Paket umfasst unter anderem ein T-Shirt sowie die Original MGS-"Hundemarke". Diese seltenen Pakete werden bereits für ca. 500 DM gehandelt.

Auf welchem Kanal kann man die heißen WWF-Kämpfe begutachten?
Auf DSF und RTL 2.

Heißt es nun PS oder PSX?

SCED legt großen Wert auf die Abkürzung PS, da der Buchstabe X lediglich verwendet wurde, als sich das Gerät noch in der Prototyp-Phase befand.

Kann man eigentlich auch ein Autogramm von euch bekommen?

Ähh, (räusper) natürlich. Wenn du wirklich möchtest, ist das kein Problem. Schicke uns einfach einen frankierten Rückumschlag. Wenn du die Autogramme auf einen bestimmten Zettel stehen haben möchtest, solltest du das gute Stück logischerweise ebenfalls beilegen. (Jemand an meinen alten Socken interessiert? Gunther)

Wann erscheint eigentlich Alien 4?

Um sämtliche Fox-Interactive-Titel (Tomorrow Never Dies zählt ebenfalls dazu) ist es in letzter Zeit bedenklich still geworden. Der deutsche Vertreter EA konnte uns jedenfalls noch keinen konkreten Termin nennen. Abwarten also.

Wie nennt man eigentlich euren Beruf und welchen Schulabschluss benötigt man dafür?

Der Beruf schimpft sich Videospiel-Redakteur. Da es sich nicht um einen spezifischen Ausbildungsberuf handelt, gibt es keinerlei Vorgaben bezüglich des schulischen Abschlusses. (Wenn du lesen, schreiben und telefonieren kannst, bist du schon überqualifiziert! Gunther)

Warum kann man bei sämtlichen Command&Conquer-Werken eigentlich nicht mitten in der Mission abspeichern?

Technisch wäre es sicherlich möglich, doch dieser unscheinbare Komfort ist mit viel Programmieraufwand verbunden, so dass Virgin bislang davon absah. Abe's Exodius bietet diese "Momentaufnahme", wobei ein gesamtes Team vier Wochen lang herumexperimentierte, bis es endlich funktionierte.

Wo erhält man eigentlich Importspiele?
Durch einen Versandhändler, der sich auf Importe spezialisiert hat. Schau dir ganz einfach unsere Anzeigen an.

HIGHSCORE

Die Würfel sind mal wieder gefallen, und was war das für ein Wettbewerb! Durch unsere Neuregelung gingen zwar nicht mehr so viele Einsendungen ein wie beim letzten Mal, dafür haben wir jedoch diesmal die Gewissheit, dass alles mit rechten Dingen zugangen ist. Besonders fulminant war der Tekken-3-Wettbewerb, bei dem es darum ging, möglichst viele Gegner im Survival-Modus plattzumachen. Michael Maier legte noch einmal kräftig einen drauf und verwies die hartnäckige Konkurrenz so in die Schranken. Interessante Anekdote am Rande: Der zweitplatzierte André rief bei Michael mehrfach an, um sich Tipps abzuholen (die er natürlich nicht bekam). André's Fehler war es dabei offensichtlich, seine bisherige Bestleistung zu nennen, so dass Michael ungefähr wusste, welche Anzahl an Gegnern er überbieten musste. Übrigens: André Drepper vertritt in London beim King-of-the-Iron-Fist-Turnier offiziell Deutschland - das Teilnehmerfeld war somit sehr hochkarätig. Interessant war übrigens, dass jeder Teilnehmer einen anderen Kämpfer verwendete. Michael triumphierte mit Heihachi, André mit Paul und Deniz (es gibt auch weibliche Tekken-Fans) röstete die Gegner permanent mit True Ogres Feueratem. Weniger spannend ging es hingegen beim Klopfer Dead or Alive zu, da Yun die gesamte Konkurrenz regelrecht deklassierte - klasse Leistung! Der König der Rallye-Piste wurde Mirko aus Berlin, der zusammen mit seinem Freund Detlef für die imposantesten Bestzeiten sorgte. Alle drei Gewinner dürfen sich auf ein schönes Überraschungspaket freuen. In der nächste Ausgabe starten wir dann den nächsten Wettbewerb. Wenn ihr Kritik und Anregungen habt, könnt ihr uns unter der angegebenen Adresse auch schreiben.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Tekken 3



1. 275 Gegner
Michael Maier, Calw
2. 269 Gegner
André Drepper, Plettenberg
3. 253 Gegner
Deniz Beydiiz

