

PlayStation GAMES

3/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider

TEST

Populous III: The Beginning

Einmal Gott spielen – teuflisch gut!

TRIX

Metal Gear Solid

Komplett gelöst! Konamis Geheimagent auf Schritt und Tritt begleitet

TRIX Wild Arms •
Apocalypse •
Akuji the Heartless • Asteroids •
C3 Racing • Rally Cross • Run-
ning Wild • Eliminator • Tiger
Woods '99 • Cool Boarders 3 •
Box Champions u.v.m.

NEWS

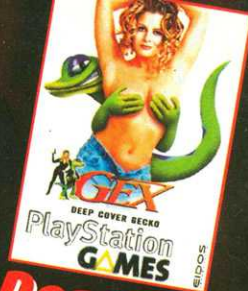
Gran Turismo 2

Erste Infos zum Nachfolger
des Rennspiel-Königs

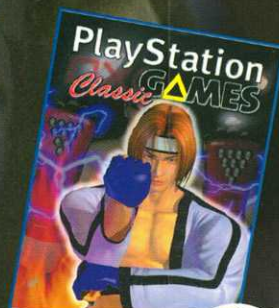
EXTRA

PlayStation Classic

Neue Serie: **Das Heft im Heft:**
Teil 1: Prügelspiele



**Doppel-
poster**



Driver

Grandios! Heiße Autoverfolgungsjagen im Stile von Blues Brothers

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT:



JETZT NEU AM KIOSK!

Jetzt geht's los!

Na, überrascht? Nach etwas über einem Jahr haben wir die PlayStation Games einer gründlichen Schönheitsoperation unterzogen. Dieser Schritt war unserer Meinung nach notwendig, da uns die "alte" PSG vor allem vom Layout her nicht mehr 100%ig gefallen hat. Außerdem ist das Geschäft mit den Videospiel-Zeitschriften ebenso schnelllebig wie die gesamte Videospielbranche, so dass Veränderungen nach einem Jahr im Prinzip nichts Besonderes sind. Wir hoffen auf jeden

Fall, dass euch das neue Aussehen der PlayStation Games so gut gefällt wie uns. Unter die Veränderungen fällt auch der neue, hoffentlich endgültige Preis von 5,90 DM. Schon wieder eine Preisveränderung! Das werden jetzt vielleicht einige stöhnen. Okay, wir geben zu, dass die vielen Preisschwankungen innerhalb von nur 13 Monaten sicherlich etwas verunsichern, wir haben diese Preiserhöhung jedoch aus einem guten Grund gemacht. Durch diese eine Mark mehr sind wir bei der Gestaltung

des Heftes wesentlich flexibler, so dass wir euch regelmäßig mit allerlei tollen Schmankerln verwöhnen können. Dazu gehören unter anderem noch mehr redaktionelle Seiten, Riesen-Poster, Aufkleber oder andere coole Dinge rund um die kunterbunte Videospiel-Welt. Mit dieser Ausgabe präsentieren wir euch außerdem nicht ohne Stolz eine regelmäßige Neuheit: Das Heft im Heft. Unter der Überschrift Classic beschäftigen wir uns in jeder Ausgabe vorerst ausführlich mit einem Genre, gehen auf dessen

Geschichte ein und stellen noch einmal sämtliche bisherigen PlayStation-Werke vor. Für videospieldesinteressierte Zocker ein unentbehrliches Sammelwerk. Ihr seht also, dass das Geld sehr gut angelegt ist. Darüber hinaus sind unsere Testberichte noch umfangreicher geworden und bieten mehr Screenshots, damit ihr euch ein besseres Bild von dem jeweiligen Spiel macht. Eine bessere PlayStation Games gab es noch nie! Bevor wir jedoch allzu sehr ins Selbstlob abdriften, möchten wir es natürlich nicht versäumen, euch einen kleinen Überblick über die redaktionellen Inhalte zu geben. Der ganz große Star der "neuen" PlayStation Games ist natürlich das brillante Actiondrama Metal Gear Solid, das uns gleich zehn Seiten wert ist und eine absolute Traumwertung einheimste. Darüber hinaus zog es unsere Redakteure Udo und Ulf wieder einmal in die große weite Welt hinaus. Lohn der Reisen: Ein umfassender Bericht zum Autoterrorismuspektakel Driver, ein exklusives Interview mit dem Discworld-Schöpfer Terry Pratchett sowie die neuesten Informationen zur 3D-Hopserei Croc II und Alien Resurrection. Da bleibt uns nur noch übrig, euch viel Spaß beim Schmökern zu wünschen.

Euer
PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

	 Uwe	 Udo	 Ulf	 Peto (Layout)
Populous 3: The Beginning	○	×××	△△	□□
Metal Gear Solid	○○○	×××	△△△	□□□
KKND Krossfire		×	△	
Rally Cross 2	○	×	△	□□

Legende: kein Symbol = läßt mich kalt; 1 Symbol = für Zwischendurch; 2 Symbole = stylisch; 3 Symbole = ich flip total aus





Driver

Die Macher der beiden Destruction-Derby-Renner werkeln derzeit an einem Racer der besonderen Art. Ihr düst in bester Kojack-Manier durch die Straßen verschiedener amerikanischer Metropolen. Das dies jedoch keine Sightseeing-Tour ist, belegt der Fakt, dass ihr von einem halben Dutzend Polizei-Fahrzeugen gejagt werdet

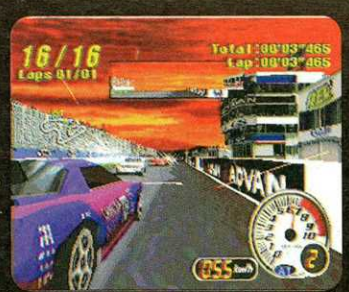
6



Advan Racing

Die japanische Software-Schmiede Atlus veröffentlichte kürzlich in Japan ihren Renner Advan Racing. Erste Screenshots, die erstaunlich gut aussehen, sorgten bereits vor Monaten für viel Gesprächsstoff. Auf zwei Seiten berichten wir, ob der Titel die in ihn gesteckten Erwartungen erfüllt

20



Metal Gear Solid - Komplettlösung

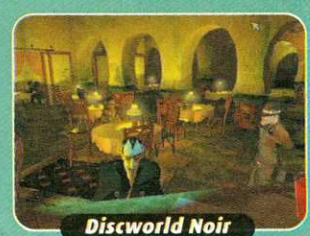
Ihr habt Probleme bei der Jagd auf Liquid Snake? Ihr braucht Hilfe bei der Befreiung der angeschossenen Meryl? Ihr sucht nach den zwei noch fehlenden Schlüsselkarten? Auf alle eure Fragen findet ihr eine Antwort in unserer ausführlichen Komplettlösung, bei der wir den Agenten auf Schritt und Tritt begleitet haben



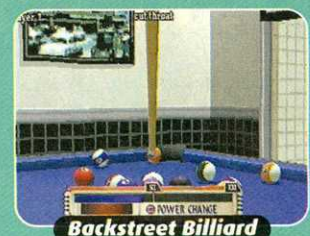
86

NEWS

Advan Racing	20
Genialer Racer von Atlus	
Alien Resurrection	36
Atmosphäre total?	
Backstreet Billard	19
Einlochen wie die Profis	
Bloody Roar 2	22
Nicht viel Neues	
Carmageddon	10
Nichts für schwache Nerven	
Centipede 3000	24
Neuaufgabe eines Klassikers	
Croc 2	38
Das kleine Krokodil hüpf wieder	
Deep Freeze	28
Neues 3D-Action-Adventure aus Nippon	
Discworld Noir	32
Dritter Lach-Erfolg?	
Driver	6
Wilde Verfolgungsjagden durch amerikanische Metropolen	
G-Police 2	26
Polizeinsatz der Zukunft	
Hard Edge	27
Ein Top-Game im Anflug?	
Master of Monsters	19
Der totale RPG-Spaß?	
Monsterseed	30
Die Saat des Bösen	
Rugrats	18
Nur für Kinder?	
Street Fighter Zero 3	16
Capcom kann's nicht lassen	
T'ai Fu	14
Der Tiger im Tank	
Tank Racer	31
Mehr als nur ein netter Shooter?	
V-Rally 2	12
Erste Infos zum Sequel des Erfolg-Racers	



Discworld Noir



Backstreet Billard



Centipede 3000



Tank Racer



Deep Freeze

EXTRA

Coming Up	112
Entwickler-Award	104
Gamemail	106
Highscore	109
Impressum	114
Inserenten	114

Interface Leserbefragung ..	114
News	40
Start	3
Select	4

TRIX

Akuji the Heartless	84
Alone in the Dark 2	85
Apocalypse	84
Asteroids	85
Battlestations	85
B-Movie	84
Box Champions	84
C3 Racing	85
Cool Boarders 3	84
Crash Bandicoot 3 Warped ..	85
Devil's Deception	84
Eliminator	84
Lemmings/More Lemmings ..	85
Metal Gear Solid	86
NHL '99	85

O.D.T.	85
Oddworld: Abe's Exoddus ..	84
Rally Cross 2	85
R-Type Delta	84
Running Wild	84
Test Drive 4x4	85
Tiger Woods '99	85
Wild Arms	96
Xploder-Pro-Special	93



Wild Arms

TITELTHEMEN

Populous 3: The Beginning	Teuflich gut	44
Metal Gear Solid	Komplett gelöst	52
Gran Turismo 2	Erste Infos	40
PlayStation Games Classic	Das Heft im Heft	Beihefter
Driver	Grandios!	6

TEST

Eliminator	74
Der futuristische Shooter im Test	
KKND Krossfire	66
Alles über den Strategie-Hammer auf fünf Seiten	
Live Wire!	62
Neues Geschicklichkeitsspiel von THQ	
Metal Gear Solid	52
Die Zeit ist reif	
NHL Face Off '99	64
Besser als NHL '99?	
Pool Hustler	48
Pool in Perfektion?	
Populous: The Beginnig	44
Der Strategie-Hammer erreicht endlich PlayStation-Gefilde	
Premier Manager '99	77
Gremlin setzt noch einen drauf	
Psygnosis Golf	78
Auch Psygnosis will ein Stück vom Kuchen	
Rally Cross 2	72
Rennvergnügen nur für Zwischendurch?	
Retro Force	82
Bis zu vier Spieler gleichzeitig im Dauerfeuer	
Rollcage	80
Cooler Renner von Psygnosis	

INDEX

Advan Racing	20
Akuji the Heartless	84
Alien Resurrection	36
Alone in the Dark 2	85
Apocalypse	84
Asteroids	85
Backstreet Billard	19
Battlestations	85
Bloody Roar 2	22
B-Movie	84
Box Champions	84
C3 Racing	85
Carmageddon	10
Centipede 3000	24
Cool Boarders 3	84
Crash Bandicoot 3 Warped	85
Croc 2	38
Deep Freeze	28
Devil's Deception	84
Discworld Noir	32
Driver	6
Eliminator	74
Eliminator	84
G-Police 2	26
Hard Edge	27
KKND Krossfire	66
Lemmings/More Lemmings	85
Live Wire!	62
Master of Monsters	19
Metal Gear Solid	52

Running Wild	65
Ungewöhnlicher Racer	
Shanghai the Vailor	75
Virtuelle Rückkehr des Brettspiel-Klassikers	
Tiger Woods Golf	76
Golfen wie die Profis	
Wild Arms	49
Endlich eingedeutscht	



Rally Cross 2



Rollcage



KKND Krossfire

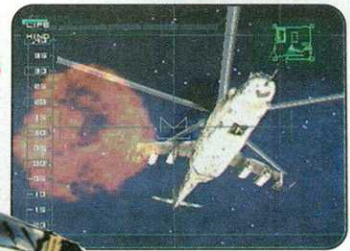
Metal Gear Solid	86
Monsterseed	30
NHL '99	85
NHL Face Off '99	64
O.D.T.	85
Oddworld: Abe's Exoddus	84
Pool Hustler	48
Populous: The Beginnig	44
Premier Manager '99	77
Psygnosis Golf	78
Rally Cross 2	72
Rally Cross 2	85
Retro Force	82
Rollcage	80
R-Type Delta	84
Rugrats	18
Running Wild	65
Running Wild	84
Shanghai the Valor	75
Street Fighter Zero 3	16
T'ai Fu	14
Tank Racer	31
Test Drive 4x4	85
Tiger Woods '99	85
Tiger Woods '99	76
V-Rally 2	12
Wild Arms	49
Wild Arms	96
Xploder-Pro-Special	93



Populous: The Beginning

Mit Populous betritt ein echter PC-Hammer die PlayStation-Videospielszene. Innovation, ein fesselndes Spielprinzip, eine geniale Grafik-Engine und gute Bedienbarkeit standen für die Macher bei der Entwicklung des Titels im Vordergrund. Ob ihnen das Vorhaben gelungen ist, zeigt der ausführliche Test

44



Metal Gear Solid

Über kein Spiel haben wir so ausführlich berichtet wie über Metal Gear Solid. Immerhin sollte laut Hersteller das Agentendrama das beste PlayStation-Spiel aller Zeiten werden. Nun endlich kommt die Stunde der Wahrheit. Kann Konamis Titel wirklich den Zenit stürmen? Auf 10 Seiten berichten wir über alles, was den virtuellen Agenten interessiert

52



Jede Stadt bietet nicht nur bekannte Gebäude, sondern auch unzählige liebevolle Details, beispielsweise dieses kleine **Straßencafé** in einer Seitengasse



Bei den wilden Verfolgungsjagden gehen nicht selten Zäune, Mülleimer oder andere Gegenstände zu Bruch



Cooler Gag: Jede Verfolgungsjagd kann aufgezeichnet und anschließend per Editor nachbearbeitet werden. Auf diese Weise entsteht ein kleiner Film, der bis zu drei Minuten dauert

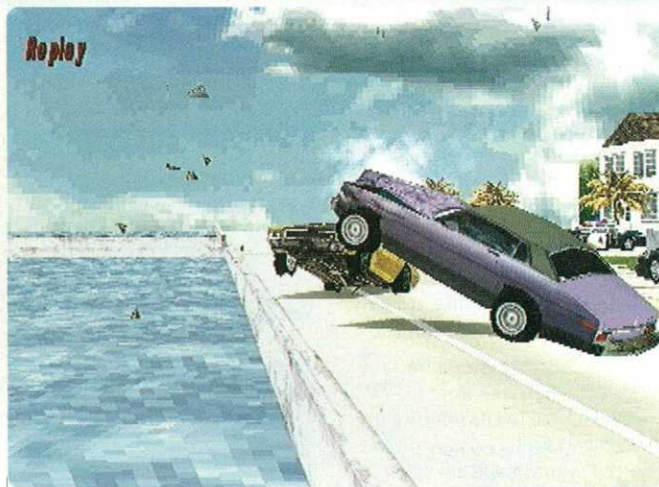
Driver

Wer sich schon immer einmal im Stile von **Blues Brothers** oder **Starsky & Hutch** halsbrecherische Verfolgungsjagden in amerikanischen **Großstädten** liefern wollte, erhält durch die **Destruction-Derby-Macher** von **Reflections** demnächst eine **geniale Simulation**

In den 70er- und 80er-Jahren war dieses Genre in den Kinos ein wahrer Straßenfeger. Die Rede ist von wüsten Autoverfolgungsjagden à la "Auf dem Highway ist die Hölle los", "Blues Brothers" oder "Bullitt", dem Auto-Kult-film

schlechthin mit Steve McQueen. Insbesondere letzteres Werk inspirierte die Programmiertruppe Reflections aus New Castle (kürzlich von GT Interactive aufgekauft) zu einem außergewöhnlichen Rennspiel, auf das vielleicht viele Fans bereits sehnsüchtig gewartet haben.

Wie beim besagten Streifen stehen vor allem spektakuläre Auto-



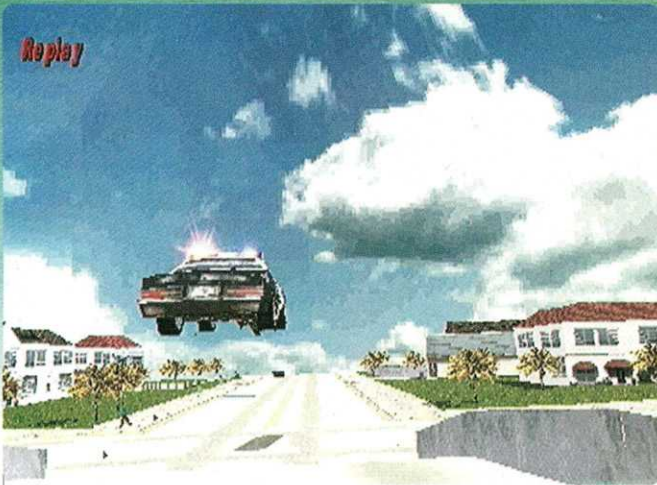
Solche Crashes verursachen starke Beulen und beeinträchtigen sogar das Fahrverhalten

verfolgungsjagden in US-Großstädten im Vordergrund. Die zugrunde liegende Hintergrundgeschichte liest sich wie folgt: Als Undercover-Polizist ist es euer Auftrag, für das organisierte Verbrechen den motorisierten Laufburschen zu mimen, um so der **Polizei** wichtige Informationen in die Hände zu spielen. Dass euch gerade die Gesetzeshüter immer einen Strich durch die Rechnung machen, ist si-

"Rekordverdächtig: Jede digitalisierte Stadt wartet mit durchschnittlich 150.000 Gebäuden auf"

cherlich nicht 100%ig logisch. Aus Imagegründen ist es laut Produzent Martin Edmonson jedoch weitaus geschickter, einen strahlenden Helden in der Hauptrolle zu präsentieren als einen miesen Verbrecher. Der grobe Spielablauf unterliegt einer simplen Reihenfolge von Handlungen, aus der fast immer grandiose Verfolgungsjagden resultieren. Ausgangsort ist stets eure Wohnung. Per Anrufbeantworter erfahrt ihr





Auch die Streifenwagen sind vor ungewollten Sprungeinlagen nicht geschützt



Zu nächtlicher Stunde wird die ohnehin schon beeindruckende Grafik zusätzlich durch Licht- und Schatten-Effekte in Echtzeit veredelt

etwas über euren nächsten Auftrag und entscheidet dann, ob ihr ihn annehmen wollt oder nicht, denn zum Durchspielen reicht es aus, etwa 25 der insgesamt 44 Missionen zu erfüllen. Zwar werden grundsätzlich alle Aufträge mit dem Auto erledigt, dennoch ließen sich die Designer eine Menge einfallen, um den Spielablauf so abwechslungs-

reich wie möglich zu gestalten. Die Spannweite umfasst simple Botengänge (bringe Gegenstand A zum Ort B) oder das Aufpicken von Gangstern nach einem Banküberfall, aber auch einige besonders delicate Aufträge. Beispielsweise sollt ihr den Boss einer verfeindeten Bande vom Flughafen abholen und anschließend derart chaotisch durch die City brausen, dass der arme Kerl komplett mit den Nerven runter ist, was durch eine

Art Nerv-O-Meter angezeigt wird. Spannend sind ferner Beschattungsjobs, bei denen ihr dem Zielfahrer nicht zu dicht auf die Pelle rücken dürft, da ansonsten eure Tarnung sofort auffliegt und das verfolgte Auto versucht das Weite zu suchen. Wie bereits erwähnt, spielen Polizeiautos eine gewichtige Rolle, denn sobald ihr euch straffällig gemacht habt, jagen sie euch unerbittlich durch die Stadt, um euch zu stellen. Gerade diese immer wieder-

kehrenden Spielpassagen wurden von Reflections atemberaubend in Szene gesetzt. Mit rauchendem Motor und quietschenden Reifen beschleunigt ihr auf 160 km/h, lenkt eure wuchtige US-Karosserie per Gaspedal und Handbremse geschickt durch das zum Teil dicht belebte Straßennetz, brettet mit Vollgas durch Zäune, mährt ein **Straßencafé** nieder und versucht so die Verfolger abzuschütteln, was mitunter mehrere Minuten dauert. Bei diesen übercoolen Hetzjagen genießt ihr einen ganz besonderen grafischen Luxus. Zwei Mitarbeiter von Reflections waren in den Staaten vor Ort, um das Straßennetz der Städte Miami,



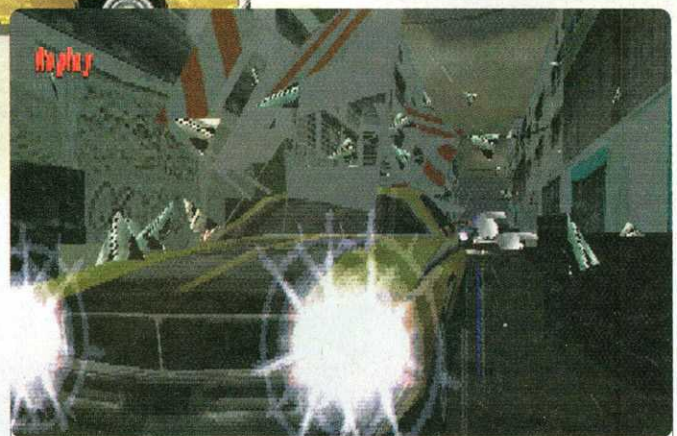
Per Handbremse sind radikale Kurvenmanöver möglich, bei denen förmlich der Asphalt glüht



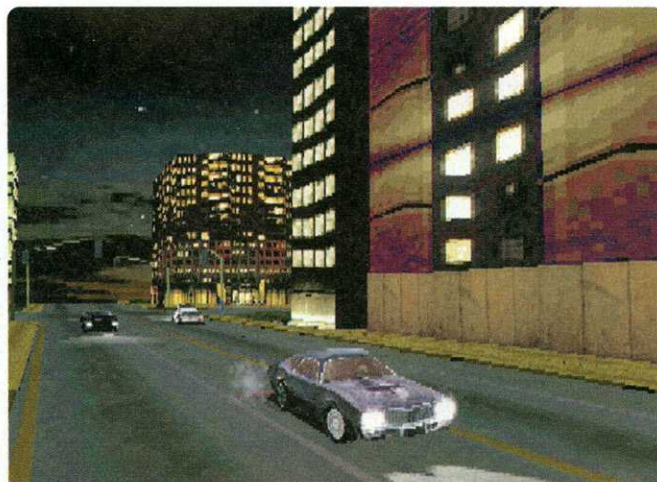
Bei derben Kurvenmanövern kommen die fetten Karosserien ordentlich ins Wanken



Der Fuhrpark umfasst insgesamt 14 Wagen, die euch je nach Mission zugeordnet werden



Der Grad an Interaktivität ist sehr gehoben. Nahezu alle Gegenstände können unsanft aus dem Weg geräumt werden



Egal ob Tag oder Nacht, die Polizeiwagen sind stets präsent. Daher sollte man immer die Verkehrsregeln beachten



Die Gesetzeshüter geben nicht eher auf, bis sie euch eingekeilt haben oder euer Wagen fahruntüchtig geworden ist



Jede Stadt weist ihre individuellen Eigenheiten auf, inklusive alle relevanten Wahrzeichen

“Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagen derart packend in Szene gesetzt”

Replay-Modus

Mit unzähligen Perspektiven bearbeitet ihr gespeicherte Verfolgungsjagden, so dass ein bis zu drei Minuten langer, packender Videoclip entsteht.



Die **Polizei** verfolgt euch mit höchster Aggression und gleich mehreren Fahrzeugen auf einmal



Sobald die Polizei euch auf den Fersen ist, erhöht sich euer Adrenalinpegel um ein Vielfaches. Auf lästige Absperrungen wird da keine Rücksicht genommen

Los Angeles, San Francisco und New York mit einer Videokamera festzuhalten. Das stundenlange Videomaterial wurde zu Hause in New Castle ausgewertet und in mühevoller Kleinarbeit digital umgesetzt. Für den Spieler bedeutet dieser enorme technische Aufwand eine völlige Bewegungsfreiheit innerhalb der vier Städte. Jede Stadt bietet durchschnittlich 150.000 individuelle Polygon-Gebäude, inklusive alle Sightseeing-Symbole, sowie eine Gesamtstrecke der kompletten Infrastruktur von umgerechnet ca. 50 Kilometern. Ein per-

fekter Tummelplatz für alle Blei-fuß-Rowdys! Ihr merkt also, dass GT Interactive nicht umsonst diesen Titel (der Name wird übrigens aus rechtlichen Gründen noch ein Anhängsel erhalten) als einen der wichtigsten dieses Jahres erachtet. Neben diesen beeindruckenden technischen Features wartet Driver weiterhin mit einigen interessanten Details auf. So statteten die Designer die Bolidenhatz mit einer überaus gelungenen künstlichen Intelligenz aus. Beispiel: Auch bei den virtuellen Städten greift das allgemeine Autoverkehrsrecht.

Solange ihr euch also den Regeln unterordnet und beispielsweise nicht über eine rote Ampel rauscht, stellen Polizeiwagen keine Gefahr dar. Sobald ihr euch jedoch auffällig verhaltet und ein spezieller Balken, der eure bisherigen Vergehen symbolisiert, voll aufgeladen ist, wendet sich schnell das Blatt. Die Polizei aktiviert das Blaulicht und versucht euch gleich mit aggressiven Rammmanövern einzukellen. Die Verfolger stellen sich dabei nicht gerade dämlich an. Immer wieder versuchen sie den Weg abzuschneiden oder euch durch geschicktes Rammen fah-



Immer schön brav bleiben: Durch solch rüdes Fahrverhalten kommt man allzu schnell mit dem Gesetz in Konflikt



Herumstreunende **Passanten** können aus Imagegründen nicht überfahren werden. Sie springen stets in letzter Sekunde aus dem Weg

"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele dieses Jahres werden"



Jede der insgesamt vier Städte bietet seine Besonderheiten. In **Miami** beispielsweise scheint permanent die Sonne



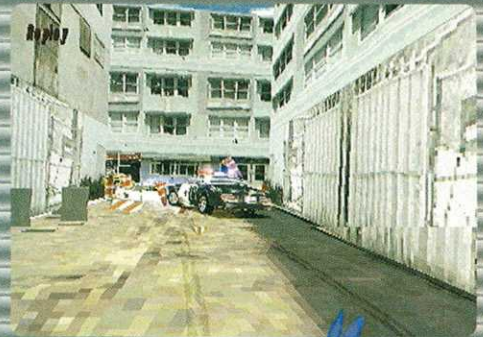


Auch unterschiedliche Wettereinflüsse sowie Tag- und Nachtzeiten sind bei Driver vorhanden

runfähig zu machen. Witzig ist ferner der Umstand, dass jede Stadt ein virtuelles Eigenleben bietet, das sich ebenfalls den Gepflogenheiten der Verkehrsordnung unterordnet. Herumstreunende **Passanten** schlendern lässig auf dem Bürgersteig entlang und sämtliche anderen Verkehrsteilnehmer bleiben natürlich brav stehen, wenn die Ampel auf Rot umspringt. Theoretisch könnt ihr den Wagen einfach nur an einer Ecke abstellen und das muntere Treiben in den virtuellen Städten beobachten. Neben dem umfangreichen Story-Modus bietet Driver noch eine weitere Spielart. Im Survival-Modus versucht ihr möglichst lange euch die Polizei vom Hals zu halten. Diese spannende Spielform kennen wir ja bereits aus Destruction Derby. Zum Abschluss noch ein paar Sätze zur Technik: Trotz des enormen Rechenaufwandes, den die vier Mega-Städte mit sich bringen, scheint es den Grafikern gelungen zu sein, eine weitestgehend fehlerfreie Optik auf den Bildschirm zu zaubern. Die Grafik ist hochauflösend, bietet detaillierte Oberflächenstrukturen, und plötzlich auftauchende Polygonobjekte treten nur selten auf. Gelungen ist ferner die Modellierung der protzigen **US-Karren**, bei denen Kollisionen genau wie bei Destruction Derby deutliche Spuren hinterlassen. Auf bekannte Namen muss man allerdings beim Fuhrpark verzichten, da es Automobilhersteller bekanntlich nicht gerne sehen, wenn ihre Wagen in einem

Mit Vollgas durch Miami

Noch nie zuvor wurden Verfolgungsjagden derart packend und realistisch in Szene gesetzt. Anhand dieser Bilderfolge könnt ihr euch ein gutes Bild verschaffen, wie turbulent es manchmal zugeht.



Videospiel schrottreif gefahren werden und zudem in kriminelle Handlungen verwickelt sind. Die musikalische Untermalung lässt hingegen nicht nur röhrende Motoren hören, sondern auch einen groovigen Soundtrack im Stile der 70er-Jahre, um das Flair dieser Zeit authentischer einzufangen. (Ulf S.)



Der Fuhrpark bietet protzige **US-Karren**, wie sie in den 70er-Jahren üblich waren. Auf bekannte Namen dürfen die Macher leider nicht zurückgreifen



Mit der Handbremse meistert ihr auch mit Vollgas so manche Kurve

INFO

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GEPLANT FÜR
April
ERSTER EINDRUCK
super

Driver

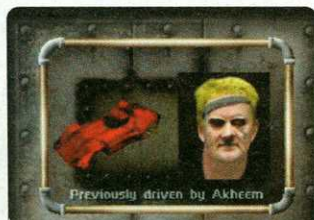
Hersteller/Vertrieb: Driver/GT Interactive
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 4 Städte, 44 Missionen



"Ein Topitel, der eine echte Bereicherung für das Rennspiel-Genre darstellt"



Nach jeder Mission kauft ihr mit dem sauer verdienten Geld erst einmal ein, um den Boliden mehr Potenz zu verleihen



In der Fahrer-Riege finden sich mitunter die grimmigsten Typen, die mit ihren aufgemotzten Karossen die Straßen unsicher machen

Carmageddon

Heikles **Aufeinandertreffen**: Eines der **kontroversesten Rennspiele** der letzten Jahre kommt nun in **PlayStation-Format** in das **BPJs-regierte Deutschland**

Großbritannien gilt sicherlich nicht gerade als zimperlich, wenn es um Gewalt in Videospielen geht. In Zusammenhang mit Autos stellt sich das Land jedoch aus unerfindlichen Gründen kompliziert an. Die Verbrecher-Saga Grand Theft Auto (kurioserweise bei uns nicht indiziert) musste recht bald vom Markt genommen werden und beim Titel Carmageddon brach sogar ein Sturm der Entrüstung aus. Hintergrund: Bei diesem selbsternannten "Killer-Car-Game" verwandelt ihr nicht nur per Waffengewalt die lästige Konkurrenz in qualmende Blechhaufen, ihr kassiert geschmackvollerweise auch noch Bonuspunkte, wenn ihr Passanten über den Haufen fahrt. Erst die entschärfte Version mit weniger Blut und Zombies (räusper) als Passanten erhielt den offiziellen Segen der britischen Regierung. Die beiden PC-Originale von Carmageddon I und II erschienen hier zu Lande sogar in einer speziellen Deutschland-Version mit Robotern als harmlosen Spaziergängern. Und siehe da, der Titel fiel bei der BPJs nicht in Ungnade. Zum Spielablauf der martialischen PS-Hatz:

Die Macher von SCI werkeln an einer PlayStation-Version, die eine Mixtur aus den beiden PC-Titeln darstellt, garniert mit einigen exklusiven Features (neue Wagen und Spielmodi). Das Spielprinzip ist am ehesten mit dem von Twisted Metal vergleichbar. Mit eurem aufgepumpten Eagle-MK1-Flitzer gilt es in einem abgegrenzten Areal sämtliche Konkurrenten auszuschalten. Es sind jedoch die Feinheiten, die das Besondere von Carmageddon ausmachen. So erhaltet ihr, wie bereits erwähnt, **Geld**, wenn ihr Passa... ähhh... Roboter umnietet. Außerdem sind die Austragungsorte äußerst ungewöhnlich. Im Skigebiet verfolgt



Kleiner Gag am Rande: Ein Teil des Programmiererteams hat sich in einem Felsrelief verewigt

euch beispielsweise ein großer Schneeball, während der mittelalterliche Stunt-Kurs gespickt ist mit allerlei waghalsigen Schikanen. Um der PlayStation-Version mehr spielerische Tiefe einzuverleiben, gibt es neben dem Ziel der totalen Eliminierung gelegentlich auch noch andere Missionsziele. Beim Checkpoint-Racing zum Beispiel

bestreitet ihr ein Rennen auf Leben und Tod. Wer hier als Letzter einen Checkpunkt erreicht, ist automatisch aus dem Rennen. Im Zusammenspiel mit einer realistischen Fahrphysik und einer sehr ansehnlichen 3D-Grafik dürften somit vor allem Freunde rustikaler Rennspiele voll auf ihre Kosten kommen, und von denen soll es ja nicht gerade wenige geben. (Ulf S.)



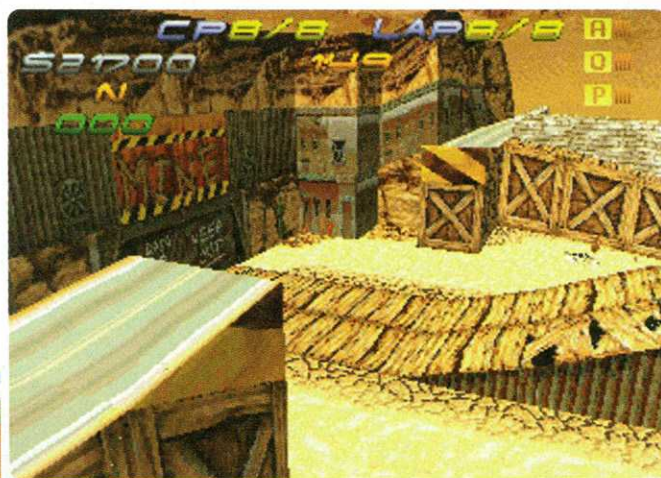
Der mittelalterliche Stunt-Kurs bietet sogar einen Mega-Looping



Euer Flitzer teilt nicht nur aus, sondern muss natürlich auch einstecken, was optisch gut sichtbar ist



Das Konterfei des Carmageddon-Maskottchens Max taucht an vielen Stellen auf



Jeder Tummelplatz für die Crash-Orgien bietet ein anderes originelles Thema mit individuellen Schikanen



Trotz des hohen Actiongehaltes achteten die Programmierer streng darauf, dass auch das Fahrgefühl optimal rüberkommt. Der Dual-Shock-Controller soll dabei helfen

INEC

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

GEPLANT FÜR
April

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Carmageddon

Hersteller/Vertrieb: SCI/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 30+



„Blut- und blechhaltige Autojagd, fantasiereich in Szene gesetzt“



TURBOGELADENE FLIPPERACTION



- Schnallen Sie sich an, denn beim rasantesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika sorgt für adrenalingeladene Flipperaction mit coolen Gegnern
- Unglaublich detailgetreue Grafiken
- Wahnsinns-Feature mit bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig
- Superrealistisches Gleit- und Drehverhalten der Kugeln
- Tischneigung, Schwierigkeitsgrad, Flipperpower etc. individuell einzustellen

KOCH
DISTRIBUTION

empire
INTERACTIVE
www.empire.co.uk
www.kochmedia.com



KOCH Media GmbH, Lochhamer Str.9, D-82152 Planegg b. München Tel: (49) 89/857 95 120 Fax: (49) 89/857 95 160
KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. Tivoligasse 25, A - 1120 Wien, Österreich Tel: (43) 1/815 062616, Fax: (43) 1/815 062616
KOCH International AG, Poststr. 10, CH-9201 Gossau, Schweiz Tel: (41) 71/388 686840, Fax: (41) 71/388 686850

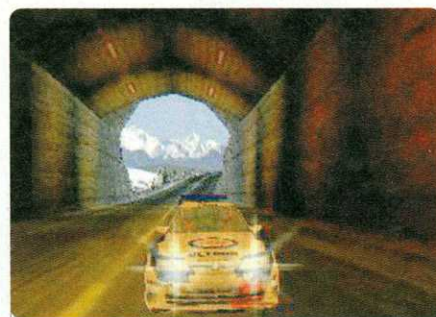
PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Immer wieder gelingt es noch ein wenig mehr Grafik-Performance aus der PlayStation herauszukitzeln



Aus Unebenheiten in der Fahrbahn resultieren waghalsige Sprünge



Bei den rasanten Tunneldurchfahrten gibt es spektakuläre Lichteffekte zu bewundern

V-Rally 2

Knapp zwei Jahre **warten** die PlayStation-Jünger bereits auf den Nachfolger des **legendären** V-Rally. Im **Sommer** sollen die Reifen **endlich** wieder **qualmen**

Infogrames landete im Sommer des Jahres 97 mit V-Rally einen Überraschungserfolg und konnte innerhalb der Fachpresse gehörig abräumen. Der Grund hierfür war recht einfach: V-Rally hob sich in puncto Realismus und Schwierigkeitsgrad deutlich von der Arcade-Racer-Konkurrenz ab und sprach daher in erster Linie die Profis unter den PlayStation-

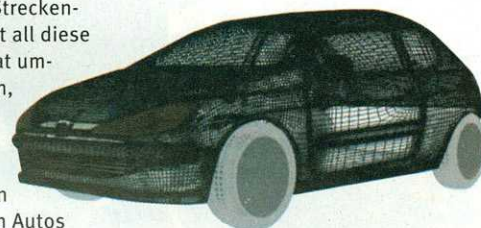
Beifüßen an. Nun ist nach der N64-Umsetzung für das 2. Quartal der Nachfolger V-Rally 2 angekündigt, dessen Vorabversion wir schon einmal unter die Lupe nehmen durften. Mindestens 20 verschiedene Rennfahrzeuge (7 WRC, 13 Kit) werden euch erwarten, die während des Rennens mit Staub, Matsch und Schnee eingedreht werden. Zusätzlich sind noch einige Bonusfahrzeuge auf die CD gepresst. Um den Realismus auf die Spitze zu treiben, werden **Details** wie glühende Bremscheiben, animierte Fahrer und Co-Piloten, turbofeuerspuckende Auspuff-



Wie bereits aus dem ersten Teil bekannt, darf man im Zwei-Spieler-Modus wählen, ob der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt wird



rohre und bewegliche Streckenposten integriert. Damit all diese Vorhaben auch in die Tat umgesetzt werden konnten, überarbeitete Infogrames die komplette Grafik-Engine, die nun auch **Lichteffekte** neben der Strecke und auf den Autos selbst zu erzeugen in der Lage ist. Also erwartet uns der Standard, den bereits Gran Turismo vorgemacht hat. V-Rally unterscheidet sich allerdings grundlegend im Vergleich zur Referenz bezüglich der Strecken. So gibt es ebenso Rundkurse wie linear aufgebaute Strecken, die nur



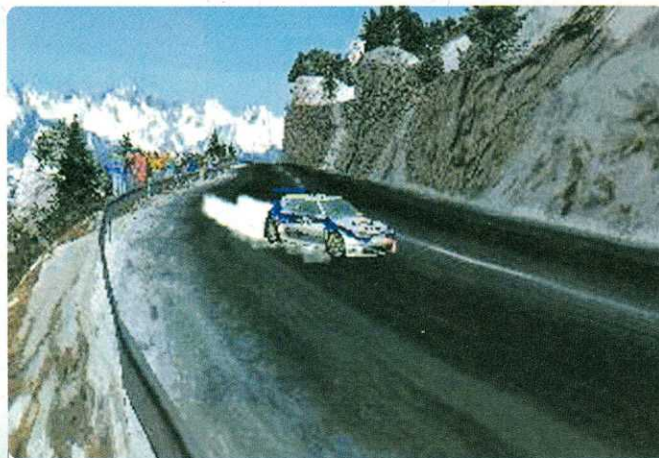
eine Zieldurchfahrt bieten. Die Kurse sind in zwölf Ländern verstreut und haben je nach Witterungseinfluss verschiedene Bodenbeläge: Asphaltpisten in England, Schnee in Skandinavien sowie Matsch in Südamerika und Afrika. Manche Strecken mit unterschiedlichen Belägen verlangen euch allerdings alles ab. Wir sind gespannt, wie die Dual-Shock-Unterstützung genutzt wird, denn leider konnten wir uns davon noch keinen Eindruck machen. Als einer der ersten PlayStation-Titel soll V-Rally 2 auch so genannte Add-on-CDs nutzen, d.h., es werden einige Monate nach dem V-Rally-2-Launch Silberlinge auf den Markt kommen, die mit zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen das eigentliche Spiel aufbohren. Wie teuer ein solches Add-on schließlich sein wird, steht noch nicht fest. Außerdem muss V-Rally 2 auch erst einmal unseren harten Test über sich ergehen lassen. (Frank F.)



In der Luft reagiert das Fahrzeug natürlich nicht auf Steuerversuche



Mit seiner extrem weiten Sicht, die das Geschwindigkeitsgefühl erheblich verbessert, macht V-Rally außerordentlichen Spaß



Grafische Feinheiten, wie aufsteigende Rauchschwaden und tiefschwarze Gummispuren auf dem Asphalt, werden dem virtuellen Rennfahrer im Sequel geboten



Am Streckenrand gibt es auch genügend **Details**, z.B. diesen reißenden Eisbach, zu bewundern



Die Reifen quietschen nicht nur, sondern qualmen auch ordentlich in scharfen Kurven

INEC

Action ●●●●

Strategie ●●●●

Abenteuer ●●●●

Geschick ●●●●

Simulation ●●●●

GEPLANT FÜR

Juni

ERSTER EINDRUCK

nicht möglich

V-Rally 2

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames

Schwierigkeitsgrad: schwer

Levels: 12+

1-2

„Schon der erste Teil war ein Meilenstein, mal schauen, ob es auch der zweite schafft“

PSX MOUSE...

PSX RGB KABEL PRO

PSX LINK KABEL

World of play station

Verarbeitung: Sehr Gut

* Erhältlich in verschiedenen Farben

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX MEMORY CARDS....setzen Sie alles auf eine Karte

12/98 **NEXT**
XL-Wertung: Exzellent

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern und Laden von Daten"

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

12/98 World of play station
Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"

120 Block

360 Block

1080 Block



12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

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

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX POWER WING

NEU



ACHTUNG

VORSICHT!

EXTREME RUMBLE POWER

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX DOUBLE SHOCK....Get More Color!



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

12/98 **MEGA FUN**
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

12/98 PlayStation **GAMES**
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

PSX REMOTE STATION....

PSX



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

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 **MANIAC**

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com Bestell Service 02352/953350

SUNSTORES

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

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

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Porto & Verpackung 9,90 zzgl NN, Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller

T'ai Fu

Aufstand in der Tierwelt des **Fernen Ostens**. Als **rebellischer Tiger** wollt ihr für Recht und Ordnung sorgen und müsst einen herrschsüchtigen **Drachen** in seine Schranken verweisen. Lest, was der **Prügel-Jump&Run-Verschnitt** von Dreamworks zu bieten hat



Ein detailliertes Leveldesign und Effekte wie Light-Sourcing vermitteln eine atmosphärische Stimmung



Habt ihr einen Zwischenboss erledigt, bekommt ihr eine Cutszene zu sehen, die euch mit den neusten Infos versorgt. Dieses Insektenwesen bringt euch sogar einen neuen Specialmove bei

Drachen gelten seit eh und jeh als gemeine, hinterhältige und vor allem mächtige Wesen. Sie sind meist der Grund für viel Leid, Unterdrückung und Verwüstung, aber auch für Heldenmut, ob das nun die klassische Szene mit der Jungfrau und dem Ritter ist oder wie in unserem Fall ein vor jugendlichem Tatendrang strotzender Tiger. Wir befinden uns im frühzeitlichen China, wo ein machtbesessener Drache die tierischen Bewohner des Landes seit vielen Jahren unterdrückt. Die einzigen Wesen, die seine Position bedrohen

könnten, sind die Mitglieder der Kung-Fu-Clans. Diese wurden entweder von den Schergen des Drachen vernichtet oder sind auf die Seite des Tyrannen gewechselt. Nun tritt der Tiger T'ai auf die Bühne des Geschehens, der nach den Massakern an den Clans von Mönchen (Panda-Bären) aufgezogen wurde. Jung, muskulös und mit einem breiten

*"T'ai Fu wartet zwar mit vielen Gegnern auf, lässt aber den **Adventure-Faktor** vermissen"*



Das Ende eines Levels wird durch diese große Goldmünze signalisiert

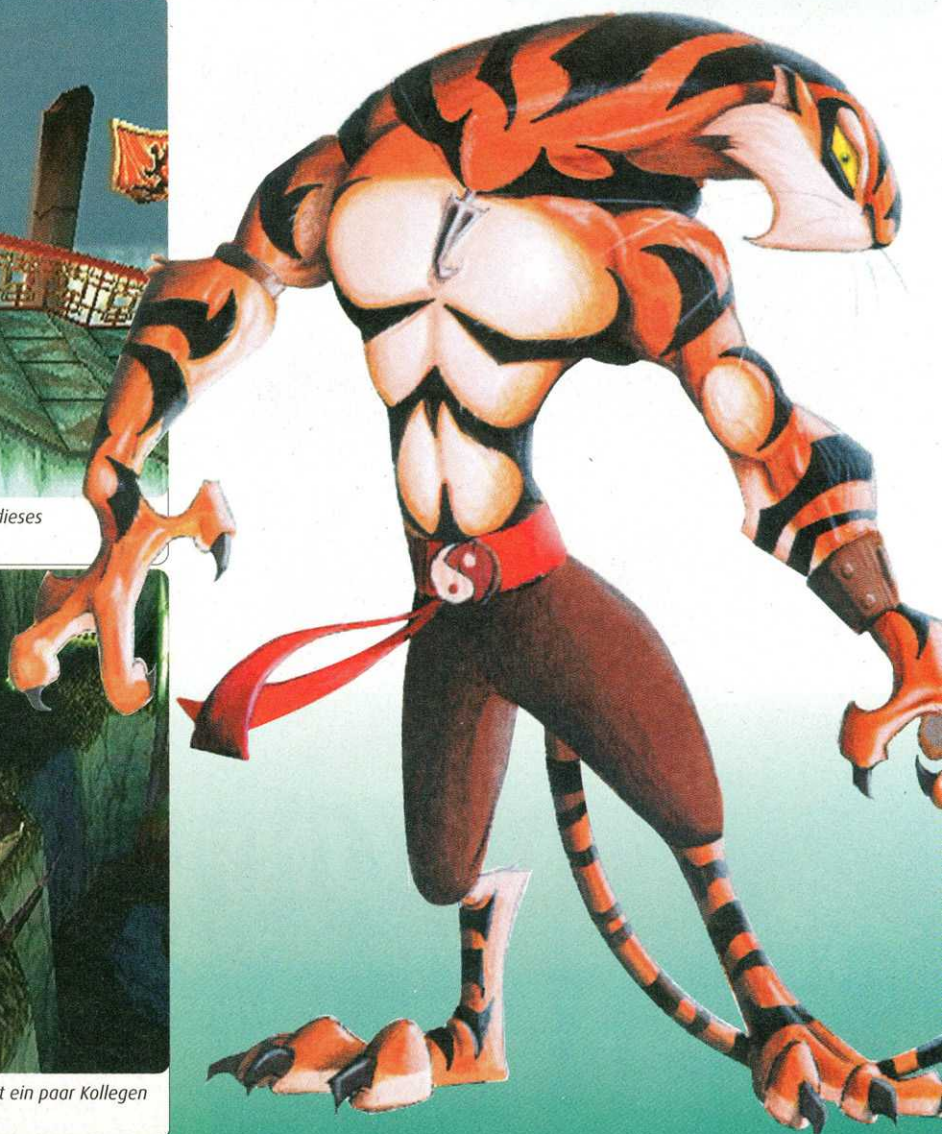
Repertoire an Schlag- und Trittkombinationen ausgerüstet, begeben ihr euch auf die gefährvolle Reise durch 22 Levels. Hier müsst ihr zum Beispiel durch einen dichten Dschungel, durch verfallene Tempelruinen oder



Es gibt einige Arten von Schlangen: Die kleinen giftigen und dieses Kaliber mit großen Fäusten



Diese Schlange ist ganz schön schnell und kann, wenn sie mit ein paar Kollegen auftaucht, ziemlich gefährlich werden





Ganz wichtig sind Goodies. Dieses gibt euch ein Extra-Leben. Aber auch Unsichtbarkeit- oder Magieboni lassen sich finden



Das Ende eines Levels wird durch diese große Goldmünze signalisiert



Wenn ihr eure Magie einsetzt, wird dies effektiv in Szene gesetzt. Darüber hinaus werden alle Feinde auf dem Bildschirm vernichtet

dunkle Höhlen wandern und euch der Armee des Drachen stellen. **Schlangen**, Leopardenwachen, Alligatoren oder Geister, alle Wesen, die nichts Gutes versprechen, stellen sich unserem Helden in den Weg. Mittels einer

ausgeklügelten Kung-Fu-Technik hält er sich die Kontrahenten vom Fell. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, in klassischer Final-Fight-Manier Gegenstände, wie Felsbrocken, Körbe oder Einrichtungsgegenstände, aufzusammeln und nach den Feinden zu werfen. Als effektivste Waffe erweist sich aber die **Magie**, die mit jedem Level durch das Einsammeln von **Goodies** an Macht und Fülle zunimmt.

Einmal ausgelöst, erfüllt ein heller Energieball den Bildschirm, und alle Gegner, die sich im Radius des Zaubers befinden, werden vernichtet. Während ihr durch die 3D-Levels marschiert, gilt es zudem rautenartige Münzen einzusammeln, die euch nicht nur Punkte geben, sondern mit einer bestimmten Anzahl (50 Stück) auch euren Energiehaushalt wieder auffrischen. Darüber hinaus findet ihr Goodies, die euch für kurze Zeit unsichtbar oder unverwundbar machen. Neben den Beat'emUp-Szenen müsst ihr auf dem meist eindeutigen Weg im Level auch euer Geschick mit dem Pad unter Beweis stellen. Kleine Aufgaben versüßen euren Alltag, wie das Finden eines Hebels oder geschickte Sprünge über einen mit Spitzen versehenen Abgrund, über feurige Lava-



Nach jedem Level lässt sich euer Spielstand speichern. Außerdem bekommt ihr den Überblick über eure erlernten Specialmoves



Dieser Panda-Bär ist einer der Mönche, die euch auf die gefährvolle Reise schicken

ströme oder auf bewegliche Bodenplatten. Während ihr euch durch dichtes Strauchwerk oder dunkle Labyrinth bewegt, begleitet euch eine dynamische

"Mit Magie und einem breiten Schlagrepertoire gegen Drachen, Schlangen und alles Böse"

Kamera, die euch entweder von der Seite, von hinten oder von oben in verschiedenen Zoom-Stufen automatisch zur Verfügung steht. So sollte immer ein guter Überblick gewährleistet sein, egal in welcher Situation ihr euch befindet. Dies ist aber nicht immer der Fall, und ihr lauft dann und wann mit einer geringen Sichtweite an einigen Stellen umher. (Udo L.)

Die Konkurrenz



T'ai Fu steht ganz in der Tradition von Ninja: Shadow of Darkness sowie Fighting Force und kann seine Genre-Kollegen in grafischer Hinsicht überflügeln. Durch eine dichtere Flora und Fauna wirkt das ganze Geschehen einfach plastischer und dadurch auch realer. Die beiden Titel von Eidos bieten aber ebenfalls eine Reihe von Spezialitäten: Ninja wartet mit effektvoller Magie und zahlreichen Waffen auf. Fighting Force, der Final-Fight-Verschnitt in 3D, legt noch eins drauf. Hier können alle Arten von Gegenständen aufgenommen und auf die Feindesbrut geschleudert werden.



Nach jedem Level gelangt ihr eine Station auf der Karte weiter nach vorne. Am Ende wird euch ein knallharter Showdown erwarten



Diese Fallgrube überspringt ihr mit viel Geschick und mit Hilfe des Trampolins



Die Leoparden sind zwar nicht gerade die Stärksten, sie besitzen aber eine hohe Agilität

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
März/April
ERSTER EINDRUCK
gut

T'ai Fu

Hersteller/Vertrieb: Dreamworks/Activision
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 22



"T'ai Fu bietet euch Traditionelles, wie von Ninja oder Fighting Force gewohnt"

Street Fighter Zero 3

Mammut-Keilerei! An **Capcoms** neuester Zusammenkunft ihrer **Street-Fighter-Garde** nehmen gleich **34 Charaktere** teil, und auch sonst hat die **klassische 2D-Keilerei** einiges zu bieten

Selbst dem naivsten Videospiel-Szocker dürften mittlerweile die Namen Ken, Chun-Li oder Ryu ein Begriff sein. Seit ihrem Videospiel-Debüt im Ur-Street-Fighter haben sämtliche Prügelknaben aus Capcoms Mutter aller 2D-Prügelspiele eine steile Karriere gemacht, die selbst der Hersteller in diesem

„Neu: Mittels einer Pocket-Station pöppelt ihr Kämpfer in Tamagotchi-Manier auf“

Ausmaße nicht erwartet hätte (auch wenn die 2D-Kloppler mittlerweile nur noch in Japan erfolgreich sind). Kein Wunder also, dass Capcom mit allen Mitteln unzählige Ableger auf den Markt bringt. Eine eigenständige Serie ist dabei die Zero-Saga geworden, die sich nach längerer Pause mit dem dritten Teil zurückmeldet. Hintergedanke: Street Fighter Zero spielt sich von der Zeit her vor dem originalen Street Fighter II ab,

so dass sämtliche Schläger wesentlich jugendlicher aussehen. Wer die beiden Vorgänger kennt, dürfte beim Anblick des überaus üppigen Kämpfer-Ensembles zunächst einmal Orientierungsprobleme bekommen, denn gleich 31 Knochenbrecher dürfen in die Arenen geschickt werden. Das Spektrum ist weit gefächert und bietet nahezu alle Charaktere aus früheren Street-Fighter-Werken. Das brasilianische Dschungelmonster **Blanka** beispielsweise vollführt nach längerer Zeit wieder seine Elektroshocks, und die markerschütternden Schreie von Bruce Lees Kollege **Fei-Lees** gellen wieder aus den



Praktisch: Vor der Auseinandersetzung gibt es nicht nur hübsche Anime-Bilder, sondern auch eine kleine Liste mit Specialmoves



Das Intro und die Dancefloor-Musik präsentieren diesen Street-Fighter-Ableger einmal von der moderneren Seite



von Eintönigkeit entsteht. Und was fängt man mit solch einem stolzen Ensemble an? Natürlich kämpfen, bis die Energieleiste schlapp macht. Die Anzahl der Spielmodi ist vergleichsweise überschaubar, bietet dafür allerdings ein paar Überraschungen. Schmucklos geht es noch im Arcade-Mode zu, bei dem ihr euch mit insgesamt zehn unterschiedlichen Gegnern duelliert, ehe der Abspann erscheint. Ungewohnterweise werdet ihr bereits vor dem eigentlichen Schlagabtausch mit einigen Entscheidungen konfrontiert. Zunächst sucht ihr euch natürlich den geeigneten Kämpfer aus (der Ausspruch „die Qual der Wahl“

trifft hier den Nagel auf den Kopf). Danach stattet ihr den Recken mit



Die World-Tour bietet gelegentliche Überraschungen, zum Beispiel Kämpfe gegen gleich zwei Widersacher



Die Spielform World-Tour lehnt sich thematisch an ein Rollenspiel an, sprich ihr erhaltet für jeden gewonnenen Kampf Erfahrungspunkte, durch die euer Recke stufenweise stärker wird

Boxen. Kurioserweise fehlt jedoch die britische Schönheit Cammy. Diese wird aber adäquat durch drei neue holde Weiblichkeiten ersetzt. Besonders kultverdächtig erscheint der Blondschof Karin. Ausgestattet mit Korkenzieher-Locken und einem sexy Kampfdress dürfte sie sicherlich die Be-at'em-Up-Fans im Sturm erobern. Doch damit nicht genug: Fleißige Prügler erweitern das Kämpferfeld noch um drei zusätzliche Recken (Guile, Evil Ryu und New Gouki), damit auch ja nicht der Eindruck

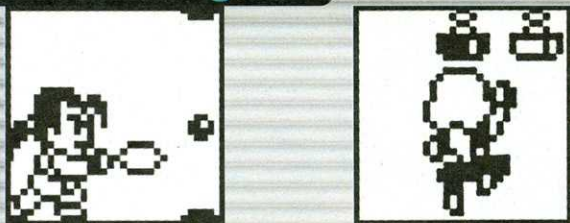


Die blond gelockte Schönheit Karin verfügt über einen sehr eleganten Kampfstil und hat das Zeug zum Kultcharakter



Wenn ihr einen Supermove vollführt, zieht der Kämpfer einen langen Schatten nach

Mini-Street Fighter



Wegweisend: Capcoms 2D-Prügler unterstützt als einer der ersten Titel die PocketStation. Durch das portable Gerät habt ihr die Möglichkeit eure Charaktere unterwegs in Tamagotchi-Manier zu trainieren

einem von insgesamt drei Kampf-stilen aus. Jede Wahl beeinflusst das Repertoire der so genannten Super-Schlagtechniken, die euch bekanntermaßen erst dann zur Verfügung stehen, wenn sich der zweite Energiebalken komplett aufgefüllt hat, und variiert außerdem die Gewichtung der Trefferwirkungen. Nun müsst ihr nur noch die Spielgeschwindigkeit markieren, damit das Handgemenge endlich beginnt. Gespielt wird nach dem bewährten Street-Fighter-Muster. Sechs Tasten sorgen für den Einsatz sämtlicher Gliedmaßen, und dessen Energiebalken zuerst seinen Geist aufgibt, der hat bekanntlich eine Runde verloren. So einfach ist bereits seit über fünf Jahren das Prügelspiel-Prinzip. In der Zwischenzeit hat Capcom diese Spielmechanik perfektioniert. Das magische Dreieck aus interessanten Charakteren, umfangreichem Specialmove-Katalog und akkuratem Spielablauf verfehlt auch bei dieser x-ten Auflage seine Wirkung nicht. Am bes-

ten einstudieren kann man die hohe Prügelnkunst im Trainingsmodus, in dem euch auf Wunsch auch intelligente CPU-Kontrahenten zur Verfügung stehen. Wer eine ganz besondere Prügelerfahrung sammeln möchte, sollte sich auf eine **World-Tour**, die wohl reizvollste Spielart, begeben. Das Besondere: Der Kämpfer erhält für seine erfolgreich bestrittenen Fights wie bei einem Rollenspiel Erfahrungspunkte. Sobald er einen Level aufsteigt, verbessert sich nicht nur

„Der World-Tour-Modus bietet gekonnt einige Rollenspiel-Anleihen“

seine Schlagkraft, er erwirbt auf diese Weise außerdem spezielle Fähigkeiten, wie beispielsweise die automatische Abwehr-Funktion. Der 2D-Klopfer ist darüber hinaus sogar richtungsweisend, da er als einer der ersten Titel die neuartige PocketStation unterstützt. Durch diesen Mini-Game-



Animationen im Hintergrundlayout werden recht sparsam eingesetzt. Einzige Ausnahme bildet diese China-Stage mit einer Massen-Karate-Show

Boy habt ihr die Möglichkeit, Charaktere auf den Handheld zu übertragen, um euren Schützling unterwegs per Mini-Spiele zu trainieren (eine Art Street-Fighter-Tamagotchi). Dieses Training wirkt sich ebenfalls auf die physischen Werte aus, so dass es sich lohnt, den gestählten Kämpfer zurück in das Spiel zu übertragen, wo er dann als individuell geschulter Held bereitsteht. Ich bin mir sicher, dass dieses Konzept noch viele Nachahmer finden wird. (Ulf S.)