Dead or Alive



1. 2:12 Minuten
Yun-Suk Lee, Bad Münden
2. 3:20 Minuten
Waldemar Danilenk, Rödermark
3. 3:37 Minuten
Thorsten Wollsiefer, Bonn

Colin McRae Rally



1. 2:40:39 Minuten
Mirko Struzak, Berlin
2. 2:42:99 Minuten
Markus Brandl, Rabenstein (Österreich)
3. 2:43:35 Minuten
Detlef Lindner, Berlin

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www:
http://www.Okaysoft.de

Tomb Raider 3 94.90

Am Graben 2 92557 Weiding

Xploder 76,90

PlayStation Games

360°	DV 85,90	Centipede	DA 76,90	Legend	DV 85,90
5th Element	DA 82,90	Charity Pack	95,90	Lemmings	DA 45,90
A Bugs Life	DV 87,90	Civilization 2	DV i.V.	Libero Grande	DV 87,90
Abe's Exoduss	DV 83,90	Colin McRae Rally	DV 85,90	Lucky Luke	DV 85,90
Ace Combat 2	DA 82,90	Colony Wars	DV 82,90	Mageslayer	DA 79,90
ACM 1918	DA 81,90	Colony Wars Vengeance	DV 84,90	Match Day 3	DA 85,90
Actua Golf 3	DV 81,90	Constructor	DV 87,90	MediEvil	DV 82,90
Actua Pool	DV 81,90	Cool Boarders 3	DA 83,90	Megaman 8	DA 80,90
Actua Soccer 3	DV 82,90	Crash Bandicoot 2	DA 82,90	- Battle and Chase	DA 80,90
Air Combat 2	i.V.	Crash Bandicoot 3	DA 87,90	Megaman Legends	81,90
Air Race	DA 89,90	Dark Omen	DV 84,90	Megaman X4	DA 81,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	Dead or Alive	DA 83,90	Metal Gear Solid	i.V.
Alundra	DV 82,90	Deer Stalker	DA 81,90	Monopoly	DV 82,90
Americ. Deer Hunter	DA 82,90	Devil Dice	DV 87,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Americ. Football '99	DA 82,90	Diablo	DV 82,90	Motocross	DA 84,90
Apocalypse	DV 85,90	Discworld 2	DV 82,90	Mr. Domino	DA 81,90
Apocalypse + Mem. C.	DV 81,90	Dodge Arena	DA 81,90	Music	DA 85,90
Assault	DV 84,90	Dreams	85,90	Myst	DA 82,90
Asteroids 3D	DA 75,90	Dungeon Keeper	DV 86,90	N20 Adrenalin	DA 81,90
Atari Arcade Gr. Hits 2	DV 76,90	Dungeon Keeper 2	DV 85,90	Nascar '99	DV 85,90
Atlantis	DV 85,90	Earthworm Jim 3D	DA 81,90	NBA Live '99	DV 85,90
Azure Dreams	DV 84,90	Everybody's Golf	DV 84,90	Need for Speed 3	DV 84,90
B-Movie	DV 83,90	Fifa '99	DV 85,90	NFL Blitz	DA 79,90
Baby Universe	DA 76,90	Fighting Forces	DV 89,90	NHL '99	DV 83,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Nightmare Creatures	DA 82,90
Batman & Robin	DV 88,90	Flottenmanöver	DV 82,90	Ninja	DV 90,90
Beast Wars	DV 79,90	Fluid	DA 75,90	O.D.T.	DA 82,90
Big Air	DV 85,90	Formel 1 '97	DV 96,90	Pandemonium 3	i.V.
Bio Freaks	DA 82,90	Formel 1 '98	DV 89,90	Parasite Eve	US 122,90
Blaze & Blade	DA 91,90	Forsaken	DV 81,90	Perihelion	83,90
Bleifuss 2	DV 74,90	Future Cop - LAPD	DV 83,90	Pitfall 3D	DV 85,90
Bombberman World	DA 76,90	Gex 3D	DA 52,90	Player Manager	DV 83,90
Box Champions	DV 85,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Point Blank	DA 76,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Global Domination	DA 82,90	Pool Shark	DV 83,90
- Special Edition	DV 103,90	Golf Pro	85,90	Populous	DV 86,90
Brunswick Bowling	DV 89,90	Gran Turismo	DV 85,90	Premier Manager '99	DV 81,90
Bubble Bobble 2	DA 77,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Pro Pinball B. R. USA	85,90
Bushido Blade	82,90	Hugo 1	DV 87,90	R-Type	DA 81,90
Bust a Groove	DV 83,90	Hugo 7	DV 89,90	Racing Simulation 2	DV 81,90
Bust a Move 4	DA 67,90	Int. S. Soccer 98	DV 92,90	RC Stunt Copter	DA 83,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV 94,90	Invasion	DA 61,90	Rebel Assault 2	DV 89,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	J. Madden NFL '99	DA 85,90	Resident Evil 1 Dir.Cut	DV 79,90
C3 Racing	DV 81,90	KKND: Krossfire	DA i.V.	Ridge Racer 4	i.V.
Car Combat Game	83,90	Kula World	DA 82,90	Risiko	DV 82,90
CART World Series	DV 74,90	Last Report	DV 83,90	Riven: Sequel to Myst	DV 82,90

PSX Hardware

Konsolen m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Double Shock Controller	44,90
Controller SONY - farbig	29,00
TM-Shockhammer	59,90
Infrarot Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90
Lenkrod & Pedale:	
- TM Formula Race Pro	135,90
- Rumble Force Feedback	149,90
- Speedster	162,90
- Top Drive Wheel	145,00
- V3 Racing Wheel	128,90
- MK II Steering Wheel	128,90
Rally Lenkrod	123,90
Ultra Racer - Mini Lenkrod	69,90

Multinorm Set 29,90

Boothip* & RGB/Scart Kabel	18,90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)	
G-Con 45 Lightgun	76,90
Memory Cards: 1MEG	19,90
15 Blöcke SONY	29,00
120 Blöcke	49,00
360 Blöcke	49,90
720 Blöcke	63,90
Game Buster	78,00
RGB-Kabel / Link Kabel	16,90
X-ender (Verlängerung)	14,90
PSX-Bag incl. Control Pad	
& 15 Bl. Mem.Card	65,90

PSX TOP titel

Abe's Exoduss	83,90
Apocalypse	85,90
Breath of Fire 3	87,90
C+C - Gegenschlag	83,90
Colony Wars 2	84,90
Constructor + Mem.	87,90
Cool Borders 3	83,90
Crash Bandicoot 3	85,90
Fifa '99	87,90
Formel 1 '98	89,90
Gran Turismo	85,90
MediEvil	82,90
Music	85,90
NBA Live 99	85,90
NHL '99	83,90
Spyro the Dragon	83,90
Tekken 3	89,90
Tekken 3	87,90
TOCA 2	87,90

PLATINUM

Abe's Odyssey	
Command & Conquer, Croc	
Destruction Derby 2	
Formel 1 '96	
Grand Theft Auto	
Hercules, Mechwarrior 2	
Mickey's Wild Adventure	
Micro Machines V3	
ONE, Rayman	
Resident Evil 1	
Soul Blade, Soviet Strike	
Tekken 2	
TOCA Touring Car Champ.	
Tomb Raider, V-Rally	
Vergessene Welt, Worms	
je 45,90	



Xploder 76,90
Xploder pro i.V.
Scorpion Lightgun 69,90
Eraser Lightgun MP 5 69,90
Memory Card 30 Speicherpl. 37,90
Memory Card 60 Speicherpl. 45,90

PlayStation Games

Road Rash 3D	DV 83,90	Timeshock	DV 82,90
Rogue Trip	DA 86,90	TOCA 2	DV 87,90
Running Wild	87,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
S.C.A.R.S.	DV 81,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
San Francisco Rush 2	DA 79,90	Tombi	DA 83,90
San Francisco Rush 2	76,90	Treasures of the Deep	DA 82,90
Sensible Soccer 2000	DV 81,90	Tunguska	DV 83,90
Shadowman	DA 78,90	Ubik	DV 83,90
Small Soldiers	DV 85,90	Victory Boxing 2	DA 81,90
South Park	DA 83,90	Vigilante 8	DA 86,90
Sports Car GT	DA 89,90	Virus	DA 85,90
Spyro - The Dragon	DV 83,90	VIVA Fußball	DA 81,90
- limited Edition	DV 99,90	VR Baseball '99	DA 82,90