Die Stewardess Juni zählt zu den drei neuen Gesichtern dieses Kloppers



Einige Szenarios wurden 1:1 vom Ur-Street-Fighter II übernommen. Im Bild die Balrog-Stage



Das Kämpferfeld ist mit maximal 34 Haudegen extrem umfangreich. Per Entry-File transportiert ihr außerdem eure geschulten PocketStation-Charaktere in das Spiel



Das Urvieh Blanka röstet seine Kontrahenten mittels eines gut getimten Elektroshocks

INFC

Street Fighter Zero 3

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
2. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 34 Kämpfer



„Klassischer 2D-Klopfer der besseren, da einfallreicherer Sorte“





Wenn ihr einen Level gelöst habt, erhaltet ihr ein weiteres Puzzleteil dazu



Der Stein des Anstoßes: Tommys Reptar-Puzzle wurde fast vollständig geklaut

Rugrats

Die fantasievollen **Lausbuben** aus der gleichnamigen **Zeichentrickserie** wollen demnächst auch die **jüngeren Videospieler** mit ihren **witzigen Streichen** begeistern

Auch wenn ältere Semester sie nicht kennen, die Rugrats-Bande ist vor allem bei den amerikanischen Kindern überaus beliebt, insbesondere nachdem wir die Rasselbande kürzlich sogar als Kinohelden erleben durften. Hier zu Lande gelang der Zeichentrickserie jedoch nicht der rechte Durchbruch, was auch am Scheitern des Kindersenders und Schöpfers Nickelodeon liegt. Für alle Unkundigen hier eine kleine Einführung in diese Zeichentrickserie. Im Mittelpunkt stehen drei vorlaute Kinder. Da wären der resolute Blondschof Angelica, die leicht trottelige Brillenschlange Chucky sowie der zuckersüße Windelheld Tommy. Immer wenn ihre Eltern aus dem Haus sind, fangen sie an, sich wie Erwachsene zu benehmen (naja, so ähnlich

jedenfalls), und erleben dabei die haarsträubendsten Abenteuer, bei denen die Erwachsenen oftmals gar nicht so gut wegkommen. THQ sicherte sich nun die Lizenz und adaptierte die Zeichentrickserie für ein äußerst kindergerechtes Videospiel, bei dem vor allem die Atmosphäre authentisch eingefangen wird. Als geschichtlicher Aufhänger steht Tommys Puzzle mit seinem Lieblingsdrachen Reptar als Motiv im Mittelpunkt. Irgendein hinterhältiger Schurke hat beinahe sämtliche Puzzleteile mitgehen lassen, und die will der Pamperskönig nun natürlich wiederhaben. In der Verfolger-Per-

spektive watschelt Tommy durch das Polygon-Haus und findet dabei allerlei Gegenstände, um die sich jeweils eine bestimmte Level-Aufgabe rankt. Mal müsst ihr beispielsweise in der Rolle von Chucky seine Freunde finden und anschließend fangen, damit er seine geliebte Brille wiedererhält. In einem anderen Level beschießt ihr in einem Supermarkt Diebe mit Torten oder spielt **Mini-Golf** um die Wette. Löst ihr eine dieser höchst abwechslungsreichen Aufgaben, erhaltet ihr zur Belohnung ein weiteres Puzzleteil. Damit ihr ja nicht zu schnell alles gesehen habt, müsst ihr jeweils eine bestimmte Anzahl an Puzzlestücken

gesammelt haben, um auch schwierigere Levels betreten zu dürfen. Natürlich ist Rugrats wahrlich kein Spiel für Erwachsene, dennoch muss man der anscheinlichen Aufmachung Respekt zollen. Die dreidimensionalen Szenarios wurden sehr gelungen dem Comic-Vorbild nachempfunden und dank einer hochwertigen 3D-Engine technisch sauber in Szene gesetzt. Hinzu kommen die typisch verspielte Musikunterhaltung und eingespielte Kommentare der kleinen Helden. Für jüngere bzw. jung gebliebene PlayStation-Anfänger stellt dieser Titel daher ein durchaus interessantes Spiel dar, bei dem es sich lohnt, einmal einen Blick hinein zu riskieren. (Ulf S.)



Wo ist Chuckys Brille? Eines von vielen Problemchen in der Rugrats-Welt



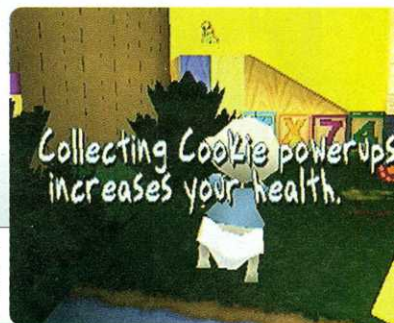
Das große Haus dient als Oberwelt, die sämtliche Levels miteinander verbindet



Alle Kinder sind schon da: Ein Intro aus Spielegrafiken dient als kleine Einstimmung



Grafisch wurde das Flair der Zeichentrickserie sehr gut eingefangen und auch technisch sauber umgesetzt



Übung für die Kleinsten: Ein kurzer Trainingslevel erläutert die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Mitte März

ERSTER EINDRUCK
gut

Rugrats

Hersteller/Vertrieb: N Space/THQ
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 12



"Abwechslungsreicher 3D-Geschicklichkeits-Cocktail für die Jüngsten"

Backstreet Billards

Billard lernen, ohne sich in **zweilichtigen Spelunken** aufzuhalten - mit dieser **Simulation** kein Problem

Rauchgeschwängerte Spielsalons, coole Jazz-Musik, abgezockte Profis, das sind bekanntlich die bewährten Zutaten einer guten Partie Billard, zumindest wenn es nach den Vorstellungen von Hollywood-Regisseuren geht. Die Programmiertruppe Argent nahm diese Klischees gerne auf und verarbeitete sie zu einer umfangreichen Simulation.

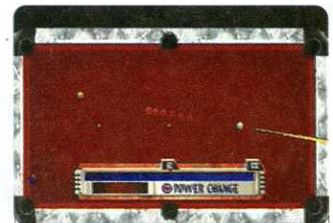
Die Anzahl der Spielmodi ist nämlich nahezu unüberschaubar. Angefangen vom Trainingsraum, über das Lösen von Tischen gegen die Zeit, bis hin zu ganz speziellen Regeln aus den Staaten à la Cut Throat oder 5-9 sind nahezu alle Spielformen vertreten. Insbesondere der **Story-Modus** garantiert Langzeit-Motivation. Zur Geschichte: Als Sohn eines



Im **Story-Modus** begegnet ihr im Laufe eines umfassenden Billard-Abenteuers allerlei Gestalten, die euch zum Duell fordern

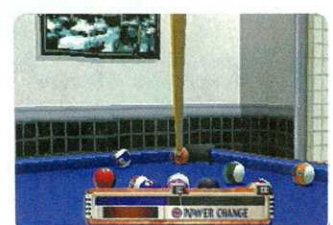


Die Wahl der Perspektive kann nach Belieben variiert werden, so dass ihr stets im Bilde seid



Bei der Spielform **Trick-Shot** wird euer räumliches Denkvermögen auf eine harte Probe gestellt

legendären Billardspielers müsst ihr auf eigene Faust den gestohlenen Queue wiederfinden, indem ihr euch gegen die geballte CPU-Konkurrenz messt. Zahlreiche Rollenspiel-Anleihen, wie Dialoge oder einsammelbare Gegenstände, sorgen für eine gehobene Spielkultur. Ansonsten spielt sich diese Simulation erstaunlich einfach, was auch an der gelungenen, da ungemein variablen Übersicht liegt. Da die gesamte Grafik auf Polygon-Basis erstellt wurde, darf man nämlich die Partien aus jedem



Das Anvisieren der Kugeln ist ebenso spielend einfach wie die Festlegung der Schlagstärke durch einen **Energieballen**

erdenklichen Blickwinkel betrachten. (Ulf S.)

INFC

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

GEPLANT FÜR
K. A.

ERSTER EINDRUCK
mittel

Backstreet Billards

Hersteller/Vertrieb: ASCII/Argent/k.A.
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: entfällt

1-4

"Üppig ausgestattete und einfach zu erlernende Billard-Simulation mit guter Grafik"

Master of Monsters

Auf dem **Mega-Drive** hatte das Strategiewerk einen **guten Ruf**

Disciples of Gaia heißt die neue Folge des Rollenspiel-Strategicals, das inzwischen als fertige US-Version bereitliegt. Ihr mimt einen armen kleinen Jungen, dessen Dorf bei einem Überfall zerstört wurde und der dabei beide Elternteile verloren hat. In dem Moment, als er **Rache** schwört, kommt ihm eine mysteriöse Gestalt zu Hilfe und bietet ihm die Führung diverser Truppen

an. Welche Magie der Unbekannte beschwören kann, bestimmt ihr mit der Wahl eines von sechs Zauberern. Je nachdem, welchen ihr ausgewählt habt, dürft ihr dessen Truppen herbeirufen. Eine der rundenbasierenden Schlachten läuft wie folgt ab: Ihr und der Gegner beginnt beide nur mit dem Zauberer. Ziel ist es, den anderen Magier zu besiegen. Des Weiteren sind magische Türme



In kurzen Zeichentricksequenzen werden die **Story** erzählt und die Zauberer vorgestellt



Von dem Dorf ist nicht mehr viel übrig. Kein Wunder, dass nach **Rache** gesonnen wird

über das Hexfeld verteilt, von denen ihr Mana bezieht. Aus dem Manapool bezahlt ihr die Truppen, die der Magier beschwört. Dazu muss er auf einem Turm stehen. Diese Truppen besetzen andere Türme, attackieren die gegnerischen Einheiten und verteidigen den eigenen Boss. Für jeden Kampf, aus dem eine eurer Figuren zurückkehrt, erhält sie einen Erfahrungspunkt. Hat sie dabei eine gegnerische Einheit vernichtet, erhält sie den gesamten Bonus für den besiegten Trupp. Hat sie außerdem genügend Punkte

angesammelt, steigt sie einen Erfahrungslevel auf und verbessert sich in ihren Attributen. (Raoul B.)



Dieser Kampf hebt die Gefühle, da der Eisdraache nicht in der Lage ist, die Schimäre zu treffen



Die verschiedenen Charaktere weisen ihre Stärken und Schwächen auf. **Chaos** gilt als einer der Besseren

INFC

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

GEPLANT FÜR
K. A.

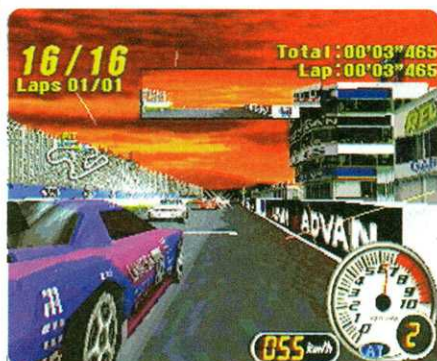
ERSTER EINDRUCK
dürftig

Master of Monsters

Hersteller/Vertrieb: ASCII/SCEI
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 10+, 19 Zweispielerkarten

1-2

"Farbloses Gezocke, das heutigen Ansprüchen nicht mehr genügt"



Die acht unterschiedlichen Rennkurse wurden den Originalen detailgetreu nachempfunden



Im Zwei-Spieler-Modus tretet ihr nur gegen einen menschlichen Mitspieler an. Computergegner sucht man vergebens



Die eingeblendete Streckenübersicht ist leider etwas zu klein ausgefallen, so dass sie während der Rennen keinen sonderlich guten Überblick vermittelt

Advan Racing

Die japanische Softwareschmiede **Atlus** lädt ein zur **flotten Pistenhatz** im Stile von **TOCA 2** und Co. Der virtuelle Pilot donnert dabei über **japanische Parcours** auf der Jagd nach spielerentscheidenden **Preisgeldern**

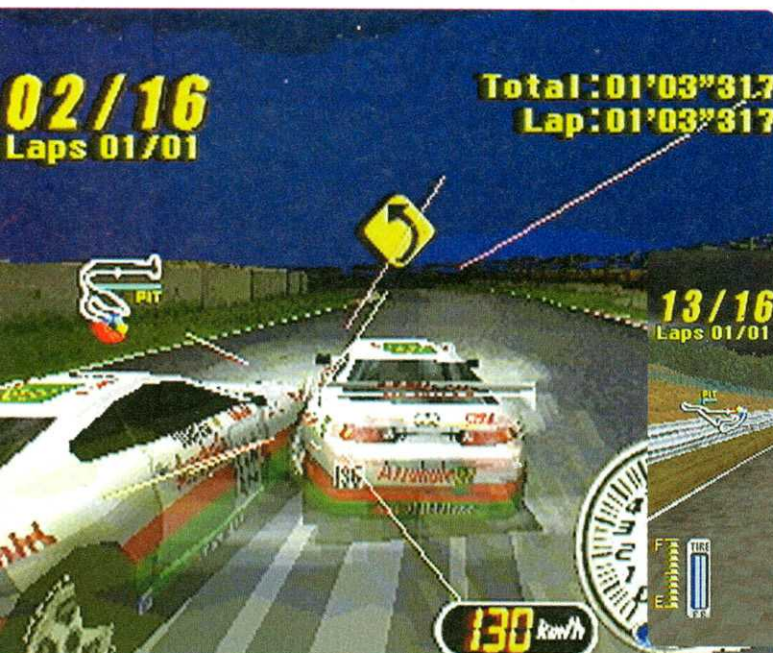
Ein Spiel zu entwickeln, das voll in die Kerbe des Krachers Gran Turismo schlägt, scheint momentan die Prämisse eines jeden Rennspielentwicklers zu sein. So dachten auch die Mannen von Atlus, als sie sich für die Entwicklung eines neuen Racers entschieden. Nachdem Atlus eher für Rollenspiele bekannt ist und mit Peak-Performance erst einen Racer veröffentlichte, dessen Erfolg sich sehr in Grenzen hielt, schlugen unsere Emotionen nicht gerade hohe Wellen, als wir von dem neuen Projekt erfuhren. Interessant war jedoch die Tatsache, dass hinter der Bezeichnung Advan der mächtige japanische Reifenher-

steller Yokohama steht, der die erfolgreichen Teams der japanischen Tourenwagenserie mit profillosen Pneus beliefert. Nachdem ihr eure geliebte PlayStation eingeschaltet habt, stimmt euch eine Videosequenz mit authentischen Rennszenen auf das Spiel ein. Angekommen im Auswahl-Menü habt ihr euch zwischen zwei unterschiedlichen Renn-Modi zu entscheiden. Im Quick-Race-Modus könnt ihr an einem Meisterschaftsrennen, einem Einzelrennen oder einem Zeitrennen teilnehmen. Des Weiteren steht euch ein Arrange-Modus zur Verfügung, in dem ihr beispielsweise mit einem absoluten Supersportler in einem

Feld von schwach motorisierten Vehikeln antretet. Vor einem solchen Rennen dürft ihr euch für eine von acht real existierenden japanischen Tourenwagen-Strecken entscheiden und bestimmt zusätzlich die Anzahl der zu absolvierenden Runden und die Menge der gegnerischen Fahrzeuge. Dabei befinden sich maximal 16 Computergegner auf den Rennstrecken. Damit aber nicht genug der Einstellungen: Sogar die Wetter-

verhältnisse und die Tageszeiten dürft ihr frei wählen. So ist es denkbar, dass ihr zur frühen Morgenstunde im strahlenden Sonnenschein über die Kurse jagt oder zur dunkelsten Nachtzeit mit eingeschaltetem Abblendlicht über regennasse Straßen donnert. Auch Nebel und dichte Wolkenfronten lassen sich in

"Der **Realismus** und die **präzise Steuerung** der Tourenwagen erinnern stark an Codemasters' Rennspiel-Hit **TOCA 2**"



Lackschaden: Berührt ihr ein gegnerisches Fahrzeug, so schlagen die Funken. Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben Unfälle jedoch nicht



Grafische Spielereien, wie dieser Lens-Flare-Effekt, gehören mittlerweile zum Standard im Rennspiel-Genre



Der Ferrari ist eines der flottesten Fahrzeuge im Feld, dessen Handling hingegen sehr träge ist



Sogar über die originale Formel-1-Rennstrecke von Suzuka dürft ihr mit den heißen Boliden donnern



In der kleinsten Fahrzeugklasse geht es noch sehr gemächlich zu, während die Supersportler mehr als 300 km/h erreichen

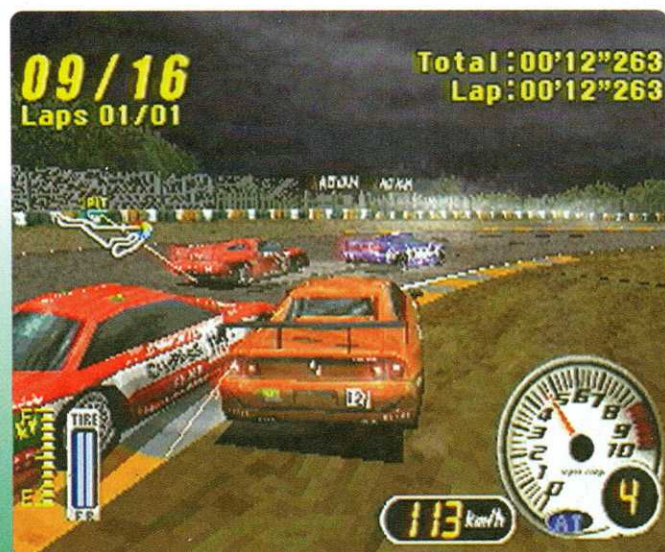


Die Replays, die nach dem Rennen über den Bildschirm flimmern, stehen den Wiederholungen von Gran Turismo in nichts nach

Atlus' Machwerk problemlos simulieren. Prunkstück des Racers ist jedoch der Advan-Racing-Modus, durch den ihre eine komplette Rennkarriere starten dürft. Zunächst landet ihr in der virtuellen Garage, von der aus es beispielsweise möglich ist, neue Fahrzeuge zu kaufen. Weiterhin wird euch hier die Option geboten, Boliden, die sich bereits in eurem Besitz befinden, aufzumotzen. Dazu lassen sich hier neue Bremsanlagen, bessere Reifen, ein härteres Fahrwerk oder ein kräftigerer Motor kaufen. Zuvor müsst ihr



Grafisch kann sich die Simulation wahrlich sehen lassen. Sogar der Lack der Fahrzeuge glitzert bei strahlendem Sonnenschein



Erstaunlicherweise agieren die gegnerischen Fahrer in Atlus' Renner äußerst intelligent und schrecken auch vor Unfällen nicht zurück



Heiße Duell: In einem Rennen befinden sich maximal 16 gegnerische Fahrzeuge auf der Rennstrecke

"Dank genialer Dual-Shock-Unterstützung und flotter 3D-Engine verschmilzt der Spieler förmlich mit dem virtuellen Boliden"

natürlich durch erfolgreich bestrittene Rennen eine Menge Geld verdient haben. Letzter Unterpunkt im Garage-Menü ist der Terminkalender. Hier bestimmt ihr, an welcher Meisterschaft ihr teilnehmen möchtet. Die Wahl sollte jedoch mit Bedacht getroffen werden, da ihr mit einem schwach motorisierten Fahrzeug nicht in der Klasse der Supersportwagen mitfahren solltet. Es existieren insgesamt acht verschiedene Fahrzeugklassen, die mit hier zu Lande mehr oder minder bekannten Fahrzeugen bestückt sind. So donnert der virtuelle Pilot beispielsweise mit einem Porsche aus dem Schwabenland, einer PS-strotzenden Viper aus den Vereinigten Staaten oder einem italienischen Ferrari über die Strecken. Die Mehrzahl der Renner entstammt jedoch den japanischen Rennställen, wie Toyota oder Mitsubishi. Endlich könnt ihr nun den Optionsdschuhel verlas-

sen und betretet die aufregende Welt eines Rennfahrers. Ohne ein Qualifikationsrennen zu bestreiten, startet ihr automatisch von dem letzten Platz des Feldes. Die Startampel schlägt auf Grün und los geht's. Bereits in dieser Phase des Rennens fällt die, verglichen mit anderen Genre-Vertretern, gute KI der gegnerischen Fahrer auf. Sie düsen nicht einfach eine vorgegebene Linie entlang, sondern wechseln wie in der Realität ohne Rücksicht auf Verluste von der linken Fahrbahnhälfte auf die rechte. Jedoch planen die Konkurrenten diese Aktionen nicht ohne Bedacht, sie versuchen vielmehr damit euer Überholmanöver zu verhindern. Dank der präzisen Steuerung gelingt es euch aber problemlos, den Attacken der Konkurrenz auszuweichen. So kämpft ihr euch langsam an die Spitze des Rennfeldes. Je weiter ihr nach vorne prescht, um so schwieriger wird es, die intelligent agierenden Gegner zu überholen. Neben der hohen Computerintelligenz und der präzisen Steuerung fällt dem Spieler auch das realistische Fahrverhalten der Boliden auf. Schnelle und übertrieben starke Richtungswechsel beispielsweise lassen euer Fahrzeug schnell von der Piste abkommen. Doch nicht nur spielerisch, auch technisch kann Atlus' Advan Racing überzeugen. Riesige Rauchschwaden ziehen die bremsenden Fahrzeuge hinter sich her, bei strahlen-

Intro



dem Sonnenschein gibt es den für Rennspiele obligatorischen Lens-Flare-Effekt, und auch tiefschwarz qualmende Gummispuren säumen die Fahrbahn nach allzu harten Fahrmanövern. Einzig die häufig auftretenden Texturblieder verschlechtern das insgesamt positive Gesamtbild etwas. Ansonsten jedoch gibt es kaum Kritikpunkte, so dass der Renner, sofern er überhaupt in unseren Gefilden einen Boxenstopp einlegen wird, ein sicherer Boer-Kandidat werden könnte. (Udo L.)

INFO

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

GEPLANT FÜR k.A.
ERSTER EINDRUCK: sehr gut

Advan Racing

Hersteller/Vertrieb: Atlus
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 8 Strecken+



"Starke fernöstliche Konkurrenz für TOCA 2"

Bloody Roar 2

Bringer of the new Age

Hudson Softs baldige **Monsterbande** kehrt nach erfolgreichem Zwischenabstecher in die Spielhallen zur PlayStation zurück, um Prügelspiel-Fans rund um den Globus erneut zu überzeugen, dass die Fernöstler weitaus mehr zu bieten haben als nur neue **Bomberman-Varianten**

Experiment gelungen, der Nachfolger darf programmiert werden. So ungefähr muss man die Existenz von Bloody Roar 2 bewerten, denn bekanntlich werden Prügelspiele nur dann weitergeführt, wenn es bei den kritischen Japanern (den Prügelspiel-Liebhauern überhaupt) nicht durchfällt. Dabei war das Projekt Bloody Roar recht gewagt. Schließlich hat das japanische Softwarehaus Hudson Soft zwar weltweit einen Ruf als Bomberman-Erfinder erworben, im Bereich der Prügelspiele jedoch noch keinerlei Erfahrungen gesammelt. Nun, der Rest ist bekannt: Anfang letzten Jahres erschien Bloody Roar hier zu Lande und staubte bei uns, nicht zuletzt dank der Möglichkeit, sich während des Kampfes in eine wütende Bestie zu verwandeln, einen Top-Game-Award ab. Doch genug der Vorrede, was bietet der Nachfolger? Fangen wir mit einem ausführlichen Blick auf das Kampferfeld an. Kennern des Vorgängers dürfte

„Die **Möglichkeit**, sich während des **Kampfes** in ein **Monster** zu verwandeln, ist nach wie vor ein **motivieren-des Spielelement**“

Die **Verwandlung** zum animalischen Kämpfer sieht sehr eindrucksvoll aus, sollte allerdings taktisch klug eingesetzt werden

zunächst einmal auffallen, dass die Quantität kaum zugenommen hat. Statt acht Recken stehen euch in der zweiten Bloody-Roar-Schlacht nunmehr neun Kämpfer zur Auswahl, plus ein **Endgegner**. Dafür wurde aber das Ensemble völlig neu zusammengewürfelt. Einige bekannte Recken, beispielsweise der düstere Greg oder die platinblonde Fox, wurden ersatzlos gestrichen (warum eigentlich?), während auf der anderen Seite einige neue Gesichter hinzugekommen sind. **Stun** ist ein schlaksiger Kauz, der sich per Knopfdruck in ein graziöses Insekt verwandelt. Jenny hingegen sieht nicht nur aus wie ein männermordender Vamp, sie entpuppt sich auch als Fledermaus, sobald sie zum Monster mutiert. Erwähnenswert ist außerdem noch **Buzuzima** (ich denke mir die Namen nicht aus), dessen monströses Alter Ego ein Chamäleon ist, das sich per

Specialmove kurzzeitig eine Tarnkappe überstülpt. Nachdem sich die Qual der Wahl bei diesem Klopfer noch im Rahmen hält, dürft ihr schon bald mit dem Kämpfer eurer Wahl im Ring stehen. An dieser Stelle wäre es von Vorteil, wenn ihr bereits fundierte Erfahrungen beim Vorgänger gesammelt habt, denn am Spielablauf hat sich so gut wie nichts verändert. In einem zumeist von Gittern abgegrenzten Kampfareal (kann von Stage zu Stage variieren) steht ihr einem grimmigen Gegner gegenüber, den ihr mit den Aktionstasten Schlag, Tritt und Wurftechnik rücksichtslos beharken müsst. Soweit unterscheidet sich Bloody Roar nicht von der mittlerweile breit gefächerten Konkurrenz. Die Besonderheit dieser Knochenbrecherei stellt jedoch die Möglichkeit dar, sich per Knopfdruck in ein Monster zu verwandeln, sobald der



Der Maulwurf Bakuryu hat eine besonders schmerzvolle Spezialität. Mit seinen Klauen hält er sich am Kopf fest, während er sich gleichzeitig um die eigene Achse dreht



Numerisch steht gerade einmal ein Kämpfer mehr zur Auswahl, wobei der Endgegner Gado erst nach einmaligem Durchspielen anwählbar ist

dafür zuständige Energiebalken das Okay-Zeichen gibt, die so genannte Monster-Morph-Funktion. Grafisch wurde das hübsch in Szene gesetzt. Euer Fighter streckt kurz seine Gliedmaßen, während er von einem Blitzgewitter eingehüllt wird und sich innerhalb von Bruchteilen von Sekunden in ein animalisches Monster verwandelt. Kleiner Tipp am Rande: Die **Verwandlung** solltet ihr stets dann vollführen, wenn sich der Gegner in der Nähe befindet, da er dann durch die enorme Druckwelle



Der insektenartige Körper des Neulings **Stun** gleicht einer Mischung aus Libelle und Käfer



Kein Grafikfehler: Die Tarnkappe vom Chamäleon **Buzuzima** verleiht ihm kurzzeitig eine nahezu vollständige Unsichtbarkeit



Gelingt es euch, dem Widersacher mit einem Specialmove das letzte Stück Lebensenergie zu rauben, verabschiedet er sich mit einem Freiflug aus dem Ring

Supermove



Bei anderen Klopfern bereits ein alter Hut, bei Bloody Roar 2 hingegen eine kleine Neuheit. Wenn ihr euch in ein Monster verwandelt habt und über genug Energie verfügt, malträt ihr euren Gegner per Tastenkombination durch eine besonders ausgefeilte Schlagaktion. Auf diesen Bildern seht ihr zum Beispiel, wie Alice ihren Gegner in einen Ball verwandelt und ihn anschließend quer durch das Kampfreal befördert. Während solcher Aktionen färbt sich der Hintergrund schwarz und jede Bewegung wird von einem grellen Blitzgewitter begleitet.

weggeschleudert wird. Logischerweise verfügt euer mutierter Haudegen über noch schmerzhaftere und effektivere Schlagtechniken, allerdings nur solange das "Monster-O-Meter" noch über Energie verfügt. Ansonsten verwandelt ihr euch nämlich wieder in den ursprünglichen Homo sapiens zurück, was natürlich Nachteile birgt. Bislang hielten sich die Macher bezüglich neuer Features ziemlich bedeckt, doch glücklicherweise wurde das Repertoire an Specialmoves fast



Vor allem in Monstergestalt bietet Bloody Roar einen derart hohen Actiongehalt wie kaum ein anderer Klopfer



In der Custom-Option kann man allerlei kuriose Konfigurationen einstellen, beispielsweise einen Kampf ohne Hintergrundgrafik

komplett überarbeitet. Was für irrsinnige Bewegungsabläufe man bei Bloody Roar 2 bewundern darf! Hier waren die Designer wirklich kreativ. Beispielsweise knetet Alice auf ihren Gegner so lange genüsslich ein, bis er Fußballformat angenommen hat. Anschließend wirft sie den armen Widersacher in die Luft und kickt ihn volley mit den beiden Hinterläufen quer durch die Arena. Es sollte allerdings erwähnt werden, dass es sich bei dieser extravaganten Aktion um einen Supermove handelt, eine der wenigen Neuheiten des Nachfolgers, die nur im Monsterzustand möglich ist und ebenfalls einen bestimmten Betrag an Energie kostet. Anhand dieser knappen Beschreibung merkt ihr bereits, dass Bloody Roar alles andere als eine Martial-Arts-Simulation darstellt. Im Gegenteil, hier ist nur purer Gaudi angesagt. Diese Intention zeigt sich auch bei den Abschlusstechniken. Versetzt ihr nämlich euren Kontrahenten mit einem Specialmove den Gnadenstoß, kracht er mit Karacho durch die Abspernung aus dem Ring. Dieses "Ich-hau-dir-auf-die-Nase-Spielchen" praktiziert ihr natürlich in diversen



Explosionen mit Transparenz-Effekten und andere in Echtzeit berechnete Lichteinflüsse gibt es in Hülle und Fülle



Gado, der Kämpfer mit dem Löwenherz, wurde beim zweiten Teil zum einzigen Endgegner aufgewertet



Die grafische Auflösung dürfte ihr selbst festlegen, bei 640 x 480 Bildpunkten wird die Grafik jedoch sehr unsauber

sonsten sind die Hintergründe noch lobend zu nennen, da sie zum Teil dreidimensional sind, was für einen 3D-Klopfer keineswegs der Standard ist (siehe Tekken 3). Unter dem Strich bietet Bloody Roar 2 somit eine gelungene Grafik, so dass man die belanglose Musikantermalung verzeiht, es sei denn, ihr steht auf Japano-Pop. (Ulf S.)

Der **Spielablauf** ist zwar sehr **packend**, leider bietet der **Nachfolger** aber **nicht allzu viel Neues**



Das Hintergrundlayout ist zwar nicht immer sehr einfallsreich, bietet dafür aber waschechte 3D-Architekturen

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Bloody Roar 2 - Bringer of the new Age

Hersteller/Vertrieb: Hudson Soft/k.A.
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 10 Kämpfer



"Ein Beat'em Up mit viel Spielwitz, allerdings nicht sonderlich umfangreich"

Centipede 3000

Nach **Frogger** und **Asteroids** wird ein weiterer **Spielhallen-Oldie** der Firma **Atari** neu aufgelegt

Wenn einem nichts Neues mehr einfällt, strickt man bekanntlich einen neuen Teil einer bereits begehrten Videospiel-Serie. Eine andere immer wieder beliebte Methode besteht darin, betagte

Videospielautomaten aus der Pionierzeit neu aufzulegen, wie das zuletzt mit der Ballerorgie Asteroids durchaus erfolgreich und qualitativ hochwertig geschah. Hasbro Interactive macht sich

nun erneut seine erworbene Atari-Lizenz zunutze, um einem weiteren Oldie eine gründliche Pixelkur zu verpassen. Diesmal musste die Ungeziefer-Ballerie **Centipede** aus der Feder vom Kultprogrammierer Ed Logg dran glauben, die 1980 durch das verblüffend schnelle Gameplay und die ausgeklügelte Trackball-Steuerung (eine Art Maus-Steuerung) begeisterte. Das Spielprinzip ist nach heutigen Maßstäben natürlich recht einfach. Ihr steuert einen kleinen Ballermann (soll offenbar ein Mini-Raumschiff darstellen) auf einer



Ein knappes Briefing muss ausreichen, um euch auf den nächsten Level vorzubereiten

zweidimensionalen Ebene. Euer Ziel ist es, herunterkrabbelnde Tausendfüßler mit viel Geschick zu dezimieren. Leider gibt es bei der Dauerballerei natürlich ein paar Haken. Erstens splittet sich der Tausendfüßler ständig, wenn ihr ein mittleres Körperteil erwischt, zweitens wuselt er inmitten eines Pilzwaldes umher, in dem die Pilze bei Kontakt dafür sorgen, dass er eine plötzliche Kehrtwendung vollführt, und drittens wird er noch zusätzlich von aggressiven Spinnen, Käfern und anderem Getier unterstützt. Wer das Original nicht



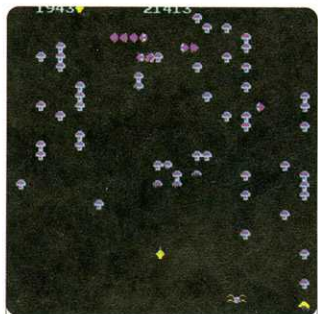
Niedlich: Gerettete Passanten bedanken sich mit einem gequickten "Thanx Buddy!"



Sämtliche Welten sind durch Holzstege miteinander verbunden, die sich jedoch erst nach getaner Arbeit senken



Held wider Willen: Der Insektenbekämpfer sieht wie alles andere, nur nicht wie ein Superman aus



Es war einmal 1980: So schlicht sah noch das originale Centipede aus





Der Story-Modus darf aus unterschiedlichsten Blickwinkeln genossen werden, wobei die Cockpit-Perspektive aus Mangel an Übersicht schwer spielbar ist

kennt, erhält auf der Scheibe durch den Arcade-Modus die Gelegenheit, die Endlos-Ballerei noch einmal hautnah zu erleben, denn bis auf eine überarbeitete Pseudo-3D-Darstellung hat sich am grundsätzlichen Spielablauf nichts verändert. Der neuartige Story-Modus hat da schon einiges mehr zu bieten. Da die ehemaligen pri-

mitiven Sprites nunmehr im dreidimensionalen Polygon-Gewand erstrahlen, darf man die Ballerei aus unterschiedlichen Blickwinkeln,



Die Spinne mag zwar debil aussehen, sie agiert dafür aber ziemlich unberechenbar

„Die **Neuauflage** in 3D lässt entscheidende spielerische **Verbesserungen** leider noch **vermissen**“

inklusive der Cockpit-Perspektive, erleben. Außerdem garnierten die Programmierer diese Neuauflage mit einigen heutzutage unverzichtbaren Spielelementen. So gilt es pro Welt kleinere Mini-Aufträge zu erfüllen, zum Beispiel **Passanten** vor dem sicheren Insektentod zu retten. Darüber hinaus hinterlassen blinkende Pilze diverse Extrawaffen, wie zum Beispiel einen Streusschuss, die ihr zeitlich begrenzt einsetzen dürft. Im Laufe der zahlreichen Missionen tauchen zudem immer wieder individuelle Besonderheiten auf. In einer Welt zum Beispiel werden die einzelnen Spielflächen-Inseln lediglich durch kleine Brücken miteinander verbunden. Fallt ihr vom Plateau herunter, seid ihr gezwungen den Blatt-Fahrstuhl zu nehmen, um wieder an die Insektenfront zurückgebracht zu werden. Der Technik lässt sich derzeit nur bescheinigen, dass sie eher

zweckmäßig, handwerklich aber sauber geraten ist. Dafür überzeugen jedoch die humorvollen Zwischensequenzen, in denen euch niedliche Anti-Helden vorgestellt werden. (Ulf S.)



Wichtig ist es, stets den Kopf des Tausendfüßlers zu erwischen, damit es nicht zu unzähligen Abspaltungen kommt

INEC		Centipede 3000	
Action	○○○○	Hersteller/Vertrieb: Hasbro Int./Hasbro Int.	
Strategie	○○○○	Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel	
Abenteuer	○○○○	Levels: 15+	
Geschick	○○○○		
Simulation	○○○○		
GEPLANT FÜR 1. Quartal ERSTER EINDRUCK mittel		„Arcade-Remake mit neuartiger 3D-Optik und einigen spielerischen Ergänzungen“	

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



NEU

Erhältlich bei



Tel. 0931/3545219

und im gut
sortiertem
Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch



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

G-Police 2: Weapons of Justice

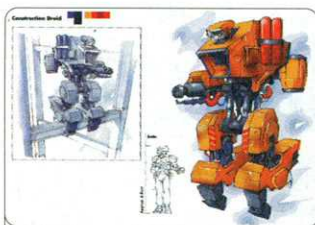
Trotz **firmeninterner Probleme** versucht **Psygnosis** den **futuristischen Polizei-Helikopter** zum zweiten Mal in den **Himmel** aufsteigen zu lassen

Das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis hat es derzeit alles andere als einfach. Vor zwei Jahren wies der Konzern scheinbar noch eine weiße Weste auf, expandierte in alle Himmelsrichtungen und produzierte mit der Formel-1-Serie einen absoluten Verkaufsschlager. Doch Psygnosis hat sich wohl dabei etwas übernommen und musste vor kurzem sogar in San Francisco eine komplette Entwicklungsabteilung schließen. Das G-Police-



Die gesamte Steuerung soll einsteigerfreundlicher werden und den Dual-Shock-Controller unterstützen

2-Projekt blieb laut Firmensprecher indessen von den internen Turbulenzen verschont. Kein einziger von den über 30 entlassenen Mitarbeitern hatte etwas mit diesem Projekt, an dem etwa 60 Programmierer arbeiten, zu tun. Es wäre ohnehin schade, wenn der Nachfolger zur düsteren Helikopter-Jagd nicht in die Gänge käme, denn das Konzept ist äußerst vielversprechend. Zur Story: Nachdem der große Krieg beendet ist, keimen unter der unzufriedenen Bevölkerung erneut kriminelle Energien auf. Ein Bürgerkrieg droht, weshalb die Regierung bereits ihrer Marine-



Der große Mech erweitert ebenfalls die Palette an einsetzbaren G-Police-Vehikeln



Während der Missionen werdet ihr per Sprachausgabe eures Co-Piloten mit allerlei Informationen gefüttert

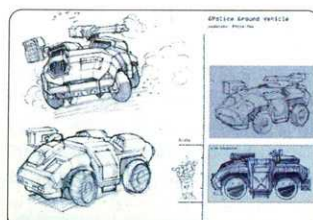


Missiles zieren erneut das **Waffenarsenal** und wurden zudem grafisch spektakulär in Szene gesetzt



Der bekannte **Helikopter** wurde im Design noch einmal überarbeitet und sieht durch die neue 3D-Engine detaillierter aus

Truppe den Auftrag gegeben hat, Schlimmeres zu verhindern. Ihr werdet erneut in die G-Police-Abteilung versetzt, deren Ziel es ist, die Bevölkerung mittels eines hypermodernen Fuhrparks zu überwachen. Die gesamte Hintergrundgeschichte soll noch stärker in den Spielablauf mitgeflochten werden und einige spannende Nebengeschichten bieten. Beispielsweise kriegt ihr allmählich spitz, dass der befehlshabende Kommandeur einen Geheimauftrag durchzuführen hat. Ob es jedoch ähnlich wie bei Colony Wars 2 Gabelungen geben wird, ist derzeit noch ungewiss. Gewiss ist hingegen die Anzahl der Einsatzfahrzeuge. Neben dem bekannten **Helikopter** stehen euch noch vier weitere



Hier seht ihr die erste Skizze zum neuen Einsatzfahrzeug mit dem Codenamen **Rhino**

re Militärfahrzeuge zur Verfügung, die je nach Anforderung der Mission zum Einsatz kommen. Wollt ihr beispielsweise einen Straßenzug säubern, empfiehlt es sich im Cockpit des Mechs Platz zu nehmen, während das stählerne Einsatzfahrzeug **Rhino** ein wahres Multitalent ist. Dementsprechend weit gefächert ist auch das **Waffenarsenal**, das mehr als 25 Großkaliber umfasst. Aber auch die Konkurrenz ist nicht von schlechten Eltern. Die über 30 verschiedenen Aggressoren agieren oftmals in Gruppen und verfügen über eine verbesserte künstliche Intelligenz. (Ulf S.)



Selbst kleiner Details, wie das Mission-Briefing oder die Cockpit-Anzeigen, wurden überarbeitet



Die Wahl der insgesamt fünf Vehikel ist abhängig von der jeweiligen Mission

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Ende Mai

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

G-Police 2: Weapons of Justice

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 30 Missionen



"Mit vier neuen Einsatzfahrzeugen dürfte der Nachfolger wesentlich mehr Abwechslung bieten"

Hard Edge

Vom japanischen Hersteller **Sunsoft** bahnt sich ein **Überraschungstitel** an, der sogar **Capcoms Edel-Horror-Adventure** die **Stirn** bietet

Anno Domini 2046 übernimmt eine knallharte Terroristengruppe die Kontrolle über ein wichtiges Forschungszentrum. Mehrere Wissenschaftler werden gefangen genommen. Unter ihnen ein Professor, dessen Wissen der Regierung sehr wert ist. Also wird kurzerhand ein Spezialkommando entsendet, das die Geiselnahme niederschlagen soll. Leider wird die Einheit bis auf zwei Kämpfer brutal aufgerieben. Die beiden Überlebenden, der Pistolschütze Alex und die durchtrainierte Michelle, haben nun die schwierige Aufgabe, die wichtige Geisel im Alleingang zu befreien. Hierzu übernimmt ihr wie in Capcoms Resident Evil 1 die Kontrolle eines Charakters. Durch simple Acht-Wege-Steuerung durchläuft ihr die verschiedenen Szenen, löst Rätsel und erwehrt euch allerlei verschiedener Gegner. Allerdings habt ihr nicht nur Feuer- und Stichwaffen parat um euch zu erwehren. Die Charaktere bieten zusätzlich einige verschiedene Specialmoves. So kann Alex mit harten Schlägen und Trittkombinationen auch einmal einen Gegner plätten, ohne auch nur eine einzige Kugel aus seiner **Pistole** abgeben zu müssen. Aber nicht nur die Verbrecher machen euch zu schaffen. Verschiedene Fallen und Alarmsysteme wollen ebenso überwunden werden, wie auch der lange Weg hinauf in das Obergeschoss des Gebäudekomplexes. Gut, dass Sunsoft euch hierfür eine geniale **Karte** mitliefert, die im Auto-

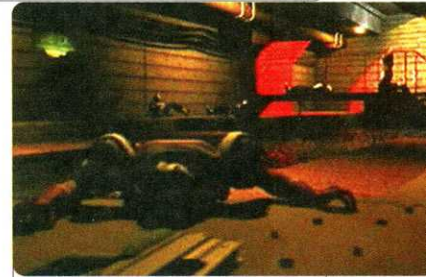


Speicherpunkte, wie hier als grüne Konsole zu sehen, sollten stets genutzt werden. Bei der nächsten Falle kann schon das Game-over lauern

mapping-Verfahren alle besuchten Räume aufzeichnet und euch per Optionsmenü jederzeit zur Verfügung steht. Somit lässt sich schnell rekonstruieren, in welchem Raum schon verschiedene Aufgaben erledigt wurden. Was Hard Edge außerdem von Resident Evil 1 abhebt, ist die Tatsache, dass ihr nicht nur mit einem Charakter durch die Räumlichkeiten streicht, sondern schon anfangs mit zweien. Im späteren Spielverlauf gesellen sich noch zwei andere hinzu, die euch mit weiteren Fähigkeiten zur Seite stehen. Hard Edge baut von Anfang an eine riesige Spannung auf und setzt



Alex ist ein wahrer Spezialist, der mit seiner **Pistole** gezielt Gegner ausschalten kann



Im gerenderten Vorspann werdet ihr Zeuge des Scheiterns der Eingreiftruppe. Hier wird klar, die Terroristen spaßen nicht



Vorbildlich! Per Automapping wird euer gesamter Weg auf der Karte gesichert. So kann jederzeit der bisherige Weg rekonstruiert werden



Sexy, sexy! Michelle hat allerdings nicht nur zwei blaue Augen, um Terroristen abzuwehren. Sie ist auch wieselflink mit dem Kampfmesser



Überraschungen passieren am laufenden Band. Dadurch wird eine ungeheure Spannung aufgebaut, die einen richtig in den Bann nimmt



Im Nachteinsatz sind die verschiedenen Locations in gespenstiges Licht getaucht und tragen zur Stimmung bei. Man sieht an jeder Ecke wahre Detailverliebtheit

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
März
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Hard Edge

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: entfällt



„Ungemein dichtes, atmosphärisches Action-Adventure, das Lust auf mehr macht“



Euer Partner wird zwar von der CPU kontrolliert, lässt sich allerdings hin und wieder Befehle erteilen, was sich im Kampfverhalten niederschlägt



Vorsicht ist geboten, wenn sich in einem kleinen Zimmer nicht nur mehrere Gangster befinden, sondern auch eine unschuldige Geisel

Deep Freeze

Ganz im Stile des legendären Film-Klassikers **Stirb langsam** ist die **Geiselnahme** in einem hochmodernen **Wolkenkratzer** der Schauplatz für dieses actiongeladene Abenteuer



Die japanische Software-schmiede Sammy dürfte zur Zeit wohl nur noch wahren Insidern ein Begriff sein. Vor nunmehr drei Jahren sorgten sie durch den Shooter und Arcade-Hit Viewpoint für Aufsehen und nahmen sich ebenfalls der Umsetzung des Spielhallentitels auf die PlayStation und die Exoten-

Konsole Neo Geo an. Auch bei ihrem neuesten Werk zeigen sich die Programmierer von ihrer besten Seite und (für uns Europäer besonders wichtig) äußerst japanisch. Denn Deep Freeze überrascht vor allem durch relativ realistisch gestaltete Charaktere, die sich in einer spannungsgeladenen Spielhandlung bis auf Messers Schneide bekämpfen. Ferner zeigen sich interessante Ansätze in Sachen Gameplay, da eine Vereinigung zahlreicher Arcade- sowie Adventure-Elemente angestrebt wird. Aber erst einmal einige Worte zur Story, die, im Jahre 2010 angesiedelt, das Problem des weltweiten Terrorismus gekonnt aufgreift. Als Reaktion auf die drastische Zunahme von Bombenattentaten und Terroranschlägen

wurde die internationale Elite-Einheit Inter-ANTS gegründet, deren Führung der Spieler in Person des Einsatzleiters Jack Wire übernimmt. Mit der modernsten Technik ausgerüstet, lässt der

„Die **actionlastige Spielhandlung** zieht sich an einer **filmreifen Story** entlang“



Auch dieser Gangster hatte keine Chance. Die Gegner reagieren durchaus intelligenter als bei herkömmlichen Action-Spielen



Eminent wichtig bei der Entscheidung, welcher der Feinde zuerst ausgeschaltet werden soll, ist die Kenntnis über die Bewaffnung

nächste Auftrag dann auch nicht lange auf sich warten. Eine bis an die Zähne bewaffnete Söldnertruppe unter der Führung des geheimnisvollen **Forboss** hat eine Hochzeitszeremonie in einem Wolkenkratzer jäh unterbrochen und den anwesenden Vize-Präsidenten als Geisel genommen. Eure Rettungsmission beginnt nun im 56. Stock des Gebäudes, wo ihr euch ohne Feindkontakt erst einmal mit der Steuerung des Helden duos anvertrauen solltet. Komplettiert wird

das Zwei-Mann-Team nämlich durch einen der sechs anwählbaren **Partner**, der euch in der Folgezeit als selbstständig agierende Schützenhilfe zur Seite steht.

Die ersten Spielimpressionen wecken Erinnerungen an Capcoms indiziertes Horror-Adventure, denn alle Räume des Abenteuers werden durch eine cineastische Kameraführung eingefangen und die grundlegenden Kontrollelemente der Steuerung weisen ebenfalls einige Parallelen auf. Durch Rechts-Links-Bewegungen dreht sich Jack um die eigene Achse, während durch



Das rasant geschnittene Intro stellt euch unter anderem eure Team-Mitglieder vor. Hier zu sehen ist übrigens die feurige Maria



Kampf um jedes Stockwerk. Die vereinzelt Rätseleinlagen sind so gestaltet, dass ihr jede Etage mehrmals durchkämmen müsst





Laden und schießen: Die Pump-Gun ist aufgrund ihrer Streuwirkung ein nicht zu unterschätzendes Werkzeug gegen die feindliche Übermacht



Hier sehen wir keineswegs eine Aerobic-Stunde unseres Helden, sondern eine elegant ausgeführte Kampfrolle



Zwei auf einen Streich. Die Durchschlagskraft der Pump-Gun ist so enorm, dass auch mehrere Feinde hintereinander erledigt werden können

Drücken des Steuerkreuzes nach vorne in die eingestellte Richtung gelaufen wird. Weiterhin vollführt eure Figur durch zweimaliges Antippen eine gekonnte Hechtrolle, die gegen die oftmals überraschend auftauchenden Gegner enorme Vorteile mit sich bringt. Zu guter Letzt finden je nach Spielsituation Blendgranaten, Granaten und Medi-Packs ihre Verwendung und es darf natürlich mit einer von drei Feuerwaffen (Halbautomatik, MG oder

Pump-Gun) kräftig geschossen werden. Bereits in der 57. Etage trifft ihr nämlich auf massive feindliche Gegenwehr. Die Terroristen stehen zum Teil einfach in den Gängen Wache, fallen aber auch an sorgfältig ausgesuchten Situationen scheinbar von der Decke oder betreten den Abschnitt ganz

natürlich durch eine

der zahlreichen Türen. Für euch bedeutet jedes Auftauchen der Schergen, sie durch schnelle Körperdrehungen ins Visier der halbautomatischen Zielerfassung zu nehmen und abzudrücken, sofern euer Partner

„Hollywoodreif: Selten wurde eine Befreiungsmission so packend in Szene gesetzt“

euch nicht zuvorkommt. Hierbei ist aber dennoch Vorsicht angesagt, da sich unter den Feinden ab und zu auch eine unschuldige Geisel befindet. Gemeinerweise ist dies bevorzugt in sehr engen Räumen der Fall, was oft den Tod des Passanten und damit einhergehende Energie- sowie Punktverluste eures Teams nach sich zieht. Mit fortlaufender Spieldauer fördert die Handlung, die euch in Form von Cutscenes und CG-Sequenzen präsentiert wird, immer neue Personen, zu meist die späteren Endgegner der einzelnen Abschnitte, und raffinierte Wendungen zu Tage. Denn so viel darf bereits verraten werden: Die Befreiung des Vize-Präsidenten stellt lediglich den ersten Level des Spiels dar. (Raoul B.)



Gestatten, Jack Wire. Das unumgängliche Finale ist die Konfrontation zwischen eurem Helden und dem Terroristenführer Forbass



Der Ameisenhelikopter ist eines der Fortbewegungsmittel, die dem Inter-ANTS-Team zur Verfügung stehen



Pyrotechnik: Die Angriffe der Terroristen hinterlassen schwere Schäden in der Innenstadt der Metropole



Das hört die BPS doch gerne: Trotz der an sich gewalttätigen Spielhandlung hält sich die grafische Darstellung in Grenzen



Kampf über den Dächern. Um in die verbarrikadierte 59. Etage zu gelangen, müsst ihr euch den Weg zum Lastenkran auf dem Dach freischießen



Mageres Waffenarsenal. Lediglich drei verschiedene Typen stehen euch zur Auswahl. Die Pump-Gun, ein MG und eine Halbautomatik



Im Computermenü erfahrt ihr alle Missionsparameter, wie die Identität der Geiseln, die Stärke des Gegners oder die Karte der Zielgebäude

INFO
Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation
GEPLANT FÜR
k. A.
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Deep Freeze

Hersteller/Vertrieb: Sammy/k.A.
Schwierigkeitsgrad: mittel-schwer
Levels: entfällt



„Sehr spannend und mit einwandfreier Steuerung kann dieses Action-Vergnügen überzeugen“



In der Hölle sollst du brüten! Die Monster geben über alles und jeden Kommentare ab



Der Gegner liegt in seinen letzten Zuckungen, da er vom Blitz gebrutzelt wird



Geschafft: Der Wächter und sein Team sind besiegt und verschwinden in einem hellen Aufleuchten

Monsterseed

Sunsofts neues Rollenspiel lässt den Haupthelden **Monster** ausbrüten

Eigentlich ist das kleine Städtchen Remppearl die Ruhe selbst. Alles geht seinen geregelten Gang. Das einzige Highlight sind die Monsterkämpfe in der Arena. Doch plötzlich wird diese Ruhe jäh unterbrochen. Ein

paar Räuber haben den ortsansässigen Monsterhändler gekidnappt. Das Stadtoberhaupt sucht nun verzweifelt nach einem Söldner, der sich dieser Bande annimmt. Doch es meldet sich nur einer: der furchtlose Daniel. Er ist ein Monsterbeherrscher, der wegen Geldmangels seine gesamten Kreaturen verkaufen musste. Mit einer kleinen Spende des Bürgermeisters macht er sich nun auf, den Entführern das Handwerk zu legen. Die einzige Hilfe, die er hat, sind

vier Eier, die er zunächst im Laden des Händlers ausbrüten muss. So legt er eines dieser Eier in den dort stehenden Brutkasten und kippt ein paar Zaubersprüche, die passend erscheinen, darüber. Sie geben dem wachsenden Monster Eigenschaftsboni, wie stärkeren Angriff, Entschlossenheit oder stärkere Zauberei. Dann stellt Daniel noch die Temperatur ein, die für das Ei empfohlen wird, und siehe da, ein neues Wesen ist geschlüpft. Diese Prozedur wiederholt er für die anderen drei Eier, und die erste kleine Party ist fertig. Zur Probe geht es erst einmal in die Arena, wo Daniel gegen einen Beschwörer der Klasse 5 antritt. Da muss er eines feststellen: Er kann nur drei der Monster zu sich rufen. So ist er wohl noch nicht gut genug, um

alle vier zu beherrschen. Doch auch wenn es nur drei sind, die Kreaturen schlagen sich in dem rundenbasierenden Kampf wacker und besiegen den Kontrahenten deutlich. Der Test ist bestanden. Zur Sicherheit besiegt die kleine Party auch die anderen beiden Kämpfer unterer Klassen, und dann ist der Trupp bereit, seinen ersten Auftrag zu erfüllen. (Raoul B.)



Wohin soll es denn gehen? Zwischen den einzelnen Locations wechselt ihr per Landkarte



Der alte Mann hat Recht: Was nützt es, wenn Daniel geschwächt in einen Kampf geht



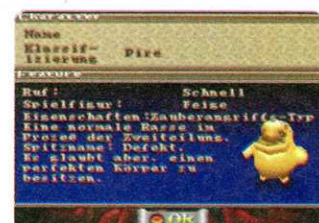
Im Kampf steuert ihr nur den Hauptcharakter. Die anderen Figuren inklusive eure Monster werden von der CPU gemanagt



Wird ein Monster in den Kampf gerufen, erscheint zunächst nur die leuchtende Kugel



Welches Ei soll denn heute im Brutkasten ausgebrütet werden? Die rechten beiden sehen sehr vielversprechend aus



Dieses Pire-Monster war wohl ein Reinfall und kann verkauft oder im Kampf verheizt werden



Diese Schatztruhe hat sich gelohnt: Wir finden außer einem Haufen Gold und ein paar Goodies auch noch ein seltenes Ei

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Frühjahr '99
ERSTER EINDRUCK
gut

Monsterseed

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt



„Originelles RPG, dessen Sprache noch einmal überarbeitet werden muss“

Tank Racer

Frisches Blut von der Insel: Eine neu gegründete **Programmierschmiede aus Großbritannien** schickt zum ersten Mal schießwütige Panzer auf die **Rennpiste**

Auf der Insel gruppieren sich bekanntlich immer wieder Talente zu neuen Softwareschmieden. Jüngstes Beispiel ist die Programmiertruppe Glass Ghost, die sich unter der Leitung von Simon Carless darauf spezialisiert hat, Videospiele im Spielhallenautomaten-Stil zu realisieren. Das junge Team hat besonders

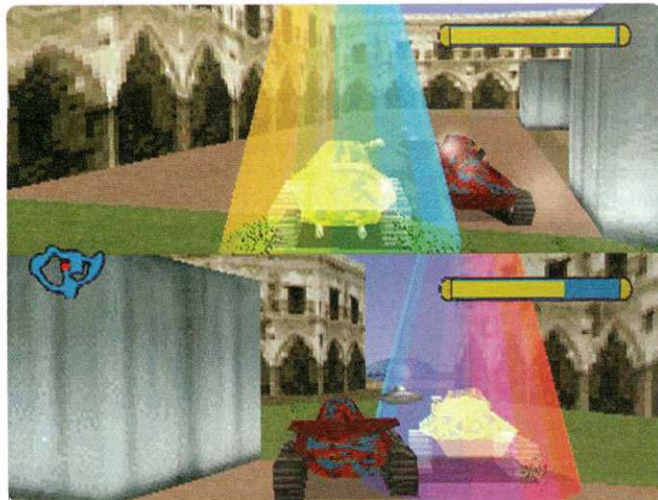
großen Respekt vor japanischen Produkten, beispielsweise aus dem Hause Namco. Die Idee zu ihrem PlayStation-Einstand liegt einem recht banalen Argument zu Grunde. Videospieler ballern gerne und zocken darüber hinaus regelmäßig Rennspiele. Insofern ist es nur logisch, dass sie bei Tank Racer tonnenschwere Panzer ins Rennen schicken. Der gesamte spielerische Rahmen gleicht einem handelsüblichen Fun-Racer. Mit dem Vehikel eurer Wahl absolviert ihr die insgesamt 15 Rundkurse entweder alleine gegen die Uhr, via Split-screen gegen einen Freund oder im umfangreichen Championship-Modus, der in drei Turniere unterteilt wurde. Jeder Rundkurs bietet eine durchschnittliche



Da kommt Freude auf! Mittels des schwenkbaren Kanonenturms attackiert ihr die gesamte Konkurrenz mit gezielten Salven



Dank Kettenantrieb stellen Absperungen kein Hindernis dar



Tückisch: Der Ufo-Fangstrahl saugt den Konkurrenten ein und platziert ihn an eine andere Stelle



Treffer! Die Panzer gehen durch den Beschuss zwar nicht kaputt, dafür verlangsamt sich allerdings die Topgeschwindigkeit für kurze Zeit

Durchgangszeit von einer Minute und zahlreiche Gags. So kämpft ihr zum Beispiel auf dem Mond mit der Schwerelosigkeit, während der Russen-Kurs euch durch ein Industriegelände und eine U-Bahn-Station führt. Wie bei einem Fun-Racer üblich, tummeln sich auf den Strecken allerlei **Goodies**, mit denen ihr eure Konkurrenz kräftig beharkt. Das Repertoire umfasst unter anderem Minen, einen Turboschub sowie einen hinterhältigen **Ufo-Fangstrahl**. Das gewisse Etwas an Tank Racer sind jedoch die Panzer als Fahrzeuge. Da ihr während der Fahrt den Schießturm in sämtliche Himmelsrichtungen drehen könnt, seid ihr mit ein bisschen Übung in der Lage, jeden Widersacher – auch die Verfolger! – mit gezielten Schüssen aus der Bahn zu werfen. Rennaction ist somit garantiert! Durch die Ketten bahnt ihr euch darüber hinaus selbst euren Weg, indem ihr vermeintliche Absperungen, Zäune oder andere Barrikaden einfach überrollt. Auch in technischer Hinsicht darf man ein paar nette Effekte



Vorbildlich: Goodies erscheinen per Zufallsgenerator in jeder Runde an einer anderen Stelle

erwarten. Wenn euer militärisches Gefährt beispielsweise durch einen Fluss fährt, wird die Unterwasser-Optik der Physik entsprechend gebrochen. Durch Explosionen spritzt außerdem das umliegende Erdreich hoch, während die Ketten deutliche Fahrspuren hinterlassen. (Ulf S.)



Ein kleines, aber feines CG-Intro stimmt euch auf das actionreiche Rennspiel ein



Der Zwei-Spieler-Modus bietet besonders viel Gaudi, da man seinen lieben Miteiferer über den Haufen schießen kann

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

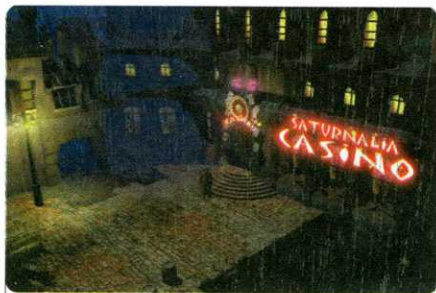
GEPLANT FÜR
2. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Tank Racer

Hersteller/Vertrieb: Glass Ghost/k.A.
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 15 Strecken



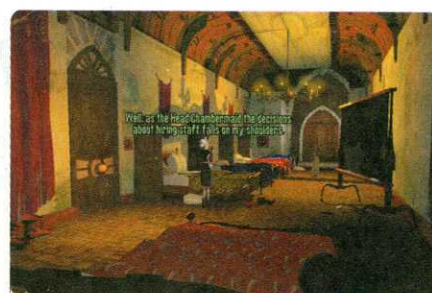
"Mal etwas Neues: Panzer agieren in einem turbulenten Fun-Rennspiel"



Schicke Restaurants und finstere Spelunken statt Schlösser: Der Tummelplatz von Discworld Noir wurde völlig verändert



Die Farbpalette wurde der Noir-Atmosphäre entsprechend düster gewählt



Die Interaktion mit den lieben Mitmenschen bietet wesentlich mehr Möglichkeiten als bei den Vorgängern

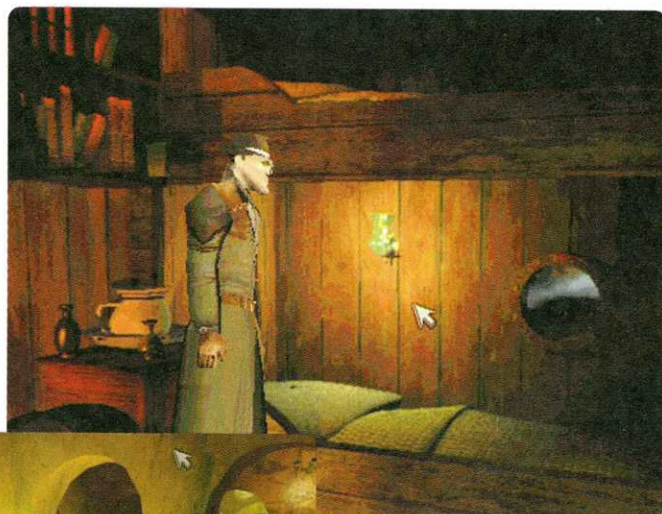
Terry Pratchett macht ernst!

Der **britische Kult-Buchautor** und Schöpfer der **Discworld-Serie** hat sich bei seiner **dritten Videospiel-Adaption** komplett vom alten **Comic-Stil** und dem trottelligen Zauberer **Rincewind** verabschiedet, um sich dem **Film-Noir-Ambiente** zu widmen. Wir besuchten den sympathischen Schriftsteller in **Southampton**

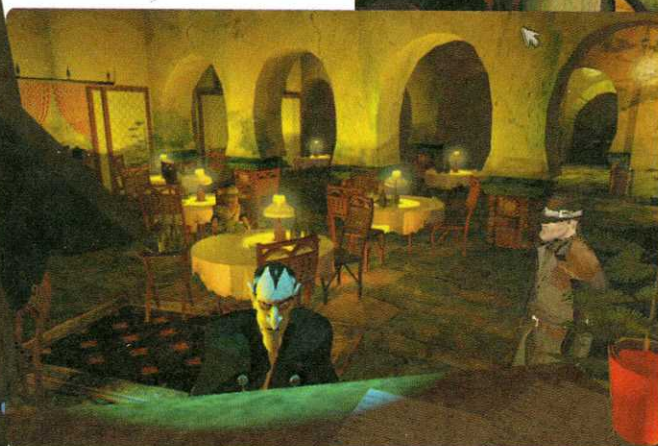
Der Brite Terry Pratchett, Jahrgang 1948, lebt im beschaulichen Ort Wiltshire und wird seit seinem Siegeszug der Discworld-Bücher von seinen zahlreichen Fans überall in der Welt als Superstar der etwas anderen Fantasy-Autoren verehrt. Seinen Kultstatus hat der Herr mit dem schwarzen Schlapphut vor allem seinem bizarren Humor zu verdanken. Da gehen Polizisten auf Klau-Streife, ein Gepäckkoffer philosophiert mit seinem Besitzer über Gott und die Welt und die Welt ist natürlich so flach wie ein Stück Pizza. Dementsprechend gespannt war ich, diesen scheinbar kauzigen Herrn mit dem breiten Scheitel einmal näher kennenzulernen. Fast alle meine positiven Vorteile wurden

bestätigt. Im Interview gebar sich Terry Pratchett als ungemein freundlicher, geistreicher und witziger Gesprächspartner. Überraschenderweise ist der Schöpfer von Discworld außerdem ein bekennender Videospiel-Zocker, der seine bisherigen Videospiel-Projekte stets streng überwacht hatte, zum Vorteil der Verbrau-

cher, die seit 1996 auch seine digitalen Schöpfungen in Zusammenarbeit mit Perfect Entertainment lieben. Nach zwei Auftritten des trottelligen Zauberers Rincewind nahm Terry Pratchett jedoch Abschied von der Comic-Grafik und dem Fantasy-Ambiente. Die Hauptstadt von Discworld Ankh Morpork wird diesmal in die düstere Film-Noir-Atmosphäre gehüllt. Statt cartoonartige Charaktere agiert ein zwielichtiger Privatdetektiv namens Lewton, der speziell für dieses Videospiel geschaffen wurde. Das Aussehen der Hauptakteure und die Atmosphäre wurden dabei bewusst an Filmklassiker à la Cassablanca angelehnt. So stolziert der erfolglose Schnüffler ebenso cool wie einst Humphrey Bogart durch die Gegend und die mysteriöse Schönheit Carlotta erinnert stark an Marlene Dietrich. Auch die Story ist derart klischeebeladen, dass sie schon fast trieft. Lewton arbeitete für



Wer sucht, der findet: Um eine Reihe von mysteriösen Morden aufzuklären, muss der Schnüffler die unheimlichsten Plätze erkunden



Play it again, Sam: Der dritte Teil zitiert bewusst solche Filmklassiker wie Cassablanca



Unentbehrlich: Das Inventory-Menü mit seinen zahlreichen Gegenständen wurde sehr übersichtlich gestaltet



Dieses heruntergekommene Büro ist der Arbeitsplatz des neuen Helden Lewton



Wie bei den beiden Vorgängern wird in bewährter Point&Click-Manier gespielt

die Regierung, bevor er aufgrund von Bestechungsvorwürfen fristlos entlassen wurde und eine höchst erfolglose Karriere als Schnüffler startete. Eines Tages steht jedoch plötzlich die blonde Schönheit Carlotta im Büro, um ihm den Auftrag zu erteilen, ihren verschwundenen Ex-Liebhaver Mundy zu finden. Unnötig zu erwähnen, dass dies der Startschuss für rabenschwarzen Humor und Situationskomik in Sekundentakt ist. Es geht allerdings ernsthafter zu als bei den beiden Vorgängern. Das liegt auch am völlig umgekrempelten Grafikstil. Statt cartoonartige Charaktere und kunterbunte 2D-Szenarios bietet Discworld Noir moderne Rendergrafiken und eine Farbpalette, die finsterner kaum sein könnte. Der Spielablauf blieb von der neuen Optik jedoch weitestgehend unberührt. Nach wie vor dirigiert ihr euren Helden in Point&Click-Manier per Maus durch die Szenarios, löst die zum Teil äußerst vertrackten Rätsel, führt absurde Dialoge mit den schrägen Discworld-Einwohnern und greift auf das stetig wachsende Inventory-Menü zurück, in dem sich zahlreiche Gegenstände befinden. Doch bis wir das erste Mal Lewton durch die Szenarien führen dürfen, dauert es noch bis April. (Ulf S.)

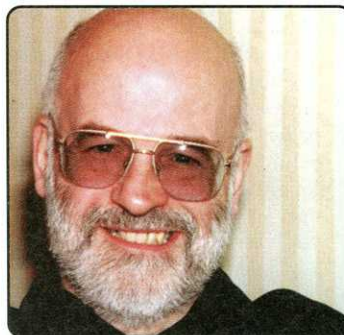
PlayStation Games: Ich komme zunächst einmal nicht um die Frage herum, ob Sie als Buchautor Videospiele überhaupt mögen?

Terry Pratchett: Und wie! Sehen Sie, eigentlich bin ich ja ein friedfertiger Mensch, doch nach einem langen Arbeitstag wünsche ich mir einfach nur noch je-

manden umzunieten. Ich liebe daher solche Spiele wie Boom oder ids ersten Ego-Shooter.

PSG: Ups! Diese beiden Titel stehen in Deutschland auf dem Index!

TP: (überrascht) Wirklich? Hmm... das verstehe ich eigentlich nicht so ganz, schließlich tötet man beim Letzteren



*"An dem Tag, wo ich einen Haufen **Pixel als sexy** empfinde, sollte ich wohl endgültig mit dem **Video-spielen aufhören**"*

Discworld-Schöpfer Terry Pratchett über den Sex-Appeal von Lara Croft

doch Nazis. Demnach müsste der Film Indiana Jones doch eigentlich auch verboten sein. Ich finde das alles ein wenig befremdlich.

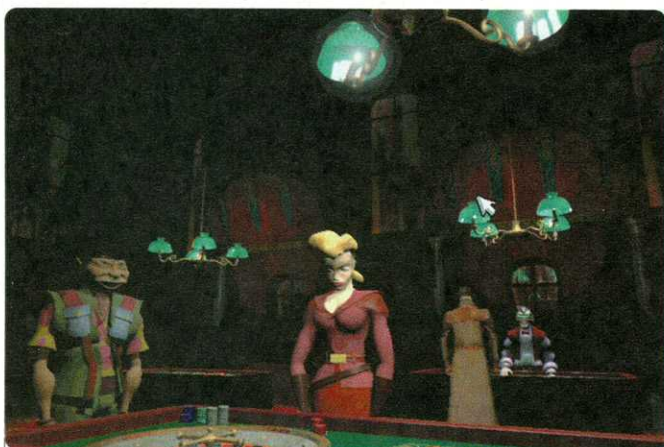
PSG: Da haben Sie Recht, doch das müssen Sie unserer Regierung erzählen.

TP: Damit jetzt kein falscher Eindruck von mir entstanden ist. Ich möchte noch hinzufügen, dass ich auch Strategie- oder Abenteuer-Spiele à la Wing Commander oder Sim City sehr gerne mag. Wichtig ist vor allem ein hoher Grad an Realismus. So genannte Arcade-Spiele sind nicht mein Fall.



Der Humor soll bei Discworld Noir wesentlich makaberer sein als bei den beiden Vorgängern





Die platinblonde Schönheit und Auftraggeberin Carlotta ist nur schwer zu durchschauen

PSG: Welches Medium eignet sich Ihrer Meinung nach eigentlich besser für Ihre Bücher, das Videospiel oder ein Film?

TP: Grundsätzlich ist keines besser als das Buch, das sollte zunächst einmal betont werden. Ich denke außerdem, dass man beide Medien nur schwerlich vergleichen kann, so als wolle man eine Banane der Farbe Lila gegenüberstellen. Von der Seite eines Geschichtenerzählers eignet sich jedoch natürlich der Film besser für meine Bücher. Der Vorteil der Videospiele ist hingegen, dass man die volle Kontrolle über die Handlung hat, wobei das auch einen Konflikt gegenüber dem Buch darstellt. Die Frage stellt sich doch, inwiefern die Interaktivität gehen darf, damit man noch meine Bücher darin erkennt. Zu wenig Interaktion fördert dafür aber bekanntlich nicht gerade den Spielspaß. Gerade dieser Konflikt ist eines der schwierigsten Probleme, wenn ein Discworld-Buch für ein Videospiel adaptiert wird.

PSG: Wie stark sind Sie eigentlich in den bisherigen Videospiel-Projekten involviert gewesen?

TP: Also bei Discworld Noir bin ich relativ entspannt. Beim ersten Discworld-Spiel hingegen habe ich mich in das Projekt ziemlich reingestressst und den gesamten Produktionsablauf mit Argusaugen beobachtet, schließlich war ja alles neu für mich und ich kannte die Leute noch nicht. Nach dem großen Erfolg von Discworld I ließ ich es jedoch bereits beim zweiten Teil locker angehen und musste nicht mehr so viel herumschreien. Ganz am Anfang gab es nämlich noch sehr viele Grundsatzdiskussionen, und ständig habe ich Anmerkungen zum Script gemacht. Beispiel: Die wollten einfach ein Fahrrad in meine Discworld bringen. Doch ich habe in meinen Büchern noch nie ein Fahrrad benutzt. Ganz so schlimm war es aber nicht, schließlich haben die Programmierer allesamt meine Bücher gelesen, so dass sie im Prinzip genau wussten, was meine Discworld ausmacht. Grundsätzlich habe ich aber das letzte Wort bei allen Videospielprojekten behalten.

PSG: Klingt so, als seien Sie streng?

TP: Sie müssen das so sehen. Ich habe sehr viele Fans, die mir auch regelmäßig schreiben, wie sehr sie von meinen Büchern fasziniert sind. Ich habe somit eine große Verantwortung dafür, das ein Discworld-Videospiel exakt dieselbe Atmosphäre rüberbringt wie die Bücher. Die Fans sind nämlich ebenfalls sehr pedantisch in solchen Dingen.

PSG: Demnach haben Sie auch sämtliche Discworld-Adaptionen durchgespielt?

TP: Den dritten Teil natürlich noch nicht, bei den beiden Vorgängern habe ich allerdings stets ein genaues Protokoll geführt, was ich mag und was mir nicht gefällt.

PSG: Es ist auffällig, dass zwischen den ersten beiden und dem dritten Teil ein großer Unterschied besteht. Discworld Noir richtet sich anscheinend mehr an die reiferen Videospieler. War das Ihre Idee? Und warum auf einmal dieser große Bruch?

TP: Uns war allen klar, dass nach den beiden ersten Teilen etwas Neues kommen musste. Schon alleine deshalb, weil die technischen Möglichkeiten viel besser geworden sind. Insbesondere die Idee einer schummrigen Großstadt und die Atmosphäre von Noir-Filmen hat uns dabei fasziniert. Ich muss allerdings gestehen, dass ich nicht so genau weiß, von wem die Idee genau kam. Uns war jedoch klar, dass der Bezug zu Noir-Klassikern sehr weise ist, da wohl jeder die alten Humphrey-Bogart-Filme und die gängigen Klischees kennt.

PSG: Ist durch die neue Atmosphäre das Discworld-Abenteuer ernsthafter geworden?

TP: (überlegt lange) Im Grunde schon, immerhin werden ja auch Menschen getötet.

PSG: Kein typischer Terry-Pratchett-Humor mehr?

TP: Oh doch, der Humor ist jedoch viel schwärzer als bei den beiden Vorgängern. Dieser Schritt war notwendig, um der Noir-Atmosphäre gerecht zu werden. Sie müssen nämlich wissen, dass wir uns vor allem durch den Film Seven inspirieren ließen, und der ist nicht gerade mit Witzen gespickt (lacht). Davon mal abgesehen, der Humor in meinen neuesten Discworld-Büchern ist ebenfalls makaberer

geworden. Wenn ich in 20 Büchern nur über einen Zauberer und sein sprechendes Gepäckstück geschrieben hätte, wäre ich wahrscheinlich schon vorher von der Brücke gesprungen. Aber keine Panik, es bleibt noch genug Situationskomik übrig.

PSG: Apropos Humor, waren Sie eigentlich früher der Klassen-Clown?

TP: Ich war sogar DER Klassen-Clown! Das hatte auch einen guten Grund. Wenn der Klassen-Clown die Leute zum Lachen bringt, wird er nicht von ihnen geschlagen (lacht). Davon mal abgesehen, ich habe die Schule nie gemocht. Ich habe viel mehr gelernt, indem ich etwas selbst gemacht habe. Ich habe schon immer viel gelesen.

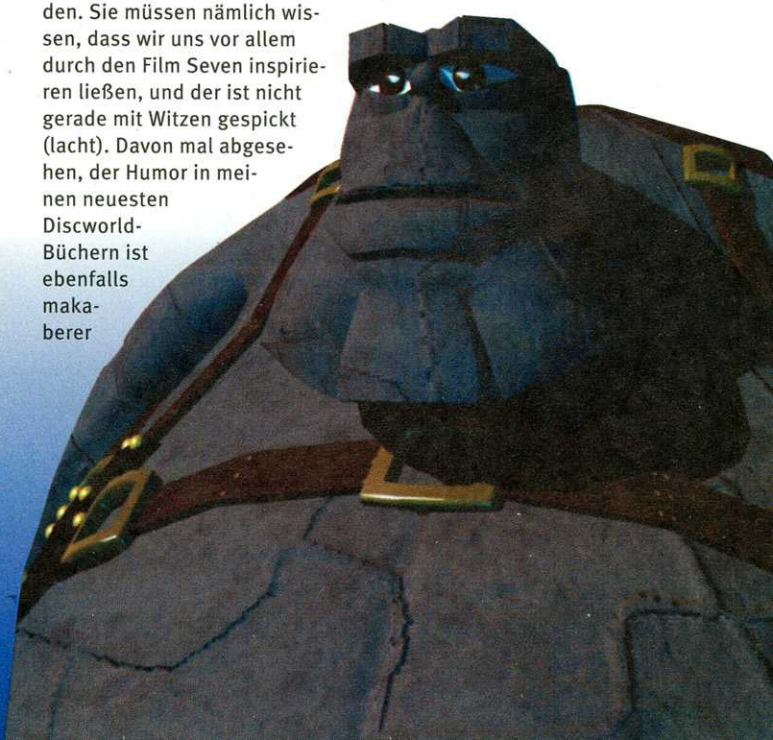
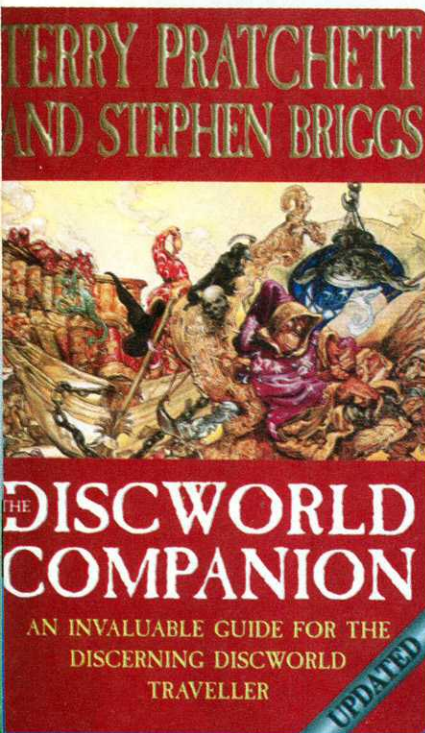
PSG: Zu guter Letzt: Was ist Ihr momentaner Software-Liebling?

TP: Ich liebe nach wie vor sämtliche Wing-Commander-Spiele. Ich habe sogar extra noch einen alten 368er, um den ersten Teil spielen zu können, denn auf einem modernen PC läuft das Ganze viel zu schnell ab. Außerdem habe ich gerade Tomb Raider III durchgespielt.

PSG: Finden Sie Lara Croft eigentlich sexy?

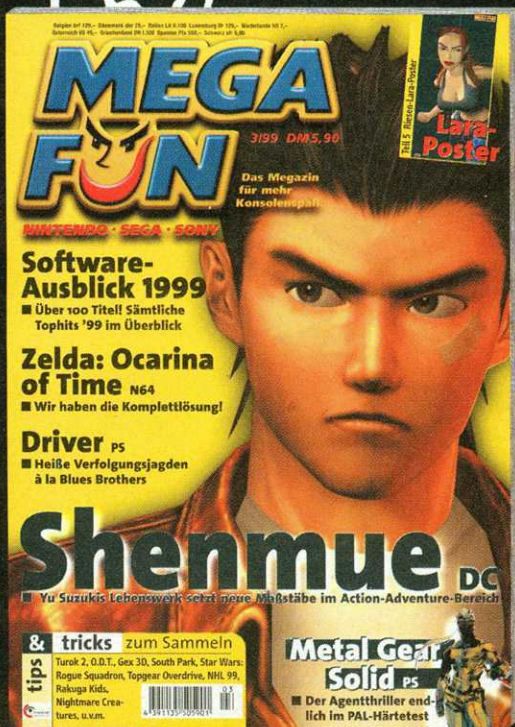
TP: An dem Tag, wo ich einen Haufen Pixel als sexy empfinde, sollte ich wohl endgültig mit dem Videospielen aufhören (lacht). Vielleicht bin ich aber auch nur zu alt.

PSG: Dem ist wohl nichts mehr hinzuzufügen. Vielen Dank für das Gespräch.



NEULICH BEIM WELLENREITEN...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



Eine blutige Sache das! In Alien Resurrection wird vom Lebenssaft sicher einiges fließen



Ripley macht mit Begegnungen der dritten Art meistens kurzen Prozess



Die Aliens haben das Schiff gekapert und möchten die Erde infiltrieren

Alien Resurrection

Ein **Action-Traum** könnte für viele PlayStation-Fans **bald** in Erfüllung gehen, denn Argonaut **plant** die **Wiedergeburt** der Aliens für den **Sommer** dieses Jahres. Also **ölt** schon einmal eure **Waffen** und zieht euch **warm** an!

Den meisten Kino- und Video-Fans läuft es beim Klang des Namens „Alien“ kalt den Rücken herunter. Die mittlerweile vier Kinostreifen umfassende Weltraum-saga um die knallharte Ripley (gespielt von Sigourney Weaver) und eine intergalaktische Wiedergeburt des Bösen gilt als eines der wenigen erfolgreichen Sequels der Filmgeschichte. In den späten 70er-Jahren entwickelte der Schweizer Künstler H.H. Giger das widerliche und abstoßende Design der Aliens, das bis heute kaum verändert wurde. So verhält es sich auch mit anderen Alien-Titeln. Zumeist geht es um pure Action mit Schock- und Horror-Elementen. Allerdings wird der

neuste Ableger Alien Resurrection von Argonaut nicht direkt in diese Sparte einzuordnen sein. Um das Spiel aufzulockern, verspricht Keith Robinson, Projektleiter von Resurrection, einige interessante Features einzubauen. Es soll verstärkt ein Augenmerk auf **Rätsel**, Puzzle und logische Abläufe während des Spiels gelegt werden. Bisher wurde darüber noch nicht viel gesagt. Ebenso ist die Möglichkeit einer Multiplayer-Funktion, wie sie in der PC-Variante vorhanden sein wird, sehr unwahrscheinlich. Bisher wurde bei der Präsentation bei Argonaut in London nur ein Rolling-Demo vorgestellt, das grafisch sehr ansprechend wirkt.

Die Engine ist flüssig und die Texturen bieten eine hohe Detail-treue. Auffallend ist die Bewegungs-freiheit der Charaktere. Ripley ist genauso steuerbar wie Bruce Willis beim PlayStation-Erfolg Apocalypse: Der linke Analogcontroller lenkt den Charakter, während der rechte für die Waffenrichtung zuständig ist. Man kann also gleichzeitig fliehen und trotzdem seine Verfolger mit Kugeln massieren. Insgesamt warten zwölf Levels mit unterschiedlichem Hintergrund auf euch. So soll es einen Militärbereich, Wissenschaftsstationen, Lagerhallen und ein Fabrikgelände geben. Das sind genau solche Gegenden, wo Aliens schwer zu entdecken sind



Typische Korridor-Action in der Third-Person-Perspektive wird sicher viele Fans ansprechen

(sehr clever). Die eigentliche Herausforderung wird allerdings sein, die fünf wählbaren Charaktere so zu koordinieren, dass der Widerstand gegen die außerirdischen Lebensformen auch gelingen wird. Mit Dutzenden verschiedener Waffen, angefangen von obligatorischen Pistolen und Schrotgewehren, geht es dann mit Laserkanonen und Flammenwerfern ans Eingemachte. (Frank F.)

„Die eckigen **Biester** kommen zurück! **Alien-Fans** wird das nach **langer** Abstinenz begeistern“



Schnelle Kamerafahrten durch Korridore und unter Wasser verleihen dem Spiel seine Dynamik



Mit der innovativen Analog-Steuerung eines Apocalypse kann das neue Alien-Sequel nichts falsch machen



Die Biester werden, solange es skrupellose Wissenschaftler gibt, niemals aussterben



Manche Türen öffnen sich erst, wenn das passende **Rätsel** dazu entschlüsselt wurde. Puzzles sind ein Hauptbestandteil von Alien Resurrection



Zwar wirkt die Grafik etwas farblos, jedoch unterstreicht gerade die dunkle eintönige Farbgebung das Alien-Flair des Argonaut-Produktes

Charaktere

In *Alien Resurrection* wird der Spieler mindestens fünf verschiedene Charaktere steuern dürfen. Jeder Held hat andere Aufgaben und Missionen zu lösen, um der Alien-Bedrohung Herr zu werden. Welche Charaktere nun im Spiel Einzug halten, stand bis jetzt noch nicht sicher fest.

Ripley

Wissenschaftler benutzen genetisches Erbmaterial, um Lt. Ellen Ripley zu klonen, um den Alien-Königin-Embryo zu retten, der sich ihr auf Fiorina 161 unbemerkt anschloss. Sie wurde zuvor siebenmal geklont, bis der achte Versuch endlich gelang. Trotzdem fließt immer noch Alien-Blut in Ripleys Adern, was sie zum einen zu einer wahren Kampfmaschine und zum anderen absolut unberechenbar macht. Zur Zeit weiß sie selbst noch nichts über ihr Dasein, und auf eine eigenartige Weise fühlt sie sich zu den Aliens hingezogen.

Call

Sie ist der Mechanikus unter der Besatzung und sehr hart im Nehmen, obwohl man das ihrer zarten Statur nicht ansieht. Unter dem harten Kern hat sie weiche, humanitäre Charakterzüge, aber ein schreckliches Geheimnis, das jeden ihrer Freunde vor Schauern erbleichen lassen würde.

Elgyn

Er ist Anführer des Schiffes Betty, Schlau, sparsam und charismatisch führt er seine Mannschaft. Zuvor versuchte er sein Glück beim Militär, später zog er die profitablere und spannendere Schmugglerei dem harten Leben als Söldner vor.

Christie

Vor unbändiger Kraft strotzt Christie, der "Terminator" der Besatzung. Er leidet unter extremer Selbstüberschätzung, doch bleibt sogar in den lebensgefährlichsten Situationen cool.

Gediman

Als Wissenschaftler an Board der USM Auriga, Dr. Gediman, zusammen mit Dr. Wren, ist er Hauptverantwortlicher der Klonversuche an Lt. Ripley. Seine Aufgabe war es, die chirurgischen Eingriffe zum Entfernen des Alien-Embryos vorzunehmen. Er gilt außerdem als Experte für Alien-Anatomie und deren Sozialverhalten.

„Nach Alien konnte ich nicht mehr schlafen“

Jim Mummery ist Lead Designer von *Alien Resurrection* und **Fan** der Kinostreifen

PlayStation Games: Wie sind Sie auf die Idee von *Alien Resurrection* gekommen?

Jim Mummery: Wir haben zuvor schon andere Alien-Spiele entwickelt, und nach dem weltweiten Erfolg des Kinofilms und durch unsere enge Zusammenarbeit mit Fox lag es auf der Hand für eine Umsetzung zu sorgen.

PSG: Argonaut hat *Alien Resurrec-*

tion schon seit über zwei Jahren auf seiner Release-Liste stehen. Warum dauerte die Fertigstellung so lange?

JM: Unsere Produkte sollen immer etwas Besonderes darstellen und zu diesem Zeitpunkt gab es eine wahre Flut von Ego-Shootern. Wir haben uns dazu entschieden, „unser“ Alien noch einmal zu überarbeiten und an neue Technologien anzupassen.

PSG: Der vierte Kino-Teil liegt nun auch schon eine lange Zeit zurück. Sie werden also keinen Hype dadurch erzielen können. Sind die Verkaufschancen dadurch nicht ein wenig gedämpft?

JM: Nicht unbedingt. Alien gehört zu den wenigen Filmen, die immer aktuell und beliebt sind. Wer ver-

„**Alien** gehört zu den **wenigen** Filmen, die immer **aktuell** und beliebt sind. Wer **vergisst** schon solche **Filme** wie diese vier **Kult-Streifen**?“



Das Argonaut-Team arbeitet normalerweise in einem lockeren Arbeitsklima. Geht es jedoch auf den Release-Termin zu, wird es hektisch

gisst schon solche Filme wie diese vier Kult-Streifen?

PSG: Sie erinnern sich also noch an die Alien-Kinofilme?

JM: (lacht) Ist die Frage ernst gemeint? Ich konnte nach dem Kino nicht mehr richtig schlafen!

PSG: Mit welchen Problemen hatten Sie bei der PlayStation-Entwicklung zu kämpfen?

JM: Wir produzierten die PC- und PS-Version parallel. Da fällt es immer schwer, die mittlerweile eingeschränkten Möglichkeiten der PlayStation so zu nutzen, dass der Unterschied zum PC möglichst klein bleibt. Die optimale Nutzung des Hauptspeichers hat uns am meisten Zeit gekostet.

PSG: Apropos Speicher, wie haben Sie die Ladezeiten in den Griff bekommen?

JM: Wir verwenden das so genann-

te Streaming-Verfahren, das während des eigentlichen Spielgeschehens nachlädt. Der Spieler bekommt das Nachladen im Regelfalle gar nicht mit.

PSG: Wenn Sie ein solcher Alien-Fan sind, dann haben Sie sicher besonderes Augenmerk auf die künstliche Intelligenz der Alien-Monster gelegt, oder?

JM: Das war einer unserer Hauptaspekte für *Alien Resurrection*! Wir wollten ein Spiel kreieren, das dem Akteur das Gefühl gibt, wirklich in einem Raumschiff voller Monster zu sein.

PSG: Wie äußert sich das?

JM: Die Aliens reagieren zum Beispiel auf Geräusche: Schreie locken sie an, Schüsse verleiten sie zur Vorsicht. Nachdem sie schwere Verluste erlitten haben, fliehen sie zuerst, um sich dann später wieder zusammenzurotten.



INFO

Action ☒
Strategie ☐
Abenteuer ☐
Geschick ☐
Simulation ☐

GEPLANT FÜR
Juni

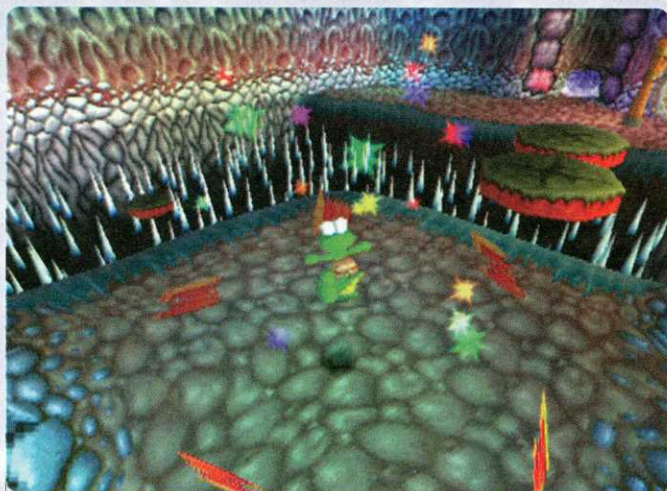
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Alien Resurrection

Hersteller/Vertrieb: Argonaut/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.



„Wer die Filme mag, wird auch mit *Alien Resurrection* seinen Spaß haben“



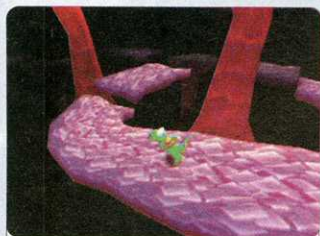
Fast alle Levels von Croc 2 bieten nun wesentlich mehr Details als im Teil 1. In den Höhlen muss man möglichst den spitzen Dornen im Boden ausweichen

Croc 2: Kingdom of the Gobbos

Kann es nach dem **weltweiten** Jump&Run-Erfolg Croc für **Argonaut** noch eine **Steigerung** geben? Einen **Versuch** ist es bestimmt wert...

Es war gegen Ende des Jahres 1997, als ein knuddeliges Krokodil namens Croc die PlayStation-Bildschirme unsicher machte. Das von seinen Eltern zurückgelassene Reptil wird in einem Körbchen an einer Insel angeschwemmt und dort von den einheimischen Gobbos aufgenom-

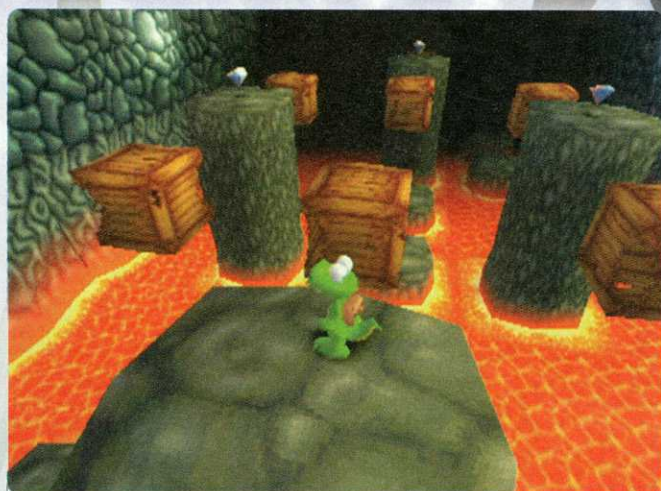
men. Mit großer Fürsorge pöppeln die kleinen Wollknäuel Croc wieder auf, müssen aber nach wenigen Monaten feststellen, dass ihnen ihr Findelkind sprichwörtlich langsam über den Kopf wächst. Und wie sollte es anders kommen, dass Dante, ein finsterner Schurke, die Gobbos entführt und so nur noch das grüne Krokodil seine Freunde retten und ihn aufhalten kann. In Teil 2 ist Croc natürlich schon bekannt wie ein bunter Hund auf Gobbo-Island. Er genießt sein Leben, wundert sich nur über seine Einzigartigkeit. Und wieder tauchen Abgesandte von Dante auf, um ihren Anführer, den Croc in eine andere Dimension verbannt hat, mit magischen Mitteln zurückzuholen. So muss sich also Croc ein weiteres Mal aufmachen, die Gobbos vor den fanatischen Dantinis zu retten. Ebenso wie die einfache Story wurde auch das Spiel selbst mit einer kinderfreundlichen, aber sehr ansehnlichen



Mit Volldampf um die Ecke. Croc läuft nun erheblich schneller als im ersten Teil



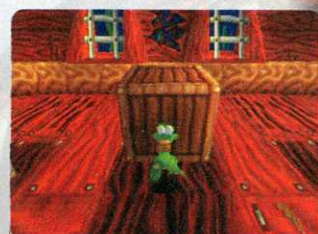
Bei den Höhlen-Gobbos macht Croc Bekanntschaft mit Lava-Seen und zerbrechlichen Plattformen



Nach typischer Jump&Run-Manier muss Croc auf die höher gelegenen Plattformen springen. Zur Belohnung gibt es Diamanten



Beim Gobbo-Händler um die Ecke kann Croc die neusten Goodies und Items käuflich erwerben



Durch das Verschieben von Kisten werden entweder Schalter aktiviert oder Plattformen erreicht

Comic-Optik versehen. Alle Texturen sind farbenfroh und vermitteln dennoch eine gewisse Art von Realismus. Neben der grafischen Erscheinung wurde natürlich noch verstärkt an der Engine gearbeitet. Argonaut verstand es, in den

“Die Grafik-Engine beeinflusst optisch, verliert aber manchmal einige Frames”

18 Monaten Entwicklungszeit die Geschwindigkeit der Hauptfigur und die Levelgröße entscheidend zu verbessern. Croc läuft nun etwa doppelt so schnell durch die Landschaft wie im ersten Teil. Schaut man sich das neue Leveldesign

genauer an, fällt auf, dass mittlerweile die Sichtweite erheblich gestiegen ist, während früher nahegelegene Wände den Blick versperrten. Ein weiterer großer Pluspunkt, der den Spielspaß erheblich aufpoliert, sind die sehr kurzen Ladezeiten. Wartete man in Croc 1 für jeden Abschnitt noch etwa sechs Sekunden lang vor einem schwarzen Bildschirm, wird im Sequel nur kurz aus- und wieder eingeblendet. Nur wenn der Spieler eine der elf Welten verlässt, muss die PlayStation Daten auffrischen. Das ist nicht weiter verwunderlich, denn die Texturen in den nach Gobbo-Stämmen unterteilten Welten sind vollkommen unterschiedlich. So



Liegen Grafikobjekte zu weit entfernt, verhüllt ein leichter Nebel den Aufbau. Ohne Nebel ruckelt die Grafik, aber Argonaut will diesen Patzer noch beseitigen



Auf den Gleisen der Lorenbahn versperren Elektrobarrieren Croc manchmal den Weg. Gezielte Sprünge sind in diesen Fällen angesagt



Achtarmiger Endgegner: Mit einem kleinen Fass Dynamit bringt Croc selbst das coolste Monster in Verlegenheit



In den kalten Eiswelten ist die Steuerung besonders schwierig, da das Krokodil auf dem rutschigen Boden arge Probleme hat

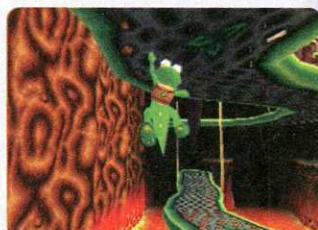
Softwareschmiede Argonaut in London



Nic Cusworth hat sichtlichen Spaß bei der Croc-2-Präsentation

Argonaut Games Development, sprich die Spiele-Entwicklungsabteilung, ist nur ein kleiner Ableger von Argonaut Software, einem britischen Unternehmen mit ungefähr 140 Mitarbeitern. Seit den späten 80er-Jahren ist die Spieleschmiede mit Hauptsitz in London durch Spiele

wie StarGlider für den Atari ST weltbekannt. Mit Unterstützung der hauseigenen Chip-Hersteller entstanden auch wahre Hardware-Innovationen, wie das Super-Nintendo-Modul Star Fox (1993), das den so genannten SFX-Chip unter der Haube hatte. Damit war es möglich, Spiele in dreidimensionaler Darstellung zu produzieren. Ein wahrer Durchbruch für die Spieleschmiede! Im Laufe der Zeit wendete sich Argonaut natürlich lukrativeren Systemen, wie PC und PlayStation, zu. 1997 veröffentlichte der Hersteller Croc: Legend of the Gobbos, das zu einem der meistverkauften Titel des Jahres wurde. Mittlerweile hat Argonaut zwei weitere Projekte ins Visier genommen. „Darunter wird sicher wieder ein PlayStation-Spiel sein“, versprechen die Engländer.



Dank der neuen Fähigkeiten von Croc werden die Möglichkeiten der Level-erkundung nun wesentlich vielfältiger



Zu Anfang einer Spiele-Entwicklung stehen Skizzen. Hier ist der Endgegner-Level der Lava-Welt zu sehen



James Boulton
Tools/PC-Coder

Emma Page
Artist

Nathan Burlew
Artist

Chris Mayne
Artist

Eoin Coughlan
Animator

Nic Cusworth
Lead Designer

Lisa Springett
Animator

Angie Stromberg
PC-Coder

Tony Lloyd
Lead-Coder

wird es unter anderem Piraten-, Höhlen-, Inka- und in den Eiswelten Eskimo-Stämme geben, deren Levels sich natürlich alle grafisch absolut unterscheiden. Hinzu kommen schöne Lichteffekte, animierte Objekte am Wegesrand und mehr Gegner. Croc 2 wirkt deshalb viel lebendiger. Neben diesen technischen Punkten konnten die Argonaut-Programmierer in Croc 2 offensichtlich auch spielerische Verbesserungen einbinden. So vollführt der Held neue Attacken und Sprünge, indem er sich von wei-

sen Gobbos unterrichten lässt oder besondere Gegenstände beim Gobbo-Händler kauft. Damit nicht nur gesprungen und gesucht werden muss,



wurden noch einige Bonusspielchen, wie ein Fluglevel, eine an Mario Kart erinnernde Fun-Racer-Einlage, eingebaut. Laut Argonaut sollen noch einige andere solcher auflockernden Zwischenspiele im neuen Croc-Abenteuer zu finden sein. Generell hebt sich der Nachfolger deutlich vom ersten Teil ab. Wurde vor zwei Jahren schnurstracks ein Levelziel verfolgt, gibt es in Croc 2 sehr viel neben der eigentlichen Mission zu erforschen. Dazu zählen knifflige Rätsel und

Gespräche mit Gobbo-Passanten, die euch mit Tipps, Aufgaben oder Hilfe versorgen. Mittlerweile ist Croc 2, das noch im Sommer erscheinen soll, zu etwa 80% fertiggestellt. Die Engine ist nahezu komplett integriert, nur am Sound muss noch ausgiebiger gefeilt werden. Direkt von CD kommt auch diesmal die Musik, deren Fehlen in

„Schneller laufen, höher springen, weiter sehen, so scheint das Mot-

der Preview-Version besonders bei den genial animierten Endgegnern aufgefallen ist. Allen Anschein nach könnte es Argonaut gelingen, den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen, wenn nicht sogar zu überbieten. Die Voraussetzungen bietet Croc 2 auf alle Fälle. (Frank F.)



INFO

Action ☒
Strategie ☐
Abenteuer ☐
Geschick ☐
Simulation ☐

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Croc 2: Kingdom of the Gobbos

Hersteller/Vertrieb: Argonaut/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: 45+



„Das freche Krokodil ist wieder da und verspricht ein toller Titel für Youngsters zu werden“

+++ Der Nachfolger zu Vigilante 8 namens Second Offense ist derzeit in der Mache +++ Prince of Persia 3D ist für



Die Firma **Eidos** hat einen noch namenlosen **Rennspiel-Trumpf** im Ärmel. Bereits im Sommer planen sie eine **Formel-1-Simulation** mit der offiziellen FIA-Lizenz der Saison '98.

Mit einem Monat **Verspätung** wurden in Japan gerade einmal **60.000 PocketStations** ausgeliefert. Grund für die geringe verkaufte Stückzahl sind gravierende Lieferengpässe.

Noch einmal **PocketStation**: Auch **Gran Turismo 2** soll Sonys Kleinsten unterstützen.

Gewagte Aktion in den USA: Wer zwischen dem 1. und dem 30. April ein **Capcom-Prügel-spiel** erwirbt, erhält ein weiteres umsonst dazu.

SCEA hat Ärger mit der Firma **Connectix Corporation**, da diese einen **Emulator** namens **Virtual Game Station** entwickelt hat, mit dem man auf Macintosh-Computern **PlayStation-Titel** abspielen kann.

Der bekannte **Skateboard-Profi** **Tony Hawk** hilft bei der Entwicklung von **Activisions** neuer **Skateboard-Simulation** **Tony Hawk's Pro Skater** tatkräftig mit.

Die Firmen **Namco** und **Enix** arbeiten im Arcade-Geschäft eng zusammen, um eine Spielhallenversion zu **Bust A Groove** auf die Beine zu stellen.

Psygnosis hat die Entwicklung von **WipEout 3** bestätigt. Erste bekannte Features: **Dual-Shock-Unterstützung**, acht neue Strecken und drei neue Teams.

Der japanische Publisher **Video Systems** hat einen Dreijahresvertrag mit **Eidos** unterzeichnet, nach dem das britische Software-Haus ein **Formel-1-Rennspiel** mit **FIA-Lizenz** veröffentlichten darf (**F-1 World GP?**).

Ein strahlender Gewinner

"Danke!", der 13-jährige **Peter Hager** aus **Wurmansquick** war nahezu sprachlos, als er von seinem Glück erfuhr. Der junge Niederbayer mit dem zünftigen Dialekt hat bei unserem **Weihnachtsgewinnspiel** die weltweit einmalige **Designer-PlayStation** gewonnen. Ein paar Wochen später kam er mit Eltern und Kegel schließlich vorbei, um sich den Preis direkt in unserem Büro abzuholen. Logisch, dass da noch Zeit drin war für eine paar gepflegte Spielstunden auf der **PlayStation**. Über einen Preis dürfen sich ferner freuen:

2. bis 4. Preis (die **Psygnosis-Kracher Formel 1 '98** und **Colony Wars: Vengeance**)
Renko Nölken, Wihund; **David Kellermann**, Marisfeld; **Alexander Köhler**, Wetzlar

5. bis 8. Preis (**Interact-Controller-Set**)
Thomas Britting, Nürnberg; **Christian Zenß**, Magdeburg; **Patrick Heczen-dorfer**, Bremen; **Daniel Kunert**, Berlin



PlayStation 2: Premiere in San Francisco?

Was gibt es Neues von der **PlayStation-2-Front**? Wie schon bei allen bisherigen Konsolen tauchen zuvor die ersten Designstudien im Internet auf. Das Gerät sieht zwar sehr schön aus, die Erfahrungen zeigen jedoch, dass solche Skizzen nur selten etwas mit der Realität zu tun haben. Realität scheint hingegen die Existenz von zahlreichen **Entwickler-Kits** zu sein, die mittlerweile auch europäische und amerikanische Programmierstuben erreicht haben. Den ersten öffentlichen Auftritt hat die Hardware überraschenderweise nun vermutlich in **San Francisco** auf der **International Solid-State Circuits Conference (IEEE)**. Es handelt sich dabei um eine reine Hardware-Konferenz, bei der die Potenz des **PlayStation-Nachfolgers** demonstriert werden soll. Und die kann sich sehen lassen: Die **CPU (128 Bit)** soll beispielsweise für **250 MHz** sorgen, während ein eingebauter **MPEG-2-De-koder** das Gerät in einen Videorekorder verwandelt. Als Erscheinungstermin in Japan wird übrigens derzeit der **03. Dezember** gehandelt. Hoffentlich lüften wir das Geheimnis endlich in der nächsten Ausgabe.



SCEI Überraschungstitel

Bei dem groß angelegten **Tekken-3-Wettbewerb** in London gab es nicht nur reichlich Handkanten-Aktion zu sehen, sondern auch eine waschechte Software-Überraschung. Bei **SD Racing** (Arbeitstitel) handelt es sich um einen reinrassigen **Fun-Racer**, der von der Optik und dem Spielverlauf her sehr stark an das gute alte **Super Mario Kart** auf dem Super Nintendo erinnert. Wie beim Klassiker kurvt ihr mit wendigen **Go-Karts** über cartoonartige Strecken, sammelt diverse **Power-ups**, zum Beispiel Waffensysteme, ein und versucht den sieben weiteren Konkurrenten das Fürchten zu lehren. Die grafische Qualität befindet sich auf einem sehr hohen Niveau, und da Sonys Top-Programmierer ihre Finger im Spiel haben, dürfen wir uns bereits im **Mai/Juni** auf eine echte Software-Bereicherung freuen.



Enthüllt! Gran Turismo 2

Wir haben es zwar schon lange gewusst, doch erst kürzlich gab **SCE** endlich grünes Licht und somit erste Bilder und Informationen zum wohl begehrtesten Rennspiel-Nachfolger frei. Der Produzent vom Hersteller **Polyphony Digital Inc.** **Kazunori Yamauchi** verspricht, dass **Gran Turismo 2** seinem Vorgänger in allen Belangen deutlich übertreffen wird. So gibt es nunmehr über **400 Autos**, unter denen sich auch europäische Fabrikate, wie beispielsweise **Rover** oder **Ferrari**, tummeln. Auch die Anzahl der Strecken wird sich mindestens verdoppeln und euch zu solch exotischen Schauplätzen wie **Tahiti** führen. Der wohl wichtigste Unterschied gegenüber dem Vorgänger ist jedoch die wesentlich größere Spannweite an Rennklassen. So rast ihr nicht nur mit **GT-Karren** über den Asphalt, sondern auch mit **Vollblut-Sportwagen** oder mit gut gefederten **Off-Road-Fahrern** über staubige Pisten. Die Anzahl der fahrenden Konkurrenz konnte aus Qualitätsgründen zwar nicht angehoben werden, dafür sorgen rund 30 zusätzlich eingestellte Grafiker dafür, dass sämtliche technische Möglichkeiten der **PlayStation** komplett ausgereizt werden. Nach den ersten Screenshots zu urteilen, glaubt man das gerne, denn die Modellierung der Wagen ist schlichtweg phänomenal. Bis zum Deutschland-Release im **Herbst** verstreicht allerdings noch viel Zeit.