Duke Nukem Time to Kill 83,90

Tai Fu	DA 79,90	War Games	DV 83,90
Tekken 3	DV 89,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Tenchu	DA 87,90	Wild 9	DA 79,90
Test Drive 4x4	DV 85,90	Wild Arms	DA 76,90
Test Drive 5	DV 85,90	Wing Over 2	DA 83,90
Tetris Plus	DA 75,90	WWF: Warzone	DA 81,90
The Granstream Saga	DA 88,90	X-Files	DA i.V.
Theme Hospital	DV 83,90	Xenogears	i.V.
Tiger Woods '99	DA 85,90	Xmen vs. Street Fighter	DA 89,90
Tilt	DV 75,90	Youngblood	DA 83,90

coming soon

Blaze & Blade	91,90
Dungeon Keeper	86,90
Flottenmanöver	82,90
Metal Gear Solid	i.V.
Soul Blade	45,90
Wild Arms	76,90

PC CD Rom
Top Titel:

ADDY Lernsoft	je 67,90	European Air War	59,90
Anno 1602	71,90	Falcon 4.0	71,90
- neu Inseln neu Ab.	33,90	Fifa '99	82,90
Baldurs Gate	76,90	Gold Games 3	55,90
Blood 2	74,90	Grim Fandango	73,90
C & C 3	89,90	Jagged Alliance 2	72,90
Carmageddon 2	79,90	Play the Games 1	65,90
Dark Project	81,90	Tomb Raider 3	84,90
Die Siedler 3	69,90	W. War 2 Fighters	76,90

AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens!
SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigegeben werden! Kein Ladengeschäft! Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17.15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPÄTSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

Stammkunden (nach der 10. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preisangaben geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorauszahlung o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgb.) 9,90
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

JANUAR

Kensei - Sacred Fist

Auch so etwas gibt es heutzutage noch im Videospielgeschäft. Ursprünglich für den Februar angekündigt, soll Konamis vermeintlicher Tekken-Killer

Kensei - Sacred Fist nun doch bereits im Januar erscheinen. Alles deutet somit darauf hin, dass wir euch in der nächsten Ausgabe einen dicken Test präsentieren dürfen.



14. Januar	Jurassic Park II (Plat.)	Electronic Arts	
15. Januar	Devil Dice	SCED	74% (01/99)
15. Januar	NFL Blitz	GT Interactive	83% (12/98)
15. Januar	Wild Arms	SCED	87% (07/98)
22. Januar	NFL Xtreme	SCED	76% (11/98)
22. Januar	Soul Blade (Platinum)	Namco	
29. Januar	Tiger Woods	Electronic Arts	
Januar	Actua NHL Hockey '99	Acclaim	
Januar	Kensei - Sacred Fist	Konami	
Januar	Mega Man Legend	Virgin/Capcom	
Januar	Mega Man X4	Virgin/Capcom	
Januar	Pool Shark	Acclaim	
Januar	Sensible Soccer 2000	GT Interactive	
Ende Januar	Actua Premier Man. '99	Acclaim	
Ende Januar	Monkey Heroes	Take 2	
Ende Januar	Monster Seed	Infogrames	
Ende Januar	Pool Hustler	Infogrames	
Ende Januar	Shanghai True Valor	Infogrames	
Ende Januar	Viva Soccer	Virgin	
Ende Januar	Wing Over 2	Virgin/JVC	

Actua NHL Hockey '99

Gremlin Interactive engagierten sich bekanntlich mit ihrer Actua-Kollektion bislang mehr schlecht als recht im Sportsektor. Eines ihrer schlimmsten Machwerke war dabei die Puckjagd Actua Hockey, die lediglich eine Wertung im 40%-Bereich erhielt.

Beim Nachfolger soll ganz in der Tradition von Actua Soccer 3 natürlich alles besser werden. Erster Unterschied: Statt mit fiktiven Nationalmannschaften begeben sich die Spieler mit den Original-NHL-Cracks auf das Eis. Außerdem wurde die Grafik gehörig aufgepeppt.



FEBRUAR

Street Skater

Über diesen Titel haben wir bereits auf den Big-in-Japan-Seiten knapp berichtet. Nun hat sich Electronic Arts die Vertriebs-

rechte für diese Skateboard-Simulation der Firma Micro Cabin gesichert, so dass wir demnächst durchstarten dürfen.