Neuer Capcom-Prügler

Capcom kann es einfach nicht lassen und produziert bereits das nächste comicartige **2D-Prügel-spiel** mit dem merkwürdigen Namen **Jojo's Strange Adventure**. Neben dem ungewöhnlichen Titel bietet das **Beat'em-Up-Werk** auch ausgefallene Ideen. So verfügt jeder Kämpfer über ein **animalisches Alter Ego**, das er während des Kampfes einsetzen kann. Durch dieses Zusammenspiel aus Mensch und Tier entstehen verblüffende Schlag-Combos. Ein ähnliches Feature bietet **Hudson Softs Bloody Roar**.



Kurioses aus Japan

Das **Jahr 2000** steht bekanntlich vor der Tür, und wer genau wissen möchte, wie viele Sekunden es noch bis zum **Jahreswechsel** sind, sollte sich die elektronische Sanduhr holen.



September angekündigt +++ Eidos lagen über eine Million Vorbestellungen zu Tomb Raider III vor (PC- und PS-Version) +++



ChartBreaker

Top 5 Deutschland

1. Tomb Raider III
2. FIFA Soccer '99
3. Formel 1 '98
4. Crash Bandicoot Warped
5. Oddworld: Abe's Exoddus

Top 5 USA

1. Crash Bandicoot Warped
2. Tomb Raider III
3. WCW vs NWO Revenge
4. Rugrats
5. NASCAR '99

Top 5 Japan

1. Tales of Phantasia
2. Crash Bandicoot Warped
3. Ch. Mysterious Dungeon
4. Advan Racing
5. Street Fighter Zero 3

Da ist Musik drin

Gleich zwei Nachfolger zu hier zu Lande bekannten Musikspielen finden demnächst in Japan ihre Fortsetzung. **Bust A Groove 2** von Enix befindet sich sogar in einem fortgeschrittenen Stadium. Wie beim Vorgänger müsst ihr in einem Tanz-Duell per Tastenkombination euren Polygon-Tänzer kräftig zum Schwofen bringen, um den Widersacher in die Schranken zu weisen. Als neue Schikane bietet jeder Levelhintergrund individuelle Gemeinheiten, um euch aus dem Takt zu bringen. Hinzu kommen noch mehr Eintänzer, neue Musikstücke und natürlich noch mehr Schritte, einstudiert von Profis. Um **Jammer Remy**, so heißt der Titel zur direkten Fortsetzung von **Parappa the Rapper**. Star ist jedoch diesmal eine niedliche Frauenband rund um das Gitarre spielende Schaf Remy. Ansonsten hat sich am Spielablauf wenig verändert. Im Rhythmus der Musik gilt es die richtigen Tastenkombinationen zu finden. Der Soundtrack geht dabei in Richtung melodioser Japan-Pop.



BOOT CHIP = 6,77 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

UMSONST: AB DM 50 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade*
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command &
Conq. 1+2 (19,95 DM)
Crash Bandicoot 3*
C & C: Gegenschlag
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman & Gex 3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z
Zelda 64*

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. 100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

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

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

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

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

- Abe's Exoddus (19,95 DM)
- Colony Wars 2 (24,95 DM)
- Tekken 3 (24,95 DM)
- Tomb Raider 1 (19,95 DM)
- Tomb Raider 2 (19,95 DM)
- Tomb Raider 3 (19,95 DM)
- Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe 19,95 DM
- A4 Format

PANTHER GUN



49,99 DM

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein

59,99 DM

X-PLÖDER (PRO)

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

99,00 DM

GAME BUSTER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 109,00 DM (mit dem Game Buster Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 14,99 DM

8MB (120 Blocks) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 9,99 DM

Linkkabel = 11,99 DM

RGB+Audio = 16,99 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Lasereinheit = 69,00 DM

Lenkrad = 149,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder

Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5

21337 LÜNEBURG

Online-Shops:

www.spieleloesungen.de

www.gamecentral.de

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

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

04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!



Mehr Strafverfahren gegen Software-Piraten als je zuvor wurden laut GVV (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.) im Jahre 1998 eingeleitet. Auch die Zahl der Hausdurchsuchungen stieg von 23 (1997) auf 284 Durchsuchungen im letzten Jahr. Insgesamt wurden dabei 78.000 illegal kopierte Spiele sichergestellt. Zurückzuführen sind die Fahndungserfolge laut GVV auf die verbesserte Ausrüstung des Instituts.

Lara Croft: Einmal Geisel sein Bremen - Alarm bei der Bremer Polizei: Ein 29-jähriger Autofahrer eilte zu den Beamten und gab an, **Augenzeuge** einer Geiselnahme gewesen zu sein. Im Fond eines Fahrzeuges sei ein Mann mit einer Pistole bedroht worden. Die sofort ausrückenden Polizeikräfte machten den Wagen schnell ausfindig und klärten das "Verbrechen" auf: Bei dem mutmaßlichen Geiselnahmer handelte es sich nach Angaben vom Montag um eine lebensgroße Puppe des Computerspiel-Stars **Lara Croft**, die in der rechten ausgestreckten Hand eine echt wirkende Pistole hielt.

Der PC-Strategie-Titel **Rainbow Six** wird noch im Frühjahr auch heimische PlayStation-Gefilde erreichen. In dem von **Take 2** vertriebenen Abenteuer steuert ihr eine **Elite-Einheit** durch feindliches Gebiet und habt dabei bestimmte Aufgaben, wie die Zerstörung feindlicher Kommandozentralen, zu erfüllen.

Westwoods Rollenspiel **Lands of Lore III** wird aller Voraussicht nach auch für die PlayStation erscheinen. **Electronic Arts** behält sich vor, nachfolgende Teile der Serie auch auf Next-Generation-Konsolen zu liefern.

Eidos Interactive hat eine neue Webseite zum geplanten Tomb-Raider-Renderfilm unter www.tombraider.com ins Internet gestellt.

Dungeon Keeper II wird voraussichtlich im Herbst veröffentlicht. Ob die PS-Version alle **Features** des PC-Krachers enthalten wird, bleibt jedoch noch offen.

Neues Super-Action-Adventure in Anmarsch

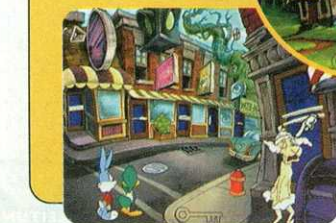
gerade an einem grafisch überaus beeindruckenden Action-Adventure namens **Jade Cocoon: The Story of Tamamayu**, das sogar das Zeug hat, den Sprung aufs germanische Festland zu schaffen. Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Helden **Levant**, dessen Schicksal es mal wieder ist, die gesamte Menschheit zu retten. Okay, die Story ist sicherlich nicht sehr kreativ, der Spielverlauf und die technische Gestaltung sind dafür um so interessanter. Wie bei **Resident Evil 1** wird das Abenteuer durch eine kinematische Kameraführung festgehalten. Die detaillierten **Comic-Grafiken** sind, wie die ersten Bilder beweisen, für das Genre sehr luxuriös. Erwähnenswert ist ferner das Kampfsystem, das viele **Rollenspiel-Elemente** beinhaltet. Der Clou: Ihr nehmt eingefangene Tiere mit in die Schlacht, die euch hilfreich zur Seite stehen.



Crave Entertainment werkelt derzeit

Helden der Warner Bros. auf PlayStation

In den Staaten erschien kürzlich ein kindergerechtes Grafikspiel namens **Tiny Toon Adventures**, in dem die beiden Helden **Duffy Duck** und **Bugs Bunny** allerlei putzige Abenteuer erleben.



Der Spielverlauf stellt eine Mischung aus simplen Jump&Run-Einlagen und **Point&Click-Szenen** dar. Letzteres erinnert stark an eine Schießbude mit Lichtgewehren. Ihr klickt mit dem Cursor auf ein Objekt, und schon passiert etwas Überraschendes. Grafisch mutet das Spiel bzw. die Spielerei wie ein perfekt animierter Zeichentrick an. Derzeit ist noch ungewiss, ob dieses **Warner-Brothers-Spiel** auch nach Deutschland kommt.

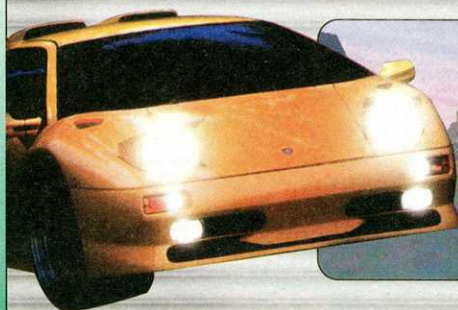
Über Stock und Stein

Die überaus erfolgreiche **Xtreme-Sports-Serie** geht in die dritte Runde. Dabei finden sich in der Fortsetzung einige Neuerungen. So lassen sich während der Rennen diverse Tricks durchführen, für die ihr Punkte erhaltet. Insgesamt stehen euch **12 verschiedene Vehikel** zur Verfügung, mit denen es auf Punktejagd geht. Ihr donnert mit **Skateboards**, **Rollerskates** oder **Mountainbikes** über die insgesamt **22 Strecken**, die abwechslungsreicher kaum sein könnten. Aller Voraussicht nach werden wir im Spätsommer in den Genuss des Titels der **989 Studios** kommen.



Die Asphaltjagd geht weiter!

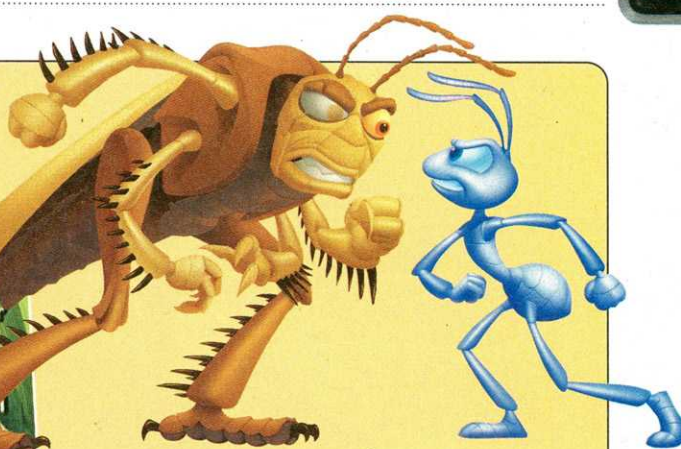
Mit **Need for Speed IV** (Untertitel: Brennender Asphalt) hat EA den neuesten Teil ihrer höchst erfolgreichen Rennspiel-Serie in der Pipeline. Auch diesmal stehen euch wieder **zwölf bis 16 Traumwagen** aus dem Hause **BMW**, **Mercedes**, **Porsche** oder **Ferrari** zur Verfügung, um die Straßen unsicher zu machen. Als Austragungsorte halten beispielsweise die deutsche Autobahn oder französische Landstraßen her. **Sichtbare Schäden** am Wagen sowie eine neuartige **Vier-Punkte-Physik** soll das Fahrverhalten noch realistischer gestalten. Zusammen mit einer nochmals komplett überarbeiteten Grafik und spannenden Duellen mit der Polizei im beliebten **Hot-Pursuit-Modus** dürfte einem weiteren Top-Game nichts mehr im Wege stehen.



+++ Eidos sicherte sich die Kooperation mit der Firma Mucky Foot und deren Stadt-Simulation Urban Chaos +++

Man spricht Deutsch

SCED hat weder Mühen noch Kosten gescheut, den abendfüllenden computeranimierten Film **A Bug's Life** (deutscher Titel: **Das große Krabbeln**) komplett ins Deutsche zu übersetzen. Die Synchronisation kann dabei als sehr gelungen bezeichnet werden. Immer wieder gibt euer Ameisenheld während des Abenteuers knappe Kommentare in Deutsch ab, die endlich einmal nicht so amateurmäßig klingen.



Dance Dance Revolution

Dass die Japaner ein musiksüchtiges Völkchen sind, wissen wir nicht erst seit Konamis **Beatmania**. Hier galt es, mittels eines speziellen Eingabegerätes Beats auf der Play-



Station zu spielen, und sogar die hohe Kunst des Scratches dürft ihr erlernen. Eine Steigerung zu diesem absoluten Wahnsinn war kaum vorstellbar. Die findigen Programmierer von Konami setzten nun noch einen drauf: Mittels einer Matte, die ihr mitten im he-

mischen Wohnzimmer platziert, gilt es nun nach flotten Beats zu tanzen und für besonders gute Leistungen möglichst viele Punkte zu erhalten. Wie in einem

Beat 'em Up sollen sogar spektakuläre **Combos** möglich sein, die mit einer besonders hohen Punktzahl belohnt werden. Der Clou an der Sache ist aber, dass sogar **zwei Matten** an die PlayStation angeschlossen werden können. Somit dürft ihr auch Freunde zu einem heißen Tanzduell einladen. Wer's braucht...



Speicherplatz ohne Ende

Das Problem ist bekannt: Einige aufwändige Simulationen hauen einem die ganzen Speicherplätze voll. Abhilfe für dieses ewige und vor allem teure Problem schafft das **Data-Deck** der US-Firma **Mad Catz**. Per Kabelanschluss verbindet ihr eure PlayStation mit dem PC, der fortan eure gesamten überspielten Spielspeicherstände feinsäuberlich archiviert. Das Gerät kostet in den Staaten **40 Dollar** (ca. 70 DM) und könnte sogar in den nächsten Monaten auch nach Europa kommen.



Fantasievögel auf der PlayStation

Squaresoft kann es nicht lassen: Nachdem die Programmierer beinahe in jedes Spiel ein süßes gelbes Federvieh namens **Chocobo** integrierten, stricken sie nun an einem ersten Titel, in dem sich wirklich alles um den Fantasie-Vogel dreht. Interessanterweise handelt es sich hierbei um einen waschechten **Racer**, in dem euch mindestens acht verschiedene Fahrer zur Verfügung stehen. Die Rennen sollen dabei in bester Mario-Kart-Manier vonstatten gehen. Somit wird euch wohl ein ähnlich Fun-Racer-lastiges Fahrverhalten der Boliden erwarten, wie es in Nintendos Vorzeigerenner der Fall ist. Des Weiteren darf der Fahrer auch nützliche **Power-ups** einsammeln, die ein erfolgreiches Bestreiten der Rennen ermöglichen. Außerdem sollen eure Fahrzeuge mit einem Schild ausgestattet sein, der euch vor gegnerischen Attacken schützt. Leider ist der Einsatz dieses nützlichen Inventars zeitlich begrenzt. Somit solltet ihr den Schild mit Bedacht aktivieren. Last but not least dürft ihr auch die **Flügel** des Chocobos nutzen, um für einen kurzen Zeitraum durch die Lüfte zu schweben.



Neues Zubehör

Memory-Cards werden immer aufnahmefähiger. Der neue Rekordhalter stammt von der Firma **Sun!** und bietet sage und schreibe **1080 Speicherplätze** (72 MBit). Der Preis für das Speicherwunder mit der großen LED-Anzeige liegt bei **90,- DM**. Wer nur auf MCs ohne Datenkomprimierung vertraut, wird ebenfalls fündig. Die Firma **Joytech** bietet eine **REAL-8M-Memory-Card** an, auf der immerhin **120 Speicherplätze** untergebracht sind. Der Preis für das gute Stück liegt bei **49,90 DM**.

Videospielhelden aus Plastik

Der Stuttgarter Videospiel-Großhändler **Maro** hat für alle sammelfreudigen Videospieler mal wieder etwas Besonderes parat. Nach Capcoms Horror-Adventure gibt es weiterhin auch **Actionfiguren-Sets** zu den Spielen **Tekken 3**, **Final Fantasy VII**, **Metal Gear Solid** sowie **Crash Bandicoot**. Ein Set direkt aus den Staaten kostet durchschnittlich **39,95 DM** und ist von der Auflage her **limitiert**. Bei Interesse wählt ihr einfach folgende Nummer: **07151/9564646**.





Mit Hilfe der R1-Taste gelangt ihr in die verschiedenen Untermenüs. Hier seht ihr die verschiedenen Bauwerke, die eure Arbeiter errichten können



Im weiteren Verlauf des Welteroberns habt ihr die Möglichkeit, einen Hafen zu errichten. Mit Schiffen geht es dann in fremde Welten



Die Weltkarte wird zu jeder Zeit des Spiels auf dem Bildschirm eingeblendet. Leider vermittelt sie nur einen geringen Überblick



Die Schamanin verfügt über einen Zauber, der es ihr ermöglicht, bestehendes Festland anzuheben oder neues entstehen zu lassen



Der Tod der Schamanin bedeutet nicht gleichzeitig das Ende des Spiels. Sie wird nach einigen Minuten wiedergeboren und an den Ausgangspunkt des Levels zurückgesetzt

Die Programmierer von Electronic Arts starten in diesem Frühjahr einen Großangriff auf das Strategie-Genre. Der PC-Hammer Dungeon Keeper läuft im Späthfrühling mit einiger Verspätung in die virtuellen Spielwelten der PlayStation ein. Glücklicherweise jedoch erscheint in die-

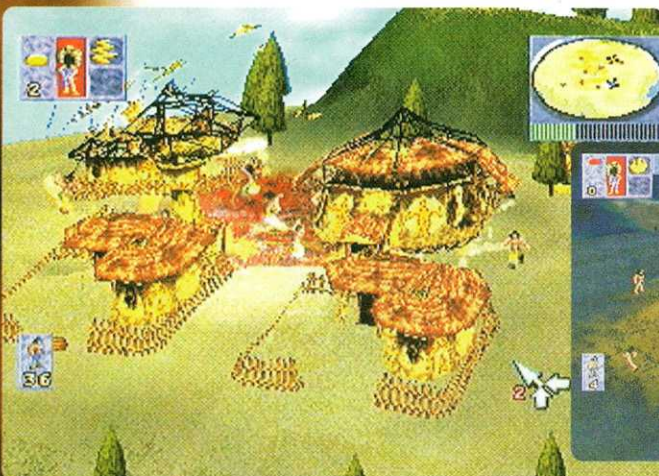
sen Tagen mit Populous: The Beginning ein zweiter Strategie-Titel, der bereits seit ein paar Monaten für den PC erhältlich ist und dort bereits riesige Erfolge feierte. Zentralfigur von EAs neuestem Produkt ist eine Schamanin. Ihre magischen Fähigkeiten verleihen ihr Macht über einen kleinen Stamm, dessen Angehörige durch den starken Glauben an die Führungsperson das Gewaltpotential der Herrscherin noch weiter ausbauen. Sie spenden Mana (Glaubenskraft), die von der Schamanin in Zauberkraft umgesetzt wird. Dabei verfolgt sie nur ein einziges Ziel: Die Gebete der zahllosen Anhänger sollen ihr genügend Macht verleihen, um ihre sterbliche Hülle abzulegen und eine Gottheit zu werden. Der Weg dorthin führt jedoch über 25 teilweise höchst knifflige Levels, die allesamt auf einem echten Globus beherbergt sind. Eure Aufgabe besteht zumeist darin, die Schamanin und das Volk gegen

feindliche Stämme zu verteidigen. Zu Beginn eines Levels müsst ihr dem euch anvertrauten Völkchen ein möglichst bequemes Zuhause verschaffen. Arbeiter werden angewiesen Wohnhäuser zu bauen, durch die sich eure Population ausbreitet und vermehrt. Zuerst planen sie den Baugrund, anschließend fällen sie Bäume und schließlich errichten sie ein gemütliches Blockhaus. Sollten keine weiteren Bau-

"Trotz der wenigen Einheiten, die dem Spieler zur Verfügung stehen, eröffnet sich ihm ein weites Feld für Strategie und Fantasie"



Wachtürme solltet ihr von einem Ballon aus angreifen, da von dort aus eure Sprüche die größte Reichweite haben



Durch ein Erdbeben wird eine Spalte in den Erboden gerissen, in der Einwohner und Häuser versinken



Vor einer Mission werden euch in einer Sequenz die wichtigsten Punkte auf dem Planeten gezeigt



Eingeborene werden durch einen Zauber dauerhaft in euer Völkchen eingegliedert

Populous - The Beginning

Einmal Gott zu sein und Macht über die gesamte Welt zu haben ist sicherlich der Traum vieler Menschen. Die Mannen von Electronic Arts erfüllen diese Illusion mit Populous zumindest virtuell



Am Ende eines Kampfes klärt euch eine Statistik über Gewinne und Verluste auf



Eines der strategisch wichtigsten Vehikel ist der Ballon, der Platz für zwei Personen bietet



Einer der effektivsten Zaubersprüche im Strategie-Knaller ist der Todesengel. Leider hat dieser Spruch eine sehr geringe Reichweite



aufträge mehr vorliegen, verschwinden die fleißigen Geister in den **Hütten** und freuen sich ihres Lebens(!?). Das bietet zwei Vorteile: Die kleinen Racker vermehren sich wie die Kaninchen und spenden der Schamanin neues Mana, was ihre magischen Fähigkeiten aktiviert. Zu einem solchen frühen Spielstadium werden zumeist noch keine **Zaubersprüche** benötigt, glücklicherweise jedoch lässt sich die Glaubenskraft in begrenzten Mengen speichern. Für den Feuerball-Spruch, der euch zu Beginn zur Verfügung steht, kann man beispielsweise die vierfache Menge der für einen Spruch benötigten



Neue Sprüche erhaltet ihr aus den **Grüften des Wissens**, die jedoch stets gut vom Gegner bewacht werden

In vielen Missionen gilt es einen bestimmten Punkt auf der Weltkarte vor dem Gegner zu erreichen



Energie sammeln. Erst danach geht das weiterhin zur Schamanin strömende Mana verloren. In den ersten Missionen kommt man allerdings noch völlig ohne Magie aus. Wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategie-Spielen baut der Spieler auch bei Populous militärische Gebäude, in denen Arbeiter zu Kriegern ausgebildet werden. Bereits mit einer Gruppe von zehn solchen Kämpfern wird das gegnerische Lager gehörig aufgemischt. Auch die feindliche Schamanin lässt sich oftmals schon mit einer solch kleinen Meute besiegen. Wer jedoch denkt, dass das Spielen zu leicht sei, der hat sich ganz schön getäuscht. Solange eine Anführerin noch Anhänger hat, wird sie nach einer kurzen Zeit wiedergeboren. Es ist unbedingt empfehlenswert, einer angreifenden Gruppe immer die Schamanin zum Schutz mitzugeben. Sie ist die Schlüsselfigur des Spiels und stellt (vor allem in späteren Welten) die stärkste Angriffs- und Verteidigungswaffe dar. Verlässt die Gottheit das eigene Dorf, so ist das immer mit einem gewissen Risiko verbunden. Wenn man vom Kampf zurückkehrt, kann die eigene Siedlung nämlich längst

Die Einheiten

Arbeiter Die fleißigen Kerle erledigen die Drecksarbeit, die beim Welterobern so anfällt. Sie bauen Häuser, werkeln an Schiffen und fällen Bäume. Wenn die Burschen arbeiten, produzieren sie massig Mana für die Schamanin.



Krieger Der Krieger ist ein ausgesprochener Nahkämpfer. Wirklich effektiv ist er nur in großen Gruppen, da der Bursche an sich ein schwacher Zeitgenosse ist.



Feuerkrieger Größter Pluspunkt dieser Einheit ist die enorme Reichweite der Bewaffnung. Ihre kleinen Feuerbälle ballern sie bereits aus großer Entfernung zum Gegner ab. Leider jedoch ist die Schussfrequenz sehr gering.



Priester Die Gottesanbeter sind eine strategisch wichtige Einheit. Sie bekehren feindliche Einheiten mit langwierigen Gebeten. Nur gegnerische Priester können betende Priester an ihrem Treiben hindern.



Spione Ein solcher Knabe kundschafft die feindliche Basis aus, ohne dabei erkannt zu werden. Zusätzlich kann er kleine Brände an gegnerischen Gebäuden legen. Der Spion lässt sich nur auf dem Radarschirm als Gegner erkennen.



Der **Feuerregen** vernichtet großflächig das Dorf eines Gegners. Jedoch sollte die Schamanin in ihrem Ballon schnell das Weite suchen



Priester bekehren gegnerische Einheiten dauerhaft, so dass sich diese problemlos in eurer Volk aufnehmen lassen



Wurdet ihr von einem Gegner angegriffen, so müsst ihr zumeist eure Siedlung erneut aufbauen oder den bei der Attacke entstandenen Schaden beseitigen



Insgesamt 24 Welten gilt es erfolgreich zu bestehen, bevor ihr in der 25. Welt zu einer Gottheit werdet



Für die gegnerische Schamanin ist der Tag gelaufen. Ein Todesengel und der Feuerregen machen ihr Dorf dem Erdboden gleich

„Die **Steuerung** ist auch per Joypad relativ **komfortabel** und die **Bedienungselemente** wurden sehr **übersichtlich** angebracht“

niedergebrannt und das Volk in alle Richtungen verstreut sein. Um den Spieler vorzuwarnen, werden ihm alle Kämpfe und angewandten Zaubersprüche mittels einer Bildschirmblendung mitgeteilt. Zu Beginn eines jeden Abenteuers sollte jedoch von einem Angriff auf den Gegner abgesehen werden, da dieser im Allgemeinen überlegen ist. Neue Zaubersprüche werden nur von den feindlichen Völkern entwickelt und in so genannten **Gruften des Wissens** aufbewahrt. In fast jeder Mission findet sich eine solche Gruft mit jeweils einem Zauberspruch. Nur eine Schamanin kann ein Tor zu einer solchen Stätte öffnen. Betend kniet sie vor dem Bauwerk und wird somit schnell zur leichten Beute für den Feind. Vor einer solchen Aktion solltet ihr Scheinangriffe auf den Feind starten, um ihn von eurer Höhe abzulenken. Ist die Gruft schließlich geöffnet, so herrscht für den Rest der Mission Waffengleichheit. Des Weiteren bleiben die gefundenen Zauber während des ge-

samten Spiels erhalten. Eine andere Möglichkeit, neue Sprüche zu erhalten, sind die versteinerten Köpfe. Ein von ihnen gegebener Zauber kann jedoch nur ein einziges Mal angewendet werden. Einmal ausgesprochen, ist die Waffe unwiderruflich verloren. Kämpfernaturen unter euch werden aber wesentlich mehr Spaß an den menschlichen Einheiten



Virtuelle Zauberei

Zu Beginn jeder Mission erhält die Schamanin nur sehr wenig Mana von ihren Anhängern. Ladet daher nur Sprüche auf, die ihr wirklich benötigt und deren Aufladezeit relativ gering ist. Dazu gehören beispielsweise Bekehren, Feuerball, Insektenplage, Blitz und Brücke. Sobald eine stolze Anzahl von Anhängern im Dorf lebt, gilt es die Zauber Sumpf, Land-Ebenen und Hypnose aufzuladen und erst gegen Ende der Mission die restlichen Sprüche.

Zauber	Manaverbrauch	Reichweite	Aufladezeit	Wirkung
Feuerball	sehr gering	gering	gering	Der Feuerball ist die einfachste Waffe der Schamanin und ohne großen Wirkungsgrad.
Bekehren	sehr groß	gering	gering	Um den eigenen Stamm zu vergrößern, besitzt die Schamanin den Bekehren-Spruch, mit dem sie wilde Eingeborene überreden kann, ihrem Völkchen anzugehören.
Insektenplage	groß	gering	gering	Heerscharen wilder Insekten befallen den Feind und lassen dessen Einheiten in Panik verfallen. Lediglich die Schamanin ist immun gegen die Plagegeister.
Unsichtbarkeit	gering	gering	gering	Der Zauber macht Anhänger für eine kurze Zeit unsichtbar.
Brücke	mittel	gering	gering	Mit diesem Spruch gewinnt ihr beispielsweise neues Land aus dem Meer. Der Boden wird nach Ausspruch des Zaubers angehoben.
Blitz	groß	gering	gering	Der Blitz richtet lokal begrenzten Schaden an. Vorsicht bei Anwendung des Spruches, denn der Blitz schadet auch eigenen Einheiten und Bauwerken.
Hypnose	gering	gering	gering	Bekehrt feindliche Einheiten für einen limitierten Zeitraum.
Wirbelsturm	gering	gering	gering	Er richtet immensen Schaden auf einem begrenzten Raum an und ist somit die ideale Waffe gegen Wachtürme und Häuser.
Magischer Schild	gering	gering	gering	Kurzzeitige Immunität gegen Zaubersprüche und Feuerkrieger.
Sumpf	gering	mittel	mittel	Dieser wird zum Grab für bis zu zehn Einheiten, die das Gebiet unvorsichtig betreten.
Land-Ebenen	sehr gering	mittel	mittel	Ein Terraforming-Zauber, der das Land zu einer Ebene formt.
Erdbeben	gering	mittel	mittel	Eine Erdspalte öffnet sich und reißt Einheiten und Gebäude in die Tiefe. Ein effektiver Spruch, mit dem schnell eine ganze Siedlung zerstört werden kann.
Erosion	gering	hoch	hoch	Ein Spruch, mit dessen Hilfe Land abgesenkt wird.
Feuerregen	gering	hoch	hoch	Meteoriten schlagen zu Boden und richten großflächig Schaden an.
Todesengel	sehr gering	sehr hoch	sehr hoch	Der Todesengel ist ein fliegender Dämon, der Einheiten des Gegners gnadenlos tötet. Ein gutes Mittel, um ganze Siedlungen zu entvölkern.
Vulkanausbruch	sehr gering	sehr hoch	sehr hoch	Der zerstörerischste Spruch im Repertoire der Schamanin. Ein sehr großes Gebiet wird vollkommen zerstört.

Göttliche Geschichte

Anfang 1989 erschien auf dem PC mit Populous ein Strategiespiel, das es in einer solchen Form zuvor noch nicht gegeben hat. Es galt zum ersten Mal in die Rolle einer Gottheit zu schlüpfen und Herr über ein Volk zu werden. Der Spieler musste Gebiete ebnen, auf denen ein Völkchen siedeln konnte, und mit Hilfe von Mana (Glaubenskraft) die Gegner durch gewaltige Zaubersprüche vernichten. Gleichzeitig war der Titel der Grundstein zur traumhaften Bilderbuchkarriere von Peter Molyneux. Er ist nicht nur der Schöpfer des Klassikers, sondern er lieferte 1994 das spielerisch beinahe identische Populous 2, das dank neuer Zaubersprüche und aufgepeppter Grafik-Engine ebenfalls ein riesiger Erfolg war. Dazwischen wurden Strategie-Freunde noch mit Powermonger verwöhnt, das spielerisch auch auf dem Populous-Prinzip basierte. Alle Vorgänger hatten einen Fakt gemeinsam: Der Spieler besaß lediglich die Möglichkeit, die Landschaft zu gestalten und Zaubersprüche auszusprechen. Im Nachfolger dagegen gibt ihr die Bauaufträge für eure Häuser selbst, was spielerisch sicherlich neue Aspekte eröffnet.



Durch die Gräfte des Wissens eignet ihr euch auch neue Hütten an, die von euren Arbeitern errichtet werden

finden, die euch Populous bietet. Die Feuerkrieger beispielsweise bombardieren den **Gegner** mit Feuerball-Attacken. Schickt ihr diese Einheit gemeinsam mit ein paar Krieger in den Kampf, so lässt sich ohne größere Probleme eine feindliche Siedlung auseinander nehmen. Die zunächst größte Bedrohung für eure Kämpfer besteht in den kämpferisch völlig unbegabten Priestern. Noch bevor euer Krieger dem Gottsmann an den Kragen gehen kann, zückt der sein Gebetsbuch und hält eine Predigt. Alle eure Einheiten, die sich in seiner unmittelbaren Nähe befinden, hören gebannt zu, um nach etwa einer Minute den Glauben zu wechseln und folgen der bis dato gegnerischen Schamanin. Dem Treiben feindlicher **Priester** können eigene Gottesmänner oder ein Zauberspruch der Schamanin Einhalt gebieten. Mit einem heißen Feuerball lassen sich die besten Predigten sofort unterbrechen. Schon aus diesem Grund ist es sehr wichtig, die Schamanin bei den Feldzügen mitzunehmen. Wenn die Dame dann schon mal dabei ist, sollte man auch ihre weiteren Vorzüge ausspielen. Der Blitz beispielsweise vernichtet zuverlässig mehrere Anhänger. Auch ein schleimiges Sumpfgebiet kann

Massen gegnerischer Einheiten quasi verschlingen. Vor allem vor gegnerischen Kriegerhütten und auf Patrouillenwegen der Bösewichter sorgt der Spruch für größte Freuden. Doch Vorsicht! Auch die eigenen Truppen versinken nur zu gerne in einem solchen Feld. Wirbelstürme unterscheiden ebenfalls nicht zwischen Freund und Feind auf ihren chaotischen Wegen. Sie zerstören jedes Gebäude, das ihnen in den Weg kommt, und auch Spielfiguren werden in den Schlund des Naturereignisses gezogen. Ein paar hundert Meter weiter fallen die Burschen dann wieder vom Himmel und verenden grausam. Die effektivsten und grafisch anspruchsvollsten Zaubersprüche sind Feuerregen und Vulkanausbruch. Alles, was sich in ihrem Einflussbereich befindet, geht in Flammen auf und hinterlässt ödes Land. Vor dem Einsatz eines solchen Spruches sollte man jedoch dafür sorgen, dass die Schamanin einen freien Fluchtweg hat. Die **Reichweite** eines Zauberspruches ist abhängig von der Position, in der sich die Schamanin befindet. Je höher die Hauptfigur steht, desto größer ist ihr Einsatzgebiet. Es empfiehlt sich daher vor einem Angriff einen Ballon zu bauen, mit dessen Hilfe die Gottheit durch die Lüfte düsen kann. Diese Vehikel lassen sich in einem Luftschiffhaus errichten, das man jedoch erst in späteren Missionen in

der Lage ist zu bauen. Fasst man alle erwähnten Fakten und Features zusammen (es sind bei weitem noch nicht alle, die euch das Spiel bietet), zeigt sich, welch umfangreiches Strategiespiel Populous darstellt. Doch damit nicht genug: Der eigentliche Clou besteht im Spielfeld. Anders als in herkömmlichen Strategie-Spielen wird nicht auf einer flachen Landschaft geockt, sondern auf einem kugelförmigen Planeten, der sich natürlich naturbedingt niemals gänzlich überblicken lässt. Dargestellt werden dem Spieler die Geschehnisse über eine schwebende Kamera, die sich ein paar Meter über der Planetenoberfläche befindet. Durch die Krümmung der Kugel könnt ihr nur einen Steinwurf weit sehen und wisst nie, was sich einige hundert Meter weiter abspielt. Das ist ein Fakt, der die Atmosphäre des Krachens noch weiter verdichtet und der dem Spieler vollkommen neue Strategien eröffnet. (Udo L.)



Durch Anbeten von Totempfähnen werden euch zuvor verschlossene Areale der Inseln geöffnet

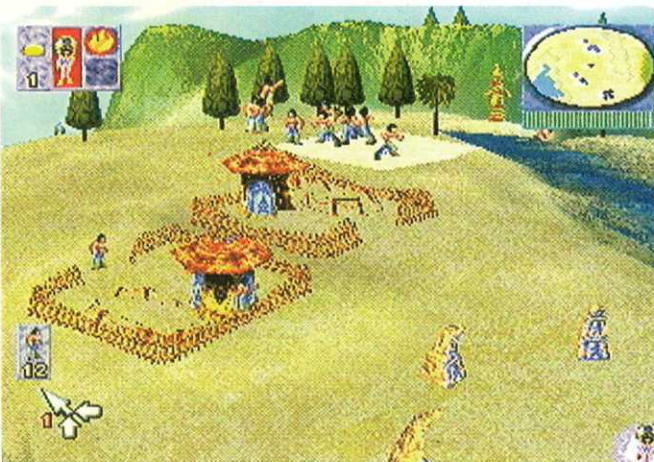
*“Die tolle musikalische Untermalung verdichtet die **mystische Atmosphäre** von Populous“*

Teuflich gutes Strategiespiel mit himmlischen Ideen

Positiv: Populous... Ja, ich erinnere mich noch an die guten alten Zeiten, als ich nächtelang Bullfrogs Klassiker zockte und deshalb sogar schon mal die Schule schwänzte. In der Amiga-Version wuselte ein eigensinniges Völkchen auf einer platten Ebene herum und es geschah immer wieder überirdische Dinge. Und heute? Die Tatsache, dass ihr den Einheiten direkte Befehle erteilen könnt, erlaubt wesentlich komplexere Taktiken. Der erfrischende Mix aus siedeln und zaubern hat nichts von seinem ursprünglichen Reiz verloren. Mit seiner guten Bedienbarkeit, dem enormen Tiefgang, den schönen Grafiken und der mystischen Atmosphäre ist Populous eines der gelungensten Echtzeit-Strategie-Spiele auf unserer PlayStation. Danke, EA!

Negativ: Leider bietet EAs Meisterwerk nur 25 Missionen, die sich aufgabentechnisch kaum voneinander unterscheiden. Auch Zwischensequenzen und eine stimmungsvolle Story fehlen leider gänzlich. Nervig sind darüber hinaus die langen Wartezeiten beim Speichern und Laden eines Spielstandes.

*“Es ist unglaublich **faszinierend**, Gott spielen zu dürfen“*



Die Arbeiter in Populous errichten erst dann ein neues Bauwerk, wenn sie von euch den Befehl erhalten haben

TEST

Populous: The Beginning

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
gut

SOUND/FX
gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

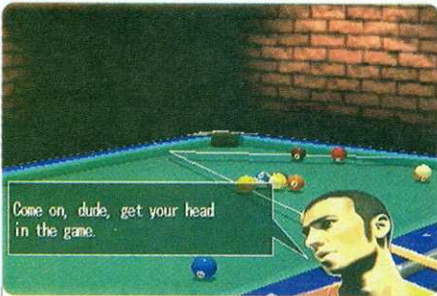
SPIELSPASS

89%

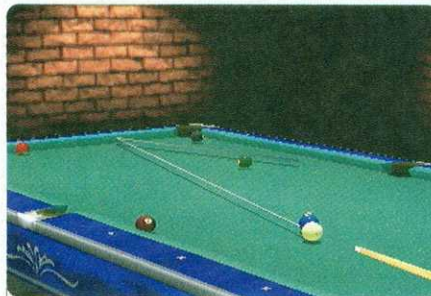
Entwickler/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 25 Welten
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- /USK-Freigabe: ab 12
Testmaster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Januar

Top
Game
PlayStation



Dank der voraussichtlichen Laufbahn (kann ein- und abgeschaltet werden) ist Pool Hustler auch für Einsteiger geeignet



Beim 9er-Ball sind Bandenstöße manchmal unvermeidlich. Die Stoßdosierung fällt dann besonders schwer



Kein Spieler auf dem Parkett. Sunsoft verzichtete auf das Mitwirken von "echten" Akteuren. Dadurch lässt das Spiel leider Realismus vermissen

Pool Hustler

Im **virtuellen** Billardsalon von Sunsofts **Pool-Simulation** geht es um **treffsichere** Jung und **harte** Dollar

Billard, genauer Pool-Billard, gehört in Europa, Amerika und in Süd-Ost-Asien zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Fast je-



Diese junge Dame begegnet euch bereits in der ersten Kneipe. Ihre Art zu spielen ist nicht gerade sehr filigran, und daher sollte der Sieg sehr bald euch gehören

der hat schon einmal versucht, die farbigen Kugeln mit dem Queue in die Taschen zu befördern. Das ursprünglich aus Russland stammende Spielprinzip wurde über viele Jahrhunderte hinweg zu mehreren Varianten weiterentwickelt, von denen vier auch in Pool Hustler Anwendung finden. Im Einzelnen wären das Rotation, 14 und 1 und die bekannten 8er- und 9er-Ball. Selbstverständlich überwacht das Programm während einer Partie die Regeln, und Fouls werden mit "Ball in Hand" für den Gegner bestraft (das heißt, die weiße Spielkugel darf frei auf dem Tisch platziert werden). Tre-



ten im Zwei-Spieler-Modus zwei menschliche Kontrahenten gegeneinander an, so gibt es noch den sich sehr gut erklärenden Trainingsmodus, Einzelpartien und Championship. In letzterer Variante fängt der Spieler mit 300 Dollar in der Tasche in seinem Stammlokal an, einen von zwölf verschiedenen Computergegnern herauszufordern. Habt ihr einige Partien gewonnen und genügend Geld eingestrichen, geht es zum nächsten Billard-Salon. Dort sind die Gegner natürlich noch spielstärker. Jede neue Location bietet auch einen anderen Tisch, dessen Outfit sich jedoch nicht auf das Spiel auswirkt. Das Verhalten der Kugel ist sehr realistisch, aber einige Features fehlen dem gestandenen Billard-Spieler. Zwar ist die Kamera frei zoom- und rotierbar, jedoch leider nur um den Spielball. Andere Blickwinkel, um beispielsweise die Ablage besser einschätzen zu können, sind nicht möglich. Auch wurde das absolut notwendige Einkreiden der Lederspitze vergessen. Trotzdem verbreitet Pool Hustler ein gewisses Wettbewerbsflair, das mit zuneh-

mender Spieldauer immer mehr in den Vordergrund tritt. Für Einsteiger sind sicher die 100 Lektionen interessant, die plastisch veranschaulichen, wie die Physik auf die Kugeln einwirkt und wie man dies selbst beeinflussen kann. (Frank F.)

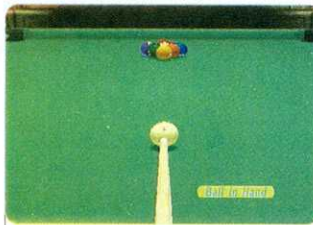


Knifflige Situation: Die nächste Kugel, die angespielt werden müsste (gelbe Eins), liegt leider hinter der Zwei verborgen. Jetzt hilft nur noch ein Bandenstoß

Kein Ersatz für den Queue in der Hand

Positiv: Es ist schon erstaunlich, dass Pool Hustler trotz seiner technischen Mängel so viel Spaß macht. Erst recht zu zweit werden die Pool-Partien zur Sucht. Ebenfalls sehr bemerkenswert sind die Billard-Lektionen mit Yoshikazu Kimura, einem der berühmtesten Pool-Spieler der Welt.

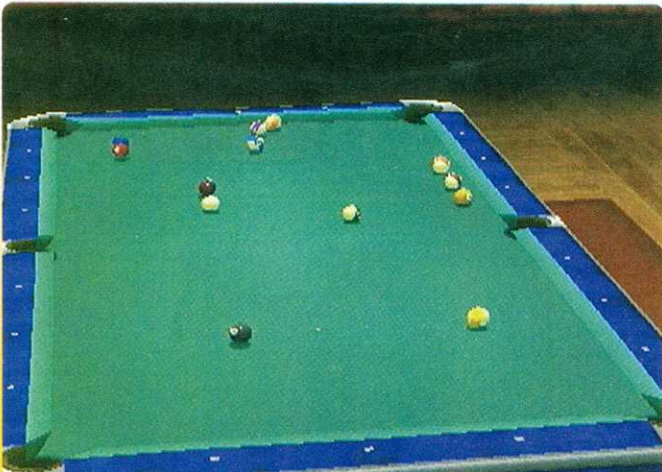
Negativ: Wie bei fast allen Titeln dieser Art fehlt dem Spiel das eigentliche verbrauchte Flair einer Billard-Halle. Dieser Vorwurf ist natürlich nicht fair, doch wäre technisch wesentlich mehr aus der PlayStation herauszuholen gewesen. Die Grafik kommt über einen recht ansehnlichen Tisch nicht hinaus, und dass ein Spieler sich am Tisch befindet, erkennt man nur an einem "schwebenden" Queue.



Die Sicht darf frei um den Spielball herum gewählt werden. Leider ist die Kamera auf die weiße Kugel fixiert



Während die PlayStation die nächste Location nachlädt, erhaltet ihr von dort bereits einen optischen Eindruck



Die bekannteste Billard-Variante ist zweifelsfrei das 8er-Ball. Ein Spieler hat die halben, der andere die vollen Kugeln. Wer am Schluss die schwarze Acht versenkt, gewinnt die Partie

TEST

- Action
- Strategie
- Abenteuer
- Geschick
- Simulation

GRAFIK SOUND/FX
schlecht dürftig

MEHRSPIELERSPASS

68%

SPIELSPASS

57%

Pool Hustler

Entwickler/Vertrieb: Sunsoft/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 12
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Februar

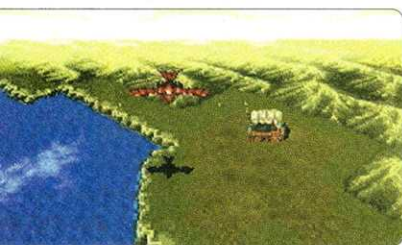




Frei übersetzt würde dieser Titel "Wilde Waffen" heißen. Im Spielverlauf erfährt man auch, weshalb diese Benennung angebracht ist



Cecilia hat im Verlauf der langen Geschichte mächtige Zaubersprüche erlernt. Diese werden in vielen Kämpfen entscheidend eingesetzt



Kein RPG ohne Fluggerät! Nachdem ihr die entsprechende Technologie gefunden habt, geht es auch zu Luft durch Filgaia

Somit sind es nun schon fast zwei Jahre, seit wir das erste Mal eine spielbare (US-) Version in den Händen hielten. Zwar hatten wir die erste komplett deutsche Release-Version bereits im Sommer letzten Jahres getestet, da aber einiges an den Bildschirmtexten verändert wurde, möchten wir euch das schöne Rollenspiel noch einmal in Erinnerung rufen. Die Story dreht sich um die friedliche Welt Filgaia, die plötzlich gar nicht mehr so freundlich ist, wie es zunächst scheint. Überall kriechen aggress-

sive und bösartige Monster aus ihren Löchern und greifen die arme Bevölkerung an. Drei Streiter werden durch widrige Umstände

„Wild Arms bietet Rollenspiel in bester Final-Fantasy-Tradition“

zusammengeführt, damit sie die Wächter erwecken. Das sind riesige Golems aus Stein, die die Ursache für den Monsteraufstand, eine böse Welten vernich-

tende Macht, bekämpfen sollen. Die drei Kämpfer sind Rudy, Cecilia und Jack. Rudy ist ein jugendlicher, der mit altertümlichen Schusswaffen umgehen kann. Für diese Fähigkeit, die den anderen Bewohnern seines Dorfes suspekt erscheint, wurde er verbannt. Die hübsche Cecilia ist eine Magierin. Sie ist vor allem in den schweren Kämpfen der Rückhalt der

Mannschaft, da sie mit ihrem übernatürlichen Talent einen Kampf noch umzubiegen in der Lage ist. Der Älteste ist Schatzsucher Jack. Er ist der Schwertkämpfer im Trio. Immer in Begleitung



Nett. Zwischengegner stellen sich immer erst einmal vor, bevor sie euch an den Kragen gehen



Im Inventar dürft ihr all eure Besitztümer und Fähigkeiten genauer unter die Lupe nehmen



Zeikfried, der erste der drei Endgegner, will die schöne Welt Filgaia verwüsten. Allerdings schreien unsere Helden sofort zur Tat



Schaut euch den Vorspann etwas genauer an, denn zum Ende der Geschichte erhaltet ihr einige Schlüsselinformationen, die auf ihm beruhen



Die Kämpfe werden rundenweise ausgetragen. Sämtliche Möglichkeiten im Kampf werden durch ein einfaches logisches Menü gesteuert

Wild Arms

Beinahe ein Jahr hat es nun gedauert, bis SCED es geschafft hat, ein lokalisiertes Wild Arms zu veröffentlichen. Doch gegenüber der Version, die wir bereits im Juli letzten Jahres getestet hatten, wurde noch so einiges an den umfangreichen Bildschirmtexten gebastelt und verbessert



RPG-Überblick

Die besten
Rollenspiele
Auch wenn alle
RPGler mit Wild Arms
gut ausgelastet sein dürf-
ten, wollen wir euch
noch ein paar
Alternativen
zeigen



Diablo



Ein Rollenspiel der etwas anderen Art ist Blizzards Edel-Hack&Slay. Ihr wählt je nach Vorliebe einen Kämpfer, Bogenschützen oder Magier als Charakter aus, mit dem ihr dann einen mysteriösen Dungeon säubert. Dieser Dungeon sieht in jedem neuen Spiel völlig anders aus. Besonders reizvoll: Ihr könnt euren Helden aus dem Spiel exportieren und dann in ein anderes Spiel importieren.



Fun: 88%

Breath of Fire 3



Das interessanteste Rollenspiel des letzten Jahres war ohne Frage der dritte Teil von Capcoms RPG-Saga. Ryu, der kleine Drachengejunge, versucht erneut die Welt vor dem Übel zu bewahren. Dabei steht ihm außer dem menschlichen Talent, wie Schwert und Magie, auch die Macht der Drachen zur Verfügung. Verwandelt er sich in ein solches Ungetüm, plättet er die Gegner wie eine Furie nieder. BoF 3 überzeugt vor allem durch seinen Detailreichtum. Ihr habt kleine Spielchen zu erfüllen, könnt Zaubersprüche von verschiedenen Meistern erlernen und erweitert den Nahrungsvorrat durch erfolgreiche Angelei. Insgesamt 60 Stunden nicht ganz einfacher Spielspaß.



Fun: 88%

Final Fantasy 7



Nach wie vor ein Highlight ist der siebte Teil von Squaresofts Erfolgsstory. Cloud und seine Freunde überzeugen vor allem durch wunderschöne Grafiken und traumhafte Musik. Ganze 100 Stunden müsst ihr für die Lösung veranschlagen. Besonders erwähnenswert sind die eingebauten Spiele, die völlig aus der Reihe tanzen. Neben Glücksspielen findet sich auch ein Strategical. Wer ein wenig mit Japanisch umgehen kann, dem sei der inzwischen erschienene achte Teil ans Herz gelegt. Noch aufwändiger produziert, erscheint er hoffentlich dieses Jahr auch in hiesigen Landen.



Fun: 94%

Ein Spiel, dessen wahre Werte man zu lieben lernt

Positiv: Auch wenn Wild Arms vom Aussehen her nicht mehr up to date ist, haben wir es hier mit einem RPG allererster Sahne zu tun. Eine interessante Geschichte, eine simple Steuerung und inzwischen auch Bildschirmtexte, bei denen sich wirklich Mühe gegeben wurde, halten euch für die knapp 40 bis 50 Stunden Lösungsweg bei Laune.

Negativ: So schade es ist, doch die schlechten Seiten von Wild Arms sind ausgerechnet die, die auch offensichtlich sind. Der Problemfall ist die Grafik. Gerade einmal auf 16-Bit-Niveau angesiedelt, fühlt sich unsere heißgeliebte Konsole maßlos unterfordert. Glücklicherweise wirkt sich das kaum auf die Wertung aus, da echte Rollenspieler lieber auf Topgrafik verzichten, wenn sie dafür ein extrem gehaltvolles RPG haben.

seiner kleinen Windmaus kann er mit ihrer Hilfe jeden sonst unerreichbaren Knopf drücken. Zunächst wird die Geschichte eines jeden Charakters einzeln erzählt. Das bedeutet, dass ihr immer im Wechsel einen Handlungsstrang verfolgt. Als Gruppe

agieren die drei erst dann, wenn ihre erste gemeinsame Aufgabe ansteht. Wild Arms präsentiert sich als typisches Nippon-RPG mit Knuddelgrafik. Ihr betrachtet die Gruppe durch eine abge-schrägte Vogelperspektive. Die Welt, durch die euch die Hand-

lung führt, ist aufgeteilt in die einzelnen Dungeons und Städte sowie eine Weltkarte, auf der die Party zwischen den Locations hin und her reist. Neben vielen Aufgaben und Rätseln, die ihr dort lösen müsst, gibt es massenweise Kämpfe mit den unvermeidlichen Monstern. Die rundenbasierenden Fights sind menügeführt und lassen sich, so einfacher Steuerung auch ist, durch einen automatischen Kampf für jeden der drei Personen ablösen. Das ist besonders interessant für Gegenden, in denen einfache Gegner lauern. Für jeden Kampf gibt es Erfahrungspunkte, bei denen die Charaktere in neue Erfahrungsstufen aufsteigen. Damit diese Stufen schneller bewältigt werden, könnt ihr einen Zauber aussprechen, bei dem die Party häufiger als gewöhnlich auf Gegner stößt. Die Story wird euch vor allem durch lange Texte erzählt, eine Sprachausgabe ist nicht vorhanden. Die Texte, die



Manche Monster haben starke Attacken parat. Deswegen solltet ihr stets genügend Goodies zur Energieauffrischung zur Verfügung haben

Suikoden



Irgendwie klassisch und doch ein wenig anders ist Konamis Suikoden. Euer Hauptheld stammt aus einem Königreich, dessen Herrscher vom Bösen besessen ist. Also rafft ihr euch auf, das Reich wieder zu befrieden. Über 100 Charaktere aus der gesamten Welt schließen sich eurer Rebellenarmee an. Hinzu kommen noch Tausende namenlose Statisten, die das Heer bilden, mit dem ihr nach und nach das gesamte Territorium erobert und befreit. Einziger Nachteil dieses wunderschönen RPGs: Mit gerade einmal 30 Stunden Spielzeit ist es ein wenig kurz geraten und wie im Fluge vorbei.



Fun: 86%

Parasite Eve

(US-Version)



Ein wenig über den Tellerrand geschaut: Squaresofts düsteres Action-RPG ist bisher nur in Amerika erschienen. Die Story dreht sich um eine hübsche Blondine, die einen mysteriösen Fall zu klären versucht. Sämtliche Kämpfe sind in Echtzeit zu führen und erinnern mehr an einen Prügler oder Shooter als an ein herkömmliches Rollenspiel. Schöne Grafiken und hörenswerte Musik runden die Handlung ab.



Fun: sehr gut

meist in liebevollen Dialogen zu finden sind, wurden gegenüber der ersten Variante, die wir vor knapp einem Jahr zu sehen bekamen, bedeutend verbessert. Sämtliche sprachliche Bugs sind beseitigt worden und der allgemeine Stil wurde komplett überarbeitet. Er zeigt sich nun warmerherzig und appelliert an fantasievolle Werte. (Uwe K.)



Zauber, mit denen die Verteidigung der Gegner heruntersetzt werden kann, sind überlebenswichtig

TESI

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

89%

Wild Arms

Entwickler/Vertrieb: SISA/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne
Einschränkung
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



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!

Metal Gear Solid



Das **Ende** ist nah! In **weniger** als 24 Stunden wird die **gesamte** Menschheit durch einen **nuklearen** Terror-Angriff **ins Chaos** gestürzt werden. Kann Solid Snake, der beste **Spezialagent** auf Erden, **rechtzeitig** eingreifen und die Terroristenvereinigung **FOX-HOUND** dingfest machen?



Im virtuellen Trainingsmodus verfeinert ihr eure Agenten-Fähigkeiten. Dazu gehört das Anschleichen ebenso wie das lautlose Überwältigen der Wachen



Es geht fast nur über die großen Lastenaufzüge zu anderen Etagen. Das eigentliche Problem ist, dass der Aufzug immer einen Moment braucht, bis er ankommt und die Tür öffnet



In der nahen Zukunft auf einer kleinen Insel namens Shadow Moses in der Bering-See, kurz vor der Küste Alaskas: Die skrupellose Terror-Organisation FOX-HOUND hat ein atomares Waffenlager unter ihre Kontrolle gebracht und bedroht die Vereinigten Staaten von Amerika mit dem Lancieren einer Atomrakete, wenn nicht die sterblichen Überreste von Big Boss, dem legen-

dären Soldaten, in ihren Besitz überführt werden. Sollte ihre Forderung nicht binnen 24 Stunden erfüllt werden, werden sie auf den Knopf drücken! Da sich die Welt nach Ende des kalten Krieges zwischen den USA und dem zerbrochenen russischen Bündnis in Abrüstungsstimmung befindet, die Unterzeichnung des START-3-Abkommens kurz vor der Vollendung steht und die Ameri-

kaner einen derartigen Zwischenfall nicht in den Medien sehen wollen, setzen sie ihren besten Agenten, Solid Snake, auf diese äußerst gefährliche Ein-Mann-Mission an. Zuerst möchte Snake ablehnen, doch Colonel Campbell überzeugt seinen alten Kameraden mit der Bitte, seine Nichte Meryl, die sich ebenfalls auf der Insel befindet, zu befreien. Wenige Stunden später wird Snake mit einem Atom-U-Boot auf wenige Seemeilen an das Zielobjekt herangebracht. Da die Basis auch über ein raffiniertes Sonarsystem verfügt, das jeden Unterwasserantrieb aufspüren kann, muss



Einer der gefährlichsten Gegenspieler von Solid Snake ist der mysteriöse Ninja. Mit seinem Katana metzelt er alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt



Gibt es einmal keinen Aufzug zu befahren, dann muss Snake eben die altmodische Art wählen. Wird in der Nähe einer Leiter die Aktionstaste gedrückt, erklimmt der Agent automatisch die Sprossen zur höheren Etage und der nächste Level wird nachgeladen

FILE ../deptofdefense/projects/metalgear/agents_1

„Snake, schön dass die Verbindung über Comtec steht. Diese Frequenz ist abhörsicher, daher werde ich Sie jetzt - bevor die Mission startet - über alle wichtigen Personen informieren.“



ROY CAMPBELL

Ich bin Ihr befehlshabender Offizier für diese Mission und habe das Kommando über die involvierten Streitkräfte. Wir kennen uns schon, seit Sie beim Militär angefangen haben, und nach der Schlacht von Sansibar schulden Sie mir was, Snake!

TOPSECRET!

Colonel Campbell ist gegenüber Snake während der Mission nicht seine Nichte, sondern seine Tochter! Meryl wird, die ebenfalls gefangen gehalten wurde, sich nicht ganz aufrichtig, da er von den Terroristen erpresst wird.



MERYL SILVERBURGH

Passen Sie auf, Snake, dass meine Nichte Ihnen nicht den Kopf verdreht. Denn sie ist nicht nur hübsch, sondern auch clever! Bereits in jungen Jahren entschied sie sich Soldat zu werden, allerdings ist das ihr erster richtiger Einsatz.

TOPSECRET!

Meryl hat enorme Komplexe, seit ihr vermeintlicher Vater im Krieg gefallen war. Sie wollte ihm nachhelfen, verlor dabei allerdings ihre eigenen Wünsche aus dem Blick. Wenn es ums Töten geht, bekommt sie weiche Knie.



SOLID SNAKE

Sie sind schon ein wenig in die Jahre gekommen, dennoch bleiben Sie unser bester Agent. Ausgebildet an allen erdenklichen Waffen, Fahrzeugen und Kampftechniken, wurden Sie, Codename Solid Snake, zu einer lebenden Legende.

TOPSECRET!

Dave, so sein eigentlicher Name, wurde aus den Genen von Big Boss, dem "größten Soldaten aller Zeiten", ge-



DR. NAOMI

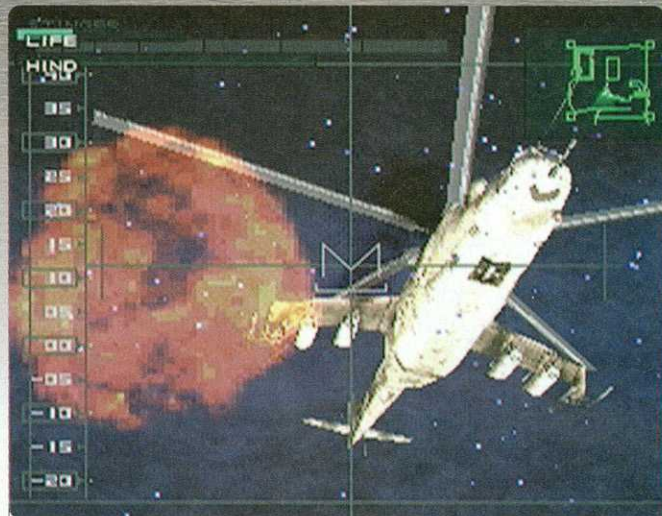
Die smarte Wissenschaftlerin ist Zivilistin und ist eine Koryphäe im Bereich der Gen-Technologie. Sie hat Ihnen vor ihrem Einsatz eine Aufbauspritze injiziert, die Sie gegen die starken Umwelteinflüsse resistenter macht.

TOPSECRET!

Dr. Naomi ist nicht die Frau, für die man sie hält. Sie ist ein Klon ohne Herkunft und Familie. Durch Zufall konnte sie den Platz der echten Naomi einnehmen. Sie verdrängt dabei allerdings ihre eigenen Wünsche aus dem Blick. Sie möchte ihrem Klon nachhelfen, verlor dabei allerdings ihre eigenen Wünsche aus dem Blick.



Zu Anfang von Metal Gear Solid trägt Snake noch die spezielle Taucherausrüstung, die ihn vor der extremen Kälte geschützt hat. Die müde Wache wird in wenigen Sekunden nicht mehr viel zu lachen haben



Der russische Militärhubschrauber Hind D taucht einige Male im Spiel auf. Zu Beginn kann Snake unerwartet in die Festung eindringen, als der Metallkoloss in die Lüfte steigt. Habt ihr erst einmal die Stinger-Raketen, wird es lustig!

SNAKE ein antriebsloses Landungsgerät benutzen und die letzten Meter schwimmen. Mit Hilfe eines Spezial-Thermoanzuges und einer Aufbauspritze von Dr. Naomi, der smarten Gehilfin von Colonel Campbell, kann der Geheimagent rund zwölf Stunden in extremer Kälte überleben. Ansonsten muss Snake seine komplette Ausrüstung auf dem Stützpunkt besorgen. Weder Waffen noch anderweitige Hilfe darf er von Regierungsseite erwarten.

Die Mission ist absolut topsecret, und eine Beteiligung würden die USA strikt von sich weisen. Sein einziger Ansprechpartner ist Colonel Campbell. Solid Snakes Mission verfolgt zwei Primärziele: 1. Finden Sie den DARPA-Chef Anderson und den Arms-Tech-Präsidenten Baker! Beide sind wichtige Vorsitzende von einflussreichen Rüstungsfirmen, direkt im amerikanischen Atomprogramm involviert und besitzen überaus wertvolle Informa-

„Die perfekte **cinematistische** Atmosphäre macht Metal Gear Solid zu einem der **besten** PlayStation-Titel“

tionen, die – falls sie den Terroristen in die Hände fallen – wahrscheinlich unermesslichen Schaden anrichten würden. 2. Überprüfen Sie die nukleare Bedrohung seitens der Terroristen und zerstören Sie gegebenenfalls die interkontinentale Abschussvorrichtung! Mit diesen recht spärlichen Informationen muss Solid Snake auskom-

men. Allerdings genügen sie dem einfachen Söldnergemüt schon, um die Notwendigkeit des vielleicht tödlichen Einsatzes zu erkennen. Los geht es im U-Boot-Hangar der Basis, nachdem Snake aus dem eiskalten Meerwasser gestiegen ist. Vollkommen unbewaffnet muss der Spieler nun Snake aus der Vogelperspektive an den Wachen vorbei in den



Ein Schritt nach dem anderen. Sollte Solid Snake an dieser Stelle abrutschen, endet der Sturz in den Wogen von geschmolzenem Eisen. Wer Ausschau nach Ratten hält, wird die ein oder andere versteckte Passage finden



Raben sind ein schlechtes Zeichen! So auch hier: Nach der Abfahrt mit dem Aufzug erwartet euch Vulcan Raven, ein Mitglied der FOX-HOUND-Terroristen

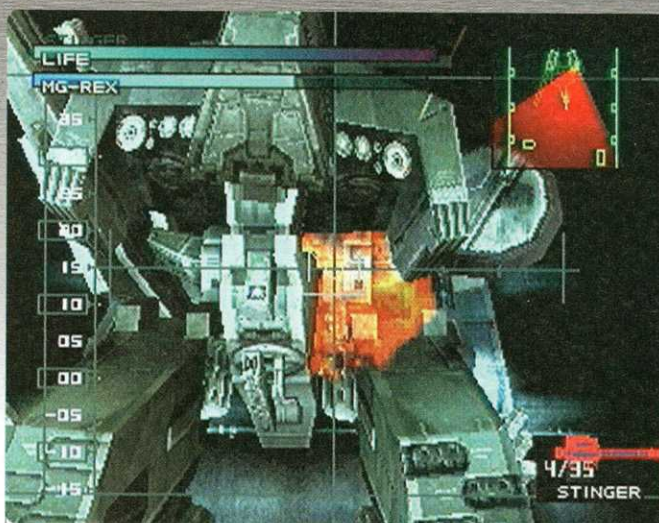


Durch schnelles Tastendrücker kann Snake die Folter von Revolver Ocelot überstehen. Metal Gear Solid wird häufig von kleinen „Zwischenspielen“ aufgelockert





Mit den Blur-Effekten während der Zwischensequenzen erhält der Spieler einen recht plastischen Eindruck von der Situation



Faust auf Faust: Metal Gear Rex stellt sich euch natürlich auch entgegen. Er ist einer der hartnäckigsten Gegner im gesamten Spiel

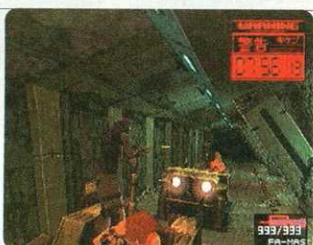
Aufzug bringen, um schließlich unerkannt an die verschneite Oberfläche zu gelangen. Als sehr praktisch in diesem Zusammenhang erweist sich ein neuartiges Radargerät, das neben der aktuellen Position von Wachen und elektronischen Überwachungsgeräten auch deren aktuelles Sichtfeld anzeigt. Gerät man aus Versehen in diesen Kegel, wird

augenblicklich Alarm ausgelöst und alle Wachen im Umkreis versuchen den Eindringling ausfindig zu machen. Gelingt es jedoch rechtzeitig ein Versteck aufzusuchen oder die Wachen allesamt auszuschalten, legt sich die Aufregung schnell wieder. Überhaupt hat es wenig Sinn, mit der Schnellfeuerkanone im Anschlag durch die Gänge zu rennen und

alles niederzubal-
lern, was sich euch in den Weg stellt. Vielmehr sind geschicktes Taktieren und Geduld gefragt, um Snake sicher durch die Lagerhallen, Computerräume und Korridore der unterirdischen Basis zu manövrieren. Nicht ohne Grund trägt Metal Gear Solid den Untertitel "Tactical



Die Grafik-Engine dieser Actionsequenz würde auch so manchem Rennspiel gut zu Gesicht stehen. Während Meryl den Jeep durch den engen Tunnel steuert, feuert Solid Snake auf seinen Erzrivalen Liquid Snake. Dieser Abschnitt gehört zweifelsfrei zu den aufregendsten im gesamten Spiel



„Die Grafik beschreitet eine **perfekte** Gratwanderung zwischen **Genialität** und **Effektivität**“

FILE ../deptofdefense/projects/metalgear/agents_2

„Diesen Personen können Sie blind vertrauen, Snake. Ich arbeite mit Mei Ling und Nastasha schon seit mehreren Jahren zusammen. Dr. Emrich ist zwar etwas merkwürdig, doch für einen Wissenschaftler ist er recht umgänglich.“



MEI LING

Meine Sekretärin und rechte Hand. Sie wird Ihnen bei der Datenaufzeichnung (Frequenz 140.96) behilflich sein. Machen Sie davon regen Gebrauch, Snake! Lassen Sie Mei Ling aber nicht zu viel quasseln, ihre Lebensweisheiten sind manchmal nervtötend.

TOPSECRET!

Das Model ist absolut integer und hat eine weiße Weste



MASTER MILLER

Er ist ein alter Freund aus Sansibar. Wir wissen nicht genau, wie er von dieser Mission Wind bekommen hat. Sicher ist, dass er sich sehr gut mit der Umgebung und Anti-Terror-Einsätzen auskennt.

TOPSECRET!

Master Miller wurde vor wenigen Tagen getötet und von Liquid Snake ersetzt



NASTASHA ROMANENKO

Nastasha ist eine knallharte Frau. Genau die richtige für Sie, Snake! Sie kennt sich hervorragend mit allen Waffentechnologien aus und weiß immer einen Rat, falls Sie Hilfe brauchen. Ihre Frequenz (141.52) ist ständig abrufbar.

TOPSECRET!

Nastasha hat ein Auge auf Sie geworfen, Snake! Mit per-sönlich wäre die gebürge küssst über zu unterkühl



DR. HAL EMRICH

Octacon, so sein Spitzname, ist der Erfinder von Metal Gear Rex und die einzige Person, die ihn zerstören kann. So weit wird es aber nicht kommen, wenn Sie die drei Codes eingeben können, um die atomare Bedrohung zu stoppen.

TOPSECRET!

Hal hat sich in die terroristen-schützende Sniper Wolf verliebt und könnte daher zum Problem werden



Socom



Die erste Waffe, die Sie in die Hand bekommen werden, muss Ihnen in Fleisch und Blut übergehen. Die 45er-Socom-Halbautomatik hat zwölf Schuss pro Magazin.

TOPSECRET!

Nachdem Sie den ersten Anruf von den Socom-Schuldigen erhalten haben, sollten Sie eine Socom nutzen. Später gibt es im Handout einen Bogen des Panzer-Hongors.

FA-Mas-Gewehr



Haben Sie erst einmal einen Alarm ausgelöst, sollten Sie zu diesem durchschlagskräftigen Sturmgewehr greifen. Mit dem Finger am Abzug feuert die Vollautomatik rund fünf Schuss pro Sekunde.

TOPSECRET!

Wenn Sie diese Waffe suchen, Snake, dann halten Sie im zweiten Stock des Rank-Hongors nach ihr Ausschau.

PSG1-Sniper

Mit dem Scharfschützengewehr können Sie weit entfernte oder sehr schwer zu treffende Ziele eliminieren. Behalten Sie beim Anvisieren eine ruhige Hand, denn jede Patrone ist kostbar, Snake!

TOPSECRET!

Snake, Sie finden die PSG am Kiosk im zweiten Stock des Rank-Hongors. Im Kampf sollten Sie sich immer einen gut geschützten Platz suchen, damit Ihre Gegner nicht schneller als Sie sind.

Splittergranaten



Gegen gut gepanzerte Objekte sollten Sie auf die altbekannte Handgranate zurückgreifen. Gegen bewegliche Ziele sind Granaten ineffektiv, da sie erst nach rund fünf Sekunden zünden.

TOPSECRET!

Werden Sie Handgranaten auf den Panzer geschleudert von Vulkan-Hongors.

Betäubungsgranaten

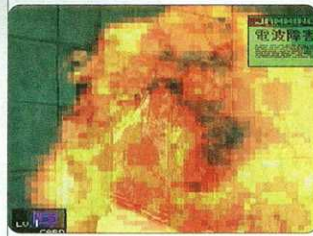


Werden Sie vom Feind in die Enge getrieben, werfen Sie eine Blendgranate. Das verschafft Ihnen einige Sekunden sich zu verstecken, Snake!

TOPSECRET!

Machen Sie die von Psycho Man's Beherrschung nicht so lange mit einer Blendgranate unschädlich, bis der Schurke dummer liegt!

„Sie können auf Ihrer Mission insgesamt zehn verschiedene Waffen finden. Einige sind sogar zwingend notwendig, um den Terroristen das Handwerk legen zu können. Halten Sie die Augen offen, Snake!“



Teilweise gibt es raffiniert versteckte Geheimtüren. Durch Klopfen an der Wand kann man das herausfinden



Eine typische Metal-Gear-Solid-Sicht. Aus der Vogelperspektive heraus lassen sich die Levels am besten überblicken. Generell wurde die Kamera, die auch manuell bewegt werden darf, sehr intelligent programmiert

Spionage Action". Immerhin seid ihr ein Agent in geheimer Mission und nicht John Rambo, der Afghanistan befreien will. Die Möglichkeiten, unbemerkt an Wachen, Überwachungskameras, Selbstschussanlagen und Infrarotsensoren vorbeizuschlüpfen, sind vielfältig. Neben dem normalen Laufen; das

je nach Bodenbelag verräterische Spuren oder Geräusche verursacht, kann Snake noch auf allen Vieren robben (die Sicht wechselt in die Ego-Perspektive), sich ducken oder an Wände drücken und sich an ihnen entlang drücken (Third-Person-Blick über die Schulter). Auf dem Hub-schrauberlandeplatz sollte man



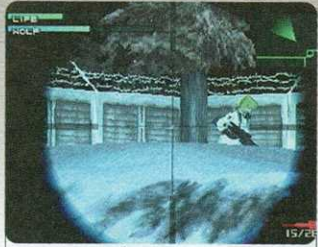


Für die richtige Agenten-Atmosphäre sorgen die Kameraeinstellungen. In diesem engen Schacht kann Snake durch den Bodenrost einen Soldaten beim Pinkeln zusehen



Nach dem Ausbruch von Meryl herrscht Ausnahmezustand auf der Station. Bis der erste Schwung feindlicher Soldaten abgeebbt ist, müssen Kugeln sprechen!

„Übrigens: Sollten Sie während Ihrer Mission Schwierigkeiten haben, dann werfen Sie einen Blick auf die Topsecret-Einträge unserer Datenaufzeichnungen. Aber wie ich Sie einschätze, haben Sie so etwas nicht nötig!“



Die spannenden Fern-Duelle mit dem Scharfschützengewehr gegen die smarte Sniper Wolf sorgen für so manchen Adrenalinstoß



Das Ende eines Wachmannes. Meryl hat die Aufregung um Snake genutzt, um diesen Soldaten zu überwältigen und seine Kleidung zu stehlen

tunlichst nicht im Schnee laufen, da die Wachen entdeckten Spuren sofort nachgehen. Ebenso sind metallene Bodenplatten und Pfützen sehr gefährlich, weil die Geräusche sofort die aufmerksamen Posten auf den Plan rufen. Manchmal ist aber ausgerechnet das absichtliche Erzeugen von Geräuschen die beste Taktik, eine Wache von ihrer angestammten Route zu locken. Daher kann Snake, wenn er sich an eine

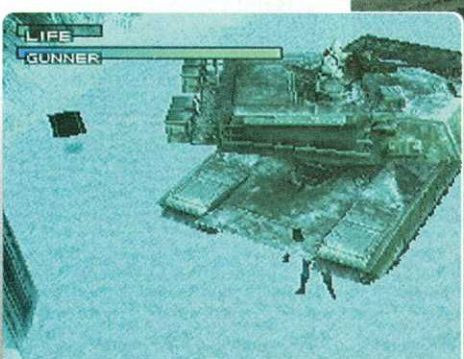
Wand presst, noch zusätzlich mit der Faust gegen die Wand schlagen. Mit den Worten: „Was war das für ein Geräusch?“ versucht die angelockete Wache der Sache auf den Grund zu gehen, während man selbst hinter einer Kiste an ihr vorbei in den Aufzug huscht. Die Intelligenz der Computergegner ist wirklich bemerkenswert, auch wenn sie sicherlich noch nicht mit der eines „richtigen“ Menschen konkurrieren kann. Produzent Hideo Kojima hat hier die fast perfekte Mischung zwischen Realismus und Spielspaß gefunden. Je länger

das Spiel dauert, um so mehr Tarnungsmöglichkeiten bieten sich euch. So gibt es beispielsweise öfters einen großen Pappkarton zu finden, in dem sich Snake den suchenden Blicken der Patrouille entzieht. Wird der Karton jedoch an einer Stelle platziert, die der Wache unlogisch erscheint, dann fliegt die Tarnung nach einem unsanften Tritt gegen den Karton mit den Worten „Weg damit!“ auf und die Basis steht unter Alarmzustand. Aber auch Waffen findet der Berufssoldat zur Genüge.

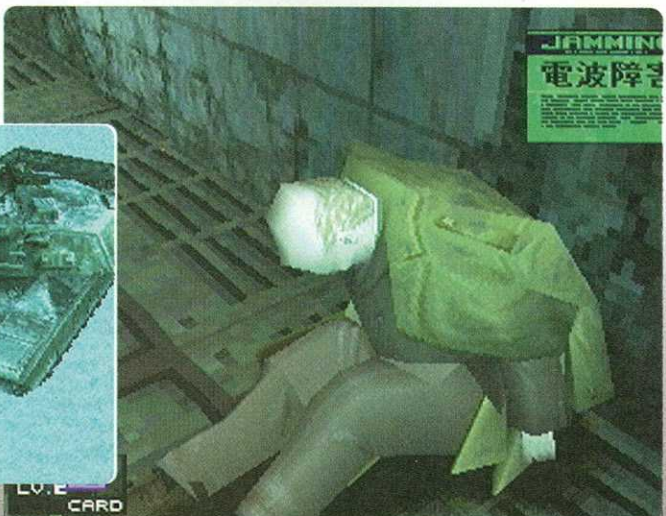


Das hätte sich Snake nicht träumen lassen, dass er auf dem Klo von einer Patrouille erwischt wird. Oder was hat der Grünschnabel mit unserem Helden vor?

„Konami legt mit Metal Gear Solid das erste Spiel vor, das in der eingedeutschten Fassung erheblich mehr Spaß macht als die Importe“



Gegen den mächtigen Panzer von Vulcan Raven ist scheinbar kein Kraut gewachsen. Aber wie gegen alle Level-Bosse bringt die richtige Taktik den Sieg



Arms-Tech-Präsident Baker stirbt genauso wie DARPA-Chef Anderson, kurz nachdem Snake ihn vernommen hat, an Herzversagen. Für Dr. Naomi ist das ein Rätsel, für Snake kein Zufall!



Chaff-Granaten

Viele Räume sind von elektronischen Überwachungsanlagen und automatischen Feuerwaffen übersät. Mit dieser speziellen Granate täuschen Sie die Elektronik für kurze Zeit.

TOPSECRET!

der wird die Chaff-Granate wechse Wun- wie Ravens Panzer und den Ninja- gegen einige ihrer ersten Gegner

C4-Plastiksprengstoff

Die Terroristen konnten nicht alle Wände erfolgreich töten. Machen Sie den Klopffest! So finden Sie versteckte Durchgänge, die Sie mit dem C4 sprengen können. Aber Vorsicht, das Zeug macht riesigen Krach!

TOPSECRET!

versteht auch geschickt gegen Wachen ein- Das C4 hat einen Fernzünder, das heißt, Sie können den Sprengstoff

Claymore-Minen

Diese Dinger sind wirklich ekelig, Snake! Setzen Sie Ihren Minendetektor ein, um Ihnen aus dem Weg zu gehen. Einmal draufgetreten, werden Sie des Lebens nicht mehr froh.

TOPSECRET!

zu den Sie die Dinger selbst- und bauen sie sie und benutzt- nes Detektors zu eine Mine legen- Ben Sie sich vorsichtig mit Hilfe ei- Wer andere eine grube gräbt, Bob-

Nikita - ferngesteuert

Dieses schnuckelige Stück Technik erlaubt es Ihnen, Snake, weit entfernte Ziele mit massiver Feuerkraft unter Beschuss zu nehmen.

TOPSECRET!

zu finden ist die Nikita im zweiten Stock des Panzer-Hangars. Beim zweiten Aufwindentdecken mit Ra- von sollte Ihnen der Lurcher gute Dienste leisten.

Stinger - zielsuchend

Eine Boden-Luft-Rakete mit enormer Durchschlagskraft. Selbst fliegende und schwer gepanzerte Objekte werden nach Stinger-Beschuss weich wie Butter. Aber nur auf freiem Feld einsetzen, Snake!

TOPSECRET!

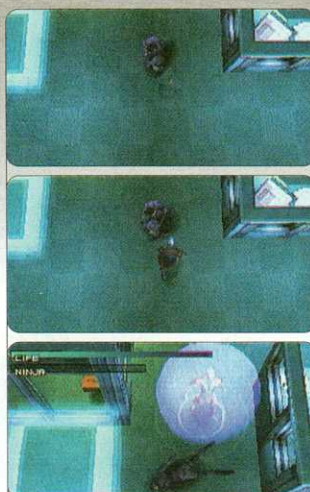
zu viel Zeit- die automatische Funktion benötigt- den die Augen verlassen, dem- auf die „lock-on“-Funktion, die- und man sollte sich nicht- gegen den Hubschrauber hind d



Zu den innovativsten und gleichzeitig interaktivsten Gegnern der Videospielgeschichte zählt Psycho Mantis. Er besitzt die Fähigkeit, eure Gedanken zu lesen

Zu Anfang muss sich Snake noch mit einer 45er-Socom erwehren, die bei jedem Schuss einen gehörigen Krach erzeugt und daher nur im äußersten Notfall angewendet werden sollte, zumindest bis der Schieldämpfer gefunden wurde. Später gibt es ein Sturmgewehr, Raketenwerfer mit Lenkfunktion (sehr knifflige Angelegenheit), Stinger-Boden-Luft-Raketen und Granaten mit allerlei Nebeneffekten, wie Splitter- und Blendfunktion, oder Projektilen, die elektronische Geräte für kurze Zeit außer Gefecht setzen. Mit dem C4-Plastiksprengstoff können sogar dünne Wände zerstört und versteckte Räume entdeckt werden. Bei all diesen Möglichkeiten fällt es dem schwitzenden Spieler manchmal schwer, den Überblick zu bewahren. Daher gibt es das Codec, ein hypermodernes Kommunikationssystem, das in

„Auf Ihrem Weg durch die Militärbasis werden Ihnen sicherlich noch weitere wertvolle Dinge, außer Waffen, in die Hände fallen, Snake! Mit intelligentem Einsatz wird Ihnen die Mission wesentlich leichter fallen.“



Der Cyborg-Ninja benutzt neben einem extrem belastbaren Exoskelett ein Stealth-Tarngerät, das ihn nahezu unsichtbar macht

den Gehörgang von Snake eingepflanzt wurde, damit nur er es während seines lautlosen Einsatzes hören kann. Via Codec ist er ständig mit Colonel Campbell verbunden und kann Tipps zur aktuellen Lage anfordern oder bei seiner Assistentin chinesischer Abstammung, Mei Ling, den aktuellen Spielstand sichern und Weisheiten von Konfuzius und anderen literarischen Größen bekommen. Im Laufe der Zeit nehmen immer mehr Leute über Codec mit Solid Snake Kontakt auf, so dass fast in jeder Situation mit Hilfe von Außen ge-



Der Radar ist das wichtigste Utensil von Solid Snake. Mit seiner Hilfe habt ihr immer den Überblick über die gesamte Umgebung. Der grüne Kegel zeigt euren eigenen Blickwinkel an. Blau sind die Wachen, während Rot alarmierte Wachposten signalisiert. Gelbe Leuchtkegel sind entweder schwenkende Überwachungskameras oder andere mechanische Fallen, die jedoch nur zu erkennen sind, wenn das passende Item aktiviert wurde.



Scope

Das Scope ist ein hochmodernes Fernglas mit stufenlosem Zoom und automatischer Schockunterdrückung. Um ein gut bewachtes Gebiet ungesehen durchqueren zu können, ist dieses Utensil unentbehrlich.

Ration

Verbessert Ihre gesundheitliche Verfassung.

TOPSECRET!

Haben Sie die Rationen aktiviert? Wenn nicht, besonders gegen große Feinde, die Ihre Energie auf ein Minimum reduzieren, wird automatisch eine Ration aktiviert.

Cardboard-Box A/B/C

Ein sehr raffinierter Tarnungsgegenstand. Verstecken Sie sich in diesem großen Karton, falls Ihnen eine Wache zu nahe kommt. Doch verkaufen Sie die Jungs nicht für dumm, das könnte tödlich enden!

PAL-Key

NO DATA

Eine Plastikkarte mit dem wichtigen Code zur Entschärfung der Atomsprengköpfe.

TOPSECRET!

Der PAL-Schlüssel kann je nach Temperatur (Zimmertemperatur, Gefrierpunkt und starke Hitze) drei Zustände annehmen. Halten Sie sich für einen Moment in einem entsprechenden Ort auf, um seinen Zustand zu ändern.

Diazepam/Medizin

Diazepam ist eine schwache Droge, die für einige Sekunden Zuckungen verhindert. Besonders hilfreich beim Einsatz der PSG1-Scharfschützen-Spritze, Snake!

Tag und Nacht herrschen in Alaska Temperaturen deutlich unter Null. Haben Sie sich erkältet, schlucken Sie die Medizin, denn noch nie war Husten so tödlich...

Zigaretten

Wie haben Sie die Glimmstängel nur am Militärarzt vorbeigekommen? Die sind nicht gut für Sie!

TOPSECRET!

Vermeiden Sie es, Ihre Kräfte zu verschwenden. In der Lage des Kampfes sollten Sie in der Lage sein, Ihre Kräfte zu erkennen und zu nutzen. Vielleicht doch keine schlechte Idee.



Nachtsichtgerät

Nachdem für die Terroristen feststeht, dass Sie die Basis infiltriert haben, werden sie Ihnen natürlich auflauern. Spüren Sie die Schürken mit dem Restlichtverstärker auf.

Gasmaske

Vor Gas und radioaktivem Material schützt die Gasmaske zwar nicht vollkommen, sie verlängert aber Ihre Chancen, wieder heil aus dem Schlammassel herauszukommen.

Infrarotsichtgerät

Noch effektiver als das Nachtsichtgerät ist dieses optische Gerät. Damit entdecken Sie Wärmequellen jeglicher Art, also Menschen, Tiere und elektrische Geräte.

TOPSECRET!

Zu finden ist dieses Fell im Hauptbüro des Panzer-Hangars. Verknüpfen Sie es gegen den mit Steadman reich des Panzer-Hangars. Verknüpfen Sie es gegen den mit Steadman reich des Panzer-Hangars.

Sicherheitskarte

Der Komplex ist untereinander mit Türen verschiedenster Sicherheitsstufen verbunden. Sie können die Schotts nur mit der entsprechenden Karte öffnen. Bringen Sie so schnell wie möglich die Karte der Stufe 7 an sich, denn diese öffnet alle Türen.

Body-Armor

Diese kugelsichere Weste hält Ihnen so manchen Schuss von Ihrer Eingeweiden fern, Snake!

TOPSECRET!

Die Bleiweste finden Sie in einem versteckten Bereich nahe des Schneezuges.

Taschentuch

Bei Schnupfen für eine freie Nase unersetzlich.

TOPSECRET!

Das Taschentuch findet man bei Sniper Wolf. Bisher werden Sie die Wölfe in Ruhe lassen, wenn Sie es offen liegen. Snake.

Minendetektor

Immer wenn Sie freies Feld überqueren wollen, aktivieren Sie sofort den Minendetektor, Snake! Eine Mine unter den Füßen zu haben ist keine angenehme Sache.

„Konfuzius sagt: ‘Wenn du den Fluss überqueren willst, dann frage nicht das Krokodil nach dem Weg!’ Das bedeutet: Sie sollten immer im Verborgenen arbeiten, Snake!“



Schwer verletzt liegt Meryl in ihrem Blut. Scharfschützin Sniper Wolf hat sie mit gezielten Schüssen außer Gefecht gesetzt und versucht so, Snake in eine Falle zu locken

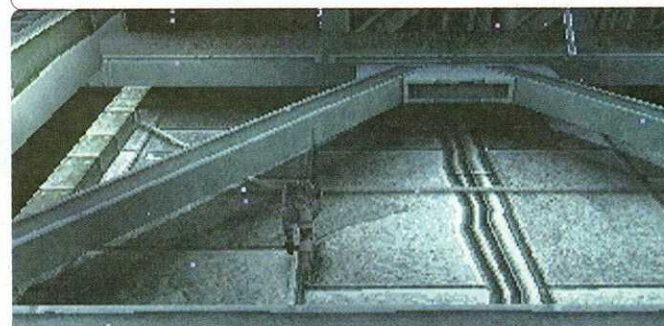
rechnet werden kann. Damit Metal Gear Solid nicht zu schwer ist, wurde auf eine Begrenzung der Leben verzichtet. Nach Snakes Ableben darf man getrost per unendlichem Continue weiterzocken. Das Gameplay ist für ein Videospiel erstaunlich cineastisch ausgefallen. Von den rund zehn Stunden Spieldauer sind etwa 50 Prozent Cutscenes und Zwischensequenzen, weshalb das Spiel auch auf zwei CDs ausgeliefert wird. Einige werden nun sicher sagen, dass sei zu viel des Guten,



Eine riesige Satelliten-Empfangsanlage thront auf dem schneebedeckten Dach der Überwachungstürme



Liquid Snake möchte den Mann, der seinen Codenamen teilt, mit dem Hind-D-Helikopter in die ewigen Jagdgründe schicken



Nur mit dem Seil kann Snake sich vor dem feuerstarken Helikopter in Sicherheit bringen. Mit geschicktem Timing und schnellen Reaktionen weicht er dem Sperrfeuer aus

jedoch machen gerade die fast ausschließlich in Spielgrafik gehaltenen Abschnitte den eigentlichen Reiz von Metal Gear Solid aus. Mit jeder weiteren Sequenz und Kommunikation wird ein weiteres Stückchen des Story-Mosaiks aufgedeckt. Die Storyline gehört zweifelsfrei zu den besten in der Videospielgeschichte und fesselt den Spieler von der ersten bis zur letzten Minute. Besonders das beklemmende Gefühl, auf einer eiskalten, gottverlassenen Insel vor Alaska und ganz auf sich allein gestellt zu sein, kommt hervorragend zur Geltung. Darüber hinaus sind alle

Locations logisch miteinander verbunden und bieten trotz gleichen Hintergrunds immer wieder neue Texturen und Details. Technisch ist Metal Gear Solid kurz

„Die **Sprachausgabe** gehört dank des **enormen** Skriptumfangs und der **professionellen** deutschen **Sprecher** zum Besten“

davor, eine Revolution darzustellen. Zwar ist die Auflösung sehr niedrig und die Hauptfiguren hätten einige Polygone mehr vertrauen können, doch macht das im



Sexy, aber tödlich: Sniper Wolf würde ihre Wumme niemals aus der Hand geben. Sie ist zwar von Snake angetan, lässt sich aber in ihrem Vorhaben nicht beirren



Habt ihr erst einmal Alarm ausgelöst, dauert es eine Weile, bis keine Wachen mehr nach dem Rechten sehen. Es sei denn, ihr findet rechtzeitig ein gutes Versteck

FILE ../deptofdefense/terror.org/fox-hound/members

„Snake, die Bande, mit der Sie sich anlegen wollen, sind richtige Profis und schrecken vor nichts zurück! Ich habe Nachforschungen angestellt und einige interessante Informationen über FOX-HOUND herausgefunden.“



REVOLVER OCELOT

Sein Umgang mit der Army-Single-Action, einem alten 6-Schuss-Revolver, ist legendär. Mit der Knarre schafft er es sogar, sein Ziel wie eine Billardkugel über die Bande zu treffen.

WANTED

Revolver Ocelot ist der eigentliche Schurke in dem Wust von Verschörungen und Intrigen. Er steht in direktem Kontakt mit... (GEOR)



VULCAN RAVEN

Er ist ein wahrer Berg von Mann. Mit einer Körpergröße von deutlich über zwei Metern ist er jedem Gegner körperlich überlegen. Außerdem hat er die übernatürlichen Kräfte eines Schamanen.

WANTED

Vulcan Raven hat aufgrund seiner schamanischen Fähigkeiten immer einen Schwarm Roben um sich kreisen.



PSYCHO MANTIS

Seinen Namen trägt der schizophrene Charakter nicht umsonst. Er bewegt Gegenstände mit Telekinese und kann sogar Gedanken lesen. Die Maske trägt er, um sich besser abzuschirmen.

WANTED

Mantis ist nur in der Lage, die linke Gehirnhälfte der Opfer zu lesen. Kommen Sie mit ihm in Kontakt, dann benutzen Sie die rechte!



SNIPER WOLF

Wie so oft im Leben eines Agenten sind die schönsten Frauen auf der falschen Seite! Aber lassen Sie sich nicht von der attraktiven Fassade blenden. Ihre sichere Hand ist absolut tödlich!

WANTED

Die junge Kroatia ist während des Jugoslawienkonflikts aufgewachsen und machte bereits als Kind Bekanntschaft mit dem Tod.



LIQUID SNAKE

Über den Kopf von FOX-HOUND ist nur sehr wenig bekannt. Er genoss eine vollwertige Ausbildung als Soldat und stand auch in diversen offiziellen Einsätzen auf unserer Seite.

WANTED

Liquid und Solid Snake sind beide aus den Genen des Big Boss, dem größten Soldaten aller Zeiten, geklont worden.



Spiel selbst überhaupt nichts aus. Irgendwann ist man dermaßen von der Engine gefangen genommen, dass kleine technische Mängel nicht mehr auffallen. Die sehr seltenen Rendersequenzen fallen dann sogar eher negativ auf, da sie den Spieler richtiggehend aus der Metal-Gear-Solid-Grafikwelt reißen. Ebenso erinnert die Musikuntermalung eher an einen James-Bond-Kinofilm als an ein PlayStation-Spiel. Die einzelnen Stücke haben fast alle dasselbe Thema und werden sehr pointiert zur Spannungserzeugung eingesetzt. Sehr realistisch wirken

„Wenn Sie die Mission erfolgreich beendet haben, erhalten Sie weitere Items, die Sie dann in einem neuen Versuch verwenden dürfen. Mit diesen Sachen sollte es Ihnen auch gelingen, mich zu retten, Snake!“

die Soundeffekte, wie Laufgeräusche auf unterschiedlichem Terrain oder Klimpern der Patronenhülsen nach dem Schuss auf den Asphalt. Dazu kommt die hervorragende deutsche Sprachausgabe. Konami Deutschland heuerte eigens für diese Produktion gestandene Profi-Synchrone Sprecher an, die schon in zahlreichen Fernseh- und Hörspiel-Produktionen arbeiteten und den Silben der über 100.000 Wörter (700 Din-A4-Seiten umfasste das deutschsprachige Skript) die nötige Akzentuierung verleihen. Natürlich ist auch der Bildschirmtext komplett in Deutsch und man kann jetzt verstehen, warum Konami

„Das **Mischungsverhältnis** von Action und Zwischensequenzen ist **gewöhnungsbedürftig**“



Der Codec-Empfänger stimuliert direkt Ihren Gehörgang.

Über das Codec kann Snake zu jeder Zeit Informationen und Unterstützung anfordern. Im Laufe des Spiels kommen immer mehr Frequenzen hinzu.



FOR YOUR EYES ONLY!

STALIN
Mit diesem optischen Ferngerät blickt Sie vor den Blicken ihrer Feinde geschützt. Sie kennen den Effekt bereits durch den Ring und für mal bruch. Mit dem Speedlight-Anzug können Sie Wacker keine Chance gegen Sie, Snake!
BANDANA
Blick des mysteriösen Bandanas
Kochen Sie nicht mehr! Glatz Ihre Munition zu achten, das sollte Ihnen bei den in Situationen helfen, in denen Sie geborgene Feuerkraft brauchen. Mit dem RS-1 Schusswaffen-Gewehr können Sie nun Sniper Wolf so richtig einheizen!
CANDELA
Obwohl Sie sicher kein Tourist sind, werden Sie mit der Kamera Ihre Freude haben, um anderen Orten gibt es Positionen, die Sie dort ein Foto schießen. Insgesamt gibt es 13 davon.



Liquid Snake und Revolver Ocelot sind merkwürdig ruhig, obwohl Sie genau wissen, dass Solid Snake bereits in die Basis eingedrungen ist und versucht ihre Pläne zu durchkreuzen.

FILE ../meryl/maills/private

Intro



METAL GEAR

so
harsch auf Metal-Gear-Solid-Importe aus Japan und den USA reagierte. Besondere Erwähnung soll auf jeden Fall noch die geniale Dual-Shock-Unterstützung finden, denn Metal Gear Solid ist der erste Titel, der wirklich erheblich an Spielspaß verliert, wenn man ohne Rüttel-effekt spielt. Es gibt zum Beispiel Sequenzen mit dem PSG-Scharfschützengewehr (netter Name, hat aber nichts mit uns zu tun), in denen der Puls deutlich im Pad zu spüren ist. Oder wenn im zweiten Level der Hind-D-Helikopter vom Hangar abhebt, merkt man den Sog der mächtigen Rotorblätter in den Händen. Das ist aber bei weitem noch nicht alles. Hat man das Game durchgezockt, gibt es ein neues Goodie, den so genannten Stealth-Tarnanzug. Während des Spiels wird unser Spezialagent einige Erfahrung mit diesem kleinen technischen Wunderwerk sammeln. Einige seiner Gegner machen sich damit unsichtbar. Beim zweiten Durchspielen kann er also den Spieß herum-drehen und unbemerkt durch die Levels schleichen und sogar ein alternatives Happy End erreichen. Es macht also selbst nach ein- oder zweimaligem Durchspielen (beim zweiten Mal gibt es noch ein besonderes Item) immer noch

Spaß, mit dem Superhelden Solid Snake durch dick und dünn zu gehen, und das ist ein sicheres Zeichen für ein absolutes Top-Spiel.
(Uwe K.)

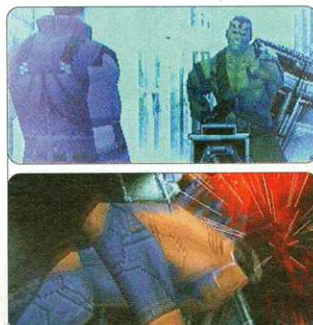


Eine neue Spieldimension für die PlayStation



Positiv: Ein Spiel wie dieses ist mir bislang noch nicht untergekommen. Das Abenteuer von Solid Snake ist nahezu perfekt in Szene gesetzt worden. Grafik, Sound, Sprachausgabe und die geniale Story sorgen für einen Adrenalinstoß nach dem anderen, und man fragt sich, wie Konami das auf der PlayStation hinbekommen hat. Dazu kommen angenehm kurze Ladezeiten und ein ausgeklügeltes logisches Leveldesign, das euch so schnell nicht loslassen wird. Metal Gear Solid sprüht geradezu über vor innovativer und interaktiver Ideen und beweist, dass die PlayStation noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Negativ: Gegen Ende des Spiels wird die Suche nach den passenden Gegenständen eine Spur zu langatmig. Außerdem ist auch ein Meisterwerk wie Metal Gear Solid nicht vor unlogischen Stellen, wie einem Minenfeld, das aus heiterem Himmel nicht mehr existent ist, gefeit. Ebenso fallen die kleinen Videosequenzen eher belastend, als auflockernd ins Auge, denn das macht die ganze Atmosphäre der durchgestylten Spielgrafik wieder zunichte.



Typisch japanisch präsentieren sich die Zwischensequenzen mit Farbeffekten, tollem Mecha-Design und Blut



Auf den Ladeflächen von Lastkraftwagen gibt es des Öfteren ein wertvolles Goodie zu finden. Im ersten Level, dem Hubschrauber-Landeplatz, findet ihr eure erste Waffe, die 45er-Socom

SCORE

GAME LEVEL / EASY
PLAY TIME / 08:29:40
SAVE / 16 TIMES
CONTINUE / 6 TIMES
BEING FOUND / 33 TIMES
ENEMIES / 261 KILLED
RATIONS / 0 USED

CODE NAME / PIRANHA

SPECIAL ITEMS
"BANDANA"

Zum Schluss wird Bilanz gezogen: Mit den neuen Special Items darf man dann Metal Gear Solid noch einmal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad durchspielen



Wie richtige Männer kämpfen Liquid und Solid ohne jegliche Bewaffnung am Ende um Leben oder Tod. Nach alter Beat'emUp-Manier prügeln beide aufeinander ein

TEST

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

GRAFIK / SOUND/FX
super super

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS

95%

Metal Gear Solid

Entwickler/Vertrieb: Konami/Konami
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 24
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Konami
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN 28. Februar



Life Wire!

Ein **altes** Spielkonzept im **neuen** Gewand gibt es mittlerweile **zur Genüge**. Kann Life Wire! sich von der Konkurrenz **entscheidend** abheben?



Auf dem Friedhof stehen knorrige Bäume, die mit ihren langen Ästen den Weg versperren oder freigeben

Das Programmiererteam The Code Monkeys arbeitet nun schon knapp zwei Jahre an seinem letzten Projekt namens Life Wire! Dabei handelt es sich um eine Art 3D-Puzzle-Spiel, dessen Spielfeld in viele kleine Quadrate unterteilt ist. Die Rechtecke wiederum werden durch die so genannten Life-Wires miteinander verbunden.

Wichtigstes Spielprinzip: Eure Figur folgt nur diesen Linien und färbt sie entsprechend der gewählten Farbe ein. Wird ein Quadrat vollkommen mit einer Farbe umrahmt, färbt sich auch das komplette Feld. Damit das Ganze nicht allzu leicht wird, fliehen drei weitere Mitstreiter und Dutzende anderer feindlicher Objekte auf den Life-Wires umher. Das Ziel des Spiels ist ebenso einfach zu erraten wie schwer in die Tat umzusetzen. Gewonnen hat der Charakter, der am Ende einer vorgege-



Im Kirmes-Abschnitt werdet ihr Bekanntschaft mit einer Achterbahn machen. Wer unter die Räder gerät, ist für mindestens sechs Sekunden ausgeschaltet und muss hilflos mitansehen, wie die Gegner Felder einfärben

benen Zeit die meisten Felder annektiert hat. Natürlich dürfen einige zusätzliche Elemente, wie Waffen, Punkte und Speed-up-Boni, nicht fehlen. Man unterscheidet drei Gruppen von Extras. Zum einen gibt es die Spe-



Das Intro fällt, wie das gesamte Spiel, in die Kategorie: ganz nett, aber nicht konkurrenzfähig



Hat eine Spielfigur Sterne um sich herum glitzern, hat sie eines der Speed-up-Boni aufgesammelt und ist doppelt so schnell unterwegs



Die Grafik-Engine ist zwar knallbunt, entspricht aber trotzdem nicht mehr dem PlayStation-Standard. Leider hinterlässt Life Wire! auch spielerisch keinen guten Eindruck

zial/Waffen-Extras, die, nachdem sie aufgenommen wurden, in der Inventory-Leiste am oberen Bildschirmrand angezeigt und mit der X-Taste aktiviert werden. Diese Extras besitzen allerdings immer eine begrenzte Anwendungsdauer bzw. die Waffenmunition ist limitiert. Zum anderen gibt es Skill-Extras, die eure Spielfigur direkt beeinflussen. Beispielsweise wird man schneller oder ihr erhaltet das wesentlich wichtigere Klau-Goodie, mit dem ihr bereits von Gegnern umrahmte Quadrate wieder zurückerobert, was sonst nicht möglich wäre. Zu guter Letzt pflastern noch Bonusfelder die Arena. Umrahmt man ein Fragezeichen, so tauchen **überdimensionale Fernseher** auf, die entweder Punkte, Munition, Lebensenergie oder ein begehrtes Extraleben parat halten. Insgesamt warten rund 35 verschiedene Boni darauf, eingesetzt zu werden. Live Wire! ist unterteilt in fünf verschiedene Welten, die jeweils ein anderes grafi-



Überdimensionale Fernseher geben, nachdem man sie eingefangen hat, wertvolle Extras preis

sches Thema haben, als da wären der Wilde Westen, das Meer, die Weiten des Weltraums, ein Vergnügungspark und der unheimliche Friedhof. Jede Welt hat neun Levels und eine Bonusrunde mit vielen Goodies, Energie und Munition zu bieten. Das Gegnerdesign

"Life Wire! bietet einfach nichts Neues – weder technisch noch spielerisch"

Die miese Steuerung zerstört den gesamten Spielspaß

Positiv: Das Prinzip von Live Wire! ist bereits aus Klassikern wie Zoom bekannt und wurde auf der PlayStation angemessen umgesetzt und verfeinert. Die insgesamt 50 Levels bieten eine Menge Extras und verlangen durchaus eine gewisse strategische Überlegungsgabe. Besonders Spaß macht der Geschicklichkeitstest logischerweise gegen einen Freund.

Negativ: Es tut mir leid, aber dass dieses Spiel zwei Jahre Entwicklungszeit benötigt haben soll, möchte ich nicht glauben. Technisch gesehen ist Live Wire! wahrlich kein Meisterwerk. Von "Cutting-Edge-3D-Technologie" kann nicht die Rede sein. Das wäre für ein Geschicklichkeitsspiel zu verschmerzen, wenn nicht die Steuerung jeglichem auftauchenden Fun sofort den Garaus machen würde. Spielerisch wurde das einfache Prinzip zu sehr mit Extras verwässert, denn man weiß niemals genau, welches Goodie der Gegner als Nächstes zünden wird, was im Endeffekt das strategische Element fast ganz zunichte macht.



Nach jedem Level gibt es natürlich eine Endabrechnung. Belegt man den ersten Platz, steht der nächste Level zum Anwählen bereit

ist selbstverständlich der Welt angepasst. Sind es im Wilden Westen verwegene Pistoleros, begegnen euch auf dem Friedhof Geister und knorrige Bäume. Jede Welt hat aber nicht nur ihre grafischen Unterschiede, sondern auch spielerische. Im Vergnügungspark kreuzt häufig eine Achterbahn euren Weg. Berührungen solcher Art kosten augenblicklich Energie und wertvolle Zeit.

(Frank F.)



Die Fähnchen auf den Bonusfeldern zeigen an, wem das Quadrat am Ende des Levels zugerechnet wird



Im Wilden Westen hat der gelbe Spieler Vorteile, da man seine Quadrate nur recht schwer vom Wüstensand unterscheiden kann

Am negativsten fiel die sehr langsame Kamera in Verbindung mit der schwammigen Steuerung auf

TEST

Live Wire!

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
dürftig dürftig

MEHRSPIELERSPASS
59%

SPIELSPASS
54%

Entwickler/Vertrieb: The Code Monkeys/THQ
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: 50+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: THQ
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN März



Am Graben 2 92557 Weiding
09674-1279 Fax -1294 news -8405

OKAY SOFT Spiele Versand

www.okaysoft.de
okaysoft@t-online.de

PlayStation Games

360 *	DV 85,90	Charity Pack *	DV 95,90	Lemmings	DA 45,90
5th Element	DA 82,90	Civilization 2 *	DV 89,90	Libero Grande	DV 87,90
A Bugs Life *	DV 87,90	Colin McRae Rally	DV 85,90	Live Wire *	DV 85,90
Abe's Exoduss	DV 83,90	Colony Wars	DV 82,90	Lucky Luke	DV 85,90
ACM 1918 *	DA i.V.	Colony Wars: Vengeance	DV 84,90	Machines *	78,90
Actua Golf 3	DA 81,90	Constructor	DV 87,90	Mageslayer *	DA 79,90
Actua Pool *	DV 81,90	Cool Boarders 3	DA 83,90	Match Day 3 *	DA 85,90
Actua Tennis	DV 81,90	Crash Bandicoot 3	DA 87,90	MediEvil	DV 82,90
Air Combat 2 *	i.V.	Dark Omen	DV 84,90	Megaman	
Air Race	DA 89,90	Dead or Alive	DA 83,90	Battle and Chase *	DA 80,90
Akuji - The Heartless *	DA i.V.	Deer Stalker *	DA 81,90	Legends	DA 81,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	Devil Dice	DV 76,90	X4	DA 81,90
Alundra	DV 82,90	Diablo	DV 82,90	Metal Gear Solid *	i.V.
Americ. Deer Hunter *	DA 82,90	Discworld 2	DV 82,90	Monopoly	DV 82,90
Americ. Football '99	DA 82,90	Dodgem Arena	DA 81,90	Moto Racer 2	DV 83,90
Apocalypse	DA 82,90	Dreams *	DA 85,90	Myst	DA 82,90
- incl. Memory Card	DV 85,90	Duke Nukem	EV 83,90	Nascar '99	DV 85,90
Assault	DV 91,90	Time to Kill	EV 84,90	NBA Live '99	DV 85,90
Asterix *	DV 84,90	Dungeon Keeper *	DV 85,90	Need for Speed 3	DV 84,90
Asteroids 3D	DV 91,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 85,90	Need for Speed 4 *	DV 85,90
Atlari Arcade Gr. Hits 2	DA 75,90	Earthworm Jim 3D *	DA i.V.	NFL Blitz *	DA 79,90
Atlantis	DV 85,90	Elchitz	DA 84,90	NHL '99	DV 83,90
Baby Universe *	DA 76,90	Eliminator *	DV 85,90	NHL Face Off '99 *	DV i.V.

Tomb Raider 3 Secret Treasures & Mem. Card 29,90

Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Fighting Forces	DV 89,90	Ninja	DV 90,90
Big Air *	DV 85,90	Final Fantasy 8 *	DA i.V.	O.D.T.	DA 82,90
Bio Freaks	DA 82,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Pandemonium 3 *	i.V.
Blaze & Blade	DA 91,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	Perihelion *	83,90
Bluffs 2 *	DV 74,90	Formel 1 '98	DV 89,90	Pharos das Grab des *	DV 89,90
Blood Lines *	DA 77,90	Forsaken	DV 81,90	Phat Air Snowboarding	DA 84,90
Bombberman World	DA 76,90	Future Cop - LAPD	DV 83,90	Pirfall 3D	DV 85,90
Box Champions	DV 85,90	Gex 3D	DA 52,90	Pro Manager	DV 83,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Global Domination *	DA 82,90	Point Blank	DA 76,90
- Special Edition	DV 103,90	Golf Pro *	85,90	Pool Shark *	DV 79,90
Brunswick Bowling	DV 89,90	Gra Turismo	DV 45,90	Populous *	DV 84,90
Bubble Bobble 2 *	DA 77,90	GTA - London *	DV 85,90	Premier Man. '99 *	DV 81,90
Bushido Blade	DA 82,90	Hearts of Darkness	DV 87,90	Pro Pinball	
Bust a Groove	DV 83,90	Hog of War *	DA 87,90	- Big Race USA	DA 85,90
Bust a Move 4 *	DA 67,90	Hugo 1	DV 82,90	R-Type	DA 81,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DA 94,90	Int. S. Star Soccer 98	DV 97,90	Racing Simulation 2 *	DV 81,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	Invasion	DA 61,90	Rally Cross 2 *	DV i.V.
C3 Racing	DV 81,90	John Madden NFL '99	DA 85,90	Rayman 2 *	DV i.V.
Car Combat Game *	83,90	KKND: Krossfire *	DA i.V.	RC Stunt Capter *	DA 83,90
CART World Series *	DV 74,90	Legacy of Kain	DV 89,90	Rebel Assault 2	DV 89,90
Centipede *	DA 76,90	- Soul Reaver *	DA i.V.	Republic *	78,90

PSX HardWare

Konsolen m. Dual Shock	245,00
Dual Shock Analog Contr.	55,90
Double Shock Controller	44,90
CyberShock Controller	49,90
Controller SONY - farbige	29,00
TM-Shockhammer	59,90
Infrarot Pad	81,90
Mouse - original SONY	54,90

Multimedian Set 29,90
Bootchip * & RGB/Scart Kabel
Boot Chip * 18,90
* incl. detaillierter, sauber gedruckter Anleitung (für Import-Versionen)

Lenkrad & Pedale:	
- AfterShock Steering Wh.	159,00
- Fanatec Speedster	165,00
- Fanatec Rally	123,00
- TM Formula Race Pro	135,90
- Mad Catz Racing Wheel	129,90
- Rumble Force Feedback	149,90
- Speedster	162,90
- Top Drive Wheel	145,00
Ultra Racer - Mini Lenkrad	69,90
G-Con 45 Lightgun	76,90
Memory Cards: TMEG	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	je 16,90
X-Tender (Verlängerung)	14,90
Lehrhilfe (einfach, schwarz)	2,85
PlayStation Tasche+Mem.	65,90

TOP titel

Abe's Exoduss	83,90
Apocalypse	85,90
Blaze & Blade	91,90
Breath of Fire 3	87,90
Colony Wars 2	84,90
Cool Borders 3	83,90
Crash Bandicoot 3	87,90
Fifa '99	85,90
Formel 1 '98	89,90
Gran Turismo	85,90
MediEvil	82,90
Music	85,90
NBA Live 99	85,90
NHL '99	83,90
Tekken 3	89,90
Tomb Raider 3	94,90
TOCA 2	87,90
Wild Arms	76,90

PLATINUM

Abe's Odyssey	
Alien Trilogy	
Command & Conquer, Croc	
Destruction Derby 2	
Grand Theft Auto	
Hercules, Mechwarrior 2	
Mickey's Wild Adventure	
Micro Machines V3	
ONE, Pandemonium	
Rayman	
Resident Evil 1	
Soul Blade, Soviet Strike	
TOCA 1	
Tomb Raider, V-Rally	
Vergessene Welt, Worms	

je 45,90



Mouse 54,90	
Xploder pro	76,90
Xploder pro i.V.	
Scorpion Lightgun	69,90
Erazer Lightgun MP 5	69,90
Memory Card 60 Speicherpl.	45,90

Resident Evil Dir. Cut	DV 79,90	The Unholy War	DV 81,90
Revolt *	DA 85,90	Theme Hospital	DV 83,90
Ridge Racer Type 4 *	DA i.V.	Tiger Woods '99 *	DA 85,90
Risiko	DV 82,90	Timeshock Pro Pinball	DV 82,90
Rival School	DA 83,90	Tiny Tank *	DV 86,90
Riven: Sequel to Myst	DV 82,90	TOCA 2	DV 87,90
Road Rash 3D	DV 83,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
Rogue Trip	DA 86,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
Running Wild *	77,90	- Secret Treasures *	DA 29,90
S.C.A.R.S.	DV 81,90	Tombi	DA 83,90
San Francisco Rush	DA 79,90	Treasures of the Deep	DA 82,90
San Francisco Rush 2 *	76,90	Tribal *	DV 85,90
Shadowman *	DA 83,90	Tunguska *	DV 83,90
Silent Hill *	DA i.V.	Ubik *	DV 86,90
Small Soldiers	DV 85,90	Versailles *	DV 89,90

Duke Nukem Time to Kill 83,90

Soulbringer *	DA i.V.	Vigilante 8	DA 86,90
South Park *	DA 83,90	Virus *	DA 85,90
Sports Car GT *	DA 85,90	VIVA Fußball *	DA 81,90
Spyro - The Dragon	DV 83,90	VR Baseball '99	DA 82,90
- limited Edition	DV 99,90	War Games	DV 83,90
Steel Reign	DA 74,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Street Skater *	DA 85,90	Wild 9's incl. T-Shirt *	DA 88,90
Tai Fu *	DA 79,90	Wild Arms	DV 76,90
Tanktics *	DA 86,90	Wing Over 2 *	DA 83,90
Tekken 3	DV 89,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Tekken X-Files *	DA i.V.		
Test Drive 4x4	DV 85,90	Xenogears *	i.V.
Test Drive 5	DV 85,90	Xgears Pro Boarder *	DA 87,90
Testis Plus	DA 75,90	Xmen vs. Street Fighter	DA 89,90
T. Grandstream Saga *	DA 76,90	YOUNGBLOOD	DA 83,90

coming soon oder irgendwann

Dungeon Keeper * 86,90
Flottenmanöver * 82,90
Metal Gear Solid * i.V.