05. Februar	Eliminator	Psygnosis	
05. Februar	Poy Poy 2	Konami	
10. Februar	Bust A Move 4	Acclaim	
19. Februar	A Bug's Life	SCED	70% (02/99)
25. Februar	Big Air	Electronic Arts	
25. Februar	Racing Simulation 2	Ubi Soft	
26. Februar	Blood Line	SCED	
26. Februar	Global Domination	Psygnosis	
26. Februar	Metal Gear Solid	Konami	
26. Februar	Populous III	Electronic Arts	
26. Februar	Sportscar GT	Electronic Arts	
26. Februar	Street Skater	Electronic Arts	
26. Februar	The Granstream Saga	SCED	78% (02/99)
Februar	Akuji the Heartless	Eidos	84% (02/99)
Februar	Bass Landing	Konami	
Februar	Hard Edge	Infogrames	
Februar	KKND 2 - Krossfire	Infogrames	
Februar	Live Wire	Acclaim	
Februar	Masters of Monsters	Konami	
Februar	Rug Rats	Konami	
Februar	T'ai Fu	Activision	
Februar	Tiny Tank	Electronic Arts	
Februar	WCW Vs NWO Thunder	Konami	70% (02/99)
Ende Februar	Centipede 3000	Hasbro Int.	
Ende Februar	Guardian's Crusade	Activision	
Ende Februar	Trap Runner	Konami	

Bass Landing

Ein an sich typisch japanischer Titel bahnt sich seinen Weg nach Deutschland. Bei Bass Landing handelt es sich um die erste Angler-

Simulation. Ihr schlüpft in die Rolle eines Profis, der bei einem Turnier mit Geschick und Strategie möglichst große Kiementiere an Land zieht.



MÄRZ

Rat Attack

Mindscape, nicht gerade bekannt für seine zahllosen PlayStation-Projekte, werkelt bereits seit geraumer Zeit an einem interessanten Geschicklichkeitsspiel. Als resolute Hauskatze

ist es eure Aufgabe, der Mauseplage Herr zu werden. Die Dezimierung erfolgt über ein aufziehbares Feld, in dessen Inhalt sämtliche Nagetiere verschwinden. Ein interessantes Knobelkonzept.



03. März	Rat Attack	Mindscape
Anfang März	Asterix	Infogrames
März	Running Wild	SCED
März	X-Game Pro Boarder	SCED
März	Civilisation II	Activision
März	Discworld Noir	GT Interactive
März	Diver's Dream	Konami
März	NBA Pro '99	Konami
März	NHL Face Off '99	SCED
März	NHL Pro '99	Konami
März	Pro 18 World Tour Golf	Psygnosis
März	Puma Street Soccer	Infogrames
März	Rally X 2	SCED
März	RC Stunt Copter	Acclaim
März	Rollcage	Psygnosis
März	Swing!	Software 2000
März	Tunguska	Acclaim
Ende März	Gex 3: Deep Cover Gecko	Eidos
Ende März	Kingsley	Psygnosis
Ende März	Prince Naseem Boxing	Codemasters
Ende März	Warzone 2100	Eidos

RC Stunt Copter

Shiny Entertainments neuestes Projekt entsprang David Perrys (der kreative Kopf von Shiny) Liebe zu seinem Hobby. Als begeisterter Flieger eines ferngesteuerten Helikopters kam er eines abends auf die Idee, eine

Hubschrauber-Simulation ins Leben zu rufen. Der Begriff Simulation ist dabei wörtlich zu nehmen, denn es erfordert bereits etliche Flugstunden, den kleinen Flieger einigermaßen sicher in der Luft zu halten.



NÄCHSTE AUSGABE

Swing!

Software aus deutschem Lande ist bekanntlich sehr selten. Um so erfreulicher, dass das Denkspiel Swing! qualitativ hochwertig ist. In Tetris-Manier gilt es mit

viel Übersicht verschiedenfarbige Kugeln auf Waagen im Gleichgewicht zu halten. Mathematisches Verständnis ist dabei hilfreich, da jede Kugel einen anderen Zahlenwert hat.



Metal Gear Solid

Okay, wir geben es zu: Auch uns hängen die ewigen Vorabberichte zu Metal Gear Solid allmählich zum Halse raus, zumal die US-Version bereits seit geraumer Zeit frohlockt. Doch das lange Warten dürfte sich gelohnt haben. Konami hat ja bekanntlich weder Kosten noch Mühen gescheut, um MGS komplett

und äußerst professionell einzudeutschen. In der nächsten Ausgabe ist es schließlich so weit: Udo, unser stattlich anerkannter MGS-Experte, bereitet sich schon seelisch auf einen Maxi-Test vor, der kaum irgendwelche Fragen offen lassen dürfte. Lest selbst, welche Traumwertung Konamis Wunderwerk einheimen wird.