PC CD Rom

Baldurs Gate	76,90	FIFA '99	82,90
Blood 2	74,90	Half-Life deutsch	78,90
Brood War C & C 3 *	36,90	Jagged Alliance 2 *	72,90
Carmageddon 2	88,90	Kurt *	75,90
Daikatana *	59,90	Pizza Syndicate	75,90
Dark Project	78,90	Quake 3 Arena *	i.V.
Die Siedler 3	81,90	Requiem *	73,90
Duke Nukem Forever *	69,90	Sim City 3000 *	82,90
		Turak 2 *	79,90

AUSGELEIERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR!!!

Vorausgabe o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zgeb.) 9,90
ab DM 199,- Lieferung (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht 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

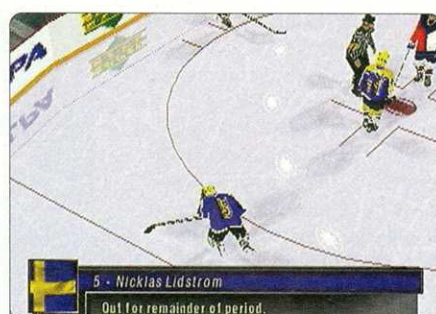
Preisangaben geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhungen werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem



Nichts Neues aus dem Intro-Sektor: Rasante Spielszenen aus der NHL dienen als Einstimmung



Sobald das Schiedsrichter-Icon eingeblendet wird, läuft man Gefahr, ins Abseits zu gelangen



Das vorzeitige Aus: Langwierige Verletzungen sind vor allem im Saison-Modus schwerwiegend

NHL Face Off '99

Der **Super Bowl** ist gelaufen, **Air Jordan** spielt nicht mehr für die **NBA**, die Zeit der **NHL** ist somit gekommen

Sony's jährlich in Auftrag gegebene Eishockey-Simulation hat sich im Laufe der Jahre zu einer festen Serien-Größe ent-

Unschlagbares Preis/Leistungsverhältnis

Positiv: Sony's Eishockey-Simulation verdient in nahezu allen Belangen das Prädikat "rundum solide". Das fängt bei der gelungenen Steuerung an, geht über den einsteigerfreundlichen Spielverlauf und endet bei der vollauf zeitgemäßen technischen Präsentation. Positiv ist ferner die Möglichkeit, das Spieltempo sehr differenziert festlegen zu dürfen.

Negativ: Dem Titel fehlt eindeutig das gewisse Etwas. Es ist ja im Prinzip okay, dass man sich auf das Nötigste beschränkt hat, doch ein paar Gimmicks wären sicherlich nicht verkehrt gewesen. Hinzu kommen noch einige kleine Macken. So bieten sich beispielsweise die Mitspieler nur sehr schlecht für One-Timer an und der Puck ist aufgrund seiner kleinen Ausmaße recht schlecht zu erkennen. Variables Spielen fällt einem da schwer.

wickelt. Der Sprung an die Spitze blieb den virtuellen Puckjägern jedoch bislang stets verwehrt. Und was haben die US-Boys der Programmierschmiede 989 Sports diesmal unternommen, um den Eishockey-Fan vor die Konsole zu locken? Leider herzlich wenig, und das nicht nur auf den ersten Blick. Das einzig besondere Kennzeichen von NHL Face Off '99 ist, dass es im Prinzip keines hat. Das mag zwar sehr negativ klingen, ist es aber nicht unbedingt. Vielmehr beschränkt sich diese Simulation in allen Belangen auf das Allernötigste und

wirkt dadurch sehr kompakt. So gibt es kein Options-Wirrwarr, das es zu erforschen gilt. Als Spielvariationen müssen ein Freundschaftsspiel, eine komplette Saison sowie das unerlässliche Play-off ausreichen. Ansonsten müsst ihr lediglich die Spielregeln nach euren Wünschen konfigurieren, ehe man sich direkt in das Stadium begibt. Die ersten Bewegungsversuche auf dem Eis sind ebenfalls recht unkompliziert, weil die Steuerung gerade mit vier Aktionen auskommt. Das ist natürlich abhängig davon, ob ihr den Puck führt oder nicht.



Das Stadium wurde mit recht viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt, was cinematische Einspielungen immer wieder beweisen

Wenn ihr in der Abwehr seid, beschränkt sich das Verhalten auf Turbogang, rustikale Bodycheck-Einlagen sowie das Durchschalten der einzelnen Spieler. Wenn ihr hingegen mit dem Stück Plastik auf das gegnerische Tor stürmt, wird es schon etwas komplizierter. Mit schnellen Pässen wandert der Puck flink in den eigenen Reihen umher bzw. ihr ködert euch beim **Bully** das schwarze Stück der Begierde und mit der Schlagtaste vollführt ihr wahlweise einen kurzen Schlag aus dem Handgelenk oder einen saftigen Schlagschuss (hängt davon ab, wie lange ihr die Taste gedrückt haltet). Hinzu kommen noch eine beschleunigte Gangart per Turbo-Taste sowie ein lässiges Ablegen auf dem Hinterrmann. Apropos ablegen, auch der Torhüter-Schreck namens One-Timer ist wieder mit von der Partie. Dieses Fachwort steht für eine schnelle Kombination aus Pass und sofortigem Torschuss, sobald der Puck den Mitspieler erreicht hat. Wer solche komplizierteren Aktionen in aller Ruhe einstudieren möchte, sollte die Spielgeschwindigkeit senken, was bei diesem Titel sehr differenziert einstellbar ist. (Ulf S.)



Beim Bully sind gute Reaktionen gefragt, weil der Unparteiische nicht lange fackelt. Tipp: Einfach ständig auf die Pass-Taste drücken



Die isometrische 3/4-Perspektive spielt sich erstaunlich gut, da sie die perfekte Übersicht bietet

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
76%

SPIELSPASS
76%

NHL Face Off '99

Entwickler/Vertrieb: 989 Sports/SCED
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: alle NHL-Teams plus Nationalmannschaften
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkungen
Testmuster: SCED
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN März





Als Elefant besitzt ihr viel Energie, seid aber nicht so agil. Daher sollte man an manchen Stellen, wie z.B. diesen anrollenden Strüchern, viel Geschick zeigen

Running Wild

Sony schickt euch mit **wilden Tieren** auf sechs unterschiedliche **Rennbahnen**

Tierischer Spaß hält nun dank 686 Studios auch im Rennspielgenre Einzug. Anstatt mit aerodynamischen Sportboliden über die Piste zu brettern, steuert ihr hier einen von sechs verschiedenen animalischen Charakteren. Ob Ziegenbock oder Elefant, mit jeweils fünf verschiedenen Eigenschaften ausgestattet, beispielsweise Beschleunigung und Sprungkraft, rennt ihr auf den beiden Hinterläufen über sechs Strecken. Beim Challenge- und Circuit-Modus gilt es sich gegen fünf Konkurrenten durchzusetzen. Dies gelingt zum einen durch Anrennen bzw. Niederschlagen der Gegner oder zum anderen durch eine geschickte Wahl der Strecke (auf jeder Piste gibt es Abzweigungen) sowie das Nut-

zen der Speedfelder und Goodies. Bei Letzteren gibt es unterschiedliche Varianten, wie Glattis oder einen Raketschub. Darüber hinaus sind auch noch Hindernisse, z.B. Schranken, Lavateiche oder Morast, zu überwinden. (Frank F.)

Leider viel Lärm um nichts Weltbewegendes



Positiv: Die Grafik und das Streckendesign bieten, am Spielspaß gemessen, eine Klasse für sich. Interessant gestaltet sind zudem die zahlreichen Unterteilungen, und die Abzweigungen sorgen für Abwechslung. Die Steuerung ist schnell erlernt, und mit den Slide-Tasten (L1- und R1-Tasten) meistert man nach kurzer Zeit die Schikanen.

Negativ: Schon nach einigen Stunden intensiver Beschäftigung hat man Running Wild alle Geheimnisse entlockt und verbannt die CD ins Regal. Mit nur sechs Pisten und den sechs Tieren bietet das animalische Rennspektakel einfach zu wenig. Während des Rennens hätte man sich auch über mehrere Perspektiven gefreut.



Während des Arktiskurses gilt es auch auf diversen Eistrutschen seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
mittel dürrig

MEHRSPIELERSPASS
44%

SPIELSPASS
44%

ERSCHEINUNGSTERMIN März

1-4

Entwickler/Vertrieb: 686 Studios/SCED

Schwierigkeitsgrad: mittel

Levels: 6 Strecken

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.

Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ab 12

Testmuster: SCED

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN März



Game It!

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

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Das ist eventuell bei der Bestellung gewünschte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schreibfehler.

Preise Stand 8.1.99
* = noch nicht verfügbar am 8.1.
N = Neu! P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

SONY PSX	Neue Öffnungszeiten
360° 89,99	Montag-Freitag 7-20 Uhr
5th Element 89,99	Samstag 9-16 Uhr
Abe's Odysee 49,99	
Abe's Odysee 2 79,99	
Actua Golf 3 79,99	
Actua Pool* 79,99	
Actua NHL Hockey 99,99	
Actua Soccer 3 79,99	
Alien Combat Plat. 44,99	
Alien Trilogy 42,99	
All Star Tennis 99 79,99	
Aundra 99,99	
American Football 99 84,99	
Apocalypse 79,99	
Asterix* 89,99	
Atlantis 84,99	
Azure Dreams 89,99	
B-Movie 79,99	
Baby Universe 69,99	
Baphomet's Fluch 289,99	
Batman & Robin 84,99	
Beast Wars 79,99	
Big Air* 89,99	
Blaze & Blade 79,99	
Bloody Roar 74,99	
Bombberman 79,99	
Box Champions 89,99	
Breath of Fire 3 87,99	
cto. Special Ed. 79,99	
Bugby 79,99	
Bust a Groove 89,99	
Bust a Move 2 42,99	
Bust a Move 3 79,99	
Bust a Move 4* 59,99	
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	
7th World Series* 89,99	
Captitude* 89,99	
Cheatbuch 24,99	
C & C 1 Platinum 39,99	
C & C 2 Platinum 39,99	
C & C Special Ed. 69,99	

Metal Gear Solid* Billig!

Rayman 39,99	Resident Evil 79,99
RC Stunt Copter* 79,99	Directors Cut 79,99
Rebel Assault 2 84,99	Teil 1 Platinum 39,99
Raiden 39,99	Rider Revolution 44,99
Rival School 69,99	Risiko 39,99
River 69,99	Rushdown 79,99
Road Rash 44,99	Sensible Soccer 2000 69,99
Road Rash 3D 44,99	Sentinel 2 79,99
Rushdown 79,99	Small Soldiers 39,99
Sensible Soccer 2000 69,99	Soul Blade 39,99
Sentinel 2 79,99	Soviet Strike 39,99
Small Soldiers 39,99	Spyro the Dragon 89,99
Soul Blade 39,99	Street Fighter Coll. 79,99
Soviet Strike 39,99	Street Fighter EX Plus 79,99
Spyro the Dragon 89,99	Super Cross 98 79,99
Street Fighter Coll. 79,99	Super Pang Coll. 79,99
Street Fighter EX Plus 79,99	Super Pocket Fight 79,99
Super Cross 98 79,99	Tai Fu 39,99
Super Pang Coll. 79,99	Tekken 2 Platinum 44,99
Super Pocket Fight 79,99	Tekken 3 79,99
Tai Fu 39,99	Tenchu 79,99
Tekken 2 Platinum 44,99	Test Drive 4 29,99
Tekken 3 79,99	Test Drive 5 89,99
Tenchu 79,99	Test Drive 4 x 4 79,99
Test Drive 4 29,99	Theme Hospital 89,99
Test Drive 5 89,99	Tiger Woods 98* 89,99
Test Drive 4 x 4 79,99	TOCA 2 Platinum 84,99
Theme Hospital 89,99	TOCA 3 39,99
Tiger Woods 98* 89,99	Tomb Raider 1 89,99
TOCA 2 Platinum 84,99	Tomb Raider 2 89,99
TOCA 3 39,99	Tomb Raider 3 89,99
Tomb Raider 1 89,99	Tomb Raider 3 89,99
Tomb Raider 2 89,99	Tommy Makinen 79,99
Tomb Raider 3 89,99	Treasures of the Deep 89,99
Tommy Makinen 79,99	Tunguska* 84,99
Treasures of the Deep 89,99	Ubi 84,99
Tunguska* 84,99	V.2000 39,99
Ubi 84,99	V-Rallye 39,99
V.2000 39,99	Vergessene Welt* 44,99
V-Rallye 39,99	Victory Boxing 2 39,99
Vergessene Welt* 44,99	Vigilante 8 84,99
Victory Boxing 2 39,99	Virtual Baseball 99 79,99
Vigilante 8 84,99	Virus* 79,99
Virtual Baseball 99 79,99	War Games 89,99
Virus* 79,99	Warhammer 2 (Dark O) 89,99
War Games 89,99	Wild 9* 79,99
Warhammer 2 (Dark O) 89,99	Wing Over 2* 79,99
Wild 9* 79,99	Wipeout 2097 39,99
Wing Over 2* 79,99	Soccer 98 84,99
Wipeout 2097 39,99	Worms Platinum 44,99
Soccer 98 84,99	WWF Warzone 74,99
Worms Platinum 44,99	Zero Devide 2* 79,99
WWF Warzone 74,99	Adapter Gameboy
Zero Devide 2* 79,99	
Adapter Gameboy	

PSX HARDWARE	SEGA SATURN
(Power F) 89,99	Atlantis 84,99
Analog Shock Pads 39,99	Bombberman 69,99
CD Case 24,99	Daytona USA 69,99
Controller Sony 29,99	Deep Fear 79,99
Dual Shock Sony 49,99	Formular Karts 34,99
Controller 19,99	Manx TT 59,99
	Marvel Super Heroes 84,99
	NIGHTS 3D 29,99
	Panzer Drag. Saga 84,99
	Raven 84,99
	SEGA Rallye 59,99
	Sega Soccer 98 79,99
	Sega Touring Car 84,99
	Sonic Force III 84,99
	Sonic Jam 69,99
	Sonic R 69,99
	Tomb Raider 69,99
	Virtua Fighter 2 39,99
	Winterheat 79,99
	Wipeout 2097 59,99

NINTENDO 64	SEGA SATURN
1080° Snow Board 79,99	3D Controlpad 49,99
All Star Baseball 99 89,99	6 Spieler Adapter 19,99
All Star Tennis 99* 99,99	Backup Memory 39,99
Banjo Kazooie 79,99	Control Pad 39,99
Baywatch 89,99	MPEG Karte 99,99
Buck Bumble 89,99	
Bust a Move 3 89,99	
Chameleon Twist 114,99	
Cruis'n USA 74,99	
Cruis'n World 69,99	
Diddy Kong Racing 79,99	
Earthworm Jim 3D 79,99	
Extreme G 2 89,99	
F.1 Pole Position 69,99	
F.1 World Grand 79,99	
F. Zero X 79,99	
Gex 64* 109,99	
Glover 79,99	
Hexen 79,99	
Jeck's Reckling Balls 79,99	
ISS 98 79,99	
Jet Force Gemini 99,99	
Mario Party 79,99	
Miss-Jim impossible 99,99	
Mystical Ninja 139,99	
Nascar 99,99	
NBA Courtside 89,99	
NBA Jam 99* 89,99	
NBA Live 99 89,99	
NFL Blitz* 99,99	
NHL 99 109,99	
Off Road 109,99	
Olympic Hockey 98 79,99	
Playmobil Hyper 99,99	
Rayman 2 3000 99,99	
Scary 2 3000 99,99	
Snowboard Kids 2 79,99	
Star Wars: Rogue S 99,99	
Starshot 99,99	
Strike Zone 19,99	
Tonic Trouble 84,99	
Top Gear Rally 84,99	
Turk 2 79,99	
V-Rallye 99 79,99	
Virtual Pool* 89,99	

Titel des Monats
Februar (PSX):
Asterix*
89,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Abe's Odysee 2	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
Bust a Move 4*	59,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Tai Fu	79,99
Tenchu	79,99
Tomb Raider 3	84,99

Wayne Gretzky 98	104,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	79,99
Zelda	99,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99 P
Controller grau	34,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Mad Catz	59,99 P
Expansion Pak	59,99 P
Gamebaster	79,99
Lehrer	
+ mit Rumble Effekt	99,99
+ Top Gear Rally	79,99
+ Top G. Overdrive	99,99
Memory Card 1MB	14,99
dto. farbig	14,99
Powerflash	79,99
RF-Set (Nintendo)	19,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pak (Nint)	32,99
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST

Konsolle	a.A.
Control Pad	a.A.
1MB Memory Card	a.A.
Blue Stinger	a.A.
Climax Lenders	a.A.
Evolution	a.A.
Geist Force	a.A.
Godzilla	a.A.
July	a.A.
Rallye 2*	a.A.
Sonic Adventure*	a.A.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versandort!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!

Yeeehaaa!!!

LADEN

Ladenpreise können abweichen!
Handeleranfragen willkommen!

Fragen Sie sich nach unserem

Händler-Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin	JE Games Marientfeld
16761 Hennigsdorf	EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf	16761 Hennigsdorf
21335 Linsdorf	EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
63667 Nidda	Hallenstr. 26-041 31/735386
Am Wehr 6 - 06043/950915	64283 Darmstadt
64283 Darmstadt	Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
66482 Zweibrücken	Maxstr. 4 - 06332/905170
66953 Pirmasens	Bahnstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal	Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen	Hatengasse 23 - 07071/21847
76726 Gernersheim	Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau	Lindestr. 34 - 06341/930570
87435 Memmingen	In der Brandtstr. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maimarktstr. 21 - 08331/497799
87719 Mindelheim	Bahnstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau	Kölpingstr. 3 - 08382/12555
89073 Ulm	Hatengasse 23 - 0731/9216497
90762 FÜRTH	Ludwig-Erhard-Str. 1-0911/7418811
95028 Hof	Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz	Leopoldstr. 7 - 09231/3161

KKND Krossfire

Der zweite Teil von **Kill, Krush 'N Destroy** hat seinen Weg vom PC auf die Konsole gefunden. Schauen wir uns einmal ganz genau an, was sich die Entwicklungstruppe **Melbourne House** zur Umsetzung hat einfallen lassen

Nach einem globalen atomaren Höllenfeuer liegt der Planet Erde in Schutt und Asche. Nur wenige überlebten die globale Katastrophe. Ein Teil dieser Überlebenden suchte Schutz unterhalb der Oberfläche. Dort gründeten sie, abgeschirmt durch gewaltige Bunkeranlagen, die Armee der Überlebenden. Sie blieben verschont von den bösartigen Nebenwirkungen der globalen Vernichtung. Andere wiederum hatten nicht so ein Glück und fielen der Kernstrahlung zum Opfer. Sie, die sich selbst die Evolutionären nennen, verunstaltet durch den Fluch der Gammastrahlung, vegetierten weiter auf der Oberfläche. Dementsprechend sind ihre Gene dahingehend verändert, dass Mutationen zum Allgemeinbild gehören. Schon 40 Jahre später treffen beide Gruppen aufeinander, nur um sich gegenseitig bis aufs Blut und mit gnadenloser Brutalität zu bekämpfen. Herausgekommen ist damals jedoch nur eine Patt-Stellung, es zeigte sich die Sinnlosigkeit des Krieges, aus dem niemand einen Vorteil ziehen durfte. Nun, 100 Jahre nach der großen Katastrophe, im Jahr 2179, treffen beide Parteien wieder aufeinander. Erneut bricht der Wahnsinn des sinnlosen

Krieges über die Oberfläche der Erde aus. Doch diesmal sind sie nicht alleine, denn eine gigantische Kampf-armee, bestehend aus ehemaligen Agrarrobotern der Serie 9 sinnt auf Rache an denen die ihnen den Sinn des Daseins geraubt haben. Ihre Grundprogrammierung lautete die Felder zu bestellen, die Ernte sicher einzufahren und dem



Auch ohne Memory-Card spielbar. KKND besitzt eine Passwortfunktion



Wen interessiert schon Fairness? Ihr nutzt gnadenlos jeden Geländevorteil aus und beschießt den Gegner aus einer sicheren Position

Menschen zu dienen. Aber ein Computervirus, der in ihren Speicherchips für Verwirrung sorgt, verleiht ihnen das niedere Bedürfnis der Rache und sie vergessen ihre Grundprogrammierung. Die Schlachten auf den Überresten der Erde beginnen. Ihr habt die Möglichkeit, euch sofort mitten in das Getümmel zu werfen. Übernehmt eine der drei verfeindeten Seiten und besteht die vorgegebenen Missionen, oder ihr schaut euch zunächst einmal den Kaos-Modus an, in welchem ihr frei und nur mit dem normalen Auftrag "Vernichten Sie alle Gegner" agiert. Der Kaos-Modus ist zwar nur als kleines Goodie gedacht, eignet sich aber hervorragend, die Grundzüge der

„Auch mit dem normalen **Playstation-Pad** jederzeit voll unter **Kontrolle**“



Zwar lauten die meisten Missionen **Seek and Destroy**, allerdings solltet ihr euch schon an euren Auftrag halten



Durch diese hohle Gasse muss er kommen! Ihr seid gezwungen, das Gelände vorsichtig zu erkunden. Am Ende der Brücke könnte ein Hinterhalt sein

Drei Völker ... und zwei davon werden gearscht!

In KKND Krossfire trifft ihr im Konsolenbereich zum ersten Mal auf eine Echtzeitstrategie, die mit drei verschiedenen Gruppen aufwartet. Hier lest ihr ihren Background:



Die Evolutionären: Grauenhaft entstellte Freaks, die seit 100 Jahren der harten Gammastrahlung ausgesetzt und dementsprechend unattraktiv mutiert sind. Sie haben nach dem großen atomaren Krieg eine eigene Religion gegründet, die darauf basiert, alles als Prüfungen der Götter anzusehen. So laufen auch die Briefings ab. Die Missionen der Evolutionären sindeln wir für den Neueinsteiger unter der Schwierigkeitsstufe Leicht an.



Die Überlebenden: Seit 100 Jahren von unterirdischen Bunkeranlagen geschützt, sinnieren die Menschen wieder auf die Oberfläche zurückzukehren, um alte Zustände wiederherzustellen. Aber wie so oft überschätzen sich die militärischen Befehlshaber, und so habt ihr die Aufgabe, für den Sieg zu sorgen. Die Überlebenden sind für den Spieler unter der Schwierigkeitsstufe Mittel anzusiedeln.



Serie 9: Auch mal eine neue Idee, Agrarroboter mit eigenem Seelenleben. Die Missionsbriefings der Serie 9 darf man ruhig als total abgefahren bezeichnen. Kein Wunder, schließlich grassiert ja auch ein mieser Computervirus in ihren Speicherchips. Die Serie 9 kann zwar äußerst effektive Waffensysteme vorweisen, jedoch muss hier vorher gnadenloses Upgraden der Gebäude erfolgen, und so werden sie schon mal vom Gegner überannt, bevor es richtig losgehen kann. Schwierigkeitsstufe Schwer.



Strategie des Spiels zu erlernen. Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategie-Vertretern, wie beispielsweise Command & Conquer oder Warcraft 2, fasst ihr in den Kämpfen nicht nach Wunsch eure einzelnen Einheiten zu Gruppen zusammen, sondern ihr schaltet zwischen vordefinierten hin und her. Dies sieht dann beispielsweise so aus, dass alle Kampfgruppen auf Erkundung geschickt, folgen automatisch alle neu hergestellten Einheiten durch die Landschaft. Und dies ohne Rücksicht auf Verluste. Sie laufen dumm wie Lemminge immer in die Richtung, in welcher die Gruppe stationiert ist. Andere Kreationen, wie Techniker, und auch Gebäude werden durch die L- und R-Tasten gezielt angesteuert,



Zu Land und zu Wasser: Auch im feuchten Nass geht es zur Sache. Allerdings beherrschen nicht alle eure Einheiten den Gang und werden blockiert



Waldgebiete bieten hervorragend Deckung und versetzen euch in die Lage aus dem hinterhalt zuzuschlagen

„Die **PlayStation-Version** wurde nahezu **perfekt** an Konsolenbedürfnisse angepasst“



Um den Gegner entscheidend zu schwächen, muss man ihm einfach den Strom abdrehen bzw. seine Kraftwerke vernichten

Intro





Die Abwehrlanlagen der gegnerischen Basis zu knacken erfordert starke Truppenverbände. Macht euch hierbei auf schreckliche Verluste gefasst



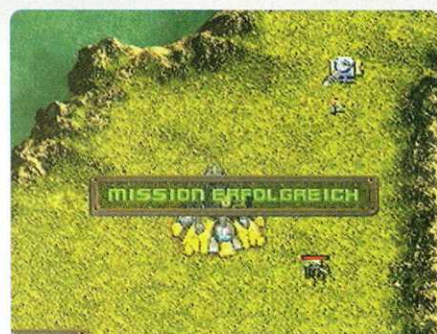
Basisbau ist erste Kampfpflicht. Schützt eure Basis ausreichend. Sollte der Gegner diese vernichten, heißt es noch einmal den Level zu starten



Das Gelände birgt zusätzlich Hindernisse. Durch so manches Wirrwarr von Schluchten und Ebenen muss man sich erst einmal einen Weg bahnen



Ein Hinterhalt! Ohne Vorwarnung stürzen sich feindliche Truppen auf eure Einheiten. Hier ist fast schon an einen Rückzug zu denken



Nicht immer muss man alles vernichten. Hier reichte es aus, dass gerade mal die eigene Basis im versteckten Waldgebiet lebend erreicht wurde

und es folgt auf der Mattscheibe ein entsprechendes Menü, das aufführt, welche Optionen mit ihnen zur Auswahl stehen. Beispielsweise repariert und upgradet ihr so bequem die Waffenproduktion. Neu ist bei KKND gegenüber

den bisherigen Echtzeitstrategiespielen auf der PlayStation, dass eine Produktion von Einheiten in eine Art Endlosschleife geschickt werden kann. Die gewünschte Einheit wird mit dem mathematischen Symbol für die Unendlichkeit (eine lie-

gende 8) gekennzeichnet, und fortan werden sämtliche zur Verfügung stehenden Geldmittel auf diese Weise verwendet. Eine Möglichkeit, die euch viel Klickarbeit erspart. Wie schaut eine Mission jetzt ganz genau

Stück für Stück vor, oder ihr nutzt die Option, die aktive Truppe aufzuteilen, um schneller auf zwei Seiten Ausschau halten zu dürfen. Allerdings bedeutet ein Aufteilen der Kampftruppe selbstverständlich

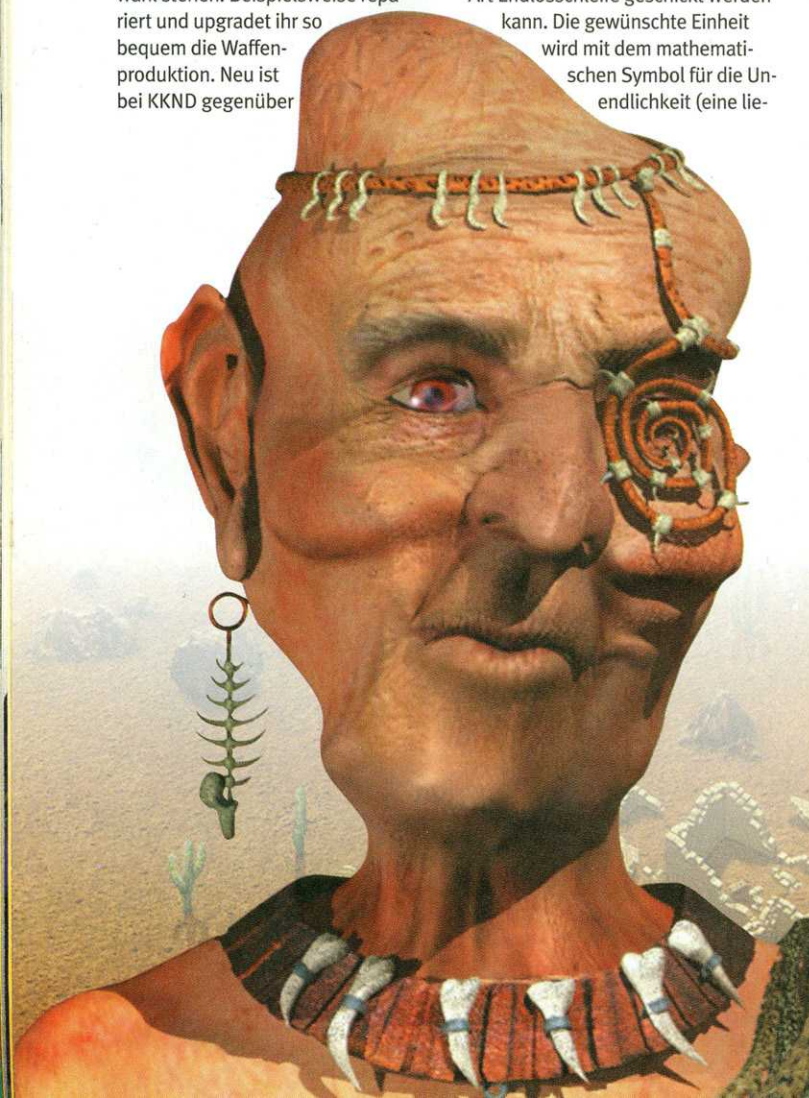
„Der Tanz nach dem **nuklearen Wahnsinn** hat einen Namen! Er lautet **Krossfire**“

aus? Folgendermaßen: Zuerst erhaltet ihr genretypisch einen Einsatzbefehl mit entsprechendem Briefing. Ihr werdet über eure verfügbaren Einheiten informiert und dann im Zielgebiet abgesetzt. Hier gilt es zunächst, wie schon in C&C sowie Warcraft 2, das Gelände zu erkunden, da weiter entferntes Feindesland von tiefem Schwarz verdeckt ist. Entweder ihr schnappt euch hier die Hauptgruppe und tastet euch

auch, dass die Angriffsstärke vermindert ist, und deswegen sollte man dies immer genauestens ausloten. Auf dem Gelände, das entweder aus öder Wüstenlandschaft, postnuklearen Städten oder europäisch anmutenden Kieferwaldgebieten besteht, sind Bodenerhebungen berücksichtigt worden. So kann eure Truppe nicht einfach über Hügel und Erhöhungen springen, sondern muss zähneknirschend um Hindernisse



Oben rechts seht ihr eine brennende Ölquelle, die unsere Truppen in Brand geschossen haben





GRUPPE 1

Voll in die Flanke! Größere feindliche Verbände werden gnadenlos geteilt und aufgerieben. Nun geht es dem Energie-Erzeuger an den Krügen



GRUPPE 1

Konzentriert euch bei Angriffen auf eine gegnerische Basis zuerst einmal auf deren Öltransporter, um ihr den Geldhahn abzdrehen



GRUPPE 1

Unsere Vorhut hat gerade schweren Feindkontakt. Zähneknirschend muss zuerst der Verteidigungsring durchbrochen werden

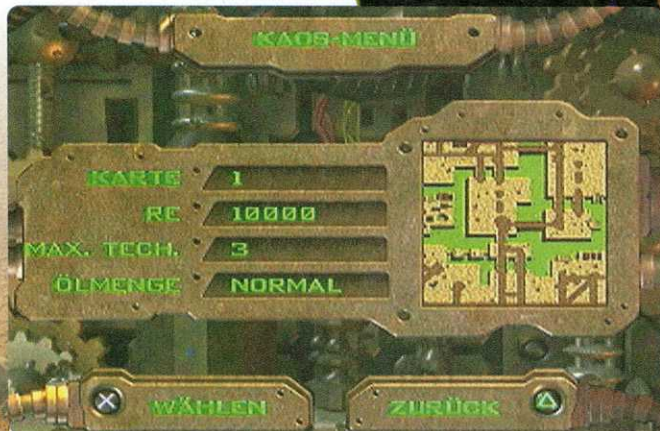
herumlaufen oder sich gegebenenfalls auch erst den Weg suchen, um auf Anhöhen zu gelangen. Auch hier hat jede Truppengattung ihre Schwächen und Stärken. Kann man einfache Fußtruppen noch durch die kleinsten Winkel und Schluchten hindurch befehligen, versperrt sich dieser Weg den großen Kampfpanzern und Mega-Einheiten. Manchmal versperren diese fetten Brummer sogar unfreiwillig den Weg, und man muss immer gut darauf achten, dass nicht einfach der eigene Truppenanmarsch unfreiwillig zum Stocken kommt. Apropos Mega-Einheiten, auch wenn manche Kriegsmaschinen reichlich Furcht einflößend sind, so besteht stets die Möglichkeit, sie auch mit kleineren Einheiten zu attackieren und gar zu vernichten. Die großen Einheiten unterscheiden sich vielmehr durch die Stärke der Geschosse (von normalen Granaten angefangen bis zu bössartigen Raketen, die sich selbst ihr Ziel suchen) und vor allem durch eine größere Kampfreichweite als die kleinen Grundeinheiten. In den ersten Missionen werdet ihr Stück für Stück mit Gegebenheiten und Strukturen vertraut gemacht. So besteht ein äußerst wichtiger Faktor darin, technologische Fortschritte zu erzielen. Das bedeutet, dass eure Gebäude schrittweise aufgemotzt (sprich upgegradet) werden müssen, um neue Waffen produzieren zu können. Dies ist zwingend notwendig, da in späteren Missionen Einheiten zu Wasser sowie per Luftweg feindliche Stellungen angreifen müssen. Der Luftkampf wird in fortgeschrittenen Mis-



GRUPPE 1

So ist es richtig! Mit einer großen Übermacht werden gegnerische Verteidigungsstellungen einfach überrannt

sionen kriegsentscheidend sein. Habt ihr ein Gebiet rund um gegnerische Stellungen erkundet, gilt es erst einmal den Verteidigungsring zu durchschlagen und gezieltes Flächenbombardement zu betreiben. Ein weiterer Vorteil des Aufrüstens ist auch die Möglichkeit, die eigene Basis besser zu schützen. So stehen automatisierte Verteidigungsanlagen zur



Im Kaos-Modus stehen euch zehn verschiedene große Karten zur Auswahl. Der Auftrag lautet hier stets den Gegner aufzuspüren und zu vernichten



Im Zwei-Spieler-Modus geht es per Splitscreen zur Sache. Allerdings kann jederzeit locker beim Nachbarn spioniert werden



Himmelfahrtskommando: Per Blitzkriegsstrategie versuchen wir den feindlichen Energiekonverter zu zerstören und ziehen uns dann schnell zurück



Beschädigte Gebäude verlieren je nach Zerstörungsgrad ihre Farbe und werden grau dargestellt, wie oben links zu sehen ist



Hinterhalt! Feindliche Geschütze haben sich neben Ruinen verborgen und eröffnen ohne Vorwarnung das Feuer auf unsere Truppen

Hut ab! Die Umsetzung ist prima gelungen

Positiv: Melbourne House beweist, dass es locker möglich ist, auch komplexere Echtzeitstrategie auf Konsole gut umzusetzen. Die völlig neue Menüführung und Steuermöglichkeit ist sehr gut gelungen. Grafisch kann man stets den Überblick bewahren, auch wenn man schon einmal etwas näher an den Fernseher heran muss. Der Sound unterstützt das herbe Kriegsgeschehen, ohne zu nerven, und trägt gut zur Atmosphäre bei.



Negativ: Mit etwas mehr Feinschliff hätte KKND Krossfire locker eine 85%-Wertung erhalten, allerdings verhindern dies folgende Faktoren. Zum einen ist die künstliche Intelligenz der Einheiten nicht gerade das Gelbe vom Ei. So stehen eigene Einheiten Däumchen drehend herum, während ein paar Schritte weiter die eigene Basis vernichtet wird. Auch ist es manchmal sehr nervend, wenn eigene größere Kampfeinheiten die eigene Truppe am Weitermarschieren hindern, da sie nicht durch schmale Schluchten fahren können. Dass automatisch alle neu produzierten Truppen zu einer großen Kampftruppe zusammengefasst sind, erspart reichlich Klickerei. Allerdings nutzt dies nichts, wenn nachrückende Truppen quer durchs Zielgebiet traben und dadurch sinnlose Kämpfe entfachen. Eine mögliche Weg/Ziel-Markierung hätte hier gut getan.

Konstruktion bereit. Zusätzlich wird ein Radar aktiviert, mit dessen Hilfe der Gegner auf der Karte schneller auffindbar ist. Diese Übersicht wird oben rechts auf dem Screen eingeblendet und zeigt, durch unterschiedliche Farben markiert, das gesamte erkundete Gebiet an. Schläuerweise ist diese Karte transparent gehalten, um den Überblick nicht zu verdecken. Abschließend wird in einer Mission der gnadenlose **Seek-and-Destroy**-Befehl ausgeführt. Missionen, die nicht mit einer totalen Vernichtung der Gegner enden, sind sehr selten. Aber natürlich müsst ihr auch nebenbei für Geldmittel Sorge tragen. Dies geschieht in KKND durch das Fördern von Öl, welches mit entsprechenden Bohrtürmen gefördert und anschließend vom Transporter zur Veredelung gebracht wird. Dem neuesten Trend folgend, unterstützt KKND auch die Schock-Funktion, durch die ihr öfters mal saftig auf die Finger bekommt, wenn ihr attackiert werdet. Gerade im Zwei-Spieler-Modus, der auf ei-

nem Splitscreen ausgeführt wird, macht dies einen Heidenspaß. Allerdings muss man den **Zwei-Spieler-Modus** mit dem Splitscreen mehr als „nette“ Beigabe ansehen, da dieser Mode nicht gerade dafür geeignet ist, genügend Überblick zu bewahren, da der Bildausschnitt einfach zu klein ausfällt. Auch habt ihr natürlich jederzeit die Chance, euren menschlichen Widersacher auszuspiionieren. Ein kurzer Blick zur Seite genügt schon. Wie gesagt, der Zwei-Spieler-Modus ist mehr eine Beigabe. Abgerundet wird das allgemeine Erscheinungsbild von KKND Krossfire durch die Passwortfunktion, die auch ein Spielen ohne Memory-Card ermöglicht. Ebenso wurde der Speicherfunktion Rechnung getragen, wobei ein Spielstand gerade mal einen Speicherblock belegt. Es gilt auch bei diesem Echtzeitstrategie-Spiel, dass ein Speichern während der Mission nicht zur Verfügung steht, und so wird es in einigen Missionen heißen: Ausprobieren, bis man es geschafft hat! Zähneknirschend!

Outro



TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
mittel gut

MEHRSPIELERSPASS
70%

SPIELSPASS
80%

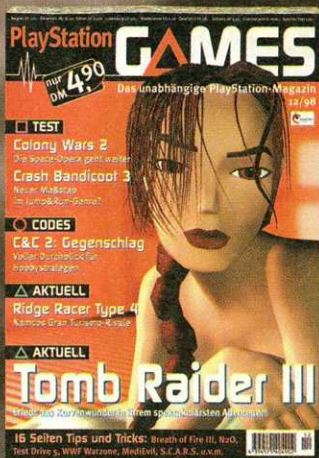
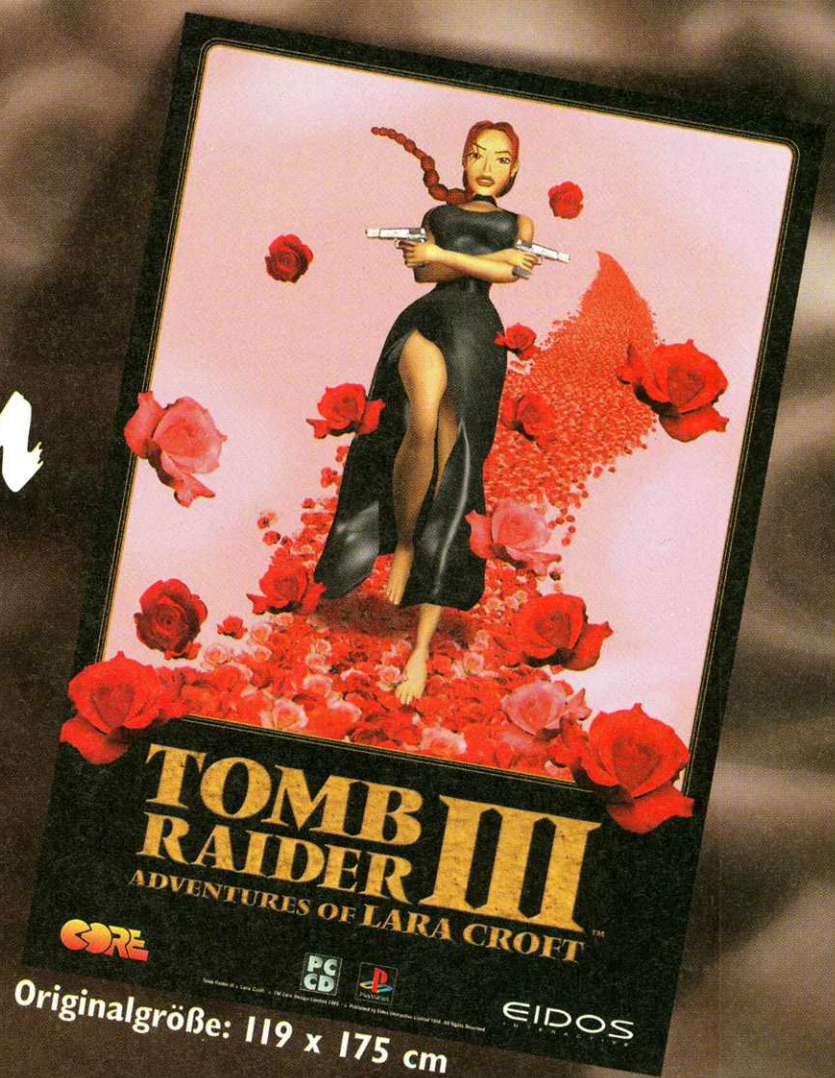
KKND Krossfire

Entwickler/Vertrieb: Melbourne House/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 45+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Infogrames
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Rosen pflastern ihnen Weg...



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!

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)

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

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

Rally Cross 2

Die **Cool-Boarders-3-Programmierer** der **989 Studios** übernahmen im Auftrag von Sony die Entwicklung des Nachfolgers zum **Off-Road-Rennspiel** Rally Cross, das vor rund zwei Jahren die Rennspielgemeinde entzückte



Im Jahre 1997 beglückte Sony die Rennspiel-Fangemeinde mit einem erfrischend einfach zu bedienenden Off-Road-Vergnügen und taufte es Rally Cross. Damals noch einer der Vorreiter des dreckigsten aller Rennspielgenres, prallt der

Nachfolger im Jahre 1999 auf mehr oder weniger hochwertige Konkurrenz. Mit Titeln wie Tommi Mäkinen oder Colin McRae Rally sowie dem kürzlich erschienenen Überflieger C3-Racing wurde die Fangemeinde auf hohem Niveau versorgt. Um sich dennoch zu behaupten, sollte das Sequel eine Menge zu bieten ha-



Durch die gelegentlichen Fahrfehler und Abflüge der CPU-Konkurrenz wird der ansonsten recht hohe Schwierigkeitsgrad entschärft

ben. Unter den Spielmodi sind vorerst keine Überraschungen vertreten: Trainingsrunden, Einzelrennen sowie der Liga-Modus, durch den sich zusätzliche Fahrzeuge und Strecken erspielen lassen. Anfangs stehen hier lediglich drei Strecken, die vor- und rückwärts befahren werden dürfen, und vier Fahrzeuge zur Verfügung. Um aber auch Einsteiger bei der Stange zu halten, hat man sich beim Einzelrennen neue Varianten einfallen lassen und dem Spiel einen **Streckeneditor** verpasst. Dieser lässt euch die Wahl, aus 16 Streckenabschnitten, wie Schikanen, Engpässen, Buckelpisten oder Tunnel, immer wieder neu kombinierte Strecken zu entwerfen, die auf der Memory-Card



Alles auf einen Blick: Rundenzeiten, Platzierung sowie Geschwindigkeit und eine kleine Streckenabbildung werden angezeigt

verewigt werden dürfen. Wenden wir uns nunmehr dem Einzelrennen zu. Bestzeitfanatiker dürfen hier ganz allein gegen die Uhr antreten, während alle, die sich mit der **CPU-Konkurrenz** messen wollen, wiederum die Wahl zwischen drei Optionen haben. Im normalen Rennmodus müsst ihr euch gegen ein dreiköpfiges Fahrerfeld behaupten,



Betont einfach zu erlernen sind die Fahrmanöver der Fahrzeuge, so dass elegante Drifts schnell zur Tagesordnung gehören



Verfolgungsrennen einmal anders: Nach bester Hasenrennen-Tradition fahrt ihr im **Head-to-Head-Modus** gegen dreiköpfigen Gegenverkehr



Quer durch die Rabatte: Der Splitscreen des Zwei-Spieler-Modus weist eine kaum merklich geminderte Framerate und Geschwindigkeit auf



In der **Werkstatt** darf in bekannter Manier auf die Stoßdämpferhärte, Lenkung oder den Reifentyp Einfluss genommen werden

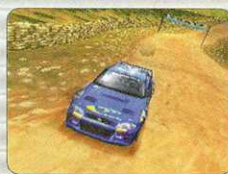
Grundsolides Sequel zum Off-Road-Klassiker

Positiv: Als größter Pluspunkt ist bei Rally Cross ohne Frage der Streckeneditor zu nennen, der sich durch ein unkompliziertes Menü leicht bedienen lässt. Ebenso erweist sich die Einführung des Head-to-Head-Modus als gute Neuerung. Technisch hat das Sequel im Vergleich zum Urspiel zwar zugelegt, hinkt aber der Top-Konkurrenz etwas hinterher.

Negativ: Das Fahrverhalten der Boliden ist als sehr unrealistisch einzustufen. Da euer Gefährt bei Kollisionen mit den Streckenbegrenzungen kaum an Geschwindigkeit verliert, fühlt man sich dazu verleitet, ständig mit Vollgas in die Kurven zu breiten. Dies wird aber (das Durchfahren weniger Spitzkehren ausgenommen) durchaus mit Erfolg belohnt. Im Wettstreit mit den schnellen Computergegnern verliert das Spielgeschehen dennoch an Abwechslungsreichtum, weil man dem Repertoire an Drift- und Fahrmanövern auf lange Sicht kaum Raffinessen abgewinnt. Passend dazu ist die Dual-Shock-Unterstützung schlecht an die Spielsituationen angepasst und vermittelt kein Rallye-Feeling.

Simulation oder Off-Road-Spaß

Rallye-Sport ist ein keineswegs leicht umzusetzendes Software-Thema. Der Realitätsquotient zeigt euch, inwiefern den Programmierern eine authentische Umsetzung des Fahrstils, des Fahrverhaltens und des Reglements wichtig war. Der entsprechende Off-Road-Parameter weist hingegen auf das Verhältnis zwischen Fahrsequenzen auf naturbelassenen Straßen und wahren Ausritten über Stock und Stein hin.



Spieltitel	C3 Racing	Colin McRae Rally	Test Drive Off Road 2
Streckenanzahl	30	48	12
Anzahl der Fahrzeuge	24	12	20
Realitätsquotient	8/10	9/10	6/10
Fahrzeugschäden	ja	ja	nein
Off-Road-Quotient	5/10	4/10	8/10

Fazit Dem momentanen Spitzenreiter unter den Off-Road-Titeln kann in technischer Hinsicht keiner das Wasser reichen. Ferner beeindruckten die perfekt programmierten Kollisionen mit den gegnerischen Fahrzeugen und deren ausgeklügelte AI, so dass selbst nach längerer Spieldauer kaum Abnutzungserscheinungen auftraten. Vom Fahrgefühl stellt Eutechnyx' Titel eine ausgewogene Mischung aus Racer und Simulation dar.

Codemasters opferte dem Anspruch an eine authentische Umsetzung des Rallye-Themas sogar das komplette gegnerische Fahrerfeld und ließ den Spieler alleine gegen die tickende Stoppuhr antreten. Dies sorgte in der Fachpresse zwar für gemischte Gefühle, gute Umsatzzahlen sowie ein ausdauerndes Erscheinen in Verkaufs- und Lesercharts zeigen aber den hohen Stellenwert dieser technisch einwandfreien Rallye-Simulation.

Accolades Ableger der Test-Drive-Serie kann wohl bereits jetzt das Prädikat "Bedingungslos Off-Road" gegeben werden. Von einem Strandabschnitt Hawaiis beginnend, zieht sich eine Strecke in das hoch gelegene Bergland, um in einem kleinen Dorf zu enden. Spritzende Schlammrillen und als Sprungschanze dienende Steininformationen gehören zum fahrerischen Alltag. Bei all den Sprungeinlagen wäre ein zu hoher Realitätsinn wohl sogar unpassend.

Spielspaß 89%

83%

erscheint April

das die Strecke im gleichen Uhrzeigersinn wie ihr befahrt. Im Gegensatz dazu fahren im **Head-to-Head-Modus** wahlweise ein oder ebenfalls drei gegnerische Fahrzeuge die Piste in entgegengesetzter Richtung ab. So sind in dieser Variante des Verfolgungsrennens Kollisionen und spektakuläre Ausweichmanöver in jeder Runde vorherbestimmt. Zu guter Letzt darf dieses Spiel auch noch mit einem menschlichen Partner via Splitscreen betrieben werden. Entscheidet ihr euch für das Absolvieren einer kompletten Rennsaison, startet ihr in der untersten von drei Klassen und müsst euch in sechs aufeinanderfolgenden Rennen durchsetzen. Nach dem ersten Blick auf die Streckeninfo bietet es sich jedoch an, in die **Werkstatt** zu schauen, wo

euer Vehikel in sechs Kategorien konfiguriert werden kann. Mitten im Renngeschehen angekommen, habt ihr euch für eine von vier Kameraperspektiven zu entscheiden

und nach dem Umschalten der Startampel aufs Gas zu steigen. Da das Fahrerfeld noch nahe beieinander liegt, bieten sich geschickte Block- und Abdrängmanöver an,



Rückspiegel: Durch einen schnellen Blick zurück mittels der Dreieck-Taste lassen sich Verfolger effektiv ausblocken



Wo geht es lang? Dank vorzeitiger Einspielung von **Wegweisern** sollte euch keine Kurve gänzlich überraschen



Mit 16 Streckenthemen und drei verschiedenen Landschaftszonen bietet der **Streckeneditor** experimentierfreudigen Konstrukteuren allerhand

um sich auf die zweite Position vorzuarbeiten. Kurz vor der ersten Kurve zeigt die Rennleitung (CPU) mit Hilfe von **Wegweisern** die Richtung und den Grad der Biegung an. Jedoch misslingt die aus zahlreichen Fernsehübertragungen bekannte Driftbewegung völlig, so dass unser Jeep an die Außenbande prallt und etwas an Geschwindigkeit verliert. Zu allem Unglück stößt uns ei-

"Fans des alten Rally Cross könnten beim Nachfolger wohl bedenkenlos zugreifen"

ner der Gegner in die Seite, was einen spektakulären Überschlag zur Folge hat. Liegt euer Bolide erst einmal hilflos wie eine umgedrehte Schildkröte auf dem Dach, lassen sich durch die L2- und R2-Tasten rettende Eskimorollen vollführen. Wieder im Rennen nehmen wir die Verfolgung auf und gelangen zu einer Kreuzung, bei der die Straße durch ein kleines Waldstück als Abkürzung herhält und uns die erste von fünf Runden als Führender abschließen lässt. Bei all diesen Fahrimpressionen bleibt kaum genügend Zeit, die Landschaftsszenarien, in denen die Rundkurse angesiedelt sind, zu bewundern. Hier reicht das Repertoire von nebligen Waldlandschaften mit mittelalterlichen Burgen bis zu Baustellen oder trockenen Wüstenpisten. An die jeweilige Landschaftsform angepasst, erscheinen natürliche oder von Menschenhand fabrizierte Hindernisse auf der Piste. Neben bremsenden Schlammrillen und ausgetrockneten oder wasserführenden Flussbetten stellt sich euch auch schon mal ein großer Laster oder Baukran in den Weg. (Udo L.)

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS
76%

SPIELSPASS
76%

Rally Cross 2

Entwickler/Vertrieb: 989 Studios/Sony
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 12+ Strecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Sony
Features: Streckeneditor

ERSCHEINUNGSTERMIN **März**



Eliminator

Psygnosis schickt euch als Testfahrer in die Zukunft! Aggressive Roboter, **schießwütige Artillerieanlagen** und zerstörerische Minen pflastern euren virtuellen Weg

Es ist schon ein Graus mit der Zukunft. Eigentlich hofft man ja, dass alles besser wird, aber wieder einmal hat es das Schicksal mit euch anders gemeint. Als Gefängnisinsasse wird euch die zweifelhafte Ehre zu Teil, als Testfahrer des Militärs zu fungieren. An Bord eines von vier unterschiedlichen Hovercrafts begeben ihr euch in die tödlichen Arenen, um nicht nur die hochrangigen Militärs zufriedenzustellen, sondern auch den Zuschauern eine gute Show zu bieten. Eliminator ist nämlich, wie schon bei Running Man gesehen, eine moderne Form der Unterhaltung. Insgesamt stehen acht Levels vor euch, die es gilt unter einem Zeitlimit zu bewältigen. Im Klartext sieht das so aus: Ihr bewegt euch von einem abgesperrten Bereich zum nächsten. Dabei stellen sich euch zum Beispiel **Kampfroboter**, Geschütztürme oder Gleiter in den Weg, aber auch Minen und andere Fallen sorgen für reichlich Aufregung. Um den Weg freizumachen, müsst ihr entweder alle

Feinde vernichten oder aber nur einige Angriffswellen überstehen. Danach geht es weiter zu den nächsten Abschnitten eines Levels, bis ihr zum Schluss vor einem Endgegner steht und mit diesem einen tödlichen Tanz hinlegt. Neben eurem Schutzschild müsst ihr auch das Zeitlimit im Auge behalten, denn ist es abgelaufen, bleiben von euch nur einige Einzelteile übrig. Damit dies aber verhindert wird, besitzt euer Vehikel einige Fähigkeiten: So slidet ihr nach rechts und links, gebt Schub und vollführt eine 180-Grad-Drehung. Darüber hinaus besitzt ihr eine **Plasma-Gun** und sammelt diverse Extra-Waffen, zum Beispiel Raketen oder Smartbomben, auf. Mittels der Richtungstasten bewegt ihr sowohl euer Gefährt als auch die Gun nach oben und unten, damit ihr auch weit entfernte Feinde unter Beschuss nehmt. Wer sich



Unterschiedliche Arten dieser **Kampfroboter** werden euch während der Jagd durch die virtuellen Stadien begegnen



Wenn solche humanoiden Killermaschinen euch angreifen, gilt es immer in Bewegung zu bleiben



Minen und bewegliche Blöcke versperren oft euren Weg. Um nicht den Schild zu dezimieren, solltet ihr hier vorsichtig vorgehen

durch die unterschiedlichen Arenen gekämpft hat, kann in den **Zwei-Spieler-Modus** einsteigen. Ihr kämpft via Splitscreen gegen einander in virtuellen Welten. Ohne die lästigen Gegner und mit massenhaft Waffen und Extras geht es auch hier rasant zur Sache. (Udo L.)

Hoher Schwierigkeitsgrad, der demotiviert

Positiv: Eliminator bietet wahrlich ein großes Repertoire an Waffen und unterschiedlichen Gegnern. Somit ist immer für reichlich Baller-Action gesorgt, die zusammen mit dem Zeitdruck eine angespannte Lage vor den Bildschirm zaubert. Im Zwei-Spieler-Modus erhöht sich der Spielspaß zudem merklich.

Negativ: Psygnosis sorgt hier für keine Revolution am Schirm. Größtes Manko ist der enorme Schwierigkeitsgrad, der sogar hartgesottene Zocker anfangs in die Knie zwingt. Zwar besitzt das Vehikel genügend Fähigkeiten, aber bei einem Dauerbeschuss von allen Seiten ist der Schild bald aufgebraucht und man wird pulverisiert. Meist fehlt es einfach am nötigen Platz, um ausreichend agieren zu können. Darüber hinaus unterscheiden sich die Levels kaum bezüglich der Aufgaben und Gegner.



Nach jeder Arena erwartet euch ein überdimensionaler Endgegner, den ihr in einem langwierigen Gefecht besiegen müsst



Der **Zwei-Spieler-Modus** ist mittlerweile Pflicht für jedes Baller-Game. Hier tretet ihr via Splitscreen in drei Arenen gegen einen Kumpel an



Ganz gemein sind die fliegenden Einheiten, die ihr nur durch das Verstellen eurer **Plasma-Gun** oder mit Zielraketen zur Strecke bringt

TEST

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

GRAPHIK mittel
SOUND/FX mittel

MEHRSPIELERSPASS

63%

SPIELSPASS

55%

Eliminator

Entwickler/Vertrieb: **Magenta Software/Psygnosis**
Schwierigkeitsgrad: **sehr schwer**
Levels: **8+**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./-**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 12**
Testmuster: **Psygnosis**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **März**





Das Rolling Shanghai ist mit seinen vier Häufchen geradezu prädestiniert dafür, dass man die Orientierung verliert

Shanghai the Valor

Der **Klassiker** kehrt im **Polygongewand** zurück

Wer kennt es eigentlich nicht? Shanghai (oder Mahjongg) konnte schon auf dem C64 begeistern und existiert bereits in unzähligen Fassungen für alle erdenklichen Systeme. Das Spielprinzip ist eigentlich recht einfach. Man nehme viele Steinchen in vierfacher Ausführung, mische sie gut und baue sie als extravagantes Häufchen aufeinander. Dann suche man sich einen Dummen, der immer zwei Steine gleichen Typs wegnimmt. Dabei darf er allerdings nur die Steine nehmen, die ganz rechts oder links am Rand liegen. Schafft er es, alle Steine auf diese Weise zu entfernen, hat er gewonnen. Shanghai the Valor schlägt in diese Sparte und bietet euch

immerhin 25 von diesen Häufchen an. Ob allein oder zu zweit, ihr versucht, alle Steine zu entfernen. Dabei sucht ihr euch aus, ob ihr statt der klassischen Mahjongg-Motive zwei neue Bilderserien auf euren Steinen sehen wollt. Allerdings sind die "Chinesischen Kämpfer" und die "Chinesischen Motive", wie die beiden Serien heißen, noch schwerer auseinander zu halten als die bekannten Motive. Für diejenigen unter euch, die einen Level in Topspeed und mit geschlossenen Augen lösen, gibt es drei Arcade-Versionen, bei denen ihr gegen die Zeit kämpft. Während sich der Classic-Modus noch an die herkömmlichen Regeln hält, fallen die anderen beiden total



Von welcher Seite hättet ihr das Spielfeld denn gern? Ihr könnt jeweils zwischen fünf horizontalen und vertikalen Einstellungen wählen



Das klassische Spiel gibt es auch mit dem Motiv "Chinesische Krieger", bei dem ihr Waffen und Rüstungen sortiert



Im traditionellen Arcade-Modus seht ihr, wie unten in der Leiste die Zeit davonläuft

aus der Reihe. Rolling Shanghai hat statt einem gleich vier der Häufchen, die gleichzeitig abgearbeitet werden müssen. Der Battle-Modus ist der hektischste von allen. Neben der Zeit habt ihr auch noch einen Computer- oder menschlichen Gegner, den ihr besiegen müsst. (Udo L.)

Shanghai the Valor gehört in jede Denkspiel-Sammlung

Positiv: Ich liebe Mahjongg! Da kommt mir Shanghai the Valor wie gerufen. Das einfache Spielprinzip ist prima umgesetzt worden. Eine ansehnliche Grafik sowie ein origineller Sound (er klingt sehr chinesisches) sorgen für die technische Seite. Die etwas zu schweren Arcade-Varianten sind zwar mehr als Draufgabe zu verstehen, machen aber genauso viel Spaß wie das Originalspiel.



Negativ: So schön das ganze Game auch ist, betrachte ich gerade einmal 25 verschiedene Aufbauvarianten als viel zu wenig, da man diese im Normalfall zu schnell durchgespielt hat. Wirklich neu sind nur die Arcade-Modi, die zudem noch viel zu schwer sind. Ein Anfänger hat aufgrund der Hektik und der schwerfälligen Pad-Steuerung kaum eine Chance, den ersten Level zu überstehen.



Vor einer Schlacht im Battle-Modus wählt ihr einen General sowie das Land, das er vertritt, aus

TEST

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 75%

SPIELSPASS: 69%

Shanghai the Valor

Entwickler/Vertrieb: Sunsoft/Funsoft
Schwierigkeitsgrad: mittel bis sehr schwer
Levels: 25
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./-
Preis: DM 89,- /USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Funsoft
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN Januar



Im Battle-Modus müsst ihr in der ablaufenden Zeit schneller sein und mehr Steine abbauen als euer Gegner

Gratis

EMP

... more than games



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

Jetzt Katalog anfordern:

(05 91) 9143 11

Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de

mailbox@emp.de

ABSCHEIDEN & ABSCHEIDEN
Ich möchte kostenlos den EMP Katalog!
Ja! EMP - Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort: "PlayStation Games"



Übersichtlichkeit ist bei einer Golf-Simulation bekanntlich sehr wichtig, und in dieser Disziplin gibt sich Tiger Woods '99 keine Blöße



Beim Putten verzichteten die Designer auf das übliche Oberflächenraster als Orientierungshilfe

Tiger Woods '99

In den **Staaten** mobilisierte der junge **Golfstar** Millionen von **Teenagern**. Fragt sich nur, ob sich der **Erfolg** auch in **digitaler Form** wiederholen lässt?

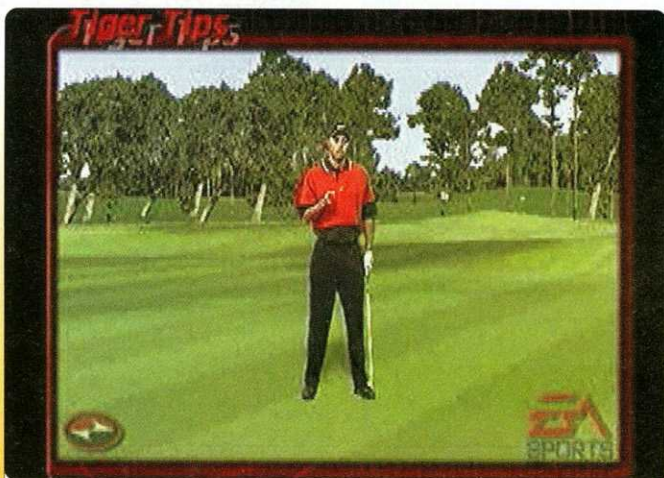
Golf galt lange Zeit als eine absolut "weiße" Sportart. Afro-Amerikaner waren eher eine Seltenheit, vor allem im Profibereich. Doch vor zwei Jahren



Die **Swing-Zone** wurde sehr simpel gestaltet, verzichtete aber dennoch keine Fehler

eroberte Tiger Woods plötzlich nicht nur zahlreiche Pokale, sondern auch die Herzen von Millionen Amerikanern, so dass Golf in den Staaten noch einmal einen kräftigen Popularitätsschub erhielt. Die Firmen stürzten sich natürlich in Scharen auf den jun-

gen, integren, sympathischen und zudem gut aussehenden Profisportler und perfekten Werbepartner, unter anderem auch Electronic Arts, die ihn als Gallionsfigur ihrer Golfserie einsetzen. Tiger Woods engagierte sich bei diesem Projekt sowohl mit seinem Namen als auch durch seinen Sachverstand, beispielsweise in Form von wertvollen **Tipps**. Wie weit sein Engagement in puncto Spieledesign geht, ist leider nicht bekannt. Wenn er jedoch eine Lösung ausgegeben hat, dann war es mit Sicherheit Übersichtlichkeit und einfache Handhabung. Von Beginn an wirkt die Gestaltung nämlich äußerst kompakt, ohne aber bei der Optionsvielfalt zu geizen. Fangen wir mit den Spielmodi an: Im Prinzip stehen euch hier sämtliche gängigen Varianten zur Verfügung, angefangen bei einer umfangreichen Tour rund um den Globus über reichhaltige Trainingsmöglichkeiten bis hin zum gnadenlosen Shoot-out. Letztere Spielform ist besonders spannend, da man bei jedem



Auf Wunsch gibt euch der Meister höchstpersönlich durch einen eingespielten Videoclip nützliche **Tipps**



Der Tiger in der Klemme: Selbst solche heikle Situationen sind mit viel Übung noch lösbar

Loch im K.-o.-Verfahren golft, spricht der Spieler mit den meisten Schlägen scheidet automatisch aus. Reichhaltig ist auch die Auswahl an virtuellen Golfanlagen. Insgesamt sechs offizielle TPC-Kurse stehen zur Wahl, so dass man auf 108 Löcher kommt. Beim Spielverlauf selbst ist man aufgrund des bereits angesprochenen schnörkellosen Designs schnell im Bilde. Die **Swing-Zone** wurde grafisch schlicht in Szene gesetzt und arbeitet mit zwei gut getimten Betätigungen der entsprechenden Taste. Das erste Abstoppen bestimmt dabei die Schlagkraft, das zweite die Präzision. Ansonsten kümmern sich die restlichen Knöpfe um die Wahl des Schlägers, die Schlagtechnik sowie (besonders wichtig!) um die Übersichtlichkeit. Einsteiger können sich selbstverständlich auch durch den Meister höchstpersönlich beraten lassen, indem die Wahl des Schlägers und der Schlagstärke vorgegeben wird. (Ulf S.)

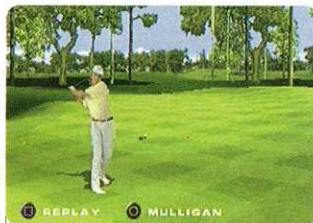


Das Intro wurde im bewährten EA-Stil gehalten: actionreich, edel und mit viel Videomaterial versehen

Die perfekte Golf-Simulation für Einsteiger

Positiv: Tiger Woods '99 besticht vor allem durch seine gelungene Bedienungsfreundlichkeit. Man muss sich nicht durch einen größeren Optionsdschungel kämpfen, um endlich das virtuelle Grün zu erreichen. Auch das Spieldesign überzeugt durch das schlichte und daher sehr gut spielbare Konzept, ohne dabei den Simulationsanspruch außer Acht zu lassen.

Negativ: Eine Sache dürfte Solo-Spieler schon bald auf die Nerven gehen: Warum muss man stets gegen drei CPU-Gegner antreten, egal in welchem Spielmodus? Nicht einmal alleine trainieren darf man! Ansonsten könnte man nur über die allzu kargen Orientierungshilfen beim Putten meckern, was aber letztendlich auch eine Frage der Gewohnheit ist. Ach ja, die Rockmusik im Hintergrund empfinde ich als unpassend - abschalten!



Knapp daneben! Bei solchen Situationen gehen mit den Golfen kurzzeitig die Emotionen durch

TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS

79%

SPIELSPASS

79%

Tiger Woods '99

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts/Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 6 Golfanlagen (108 Löcher)
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,-
USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Eigenimport
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Premier Manager 99

Hinter verschlossenen Türen die **Geschicke** eines **großen Fußballvereins** zu beeinflussen, welcher **Fußballfan** träumt nicht davon? Wer dies mal mit einem **englischen** oder **italienischen** Team versuchen möchte, ist bei Premier Manager 99 richtig

Die Machwerke der englischen Softwarefirma Gremlin sorgen regelmäßig für Panikattacken in Spielmagazin-Redaktionen von ganz Deutschland. Grund dafür ist die zumeist bescheidene Qualität der Produkte, die sich auch in der x-ten Auflage nur marginal zu verbessern scheint. Im letzten Jahr konnten sich Fußballfans an der überarbeiteten Version eines Fußballmanagers erbauen, die allerdings für wenig Freude sorgte. In diesem Jahr soll alles wieder einmal besser werden. Der 99er-Manager kann dann auch mit einigen Features aufwarten, deren Fehlen bislang negativ aufgefallen war. Doch beginnen wir am Anfang: Als hoffnungsvoller Trainerneuling entscheidet ihr euch für einen von zwei Modi. Entweder leitet ihr im Manager-Modus einen Verein eurer Wahl, egal ob erste oder vierte Division, oder ihr macht Karriere. Hier müsst ihr eine vorgegebene Aufgabe erfüllen (Klassenerhalt, Aufstieg, etc.). Erledigt ihr den Job zur allgemeinen Zufriedenheit, kann es sein, dass

andere Vereine versuchen euch abzuwerben. Vor Spielbeginn legt ihr noch fest, ob eure Spieler im Laufe der Jahre altern sollen (vorausgesetzt ihr haltet ein mehrjähriges Spiel durch) und in welcher Liga ihr arbeiten möchtet. Die vier Divisionen des englischen Profifußballs sowie Serie A und B Italiens sind mit Originalspielern vertreten. Auch die Spielerzahl definiert ihr hier. Bis zu vier menschliche Manager dürfen ihr Glück versuchen. Nach der Eingabe des Namens kommt ihr in ein neues Menü, in dem ihr nun so richtig loslegen dürft. Wollt ihr die zukünftigen Paarungen betrachten? Oder einfach nur das **Dream-Team** des vergangenen Spieltages? Oder doch erst mal einen Überblick über den Transfermarkt gewinnen? Endlich wurde auch an die Finanzierung des Vereins gedacht, die zwar nicht Bestandteil eines normalen Trainer-



Nach jedem Spieltag könnt ihr das **Dream-Team** – die Mannschaft der Woche – aufrufen. So ist gezieltes Einkaufen möglich



Die Auswahl der Highlights ist eher zufällig, ihr könnt sie auch weiter-schalten

jobs ist, in Managerspielen aber mittlerweile zum Standard gehört. Dabei ist die Auswahl fast unüberschaubar. Ihr greift nämlich in drei Kategorien regulierend ein: Werbeverträge, Stadionausbau und Sitzplätze. Wenn das kein Fortschritt ist! Auch das Training strotzt vor Wahlmöglichkeiten: Fitness oder Technik, das ist hier die (einzige) Frage. Die vielfältigeren Optionen des Vorjahresmodells ließ man dezent unter



Ein nett gestyltes Menü erlaubt euch den schnellen Einstieg in das Spiel

den Tisch fallen. Das Spiel selbst läuft als **Statistikbildschirm** ab, auf dem euch tanzende Zahlenkolonnen über den Spielverlauf informieren. Wem das noch nicht spannend genug ist, der kann sich die Highlights der Begegnung anschließend noch im **Stil von Actua Soccer 2** anschauen. Habt ihr euren Job zufriedenstellend erledigt, dürft ihr noch eine Saison absolvieren. Na das nenne ich Motivation! (Frank F.)

Info: 02.08.1998 Transfermarkt Earl LUCCHESI

Name	Rating	Value	Status	Rating	Reason
Antonio Marcati	***	£275,000	Listed	****	
Manuel Braccini	***	£1,200,000	Scouting		
Michael Branciari	***	£1,200,000	Listed		
Derek Dwyer	***	£1,200,000	Listed		
Erk Nilsson	***	£1,500,000	Listed		
Bradley Allen	***	£750,000	Listed		
Chris Allen	***	£1,000,000	Listed		
Carrie Smith	***	£1,200,000	Listed		
Tommy Johnson	***	£2,200,000	Listed		
Alvin Clark	***	£3,500,000	Listed		

Auf dem Transfermarkt könnt ihr einzelne Spieler gezielt von Scouts beobachten lassen

Date

WED 5 AUG 1998

Pre-Season Friendly

Ravenna

0

-

0

Lucchese

Friendly # 2

30:09

1st Half

Possession

Territory

2 Corners 0

0 Offsides 2

4 Shots 5

1 On Target 2

3 Subs Left 3

Gianluca Berti

Aless. Lamonica

Franco Gabrieli

Nicolo Sciacca

Stefano Medda

Massimo Melucci

Paolo Agostini

Mariano Sotgia

Maurizio Bertarelli

Girolamo Bizzari

Andrea Bergamo

Lorenzo Squizzi

Ivan Franceschini

Moreno Longo

Aladino Valoti

Marcello Montanari

Stefano Ricci

Bruno Russo

Antonio Obbedio

Felice Foglia

Roberto Paci

Federico Bettioni

Den Spielverlauf seht ihr auf diesem Statistikbildschirm. Platzverweise, Tore, Abseits, alles im Blick



Ganz im **Stil von Actua Soccer 2** wurden die Höhepunkte der Begegnung in Szene gesetzt, kein Unterschied also zur 98er-Version

Der Kandidat hat gewaltigen Trainingsrückstand!

Positiv: Hm. Was schreibe ich da? Ach so, ja, neuerdings könnt ihr ein bisschen an den Finanzen des Vereins herumbasteln.

Negativ: Gute Idee, Gremlin: Finanzierungsmöglichkeiten rein, Trainingsmöglichkeiten raus, nur Fitness und Technik, höchst realitätsnah! Und erst die Spiele, die so spannend wie das Wort zum Sonntag sind, so muss Fußball sein! Und immer das Gefühl, dass es der CPU sowieso egal ist, was ich mache. Reaktionen jeglicher Art auf meine Auswechslungen oder veränderten Taktiken bleiben beharrlich aus. So nicht, Freunde, Platzverweis!

TEST

Premier Manager 99

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

GRAFIK: mittel
SOUND/FX: dürftig

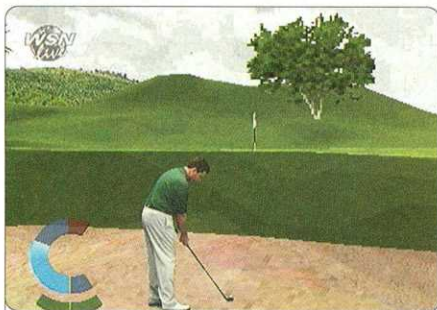
MEHRSPIELERSPASS: entfällt

SPIELSPASS: 39%

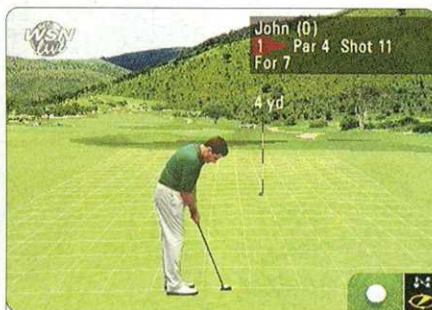
Entwickler/Vertrieb: Gremlin/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 89,- USK-Freigabe: ohne
Testmuster: Acclaim
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich

1-4



Der Bunker: Kein militärisches Gebäude, sondern eine der härtesten Schikanen beim Golf. Nur mit den richtigen Techniken meistert ihr dieses Hindernis



Viel Geschick und einiges an Gefühl benötigt ihr auf dem Green, wenn es darum geht den Ball in das Loch zu putten



Über die zwölf vorgefertigten Weltklassempieler lassen sich reichlich Informationen abfragen

Pro 18: World Tour Golf

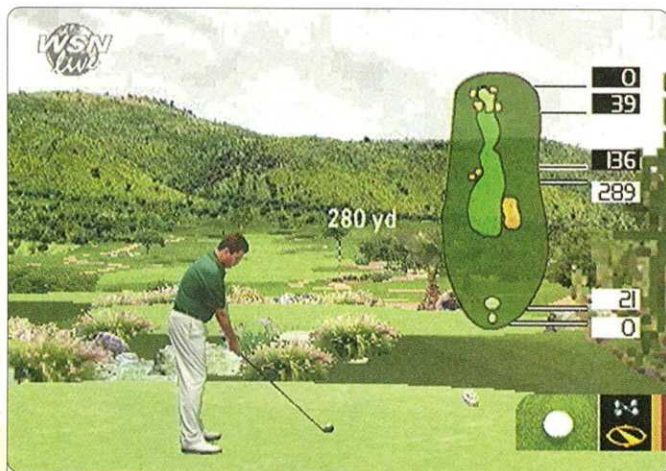
Hobbygolfer bekommen wieder einmal **Nachschub**. Lest selbst, ob sich der Kauf lohnt

Für Menschen, die nach einem hektischen Alltag weniger dem Genuss eines rasanten Rennspiels frönen oder sich nicht mit einem deftigen Beat 'em Up die Zeit vertreiben wollen, gibt es die "ruhigen" Games, wie zum Beispiel eine Golf-Simulation. Ohne Stress erfreut man sich eines virtuellen Handikaps, dass man durch reges Balldreschen immer weiter verbessern will, ganz ohne die Witterungseinflüsse einer realen Golfanlage. Pro 18 macht da keine Ausnahme und bietet den ambitionierten Hobbygolfern drei Kurse mit je 18 Löchern in Nordirland, den USA und Südafrika. Auf den Plätzen fin-

den sich sechs unterschiedliche Spielvarianten. Neben dem Training, in dem man alle Situationen, wie zum Beispiel den Bunker oder das Putten, ausgiebig übt, stellt man sich im Einzelspiel, im Four-Ball-Match (zwei Zweier-Teams treten hier gegeneinander an)



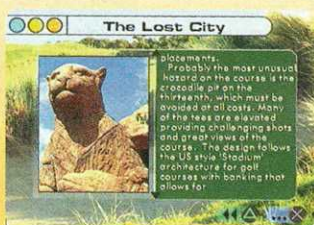
Wenn ihr ein Turnier spielt, werden die aktuellen Kurse und das Geschehen von Sportkommentatoren begleitet



Mit einer Karte lassen sich die Dimensionen der aktuellen Bahn betrachten. Ein aufwändigeres Karten-Menü hätte aber für mehr Freude gesorgt



Wer keine Lust auf einen vorgegebenen Spieler hat, kann sich seinen Traumspieler selbst basteln



Jede der drei Golfanlagen wird durch zahlreiche Bilder und einige Informationen präsentiert



Das ganze Ambiente der Golfanlagen ist ganz nett gestaltet worden. Wenn man jedoch nahe an einen Baum oder Strauch herankommt, wird man mit einem pixeligen Anblick "verwöhnt"



Das Schlagsystem bei Pro 18 ist ausgereift. Mittels des großen sichelförmigen Balkens halt ihr Schwung. Der untere Balken ist für den Drive, den ihr dem Golfball mit auf die Reise gebt

und im Skin-Mode kurzfristig der Konkurrenz. Wer sich hingegen langfristig bewähren will, spielt ein komplettes Turnier und bastelt so an einer Golfer-Karriere. Das Shoot-out ist vor allem für das Spiel in einer Gruppe von Freunden gedacht. Wer hier am aktuellen Loch die meisten Schläge benötigt, fliegt raus und muss die Verteilung der ersten Plätze als Zuschauer erleben. Als virtueller Spieler sucht ihr euch entweder einen der zwölf vorgefertigten Weltklassempieler aus oder kreiert einen eigenen Golfer nach euren Vorstellungen im dafür vorgesehenen Menü. Während der Session im Gelände stehen euch verschiedene Schlägertypen und unterschiedliche Techniken zur Verfügung, um das



Beim Abschlag benötigt ihr ein hartes Eisen, um einen entsprechend weiten Schlag auszuführen

Bällchen im Loch zu versenken. Darüber hinaus gibt es eine kleine Übersichtskarte der aktuellen Bahn, eine Windrose und verschiedene Blickwinkel. Das ganze Geschehen wird von professionellen Kommentatoren von BBC und ESPN mit einigen lockeren Sprüchen begleitet. (Udo L.)

Nicht viel Neues für Hobbygolfer

Positiv: Die zahlreichen Spielmodi sorgen für reichlich Abwechslung und lange Motivation vor dem Bildschirm, vor allem wenn man mit Freunden zum virtuellen Abschlag geht. Darüber hinaus zeigen sich schon nach kurzer Eingewöhnungsphase kleine Erfolge gegen das Wetter und die Platzverhältnisse.

Negativ: Grundlegend bietet Pro 18 nichts Neues im Genre. Was am meisten stört, ist das Fehlen einer komplexen und leicht bedienbaren Übersichtskarte für jedes Loch. Des Weiteren sind drei Golfanlagen das Mindeste, was man bieten muss. Für eine höhere Wertung reicht dies aber bei weitem nicht aus.

TEST

Action: 3
Strategie: 3
Abenteuer: 3
Geschick: 3
Simulation: 3

GRAFIK: 3
SOUND/MPX: 3

MEHRSPIELERSPASS: 3

72%

SPIELSPASS: 3

70%

Pro 18: World Tour Golf

Entwickler/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 3 Kurse
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 6
Testmuster: Psygnosis
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich



Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 19. Februar am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

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



Black Metal für die Massen

DIMMU BORGI

CD
+HEFT = DM
8,90

Außerdem im nächsten Heft:

- Sick Of It All ➤ Emperor ➤ Subway To Sally ➤ Overkill ➤
- Rammstein ➤ Lacuna Coil ➤ Sugar Ray ➤ The Gathering ➤
- Pist On ➤ Goo Goo Dolls ➤ MSG ➤ Pretty Maids ➤

Rollcage

Volldampf voraus! **Psygnosis'** neuester **High-Speed-Racer** überflügelt in puncto **Action** und **Geschwindigkeitsrausch** sogar die legendäre **WipEout-Serie**

Auf der ECTS (Electronic Consumers Trade Show) in London, der größten Videospielfachmesse Europas, wurde Rollcage letztes Jahr bereits den neugierigen Besuchern vorgestellt, musste sich aber aufgrund der populären Konkurrenz (Tomb Raider 3, Crash Bandicoot 3 oder Metal Gear Solid, um nur einige Titel zu nennen) eher mit geringer Beachtung abfinden. Diese Tatsache scheint Psygnosis und die Entwickler von Attention to Detail (ADT) allerdings erst recht angestachelt zu haben, denn im Schlusspurt hat die Produktqualität deutlich zugenommen. Herausgekommen ist ein pfeilschneller Funracer, der sich durchaus sehen lassen

kann und ganz in der Tradition der Rennspielschmiede aus England steht. Rollcage stellt kurz umschrieben eine besonders actiongeladene WipEout-Alternative dar, die sich hauptsächlich an Spieler richtet, die den Genuss eines Geschwindigkeitsrausches dem komfortablen Fahrgefühl vorziehen. Mit kleinen Boliden, deren Chassis in keinem Verhältnis zu den überdimensionalen Gummireifen stehen und die daher auch auf dem Kopf stehend weiterfahren können, rast ihr über insgesamt neun Rundkurse. Aufgeteilt sind diese Kurse in jeweils drei Ligen, Gemini (Schwierigkeitsgrad: einfach), Scorpio (Schwierigkeitsgrad: mittel) und Taurus (Schwierigkeitsgrad: schwer). Durch den Gesamtsieg in einer Liga schaltet ihr jeweils die folgende frei. Gelingt es euch sogar, in der Scorpio- und Taurus-Liga die höchstmögliche Punktzahl einzufahren, was bedeutet, dass ihr in allen drei Rennen als Erster über die Ziellinie schlittert, erhaltet ihr außerdem als Extra-Bonbon Zugang zu den beiden Bo-



Die Fahrer und ihre Boliden weisen bezüglich der Fahreigenschaften gravierende Unterschiede auf. Anfänger sollten Wagen mit hohem Grip wählen



Blaue Beschleunigungsfelder säumen sehr häufig die Pistenabschnitte



Men in Black lässt grüßen: Das Fahren an den Tunneldecken lohnt sich, da dort oftmals Beschleunigungsfelder platziert sind



Geschwindigkeiten von 352 km/h sind bei Rollcage alles andere als eine Seltenheit. Per Turboschub erreicht man locker das doppelte Tempo



Durch die Kreis-Taste werdet ihr automatisch wieder in die richtige Position gebracht, wenn ihr einmal die Orientierung verloren habt



Das Intro zeichnet eine düstere Endzeit-Atmosphäre mit rücksichtslosen Desperados

"Rollcage ist derzeit wohl das schnellste Rennspiel auf der PlayStation"

nusstrecken. Grundsätzlich, das sei hier nur als Tipp angemerkt, gibt es in Rollcage zwei Strategien: Entweder fahrt ihr möglichst geradlinig, schert euch nicht um eure Konkurrenz und versucht stattdessen die vielen Abkürzungen zu nutzen (die ruhigere Alternative), oder ihr sammelt die vielen Goodies, wie Lenkraketen, Time-Stops und Turbo-Boosts auf, ballert eure fünf Mitfahrer aus dem Feld und begrabt sie

unter Gebäudetrümmern, indem ihr mit sehr hoher Geschwindigkeit gegen die vorhandenen Streckenverschönerungen heizt (die actionreiche Fun-Variante). Hier merkt ihr schon, dass Rollcage weniger für den Otto-Normal-Fahrer konzipiert wurde als vielmehr für die Straßensportler unter euch. Denn nur wer vom Start aus mit wahrhaft bösen Absichten in das Rennen geht, steht am Ende als stolzer Sieger da. Damit ihr dieses Ziel auch erreicht, hat euch Psygnosis sechs unterschiedliche PS-Röhren mit jeweils einem anderen Fahrer zur Verfügung



Völlig losgelöst: Aus unfreiwilligen Kontakten mit den Streckenabsperungen resultieren meist schrecklich lange Flugeinlagen



Ärgerlich: Wenn ihr euch einmal in den Straßenobjekten festgefahren habt, ist das Rennen meistens schon gelaufen



Nützlich: Der Schutzschild schützt euch einmalig vor einer feindlichen Waffen-Attacke



Beim Start solltet ihr erst mit dem Aufleuchten der Zahl 1 Gas geben, um den Turbostart zu aktivieren

gestellt. Jedes Fahrzeug ist mit anderen Stärken ausgestattet, die sich in den Bereichen Beschleunigung, maximale Geschwindigkeit, Grip und Robustheit bis in die verschiedenen Extreme unterscheiden. Als guten Rat kann ich hier schon einfließen lassen, dass ihr besonderes Augenmerk auf die Eigenschaften Grip und Geschwindigkeit legen solltet, denn bei euren rasanten Hetzjagden, egal ob bei Tag oder Nacht, in der Stadt oder in der abgelegensten Wüste, werdet ihr mit Tunneldecken, Canyon-Wänden und Sprungschanzen konfrontiert werden, die euch nicht nur die Orientierung rauben, sondern euch auch die Straße förmlich unter den Buggyreifen wegziehen. In solchen Fällen ist es immer von Vorteil, wenn ihr eine besonders gute Straßenlage habt und möglichen Rempelversuchen von neidischen Kollegen mit Ausweichmanövern begegnet. Schlussendlich verliere

ich noch ein paar Worte über die Technik und den Sound. Hier macht sich ein weiteres Mal bemerkbar, dass ATD besonders auf die Geschwindigkeit Wert gelegt hat. Auf grafische Verliebtheiten wurde verzichtet, was aber nicht bedeutet, dass Rollcage detailarm gestaltet wäre. Nur in eine übertriebene Ausgestaltung der Peripherie wurde nicht investiert. Bei einer durchschnittlichen Geschwindigkeit von 350 km/h hat sowieso niemand ausreichend Zeit, sich die Gegend näher zu betrachten. Dafür ist der Flitzer mit einer enormen Spielgeschwindigkeit ausgestattet, die auch im Zwei-Spieler-Modus nicht eine Sekunde in die Knie geht. Der schnelle Grafikaufbau erfolgt ohne Verzögerung und die Lichteffekte bei Explosionen oder Crashes sorgen für eine entsprechende Science-Fiction-Atmosphäre. Das besondere



Der Zwei-Spieler-Modus wurde zwar in technischer Hinsicht nahezu perfekt gelöst, leider fehlt dafür aber die gesamte CPU-Konkurrenz



Kurzweilige Rennaction der allerschnellsten Sorte

Positiv: Zugegeben, Attention to Detail hat sich einige Ideen von WipEout abgeknüpft, aber der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel, zumal der Funracer durch die eigenwilligen Boliden auch seinen eigenen Charme hat. Lobenswert sind natürlich der ungemein rasante Spielablauf, der zum Teil aberwitzige Rennablauf, der auch an den Decken eines Tunnels fortgesetzt wird, sowie die beinahe fehlerlose Grafik, bei der man nur bei genauem Hingucken einen Grafikaufbau erkennt. Wer auf Rennaction im Stile von WipEout steht, wird somit optimal bedient.

Negativ: Leider hat das Entwicklerteam scheinbar nicht viel Wert auf die Langzeitmotivation gelegt. Die insgesamt elf Rundkurse haben ambitionierte Rennfahrer bereits nach einem Tag ergründet und auch die Boni sorgen nicht dafür, dass man wochenlang vor dem Bildschirm klebt. Darüber hinaus wirkt das actionreiche Pistentreiben oftmals sehr konfus, gerade wenn euch ungewollt eine längere Flugeinlage mal wieder aus dem Konzept bringt.



Die Cockpit-Perspektive eignet sich nur für schwindelfreie Zocker, da der Bildschirm mit jeder Erschütterung mitgeht



Rauchende Reifen, Explosionen, diffuse Lichteffekte, die vielen grafischen Finessen können einen etwas aus dem Konzept bringen



Falscher Weg! Nicht selten werdet ihr derart wüst durch die Luft gewirbelt, dass ihr anschließend nicht mehr in die richtige Richtung fahrt

TEST

Action: 4/5
Strategie: 3/5
Abenteuer: 3/5
Geschick: 4/5
Simulation: 3/5

GRAFIK: gut
SOUND/FX: gut

MEHRSPIELERSPASS: 77%

SPIELSPASS: 77%

Rollcage

Entwickler/Vertrieb: ADT/Psygnosis
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Levels: 9 Pisten plus 2 Bonusstrecken
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Psygnosis
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: März





Die helle Lichtquelle (links oben) ist einer der zahlreichen Checkpoints. Ist er aktiviert, beginnt ihr nach eurem Ableben genau an dieser Stelle



Nach alter Baller-Tradition nehmen euch Geschütztürme und Bodentruppen ebenso unter stupides Dauerfeuer wie Abfangjäger

Retro Force

Ganz in der Tradition von **Roystorm** präsentiert euch **Psygnosis** einen reinrassigen **Shooter**

Seit Independence Day halten Aliens immer als invasionsfreudige Bösewichte her, was auch bei Retro Force als Aufhänger dient. Die Außerirdischen sind im Besitz einer Maschine, mit der sie bis an den Beginn der Zeit reisen. Glücklicherweise ist auch die vierköpfige Kampfstaffel Retro Force in den Zeitstrudel gerissen worden und

Feuer frei für Shoot'emUp-Freaks

Positiv: Es macht einfach Spaß, mit bis zu drei Kollegen auf einmal oder auch hintereinander gegen massenhaft Invasoren in die Schlacht zu ziehen. Haufenweise Explosionen und die Vielzahl an Waffen und Gegnern vermitteln eine gute Shooter-Stimmung. Die Kameraführung kann zwar nicht beeinflusst werden, passt sich aber immer schnell der Situation an, so dass man stets einen guten Überblick hat.

Negativ: An den Klassiker Raystorm kommt Retro Force nicht heran. Die Endbosse sind nicht gerade schwer zu besiegen, was auch auf einige kleinere Gegner zutrifft. Darüber hinaus hätte man sich ebenso bei der Levelgestaltung mehr Mühe geben können.

stellt sich den Invasoren. Ihre Jäger verfügen über drei verschiedene Laser, um Gegner in der Luft zu zerfetzen. Mit den drei Bombentypen werden hingegen Bodenziele in unterschiedlicher Reichweite pulverisiert. Via R1- und R2-Tasten schaltet ihr schnell zwischen den verschiedenen Waffengattungen hin und her. Zerstörte Gegner hinterlassen des Öfteren Goodies und Diamanten. Bei den Goodies handelt es sich zum Beispiel um alles vernichtende Smartbomben oder Zielsuchraketen. Ebenfalls findet ihr bei zerstörten Gegnern Upgrades für eure Standardwaffen und den Schutzschild. Die Diamanten geben euch außerdem



Vor allem im Mehrspieler-Modus macht es Spaß mit der Retro Force auszuruhen. Die Jäger sind mit etlichen Waffen bestückt, die den Feinden so richtig einheizen



Kleine Zwischenbosse, wie dieser schwebende Roboter, sorgen auch während des Levels für Zündstoff



In jeder der fünf Zeitzonen erwarten euch verschiedene Endgegner. Dieses katzenartige Wesen beschneißt euch mit riesigen Eisbällen. Nur mit einem Bombardement gewinnt ihr hier

viele Extrapunkte und sorgen bei einer gewissen Anzahl für eine kleine Reparatur der Schilde. Während der Ballerorgie, die euch durch fünf Zeitzonen (Eiszeit, Steinzeit, etc.) mit je drei Levels führt, geht es an jeder Stelle so richtig zur Sache: Neben den gängigen Bodenzielen, zum Beispiel Panzern oder Raketenlafetten, attackieren euch Geschwader von Jägern und Bombern in der Luft.



Mittels der Smartbombe werden alle Feinde, die sich auf dem Bildschirm befinden, von euch vernichtet

Dabei gilt es immer den Luftraum vor euch sauber zu halten und die wichtigen Ziele auf der Erdoberfläche zu zerstören. Immer wieder tauchen auch kleinere Zwischenbosse, wie Roboter, auf, die einem längeren Bombardement standhalten. Am Ende einer Stage erwarten euch jeweils andere Big Bosse, die mit einer breiten Palette an Raketen, Lasern und Spezialwaffen aufwarten. Hier gilt es sich geschickt zwischen den Angriffswellen zu bewegen, bis der Schild des Feindes von euren Geschützen durchbrochen wird. (Udo L.)



Kein Endgegner, dennoch ist dieser vielgliedrige Wurm eine harte Nuss. Sein Kopf ist die einzige Schwachstelle, die er mit seinem Körper zu schützen versucht

Wurm - das war interessant			
Spieler 1			Spieler 2
Leben	4	2	Leben
Blasi-Bomben	3	3	Blasi-Bomben
Bonus-Sterne	5	0	Bonus-Sterne
Super-Sterne	0	0	Super-Sterne
Bonus	0	0	Bonus
Schwierigkeitsgrad	20000	1000	Schwierigkeitsgrad
Punkte			Punkte

Nach jedem Level kommt die große Abrechnung. Hier seht ihr, wie viel Punkte ihr bekommen habt und was euch an Smartbomben und Leben noch für den nächsten Level bleibt

TEST

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

GRAFIK ●●● SOUND/FX ●●●
mittel mittel

MEHRSPIELERSPASS ●●●
73%

SPIELSPASS ●●●
70%

Retro Force

Entwickler/Vertrieb: **Psygnosis/Psygnosis**
Schwierigkeitsgrad: **mittel bis schwer**
Levels: **16**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **dt./-**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 12**
Testmuster: **Psygnosis**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **erhältlich**



PlayStation 3/99 **GAMES**

Tips & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

Metal Gear Solid

*Agenten haben's schwer,
nicht mit der Lösung ab #242*

WILD ARMS

*Die Fortsetzung der Kom-
plettlösung ab #250*

Xploder Pro

*Was bringt das neue
Schummelmodul? ab #249*

Kleinzeug

Akuji the Heartless	Cheats	#240
Alone in the Dark 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
Apocalypse	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
Asteroids	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
Battlestations	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
B-Movie	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
Box-Champions	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
C3 Racing	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
Cool Boarders 3	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
Crash Bandicoot 3 Warped	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
Devil's Deception	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
Eliminator	Cheats	#240
Lemmings/More Lemmings	Xploder-/Game-Buster-Codes	#241
NHL 99	Tipps	#241
O.D.T.	Cheats	#241
Oddworld: Abe's Exoddus	Xploder-/Game-Buster-Codes	#240
Rally Cross 2	Cheats	#241
R-Type Delta	Diverses	#240
Running Wild	Diverses	#240
Test Drive 4x4	Zusätzliche Fahrzeuge	#241
Tiger Woods 99	Diverses	#241

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 vonbarer 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!)

Huch?!

Was ist denn mit den Codes passiert? Im Zuge unseres neuen Layouts haben wir auch diese Seiten ein wenig aufgepeppt gestaltet. Neben den aktuellsten Top-Trix aus dem PlayStation-Sektor werdet ihr hier in Zukunft auch ein breiteres Angebot an klassischen Cheats, Tipps und Hinweisen finden. Lasst uns doch einfach wissen, wie euch die neuen TRIX-Seiten gefallen. Für Anregungen, Kritik und Lob haben wir jederzeit ein offenes Ohr. Unsere Adresse lautet:

Redaktion PlayStation Games
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
E-Mail: codes@playstationgames.de

**Eliminator Cheats**

Um die Hatz durch die virtuellen Welten zu vereinfachen, haben wir für euch ein paar Cheats und Passwörter zusammengestellt. Alle Cheats werden im id-Menü eingegeben

und mit ok bestätigt. Danach einfach den Level starten.

Levelcheats

"GOTHLAND"	LEVEL 1
"HOPALONG"	LEVEL 1 BOSS
"REDWORLD"	LEVEL 2
"BERNIHOT"	LEVEL 2 BOSS
"CHEMWKRS"	LEVEL 3
"ITSCRATE"	LEVEL 3 BOSS
"INDEPTHS"	LEVEL 4
"OCTOPUST"	LEVEL 4 BOSS
"MARSADAY"	LEVEL 5
"MEANMECH"	LEVEL 5 BOSS
"FRSTBYTE"	LEVEL 6
"FLOPPSIE"	LEVEL 6 BOSS
"INCATOMB"	LEVEL 7
"VENOMGUY"	LEVEL 7 BOSS
"DARKVOID"	LEVEL 8
"THEQUEEN"	LEVEL 8 BOSS

Geheimlevel: "WAKYLEVL"

Bevor ihr diesen Cheat eingibt, sollten alle anderen Cheats ausgeschaltet sein. Im Geheimlevel gilt es den Bonus-Pod abzuschließen und das Ende des Levels zu erreichen. Hier könnt ihr euch dann entscheiden, ob ihr im Spiel weiter vorangeht oder euch dem Secret-Boss stellt.

Unverwundbarkeit: "CLEVALAD"**Maximaler Upgrade für die Primärwaffe: "GUNCRAZY"****Maximaler Upgrade für die sekundären Waffen: "MAXMEOUT"****Cadillac: "NEWWEELS"**

Startet nach der Eingabe des Codes einen Level und kehrt danach wieder zum Auswahlménü zurück. Hier solltet ihr nun fünf statt vier Gleiter auswählen können.

Zeitlimit: "WAITABIT"

Gebt ihr diesen Code ein, so werden euch die Zeit-Boni in den Levels immer 10 Minuten geben.

Schwierigkeitsgrad erhöhen: "TOUGHGUY"

Wer mit dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad von Eliminator ohne Probleme zurechtkommt, sollte mit diesem Code eine neue Herausforderung finden.

**Running Wild Diverses**

Versteckte Optionen: Spielt den Challenge-Modus durch, um eine zusätzliche Option zu erhalten,

mit deren Hilfe ihr einiges verkleinern dürft. Spielt ihr den Challenge-Modus auf Stufe Medium durch, erhaltet ihr eine geheime Option, die euch mehr Geschwindigkeit bietet. Wer den Challenge-Modus auf Hard durchspielt, erhält den Expert-Modus. Benutzt den Elefanten im Challenge-Modus auf Schwierigkeitsstufe Hard, um euch einen T-Rex zu erspielen.

**R-Type Delta Diverses**

Levelselect: Benutzt die Bombe mehr als 10.000mal. Zum Nachkontrollieren dürft ihr die Notes im Menü aufrufen. Habt ihr die An-

zahl geschafft, erscheint eine Stage-Select-Option.

Credits: Wer länger als drei Stunden am Stück spielt, soll die Möglichkeit haben, die Credits auf neun hochzuschrauben. Und nach sechs Stunden soll gar eine Option namens Free-Play-Modus anwählbar werden.

Power-Armor: Um an dieses Goodie zu gelangen, müsst ihr das Spiel auf der Stufe Human und höher bewältigen. Angeblich soll dies auch funktionieren, wenn ihr das Spiel 100mal spielt. Na, wenn es nicht mehr ist!

Akuji the Heartless Cheats

Einige Cheats zum herzlosen Akuji,

die wir im Internet entdeckten, haben wir hier für euch aufgelistet. In unserer Testversion funktionierten diese wunderbar.

Debug-Mode: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein:

←, ↑, ↑, Δ, →, □, ←, Δ, ↑, ↓, →, →.

Unverwundbarkeit: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein: →, →, ←, Δ, X, ↑, O, ←.

**Oddworld: Abe's Exoddus****Xploder/Game-Buster-Codes**

300 Mudokons befreit: 8007 E5EA 012C

Sofortige Übernahme (L1+L2):

D007 E660 0005

8007 E5A8 FFFF

Unendlich Wurfsteine:

D01F 389E 0008

801F 389E 0009

Keine Opfer: 8007 E5E8 0000

Cool Boarders 3**Xploder/Game-Buster-Codes**

Mega-Points: 8009 AEE4 FFFF

Kurse geöffnet: 8006 903C 0005

Extra-Charaktere: 8006 90B0 0xxx

Für die drei x Folgendes tippen:

10D (Eddie)

10E (Mars)

10F (Kimber)

110 (Irving)

111 (Bob)

112 (Joshua)

113 (Cool)

114 (Burg)

Devil's Deception**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich HP: 800A 0242 6464

Unendlich Gold: 800A 02C0 FFFF

Max. Defense: 800A 0244 FF00

Apocalypse**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Leben: 800F F7A8 000F

Unverwundbar: 800F F250 0001

Alle Levels anwählbar: 800F F264 0001

Alle Checkpoints anwählbar: 800F F26C 0001

B-Movie**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Komponenten:

8008 558C 0066

8008 5590 0066

8008 5594 0066

Unendlich Forscher: 8008 5588 0066

Box-Champions**Xploder/Game-Buster-Codes**

P1 Unendlich Ausdauer:

801D A716 0063

801D A73E 0063

P1 Keine Ausdauer:

801D A716 0000

801D A73E 0000

P1 Maximale Stärke: 801D A744 1500

P1 Keine Stärke: 801D A744 0000

P2 Unendlich Ausdauer:

801D B0D2 0063

801D B0FA 0063

P2 Keine Ausdauer:

801D B0D2 0000

801D B0FA 0000

P2 Maximale Stärke:

801D B100 1500

P2 Keine Stärke:

801D B100 0000

C3 Racing**Xploder/Game-Buster-Codes****Arcade-Mode-Codes**

Alle Stages in AFRICA: 8002 5538 0003
 Alle Stages in MONACO: 8002 5528 0003
 Alle Stages in ROMA: 8002 5526 0003
 Alle Stages in NORWAY: 8002 552A 0003
 Alle Stages in GREAT BR.: 8002 552C 0003
 Alle Stages in CHINA: 8002 5530 0003
 Alle Stages in den USA: 8002 5532 0003
 Alle Stages in INDONESIA: 8002 5534 0003
 Alle Stages in BRASILIA: 8002 5536 0003
 Alle Stages in PERU: 8002 552E 0003

Crash Bandicoot 3 Warped**Xploder/Game-Buster-Codes****Unendlich Leben (Select drücken):**

D006 5D54 0100
 800A D3DC 6300
 D006 5D54 0100
 800A D42C 6300
 D006 5D54 0100
 800A D0A4 6300
 D006 5D54 0100
 800B CD48 6300
 Alle Kräfte: 8006 9328 003F

Alle Gems:

8006 9160 FFFF
 8006 9162 FFFF
 8006 9164 FFFF
 8006 9166 FFFF
 Alle Saphires:
 8006 9364 FFFF
 8006 9366 FFFF
 8006 9368 FFFF
 Alle Crystals:
 8006 92DC FFFF
 8006 92DE FFFF
 8006 92E0 FFFF

Lemmings & Oh No! More Lemmings**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Zeit: 8008 4EF0 003B
 Nur einen Lemming retten: 8005 CE84 0001
 Unendlich Climbers: 8005 CEB0 0063
 Unendlich Floaters: 8005 CEB4 0063
 Unendlich Bombers: 8005 CEB8 0063
 Unendlich Blockers: 8005 CEBE 0063
 Unendlich Builders: 8005 CEC0 0063
 Unendlich Bashers: 8005 CEC4 0063
 Unendlich Miners: 8005 CEC8 0063
 Unendlich Diggers: 8005 CECC 0063

Alone in the Dark 2**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Lebensenergie: 8010 DA5C 0037
 Unendlich Pistolenmunition: 8010 DA5E 0006
 Unendlich Thompsonm.: 8010 DA4C 000A

Asteroids**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Leben Spieler 1: 8011 3C34 0063
 Unendlich Leben Spieler 2: 8011 3C38 0063

Battlestations**Xploder/Game-Buster-Codes**

Unendlich Energie Spieler 1: 800C 36C4 0064

Rally Cross 2 cheats

Viele Strecken und Fahrzeuge: Startet eine neue Saison und gebt

moobmoob als Namen ein.

Noch mehr Strecken und Fahrzeuge: Startet eine neue Saison und gebt preall als Namen ein. (Um weitere Fahrzeuge freizuschalten, müsst ihr euch ins letzte Rennen einklinken und dort fahren.)

Und hier noch weitere Eintragungen.

Pro-Level Strecken und Fahrzeuge: prebro

Veteran-Level und Fahrzeuge: prevet

Oasis-Track: sisao

Jungle-Track: elgnuj

Little-Woods-Track: foster

Frozen-Trail-Track: nivek

Dusty-Road-Track: mit

Rock-Creek-Track: kcin

Dry-Hamps-Track: cire

Hillside-Track: bsirhc

Weniger Erdanziehung: airfilled

Teil 1 Physik: leadshot

Teil 1 Physik rückgängig: mooney

Weniger Kollisionsabfrage: incorporeal

Unbekannt: nogreek

**Tiger Woods 99 Diverses****South-Park-Grüße?:**

Laut einigen Hinweisen soll sich ein South-Park-Weihnachtsgruß der Erfolgs-série Southpark auf der Vollversion des Spiels befinden. Hierzu muss die Scheibe allerdings in einem PC abgespielt werden. Sucht auf der CD die .dat-Files durch. Auf unserer aktuellen Testversion konnten wir das File nicht aufspüren, deswegen läuft dieser Tipp ohne Gewähr.

Andere Stimmen:

Während eines aktuellen Spiels muss ↓ bzw. ↑ gehalten werden. Nun wird Folgendes getippt:

X, □, △, ○, L1, L2, R1 (oder R2). Hiermit werden die Ansagerstimmen entweder angehoben oder dumpfer gestaltet.

NHL 99 Tipps

- Beim Überzahlspiel gilt es, Ruhe zu bewahren. Wartet, bis alle eure Spieler in Position gelaufen sind. Fahrt dann mit einem Spieler von der blauen Linie in Richtung Tor. Mit diesem Manöver zieht ihr die Gegner auf euch. Kurz bevor ihr umgecheckt werdet, passt ihr zu dem Stürmer, der einschussbereit vor dem Tor steht.

- Fahrt ihr alleine aufs Tor zu oder bei einem Penalty, dann solltet ihr in einem Bogen vor das Tor fahren und dann kurz vorm Torraum in Richtung Mittellinie abdrehen. Kurz bevor ihr euch komplett umgedreht habt, müsst ihr abdrücken, und schon rauscht der Puck am Torwart vorbei ins Tor.

Test Drive 4x4 Zusätzliche Fahrzeuge

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.

O.D.T. cheats

O.D.T. gehört zwar nicht gerade zu den Krönungen des PlayStation-Himmels, wird aber durch die Cheats ein wenig interessanter.

Zusätzliche Charaktere:

Gibt im Hauptmenü die folgenden Kombinationen ein.

Karma, der Ex-Deviant:

R1, R2, L2, L1.

Sophia Hawkings (die unser aller Motto vertritt):

L1, L2, R2, R1.

Cheats:

Gibt im Pausenscreen die folgenden Kombinationen ein.

Magie: ↓, △, Select, L1, R1, Select.

Erfahrung: ○, △, L1, L2, R1, Select.

Waffe: R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.



Metal Gear Solid

Wir haben den **Agenten** auf Schritt und Tritt bei seiner gefährlichen Arbeit **begleitet** und ein **Geheimprotokoll** für euch erstellt, das wirklich keine Fragen mehr offen lassen sollte

Die Ankunft



Nachdem ihr unerkannt das Ufer erreicht habt, müsst ihr den Agenten noch einmal ins Wasser jagen, um die Ration zu erhaschen, die hinter der Kiste versteckt ist. Geht nun wieder an Land und krabbelt unter dem Rohr durch. Lauft an die gegenüberliegende Wand und presst euch an diese, um den Wachposten im Gang zu beobachten. Wenn dieser außer Reichweite ist, verlasst ihr euer Versteck und lauft zwischen den Kisten an das obere Ende des Raumes, an dessen rechter Seite ein kleiner Gabelstapler steht. Hinter diesem versteckt ihr euch, bis der Aufzug kommt und mit ihm ein neuer Wachposten (Bild 1). Hier findet ihr



Bild 1

eine weitere Ration, die ihr aufnehmen solltet. Ist der Wachmann aus eurem Blickfeld verschwunden, dann hechtet in den Lift, der euch zum Helikopter-Startplatz bringt.

Rein ins Lagerhaus



Nach der Sequenz befindet ihr euch unmittelbar vor dem Lagerhaus in einem verschneiten Szenario. Es gibt zwei Eingänge in die Halle, wobei ihr den auf der oberen Ebene wählen solltet, da dieser schlechter bewacht wird. Doch zunächst müsst ihr euch die erste Waffe sichern, die versteckt in einem LKW liegt, der sich vor dem Landeplatz befindet (Bild 2). Anschließend



Bild 2

sollte sich Snake die Chaff-Grenades besorgen, die mitten auf dem Hubschrauberlandeplatz thronen. Achtet dabei auf

die Kegel der Suchscheinwerfer, die die Location ausleuchten (Bild 3). Habt ihr



Bild 3

die Goodies erhascht, so scheucht Snake nach rechts an die Kisten. Hinter dem zweiten Behälter liegt übrigens eine Ration. Nun solltet ihr den ersten Stock des Gebäudes erstürmen. Vorsicht vor der Kamera, die vor der Treppe angebracht wurde (Bild 4)! Presst euch an die Wand und



Bild 4

schleicht zum Aufgang. Hier befindet sich nur noch ein Wachmann, der im ersten Stockwerk patrouilliert und euer Eindringen in das Lagerhaus verhindern möchte. Ihr wartet ab, bis der Gegner außer Reichweite ist, und rennt dann zum Luftschacht, in den ihr einsteigt (Bild 5).