**Ausgabe
03/99
erscheint
am 17.
Februar**

Was wir schon immer wissen wollten

PlayStation Games Leserbefragung

Die **Leserbefragung** erfüllt eine wichtige **Aufgabe**. Wir erhalten durch diesen kleinen Fragebogen **wertvolle Informationen**, wie man das Heft noch besser gestalten könnte. Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein **PlayStation-Games-Abo**

Angaben zur Person:

1. Welche Konsole besitzt du neben der PlayStation? _____
2. Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für Lesercharts)? _____
3. Welche Genres interessieren dich am meisten? _____
4. Welches Spiel beabsichtigst du als nächstes zu kaufen? _____
5. Würden dich auch Import-Spiele interessieren? ☐ Ja ☐ Nein
6. Du bist ☐ männlich ☐ weiblich
7. Du bist _____ Jahre alt.
8. Welche anderen Magazine liest du noch? _____

Angaben zur PSg:

1. Wie hat dir Gestaltung/Aufmachung gefallen? _____
2. Wie haben dir die Spieletests gefallen?

kleiner
größer

Textlänge? ☐

☐

Bilder-Anteil? ☐

☐
3. Welche Rubriken haben dir am besten gefallen? _____
4. Welche Rubriken könnten ausführlicher gestaltet werden? _____
5. Welche Rubriken haben dir am wenigsten gefallen? _____
6. Hast du Themen- oder allgemeine Verbesserungsvorschläge? _____
7. Willst du Kleinanzeigen? ☐ Ja ☐ Nein
8. Willst du mehr Hardware-News? ☐ Ja ☐ Nein
9. Mehr Software-News? ☐ Ja ☐ Nein

02/99

Redaktion PlayStation Games

Stichwort: „Interface“

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

Impressum PlayStation Games

So erreicht ihr uns:

Anschrift der Redaktion
 Computec Media AG, PlayStation Games
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: info@playstationgames.de
 Fax: 0931 / 7842515

Zentrale Service-Nummer:
 0911 / 2872-150

Service-Fax:
 0911 / 2872-250

Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computec Media AG
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 e-Mail: compute.abo@dsb.net

Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
 Roland Arzberger

Anzeigenkontakt
 Computec Media Services GmbH
 Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
 Telefon: 0911 / 2872-100
 Telefax: 0911 / 2872-240

Redaktion

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Anzeigenverkauf
 Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
 Wolfgang Menne

Textkorrektur
 Claudia Brose

Anzeigenvertrieb
 Andreas Klopfer

Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
 Gunther Hruby

Online-Vermarktung
 Susanne Szameitat

Bildredaktion
 Karel Stumpf, Claudia Brose

Anzeigenassistent
 Claudia Rudolph

Freie Mitarbeiter
 Frank Fischer, Raul Birkhold

Anzeigenpreise
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11
 vom 1.10.1997.

Redaktion England
 Derek dela Fuente

Verlag

Layout
 Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn (Jesus)
 Harhausen, Uwe Kraft

Computec Media AG
 Roonstr. 21
 90429 Nürnberg

Konzeption und Gestaltung
 Uwe Kraft

Verlagsleiter Vertrieb
 Roland Bollendorf

Titel
 Crystal Dynamics/Eidos

Produktionsleitung
 Michael Schraut

Manuskripte und Programme
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Werbeabteilung
 Martin Reimann (Leitung),
 Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Urheberrecht
 Alle in PlayStation Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Abonnement
 PlayStation Games kostet im Abonnement
 DM 57,- (Ausland DM 81,-).

Abonnementbestellung Österreich
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel: 06246/8820, Fax: 06246/8825277
 e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 429

Druck
 Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Beilagen
 Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage
 des H&S Vita AG bei.

ISSN/Pressepost
 PlayStation Games wurden folgende ISSN-
 und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
 ISSN 1435-8328
 VKZ B 45754

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 3. Quartal 1998 104.960 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Inserentenverzeichnis

Baucontec	73	Funsoft	U3, 22, 23
CDG Media	49	Game it!	69
Codemasters	U4	G&M	70, 71
Computec Media AG	29, 45, 55,	Infogrames	U2, 35, 37, 39, 41
60, 61, 74, 93		Interact	30, 31
Dynatex	65	Media Attack	45
Electronic Arts	9, 27	Okaysoft	95
EMP	59	Sunflex	33



**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**



Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111
© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

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



Codemasters®