Bild 5

Panzer-Hangar

Nachdem Solid durch den Luftschacht gekrabbelt ist und die Ration eingesammelt hat, steigt er eine Leiter hinunter und erreicht einen Gang, der sich über dem Panzer-Hangar befindet. Lauft links entlang, um die Chaff-Grenades hinter der Kiste einzusammeln. Rennt nun nach rechts und achtet dabei auf die Kamera in der Ecke. Spürtet den Gang hinunter und schleicht rechts in den Raum, in dem sich ebenfalls eine Kamera befindet. In der

rechten unteren Ecke ist ein Nachtsichtgerät angebracht, das Snake unbedingt einsammeln sollte. Verlasst nun das Zimmer und spürtet den Gang nach unten. Am Ende des Ganges befindet sich eine dritte Überwachungskamera, die es erneut zu überwinden gilt, bevor ihr die Treppe nach unten benutzen dürft. Hinter der Treppe schnappt ihr euch die Munition für eure Pistole (Bild 6). Benutzt nun



Bild 6

den Aufzug, der sich unmittelbar vor den Panzern befindet (Bild 7). Drückt B1, und

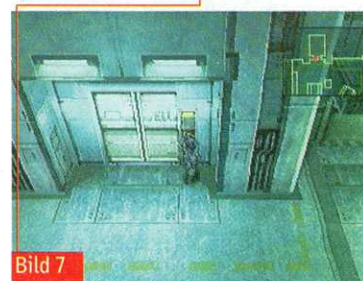


Bild 7

der Aufzug setzt sich in Bewegung. Verlasst anschließend den Aufzug und drückt euch an die rechte Wand. Ihr seht den DARPA-Chef, der gefangen in einer Zelle sitzt. Lauft nach unten und klettert die Leiter nach oben in das Schachtsystem, wo ihr durch jedes Gitter schauen solltet. Folgt der ersten Abzweigung nach links und holt euch die Munitionskiste. Krabbelt zurück und folgt dem Schachtsystem. Nun seht ihr zum ersten Mal Meryl, die ebenfalls in einer Zelle gefangen gehalten wird. Krabbelt weiter zum zweiten Gitter, das euer Held automatisch öffnet. Ihr befindet euch nun in der Zelle des DARPA-Chefs Donald Anderson (Bild 8),



Bild 8

der euch erste Infos und eine Schlüsselkarte gibt, bevor er auf mysteriöse Art und Weise stirbt.



Die erste Begegnung mit Meryl

Unter dem Bett findet ihr eine weitere Ration. Verlasst die Zelle und trefft das erste Mal auf eine überaus nervöse Meryl (Bild 9), die nun eure ständige Begleiterin



Bild 9

sein wird. Tötet alle Wachen und sammelt die Rationen und die Munition ein, die die Schurken nach ihrem Ableben verlieren. Vorsicht vor den Handgranaten, die zwischenzeitlich von den Gegnern in den Raum geworfen werden! Lauft schnell in Richtung Tür, um keinen Schaden zu erleiden. Sind alle Gegner erledigt, könnt ihr dank der zuvor erhaltenen Schlüsselkarte in die Räume der Ebene eindringen (Bild 10) und die dort versteckten Goodies



Bild 10



Bild 11

erhaschen (Bild 11). Spurtet anschließend zurück zum Aufzug und betätigt die B2-Taste.



Armory

In dieser Halle befinden sich sechs Räume, von denen ihr zu Beginn drei betreten könnt. In der oberen Reihe ist dies der mittlere Raum und in der unteren Reihe dürft ihr den linken und den mittleren Raum betreten. In diesen Bereichen erhaltet ihr unter anderem wichtigen C4-Sprengstoff, den ihr dringend für ein Wei-

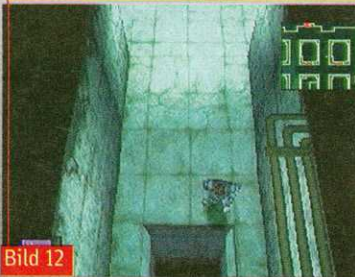


Bild 12

terkommen benötigt. Ihr solltet jedoch auf Fallen



Bild 13



Bild 14

achten, die zwischen den Räumen angebracht wurden (Bild 12, 13, 14). Um ein paar Boni zu ergattern, lässt sich auch die



Bild 15



Bild 16

obere Wand an zwei Stellen aufsprengen (Bild 15, 16). Um jedoch weiterzukommen, müsst ihr den C4-Sprengstoff an die aufgehellte Stelle an der Wand in der Halle links



Bild 17

unten heften (Bild 17). Lauft den nun freigesprengten Gang nach unten und bringt eine weitere Sprengladung an der linken



Bild 18



Bild 19

Wand (Bild 18) an. Lauft durch das Loch und befestigt ein letztes Mal C4 an der oberen Wand (Bild 19).



Revolver Ocelot



Bild 20

lot



Bild 21

(Bild 20) Um den Knaben, der Kenneth Baker gefangen hält, zu besiegen, müsst ihr eine besondere Taktik anwenden. Befestigt C4-Sprengstoff an den Wänden (Bild 21). Lauft nun zu Ocelot, der vor euch davonrennt. Erreicht der Schurke eine Wand, an der C4-Sprengstoff heftet, löst ihr den Zünder aus, und der Schurke verliert eine Menge Lebenssaft. Nachdem ihr den Kontrahenten auf diese Art und Weise erwischt habt, gibt er auf und versucht Kenneth Baker umzubringen. Jedoch vereitelt der mysteriöse Ninja diese Pläne, indem er Revolver Ocelot die Hand abschlägt. Der Recke flüchtet unter extremen Schmerzen, und von Kenneth Baker erhaltet ihr eine wei-



Bild 22

tere Schlüsselkarte. Lauft nun wieder zurück in Richtung des Aufzuges. Auf dem Weg dorthin holt ihr euch noch die FA-MAS-Waffe aus einem der sechs Räume, die ihr dank der neuen Schlüsselkarte nun betreten dürft (Bild 22). Um die Infrarotstrahlen, die beim Durchqueren Alarm auslösen würden, in dem Raum sichtbar zu machen, müsst ihr dem Helden ei-



ne Zigarette anzünden oder benutzt doch einfach euer Nachtsichtgerät. Krabbelt nun unter den zwei Strahlen hindurch und holt euch die Waffe. Benutzt anschließend den Aufzug und kehrt

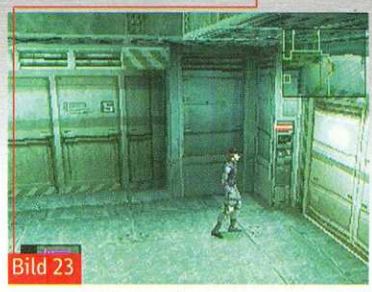


Bild 23

zum ersten Stock zurück.



Bild 24

Panzer-Hangar, die Zweite

Ruft Meryl über euer Funkgerät. Bis sie das Tor öffnet, solltet ihr noch einige Dinge erledigen. Öffnet die Tür auf der rechten Seite (Bild 23). Schleicht euch hinter den Wachmann und nehmt euch den Schalldämpfer

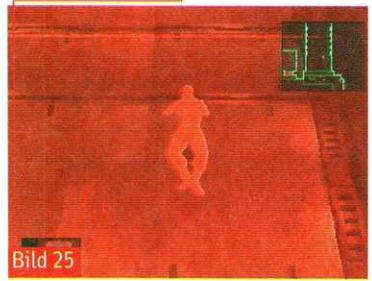


Bild 25

(Bild 24), mit dem eure Pistoile automatisch ausgestattet wird. Geht die Treppe hinauf und betretet die Räume, zu denen ihr zuvor noch keinen Zugang hattet. Hier erhaltet



Bild 26

Geht nun zurück in die Halle und schleicht durch das Tor, das von Meryl geöffnet wurde. Setzt zuvor euer Nachtsichtgerät (Bild 25) auf, um die Infrarotstrahlen zu erkennen, die ihr durch geschicktes Durchkrabbeln überwindet.



Bild 27

Vulkan Raven

(Bild 26) Sobald ihr die Lagerhalle verlasst, solltet ihr den Minen-Detektor aktivieren, der euch Tretminen auf dem Kartenausschnitt anzeigt (Bild 27). Wenn Raven erscheint, müsst ihr euch ducken und in Richtung des Schurken robben. Habt



ihr den Panzer erreicht, werft ihr mit Granaten auf den Turm des Fahrzeugs. Lauft immer um das Vehikel herum, um nicht von dessen Geschossen getroffen zu werden. Sollten euch die Wurfgeschosse ausgehen, so sucht an der rechten und der linken Seite der Location nach neuen Todmachern. Nachdem ihr den Fahrer geplättet habt, erreicht

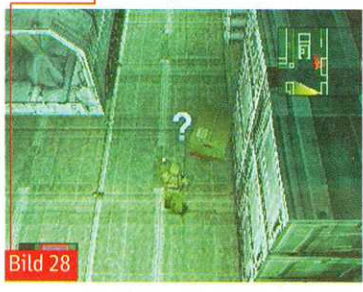


Bild 28

ihr automatisch den nächsten Schauplatz.



Bild 29

Atomwaffenlager



Bild 30

nächsten Raum sollte Solid niemals mit Waffengewalt agieren, da in diesem Bereich die nuklearen Sprengköpfe gelagert werden.

Nutzt den Karton (Bild 28), um von den Wachmännern nicht entdeckt zu werden. Am Ende des Raumes geht es dann die Treppe



Bild 2

hinauf und schnell zum Aufzug (Bild 29), in dem ihr den B1-Knopf betätigen solltet.



Nuke Building 1

Geht zur Toilette ganz links und tötet den Wachmann (Bild 30), damit er zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr stört. Verlasst das Örtchen und lauft in die Büroräume. Dort angekommen, erledigt ihr einen weiteren Wachmann. Holt euch nun den Nikita-Launcher und die dazugehörige Munition (Bild 31). Nun ab in den Fahrstuhl und nichts wie in das zweite Untergeschoss (B2).

Stromausfall



Bild 32

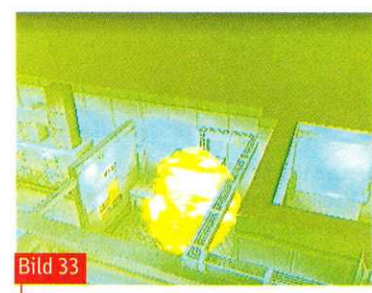


Bild 33

Presst Solid an die rechte Wand, um Otacon zu sehen. Nun lauft ihr zurück und geht durch die Tür in der Mitte. Lauft durch die zweite Tür und feuert eine Nikita-Rakete ab. Steuert sie nach unten, dann nach links, dann nach rechts durch die Büroräume, in denen mehrere Kameras mit Selbstschussanlagen an der rechten Wand angebracht wurden. Fliegt direkt unter diesen durch und am Ende des Raumes durch die Tür, hinter der ihr nach rechts abbiegt, um den Raum zu erreichen, in dem sich der Stromkasten befindet (Bild 32). Habt ihr diesen zerstört (Bild 33), so dürft ihr ungefährdet über den metallenen Untergrund laufen. Spurtet nach unten und holt euch die Gasmaske, die sich im letzten Raum (Vorsicht Kamera!) rechts befindet.



Verlasst den Raum und lauft nach rechts in den Gang. Gebt Acht, denn vor der nächsten Tür hängt eine Kamera mit Selbstschussanlage. Im dahinterliegenden Raum erst einmal tief durchschnaufen...



Bild 35



Bild 36

Ninja

Der Ninja ist ein harter Bursche, der nur mit Faustschlägen zu erledigen ist. Von euch abgefeuerte Schüsse wehrt er gekonnt ab. Ihr solltet stets in Bewegung bleiben und im richtigen Moment zuschlagen.



Bild 39

Nach einigen Treffern schaltet der Bösewicht seinen Stealth-Generator ein und wird unsichtbar. Nutzt jetzt euer Nachtsichtgerät, um den Schurken im Raum zu



Bild 37

finden. Außerdem solltet ihr nach der Munition und der Ration, die im Büro versteckt sind, Ausschau halten (Bild 35, 36). Nach dieser Sequenz geht es zurück zum



Bild 38

Aufzug, mit dem ihr wieder in das erste

Untergeschoss düst (B1).

Psycho Mantis

(Bild 39) Geht in das Büro und tötet den Wachmann, der auf der rechten Seite patrouilliert. Auch den zweiten Gegner müsst ihr attackieren, jedoch nicht töten, da es sich um Meryl handelt. Verlasst nun den Raum und lauft nach rechts zum Damen-WC (Bild 37), in dem sich Meryl befindet. Ihr erhaltet die Level-5-Schlüsselkarte und lauft in den Raum, der sich links neben dem Aufzug (Bild 38) befindet. Hier begegnet euch Psycho Mantis, der dank seiner telepathischen Kräfte Herr über Meryls Sinne geworden ist. Werft eine Stun-

Grenade, um Meryl aus ihrer Hypnose zu erwecken. Da Mantis die linke Gehirnhälfte des Helden überwacht, solltet ihr den Controller in den zweiten Port stecken.



Bild 41

Nun ist Psycho sehr leicht zu erledigen. Nach ein paar Treffern hypnotisiert der Schurke Meryl erneut. Wieder gilt es, eine Stun-Grenade zu werfen. Wirft Mantis mit Möbelstücken nach euch, müsst ihr euch ducken, um den Geschossen zu entgehen. Ist der Widersacher erledigt, so verlasst ihr den Raum durch die Geheimgtür, die Psycho für euch geöffnet hat. Sammelt die Goodies

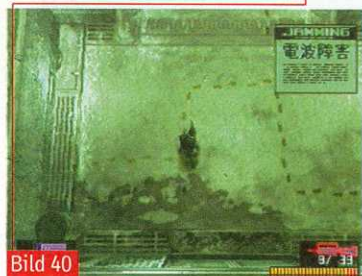


Bild 40

im nächsten Raum ein und lauft durch die Tür.

Sniper Wolf

(Bild 41) Nachdem ihr das Lagerhaus verlassen habt, lauft ihr den Gang nach links und rennt die erste Abzweigung nach oben. Kriecht durch das Loch in der Wand und

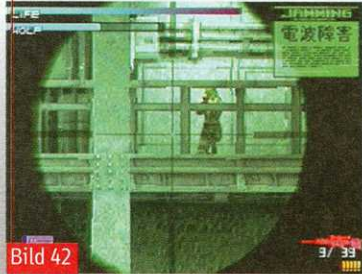


Bild 42

nehmt euch vor den Wölfen in Acht, die zahlreich durch den Schnee stapfen. Lauft nun in die Höhle, in der ihr auf der rechten Seite einen Durchgang im Gemäuer findet, durch



den ihr hindurch krabbelt. Ihr erreicht einen Raum, in dem ihr auf Meryl trefft.



Bild 43

Öffnet das Tor und folgt Meryls Fußspuren (Bild 40), da es in diesem Bereich vor Minen nur so wimmelt. Plötzlich wird Meryl von einem gezielten Schuss getroffen und bricht zu-



Bild 44

sammen. Ihr lauft zurück zum Tank-Hangar und nutzt dort den Aufzug, um zur Ebene B2 zu kommen. Dort schnappt ihr euch die Sniper-Rifle (PSG1) und rennt zu Meryl zurück. Erledigt Sniper Wolf mit ein paar gezielten Schüssen (Bild 42)! Ihr solltet zuvor das Medikament Diazepam einnehmen, um euren Pulsschlag zu senken. Anschließend lauft ihr zum Tor an der rechten Seite, wo Solid von FOXHOUND-Schergen gefangen genommen wird.

Das Folterzimmer

(Bild 43) Während der Tortur müsst ihr die Kreis-Taste drücken. Ein kleiner Tipp: Nutzt einen Controller mit Auto-Fire-



Bild 45

Funktion! Dreimal werdet ihr von Ocelot gequält, bis euch der Revolverheld einsperren lässt (Bild 44). Doch bereits nach kurzer Zeit werdet ihr erneut in die Folterkammer verschleppt, und ein weiteres Mal gilt es, die tödlichen Qualen zu überstehen. Ihr landet wieder in der Zelle. Nach einigen Minuten erscheint Otacon, der euch unter anderem eine Level-6-Schlüsselkarte gibt. Dann solltet ihr unter das Bett kriechen. Da der Wachmann euch in der Zelle nicht entdecken kann, denkt er, dass ihr flüchten konntet. Er öffnet die Tür und betritt die Zelle. Nutzt die Chance und überwältigt den Recken in diesem Augenblick. Lauft nun in die Folterkammer zurück und greift euch die rote Kiste, um euer Inventar zurückzuerhalten (Bild 45). Kriecht nun unter der Ka-



mera hindurch und verlässt den Raum durch die Tür auf der rechten Seite. Nun nichts wie in den Aufzug und hoch in den ersten Stock (Tank-Hangar). Lauft nun zurück in die Location, in der ihr Sniper Wolf das erste Mal begegnet seid (sammelt die Goodies an den Seiten des Ganges und auf dem Steg, auf dem die



Bild 46

Scharfschützin auf euch geschossen hat, ein). Mit Hilfe der Level-6-Schlüsselkarte lässt sich nun die Tür öffnen, vor der euch zuvor die FOXHOUND-Schergen überwältigt haben. Auf dem langen Weg werdet ihr informiert, dass sich eine Zeitbombe in eurem Inventar befindet, von der ihr euch umgehend verabschieden solltet (mit der Kreis-Taste lässt sich der Gegenstand aus dem Inventar entfernen).

Communication Tower

Lauft den Gang herunter, sammelt die Munition ein und öffnet die Tür. Während Alarm ausgelöst wird, müsst ihr euch die



Bild 47

beiden Kisten schnappen, in denen sich ein Seil und Stun-Grenades befinden (Bild 46). Die herbeieilenden Wachen sollten nun mit den Stun-Grenades geblendet werden, während ihr schleunigst durch die untere Tür rennt. Spurtet das Treppenhaus hinauf und werft unentwegt Stun-Grenades. Dabei dürft ihr nicht vergessen die zahlreich verstreuten Goodies auf eu-



Bild 48

rem langen Weg einzusammeln. Klettert die Leiter hinauf und verlässt den Turm durch die Tür. Nun befindet sich Snake auf dem Dach vor einer Satellitenanlage, die von einem heranrauschenden Hubschrauber zerstört wird, sobald ihr euch der Schlüssel nähert. Kein Geringerer als Liquid Snake steuert das fliegende Un-



Bild 49

getüm, vor dem ihr euch mit Hilfe des Seils in Sicherheit bringen solltet (Bild 47). An der Wand, die Snake herunter hangeln muss, solltet ihr euch vor den Schüssen des Hubschraubers und den köchelnd heißen Dämpfen, die aus den Rohren treten, in Acht nehmen! Nachdem Snake den sicheren Boden erreicht hat, darf er nicht die Tür öffnen,



Bild 50

die sich hinter ihm befindet, sondern die Wachen, die weit vor ihm patrouillieren, mit Hilfe der Sniper-Rifle beseitigen (Bild 48). Lauft nun den Pfad entlang. Nach kur-



Bild 51

zer Zeit zeigt sich Liquid Snake und feuert auf euch. Während die Sequenz noch läuft, rennt ihr schon davon, um nicht von den Schüssen getroffen zu werden. Laft nach rechts, sammelt die Ration ein und öffnet die Tür, hinter der ihr den Stinger-Launcher samt Munition findet (Bild 49). Bewaff-



Bild 52

net euch mit der neuen Wumme und geht durch die untere Tür.

Liquid Snake

Laft nun nach rechts und nutzt die Treppen, die nach unten führen. Sobald ihr an die Stelle kommt, an der die Stufen zerstört sind (Bild 50), wendet ihr und eilt



Bild 53

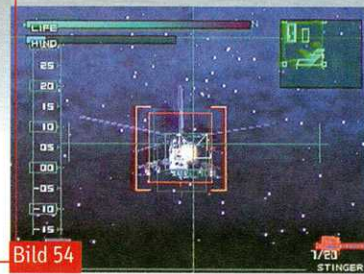


Bild 54



Bild 55

zurück. Geht jedoch nicht durch die Tür, aus der ihr gekommen seid, sondern folgt dem Weg, der nach unten führt (Bild 51). Nachdem ihr mit Otacon gesprochen habt, solltet ihr die Treppen nach oben laufen. In jeder Etage befindet sich eine Überwachungskamera, die mit einer Selbstschussanlage ausgestattet ist. Werft Chaff-Grenades, um die Elektronik



Bild 56

der künstlichen Augen zu stören (Bild 52). Seid ihr oben angekommen, sammelt ihr erstmal die Munition und die Ration ein. Klettert die Leiter hinauf und öffnet die Tür. Auf dem Dach des Gebäudes werdet ihr von Liquid Snake und seinem Militärhubschrauber empfangen. Stellt euch auf das Podest und feuert Raketen auf den Widersacher (Bild 53, 54). Nach



Bild 57

etwa 15 Treffern verabschiedet sich der Bösewicht mit einem kräftigen Feuerwerk (Bild 55). Danach rennt ihr ins Gebäude zurück und nehmt die Treppen nach unten. Steigt nun in den Aufzug und fahrt in den

ersten Stock. Vorsicht! Dort trifft ihr auf vier Soldaten, die mit einem Stealth-Generator ausgerüstet sind. Ballert sie ab, sammelt die Goodies ein und verlässt



Bild 58

den Aufzug. Lauft nach rechts und öffnet die untere Tür (Bild 56). Laft nun durch die Korridore, sammelt alle Goodies ein und achtet auf die Kameras.



Schützenfest

Ihr verlasst die Lagerhalle und werdet zum zweiten Mal von Sniper Wolf überrascht. Sucht



Bild 59

sie hinter den Bäumen, die an der gegenüberliegenden Seite stehen (Bild 57). Ein kleiner Tipp: Mit dem Nikita-Raketenwerfer beseitigt ihr die sexy Scharfschützin wesentlich einfacher und schneller. Ledig-



Bild 60

lich ein gutes Versteck ist dazu vonnöten. Nachdem ihr alle Level-6-Räume nach Goodies durchsucht habt (Achtung: Sie sind vermint oder werden stark bewacht!), lauft ihr in das mittlere Gebäude (Bild 58) und greift nach den Goodies hinter den Kisten. Stieft nun die Treppe hinunter. Glückwunsch, ihr habt die erste CD gemeistert...



Bild 61

Brücken-Trick



Die erste Wache erledigt ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer So-com-Wumme (Bild 59). Laft anschließend nach links über die längere der beiden Brücken und drückt euch an die Wand am Ende des Steges. Schleicht nun nach links über den dünnen Steg und duckt euch vor dem Kran (Bild 60). So erreicht ihr die zweite Brücke unbeschadet, von der aus ihr eine Treppe, die in den unteren Bereich der Location führt, erreicht. Erledigt auch die zweite Wache mit ein paar gezielten Schüssen. Sammelt die Munition und die Ration ein, die sich unter der Brücke befinden, und weiter geht es durch den Durchgang südlich der Brücke (Bild 61). Hier findet ihr eine Body-Armor und Munition (Vorsicht vor den Dampf-Strahlen).



Jetzt verlasst ihr den Raum und geht durch das Tor im Norden.

Cargo Elevator



Bild 62

Alles, was ihr hier zu tun habt, ist auf den Aufzug zu warten, der sich im Norden befindet. Steigt auf den Lastaufzug und aktiviert den Schalter auf der rechten Seite. Unglücklicherweise seid ihr nicht alleine, denn drei Wachen erschweren euch die Fahrt ins Ungewisse. Tötet diese und verlasst die Plattform, um auf der rechten Sei-



Bild 63

te den nächsten Aufzug zu erhaschen. Jedoch wimmelt es dort vor Raben, die unserem Helden an die Wäsche wollen. Ducken verhindert das vorzeitige Ableben der Spielfigur. Nachdem der Aufzug sein Ziel erreicht hat, sammelt ihr den



Bild 64

Sprengstoff, die Ration und die Munition ein, die an den Seitenrändern liegen. Laft dann durch das Tor im Norden.

Eisiger Zweikampf



Bild 65

(Bild 62) Ihr trefft nun zum zweiten Mal auf Raven, der euch mit einer riesigen Wumme bedroht. Es gibt zwei Wege, das Ungetüm zu besiegen. Zum einen könnt ihr den Aggressor mit eurem Stinger-Raketenwerfer bekämpfen. Ihr solltet dazu den Hünen von hinten aus der Deckung heraus angreifen. Zum anderen besteht die Möglichkeit, Raven mit Hilfe des Nikita-Raketenwerfers ungefährdet aus der Deckung zu bekämpfen (Bild 63). Laft nun durch den Ausgang im Norden.

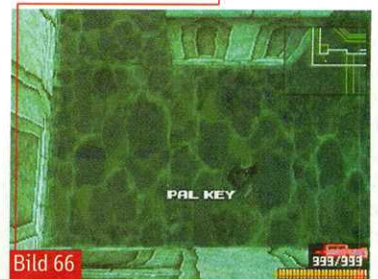


Bild 66

Auf dem Weg zu Rex

In der nachfolgenden Passage müsst ihr auf die Fallen achten, die sich im Boden befinden (Bild 64). Außerdem solltet ihr die Chaff-Grenades nutzen, um die Überwachungskameras zu überwinden. Nachdem ihr euch auf der linken Seite die Goodies geschnappt habt, verlasst ihr die Halle durch den Ausgang im Norden und folgt dem Pfad. Ihr trefft zum ersten Mal auf Rex, der sich in einer riesigen Halle befindet (Bild 65). Laft zum Ungetüm und klettert



Bild 67

die Leiter an der rechten Seite hinauf. Rennt nun nach links, um die nächste Leiter zu nutzen, die euch zu einem weiteren Aufstieg führt, den ihr nutzt, um

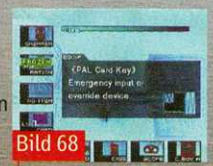


Bild 68

auf die andere Seite des Kolosses zu gelangen. Ihr folgt nun dem Pfad, sammelt die Goodies ein und erledigt den Wachmann.

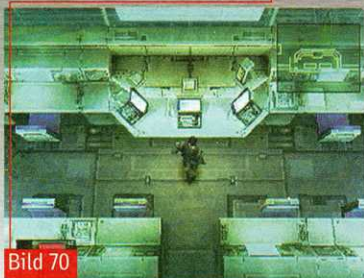


Bild 70

Ihr kommt an eine Treppe, die ihr nutzt, um in den nächsten Raum zu gelangen. Nach



Bild 69

der Sequenz gilt es die Key-Card zu finden, die dem Helden aus der Hand geschossen wurde. Lauft dazu den Weg zurück und sucht im Wasser unter Rex nach dem Schlüssel (Bild 66). Solltet ihr dabei versehentlich eine Bombe einsammeln, so werft diese aus eurem Inventar. Solltet ihr die Karte nicht finden, besteht immer noch die Möglichkeit, dass eine der Wasserratten das gute Stück verschluckt hat. Diese gilt es nun zu finden und zu erledigen, um die Karte zurückzugewinnen. Habt ihr das wichtige Inventar endlich eingesammelt, müsst ihr zurück zur Kommandozentrale wetzen, in der ihr zuvor Liquid Snake und



Bild 71

Ocelot belauscht hat. Dort angekommen, werft ihr eine Chaff-Grenade, um die Kamera zu überlisten. Bewaffnet euch nun mit der Schlüsselkarte und schiebt diese in den linken Computer (Bild 67). Geht nun zurück zum Warehouse, wo ihr Vulcan Raven erledigt habt. Lauft ein wenig herum, und die Karte ändert automatisch ihre Farbe (schaut in euer Inventar!) (Bild 68).

Eilt nun zurück in die Kommandozentrale, werft eine Störgranate und steckt die Karte in den mittleren Computer (Bild 70). Spurtet zurück in den Raum, in dem sich die beiden Brücken befinden (Bild 69). Achtet auf Minen und Selbstschussanlagen, die euch euer Unterfangen, den Blast-Furnace-Raum zu erreichen, erschweren. Hastet nun ein drittes Mal zur Kommandozentrale und schiebt die Karte in den rechten Computer. Nach der Sequenz strömt Gas in den

mittlerweile verschlossenen Raum. Ruft Otacon, der euch sogleich aus der Gefahr rettet. Wenn ihr die Zentrale verlassen habt, solltet ihr nach rechts laufen, um euren Bruder zu sprechen. Anschließend kommt es zum großen Showdown zwi-



Bild 73

schen Snake und Metal Gear Rex. Werft Chaff-Grenades und ballert mit Stinger-Raketen (Bild



Bild 74

71). Nachdem der Ninja getötet wurde, greift euch Metal Gear Rex ein zweites Mal an. Wieder gilt es, das Ungetüm mit Stinger-Raketen zu beschießen und endgültig zu vernichten.

Das bittere Ende

Leider konntet ihr Liquid Snake nicht ausschalten, so dass es zu einem Faustkampf zwischen den beiden Brüdern kommt. Ihr habt lediglich drei Minuten Zeit, den Widersacher von der Plattform zu schlagen. Ist dieser erledigt, trifft ihr auf Meryl,



Bild 75

mit der ihr das Gebäude in-

nerhalb von zehn Minuten verlassen müsst. Während Meryl nach Schlüsseln für ein Auto sucht, schießt ihr die heranstürmenden Gegner.



Hardware **Xploder Pro**

Cheaten leicht gemacht!

Schon seit längerer Zeit lest ihr regelmäßig Codes auf diesen Seiten, die für das Xploder- bzw. Game-Buster-Modul gedacht sind. Hierzu kommen regelmäßig Anfragen, wie denn diese Zahlenkolonnen zu benutzen sind. Nachdem nun Ende Februar die Firma Blaze ihren neuen Xploder auf den Markt bringt, werden wir euch diesen einmal genauer vorstellen. Logischerweise erklären wir den Einsatz von Hexadezimalwerten auch noch einmal.

Speicherwerte und Hexadezimalsystem

Gut, was macht die PlayStation eigentlich mit einem Spiel? Zum Spielstart werden alle relevanten Werte von der CD in den Speicher geladen. Diese werden als Werte mit einem System an bestimmte Adressen abgelegt. Das Programm „weiß“ nun, wo es welche Information herbekommt, da jede Adresse fest definiert ist. Um sich dies vereinfacht vorzustellen, könnte man beispielsweise ein Schachbrett hernehmen. Legt man auf jedem Feld eine gewisse Zahl von Objekten ab, hat man fast schon das Prinzip einer Adressbelegung. Allerdings hat die PlayStation mehr Felder bzw. Adressen zur Verfügung. Die Objekte bestehen aus Werten, die über das Hexadezimalsystem aufschlüsselbar sind.

Verliert ihr jetzt beispielsweise in einem Spiel Lebensenergie, wird der neue Wert auch sofort an der entsprechenden Adresse abgelegt, um jederzeit dem Programm zur Verfügung zu stehen. Hier klinkt sich ein Modul wie der Xploder ein. Zum Spielstart startet er sein Programm und kann so die Werte, die im Speicher der PlayStation abgelegt sind, auslesen. Der herkömmliche Xploder braucht nun ein separates Programm. Dieses gibt es bisher als PC-Software. Ist der Xploder mit einem speziellen Kabel mit einem PC verbunden, kann man die Werte sichtbar machen und zusätzlich sich verändernde Werte eingrenzen.

Nehmen wir als Beispiel einmal einen Klopper wie Legend her. Ihr startet das Spiel und die Xploder-Software liest die Werte ein. Verliert ihr nun im Spiel beispielsweise Lebensenergie, teilt ihr dies der Software mit. Diese macht sich nun daran und sortiert alle Werte, die sich verändert haben, aus. Dieses Spiel wird mehrmals wiederholt, bis am Schluss nur noch einige Werte zur Auswahl stehen. Diese Werte und die dazugehörigen Adressen merkt sich die Software. Da im Hexadezimalsystem der höchste Wert FFFF ist, hängt man nun an die übrigen Werte diese Endung an, startet das Spiel neu und schaut, was passiert. Schlimmstenfalls bleibt das PlayStation-Spiel einfach hängen, da es sich vielleicht um einen falschen Wert handelt. Aber mit etwas Glück ist der richtige Wert nun auf Maximum geschraubt und bleibt auch das ganze Spiel über als maximaler Wert erhalten. Da in einem Spiel wie Legend nur wenige Werte, die die Spielfigur betreffen, vorhanden sind, ist es recht leicht, selbst unendlich Leben zu ercheaten. Bei Spielen wie beispielsweise KKND Krossfire ist der Weg zum richtigen Wert etwas länger, aber auch nicht unmöglich.

Der Xploder PRO

Was ist nun neu am Xploder Pro? Nun, zum einen braucht ihr keinen PC mehr, um die Codes herauszufinden! Schlaue Köpfe haben ein kleines Gerät entwickelt, das, einem Handheld ähnlich, die Arbeit der PC-Software verrichtet. Habt ihr den richtigen Wert mit ihm ausgemacht, übernimmt dieses sogar die Editierarbeit und speichert den Code in die interne Cheatliste ab. Leichter geht es wirklich nicht mehr!



Geht der Code oder nicht?

So schön das jetzt auch alles ist, uns erreichen immer wieder Hilferufe, dass manche Codes nicht funktionieren würden.

Dies liegt an mehreren Faktoren. Der Xploder hat natürlich auch sein eigenes kleines Betriebssystem. Dieses ist mittlerweile schon in einigen Versionen vorhanden, da permanent an Feinheiten gefeilt wird. Nun kann es vorkommen, dass ein Code, der mit einer neueren BIOS-Version erstellt wurde, auf einer älteren nicht mehr funktioniert. In dem Falle heißt es updaten!

Um die neueste BIOS-Version in den Xploder zu packen, habt ihr mehrere Möglichkeiten. Entweder ihr benutzt den Xploder bereits zusammen mit einem PC und ladet euch den neuesten BIOS-Stand im Internet herunter. Wesentlich einfacher ist es jedoch, sich das Update per Memory-Card zu besorgen. Diese erhaltet ihr für den günstigen Preis von 29,- DM. Die Memory-Card wird danach einfach formatiert und kann nun fleißig die Spielstände der PS aufnehmen.

Editieren mit Windows 95

Kleiner Tipp am Rande für alle diejenigen, die den Xploder bereits zusammen mit einem PC benutzen. Hängt ihr an die aktuelle Code-Liste eine TXT-Endung an, kann diese einfach mit dem Windows-internen Programm NotePad editiert werden. Per simplen Paste&Copy-Befehlen kann so jede Liste nach eigenem Geschmack bearbeitet werden.



So sieht der neue Xploder Pro in Aktion aus. Deutlich ist auch schon das neue weiße Zusatzlogo am Xploder selbst zu erkennen. Das Handgerät wird über vier Knöpfe und ein Steuerkreuz bedient



Der Xploder sowie seine Pro-Version werden einfach in den Parallel I/O-Port der PlayStation gestopft. Mehr wird zum Betrieb nicht benötigt

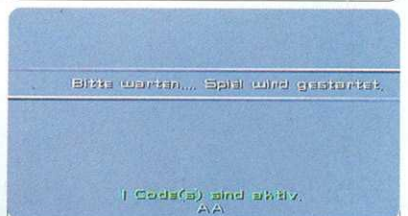
So geht's:



Zuerst wird die PlayStation gestartet und der Xploder klinkt sich von selbst noch vor dem Spielstart ein. Hier seht ihr, welche weiteren Funktionen das Gerät noch bietet.



Gut, der Xploder überprüft nun die Speicherwerte. Ihr teilt ihm immer mit, sobald sich der gesuchte Wert verändert. Dies funktioniert über einfaches Klicken.



Nach wenigen Minuten ist der Code gefunden, editiert und gesichert. Testweise starten wir das Spiel, um zu überprüfen, ob der gewünschte Effekt eintritt. (Unendliche Lebensenergie wollen wir haben!)



Super! Funktioniert! Nun laufen wir durch die Levels, ohne dass der Kontakt mit Gegnern an unserer Lebensleiste zehrt.

Unsere Meinung:

Leicht zu bedienendes Peripheriegerät, das vor allem für Spiele der Gattung „saushwer“ optimal einsetzbar ist. Wer den Preis nicht scheut, wird die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten des Xploders sowie der neuen Pro-Version schnell zu schätzen wissen. (Gunther)

super

Bezugsadresse:

Der Xploder Pro wird ab Ende Februar für ca. 149,- DM erhältlich sein. Solltet ihr noch Fragen haben, dürft ihr Stefan von Blaze gern unter folgender Adresse nerven:
Fire International GmbH
Abt. BLAZE-Service
Siemensring 25
47877 Willich
Tel. 02154/945251
Fax 02154/945233
E-Mail: service@blaze.de



über

Spiritismus!

Demos zu aktuellen Neuerscheinungen und Top-Games: Metal Gear Solid, Retroforce, Actua Golf 3, Motorhead, Lemmings, Hit-Tip – die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Akuji, FIFA 99, Small Soldiers, Blaze & Blade...

Höllenkunst!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick – atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Kensei-Sacred Fist, Oliver's Dream, Kingsley, Pro 18 World Tour Golf, Buggy

Hexenwerk!

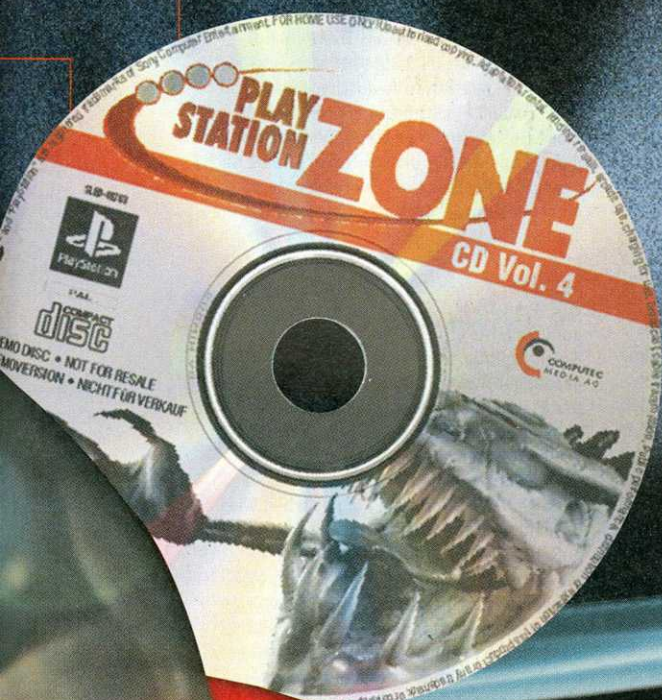
Einkaufshilfe – Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 548 PS-Games.
First Aid – Tips & Tricks-Data-Base zu 256 PS-Games.
High Score – mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: TOCA 2, Tomb Raider III, Tekken 3, Gran Turismo...

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

jetzt neu • Heft 03/99 ab 10.02.99 • monatlich •

Manche halten es für Magie!

Himmlich gute CD mit irdischer Game-Power!



Geisterbeschwörung!

Work in Progress-
der Blick in die Entwicklungs-
Labors der Hersteller. Bilder zu
13 Top Secret Games in der
Vorschau.

First View - Screenshots zu
allen neuen Games in einer
spannenden On-Screen-Show.

Mehr Heft- mehr Fun!

Playstation Zone ist die
geballte PS-Energie auf
über 100 Seiten.
Spannende Infos und aufre-
gendes Insiderwissen über
Deine Konsole und alle
aktuellen Games.
Ein absolutes Muß für alle
echten Playstation-Fans.
Playstation Zone - wissen
was läuft.



Heft inkl. CD • jetzt neu • Heft 03/99 ab 10.02.99

Wild Arms

Die **Abenteuer** im Lande **Filgaia** führen die tapfere Truppe rund um **Rudy** in alle Orte des Kontinents. Folgt uns auf dem Weg, um sicher ans **Ziel** zu gelangen



Epitaph Sea

Epitaph Sea

Betretet den Turm und benutzt den Drehschlüssel an dem mechanischen Gerät, welches den rechten Durchgang blockiert. Geht durch die Räume und nehmt dann die Stufen. Bei den Laufbändern wird die Kiste geleert und unten kann der Durchgang in der Wand mit Rudys Bomben aufgesprengt werden. Im nächsten Stockwerk öffnet der Schalter links die Tür im unteren Bereich. Habt ihr diese durchschritten, wird sie verschlossen und ein Tier mit dem Namen Schwarzer Schatten erscheint. Cecilias Stab ermöglicht es euch, mit diesem Kontakt aufzunehmen. Folgt dem Wolf



exakt auf demselben Weg und oben wird ein Durchgang geöffnet. Leert den Raum links unten. Schaut dann beim rechten unteren Zimmer vorbei. Hier schickt ihr Jack Hanpan durch das Loch in der Wand, um den Schalter zu benutzen. Leert auch diesen Raum, benutzt den Schalter und schaut euch die Maschine im oberen linken Raum an. Hier wird folgendes Passwort benötigt: Metal Bird. Habt ihr es richtig eingegeben, öffnet sich erneut ein Durchgang. Benutzt diesen und holt euch oben die Rollschuhe, mit welchen Rudy die Rollbänder auch in entgegengesetzter Richtung überqueren kann. Mit dieser Fähigkeit erhaltet ihr nun die Gelegenheit, das mittlere Zimmer unten zu betreten. Benutzt dann die Leiter, um auf das Dach zu kommen. Betretet die Tür und setzt die drei Maschinen im rechten Raum mit dem Drehschlüssel in Gang. Verlasst den Raum und geht nach oben. Dort schaut ihr euch die Schatztruhe genauer an. Bumerang und Luceid tauchen auf und es kommt zum Kampf. Konzentriert eure Attacken zuerst auf den Dämon des Verlangens. Rudy nutzt seinen Raketenwerfer, während Cecilia ständig Slow Down, Armor Down sowie Shield



ansetzt. Jack sorgt für ständige Heilung der Partymitglieder. Sobald euch Wächterkräfte zur Verfügung stehen, sollten diese eingesetzt werden. Leert nach dem Fight die Kiste und zaubert euch mit Escape hinaus. Vergesst aber nicht mit den Rollschuhen den Inhalt der beiden Kisten beim linken Durchgang einzustreichen. Der Duplikator öffnet übrigens die verzauberte Tür oben. Kehrt dann nach Burg Seim zurück. Übergebt den fehlenden Runenweg Nicholi. Die darauffolgende "Feier" kann mit einem Gespräch mit McDullen beendet werden. Nun folgt ein recht interessantes Gespräch mit Jane in der Nacht. Nach dieser Unterhaltung taucht mal wieder ein alter Fiesling auf und Nicholi evakuiert sicherheitshalber das Dorf. Folgt ihm zum heiligen Schrein südlich des Dorfes im Waldgebiet. Dort angekommen, erfahrt ihr, dass die Monster den Verteidigungsschild ausschalten konnten. Durchsucht den Ort und schaut nach einem Hund. Sobald ihr diesen anspricht, verwandelt er sich in Agaless. Diesem Monster schmeckt Rudys Raketenwerfer ganz und gar nicht. Sorgt dafür, dass eure Helden immer schön mit Lebenspunkten aufgefrischt werden. Setzt dann Wächterkräfte ein. Ist Agaless besiegt, redet ihr mit den Leuten im heiligen Schrein und sucht dann den Jungen, der Ratten hasst. Zeigt ihm mal Hanpan und er rennt zur Seite. Ein Gespräch mit Schwester Jessica lässt in Hanpan einige Erinnerungen wach werden. Beantwortet seine Fragen, und erneut wird Alhazard sich bemerkbar machen. Sucht dann den Kerl auf, der Dr. Maxwell beschützen soll und euch nicht durchlassen will. Er verwandelt sich in eine Gruppe Monster. Macht diese nieder, heilt euch und geht nach oben, um Alhazard gegenüberzutreten. Mit der alten Folge (Raketenwerfer, Slow Down, Armor Down) begegnet ihr ihm. Redet dann mit dem Nicholi, der den Golem verstärken wird. Zurück in Burg Seim wird gespiekelt und dann mit dem Golem der Weg zur Fotosphäre im Norden aufgenommen (lasst vorher von Nicholi den Erd-Golem aufrüsten).



Hanpan, die schnellste und geschickteste blaue Fluratte Filgaia, wird später im Spiel zur Schlüsselfigur, wenn es darum geht, der Party bei einem Gefängnisausbruch zu helfen



Dämonenhort

Dämonenhort

Lauf einfach mit dem Golem in den Schild hinein. Er wird ihn deaktivieren und eure Gruppe kann eindringen. Schaltet links und rechts die Generatoren mit Rudys Bomben aus. Im nächsten Raum der Anlage werden die Generatoren kaputt gebombt, indem ihr von oberhalb bei den Gittern hinunterspringt. Benutzt dann erst einmal den rechten Durchgang. Sackt im unteren Zimmer die Goodies ein und bombt den Generator beim oberen Durchgang weg. Geht zurück und lauft durch den mittleren Gang. Achtung! Passt bei den Kämpfen auf die Monsterklasse Alptraum auf! Diese kann eure gesamte Truppe für mehrere Runden einschläfern und euch somit sehr viel Schaden anrichten. Attackiert diese zuerst. Im nächsten Abschnitt schaut ihr kurz in die rechte Tür und lauft dann zu dem Durchgang, der wie ein Aufzug aussieht. Eine blaue Gestalt wird erscheinen und einige Hinweise geben. Folgt dieser, bis ihr Cecilias Träne wieder erhaltet (vergesst nicht alle seitlichen Durchgänge und alle Kisten zu durchsuchen). Geht dann zu dem Punkt zurück, an welchem die blaue Gestalt zuerst erschien. Benutzt einfach den Escape-Zauber und lauft drei Räume nach oben. Hier kann nun die Energiebarriere rechts im Zimmer durchlaufen werden, da die Träne keine Energie mehr liefert. Im Bereich, in dem die Sicherheitslichter hin- und herschweben, wird zuerst links und rechts für Goodienachschub gesorgt, bevor ihr durch die goldene Mitte schlüpft. Hier erwartet euch der Golem Lolithia. Cecilia setzt zunächst den Gegenzauber Awaken ein, um dann Armor Down und Flame folgen zu lassen. Jack benutzt seinen Meteorsprung und Rudy zeigt dem Golem seinen Raketenwerfer. Geht weiter und tretet der Dämonenmutter gegenüber, die sich als wirklich leichte Gegnerin herausstellen wird. Geht hier genauso wie gegen den Golem vor, außer dass Awaken nicht nötig ist. Ist die Mutter der Dämonen besiegt, erfahrt ihr die unangenehme Tatsache, dass die Sphäre ins Meer fällt. Aber die Rettung naht bereits in Form von Jane, McDullen und Kapitän Bartholomew. Auf der Sweet Candy erfolgt eine kurze Auseinandersetzung mit den verbliebenen Fieslingen der Dämonen und ihr kehrt nach Adlehyde zurück. Hier gründet Emma gerade den E.G.D. (Emma Geheimdienst). Sprecht dann mit den Einwohnern von Adlehyde, lasst Rudys Waffen aufpowern und segelt nach Rossettendorf. Besucht hier den Bürgermeister Hernandez.



Lucadia

Lucadia

Auf die Bitte des Bürgermeisters hin segelt ihr mit der Sweet Candy in den Strudel östlich des Dorfes hinein. Mit Hilfe der Träne kann nun Lucadias Heim betreten werden. Sammelt hier alles ein und holt euch die Goodies im Keller (beim Save-point erst rechts nachschauen). Vor allem Cecilias Vase ist wichtig. Löscht nun das Feuer mit Cecilias neuer Fähigkeit und benutzt den Schalter. Laft dann durch die linke Tür. Verschiebt die großen Steinblöcke immer nur halb so weit, wie diese breit sind, um an die Kiste zu gelangen. Verlasst den Raum und betretet ihn erneut durch den rechten Eingang. Wiederholt das Verschiebespiel und



geht oben weiter. Hier erhaltet ihr von Lucadia einige Hinweise und Lady Harken greift euch an. Mit der üblichen Kampfroutine wird diese niedergedrungen. Verlasst den Tempel dann per Escape-Zauber. Nun habt ihr die Möglichkeit, mit der Sweet Candy weitere Schiffahrtswege zu besiegeln.



Insel des Konfliktes

Insel des Konfliktes

Segelt nach Süden und untersucht die beiden Flaschen, die im Wasser schwimmen. Dann legt ihr am rechten oberen Ufer der großen Insel des Konfliktes an. Marschierst zu dem kleinen Wald und betretet hier die Einsame Zunft. Redet mit den drei Anwesenden. Einer der Zauberer heilt euch. Der nächste düst nach Adlehyde, um euch dort zu Diensten zu sein, und beim letzten dürft ihr euch fleißig die Künste der hohen Magie auf die Wappenbilder schreiben lassen. Geht dann nach Westen zur antiken Arena und untersucht alles mit Rudys Radar. Mit dem Duplikator dürft ihr drei weitere Kisten mit Wappenbildern einstreichen. Wer ein Kämpfchen in der Arena wagen will, sollte vorher unbedingt abspeichern. Lasst euch dann unbedingt den Zauber Teleport verabreichen.



Sammelleidenschaft

Sammelleidenschaft

Erledigt vor weiteren Abenteuern doch zuerst einmal diese folgenden Aufgaben:

Sneeschlucht

Segelt mit der Sweet Candy in südöstlicher Richtung und betretet die kleine Insel oberhalb des Schneekontinents. Lauft in die rechte untere Ecke. Hier befindet sich die Sneeschlucht, ein unsichtbarer Ort. Ihr erkennt diesen wieder daran, dass die Szene einzoomt. Lest hier die Inschrift im Stein und ihr erhaltet die Himmelsruine.

Verlassene Insel

Segelt ein Stück weiter nach Südosten. Hier liegt mitten im Meer ein kleines Stück Strand. Betretet es. Lest auch hier die Inschrift im Stein und ihr erhaltet die Himmelsruine.



Fotosphärenruine

Betretet nun den Schneekontinent und schaut euch die Ruinen der Fotosphäre genauer an. Hier erhaltet ihr die Sternenuine.

Wappenbild:

Segelt nach Burg Seim nach Süden und umquert das Land. Daraufhin segelt ihr sofort nach Westen, um in einer schwimmenden Flasche ein weiteres Wappenbild zu erhalten.

Vergessene Ruine

Segelt beim Ort mit der Flasche schnurstracks zwischen den beiden Inseln nach Westen. Landet und geht im Süden über die Brücke. Hier lauft ihr in den Kreis bei den Bergen. Ein weiterer unsichtbarer Ort mit dem Namen Vergessene Ruine wird sichtbar. Lest hier die Bücher und nehmt die Gegenstände mit. Verlasst diese Ruine und benutzt draußen die Okarina, um mit ihrer Hilfe den Erd-Golem herbeizurufen. Marschierst mit seiner Hilfe durch die Furt im Norden des Abschnittes. Kauft dort beim Händler neue Ausrüstung ein.

Berg Zenom

Teleportiert euch ins Baskardorf, geht nach Norden und holt beim Berg Zenom die frühere, nicht erreichbare Kiste ab. Beim Baskardorf findet ihr auch noch eine Flasche mit einem weiteren Duplikator im Meer.

Wanderinsel

Teleportiert euch nach Burg Seim, besteigt die Sweet Candy und segelt in südöstliche Richtung. Legt an und betretet hier die Höhle Wanderinsel. Nutzt Jacks Haken und Hanpan, um weiterzugelangen. Seid ihr am anderen Ende angekommen, lauft ihr nach Süden und besucht die einsame Zunft.

Totenzuflucht

Lauft wieder ein wenig nach Norden und ruft den Erd-Golem herbei, um auf die andere Seite der Furt zu gelangen. Betretet hier die Totenzuflucht. Verschiebt die Statuen, um weiterzugelangen. Im Raum mit den drei Statuen öffnet sich die linke Tür, nachdem ihr die rechte Statue auf das markierte Gebiet am Boden geschoben habt. Habt ihr die linke Statue auf das Bodenteil geschoben, öffnet sich die rechte Tür. Bombt euch abschließend durch die Wand, welche durch die obere Statue verdeckt wird. Erkundet die Stege dahinter. Macht euch auf den Weg nach unten, bis ihr in einem Raum mit verschiedenfarbigen Statuen seid. Schiebt die rote Statue auf die linke Platte. Die blaue auf die rechte und die gelbe auf die mittlere. Bombt dann die grüne Statue weg, um die Tür zu öffnen. Speichert weiter unten und öffnet den Durchgang mit der Träne.

Erneut werdet ihr Bumerang und Luceid gegenüberbetreten. Konzentriert euch zunächst mit Rudys Raketenwerfer, Jacks Meteorsprung und Cecilias Slow Down sowie Armor Down auf den Hund. Diese Kombination bekommt Bumerang danach zu spüren. Nach der Auseinandersetzung nehmt ihr die drei grauen Statuen an euch und geht nun nach oben, um Jack einen weiteren Hinweis bei der Statue zu ermöglichen. Teleportiert euch dann nach Adlehyde und besucht die magische Gilde dort. Ein weiterer Helfer hat sich hier hinzugesellt und versorgt euch mit fortgeschrittener Magie. Speichert und teleportiert ins Milamadorf. Von hier aus segelt ihr gen Norden um den Kontinent. Ein Stück weiter trifft ihr auf eine Insel. Betretet diese.



Demon's Lab

Demon's Lab

Nach der kleinen Sequenz lauft ihr nach oben und bombt die Generatoren weg. Geht weiter. Benutzt den Aufzug und holt im nächsten Raum eine weitere Waffe für Rudy ab. Unten links geht es weiter. Benutzt den nächsten Aufzug. Nun schaut ihr euch erst im linken, dann im rechten und abschließend im mittleren Raum um. Leert alle Truhen und besteigt den dritten Lift. Nun steht ihr in einer Halle mit fünf Türen. Klappert erst einmal die beiden linken ab und besiegt die jeweiligen Monster dort. Schaltet auch immer die Terminals ein. Auf die gleiche Art werden die beiden



Räume zur Rechten gesäubert. Die mittlere Tür öffnet ihr mit dem Code "Demon Gate". Erneut steht ihr nun Lady Harken gegenüber. Allerdings wird sie nach einem kurzen Kampf von einem Ritter gerettet. Jack erhält einen neuen Hinweis. Plündert die Kisten oben und schaltet das Terminal ein. Verlasst das Gelände und füllt die Energielevels eurer Truppe auf, bevor ihr die ganze Anlage verlasst. Ihr werdet nun durch eine Dämonenfalle in einen Kampf mit einigen Monstern verwickelt. Folgt dann dem Gang und betretet die offene Tür. Holt unten den Inhalt der Kiste, und Zed erscheint auf der Szenerie. Mit Jacks Haken setzt ihr über und verfolgt ihn. Den elektrisierten Untergrund überwindet ihr mit Rudys Rollschuhen. Schaltet dann den Strom im oberen Durchgang aus. Schaut rechts nach Zed und danach in den unteren Gang. Legt rechts den Schalter um, dann den mittleren. So gelangt ihr an die Kisten im verschlossenen Zimmer hier. Laft zurück zu dem Punkt, an dem Zed so heimlich getan hat, und legt dort einen Hebel um. Ihr gelangt in einen Raum mit vier kurzen Gängen, an deren Enden jeweils ein Hebel liegt. Legt von links nach rechts Hebel 1, 2 und 3 um. Benutzt erneut Hebel 2 und dann erst den vierten Hebel. Durch diesen Trick vermasselt ihr Zeds Falle (falls er euch doch an

der Nase herum führt, kann mit Cecilias Taschenuhr der Raum zurückgeschraubt werden). Im nächsten Teilbereich sollte gespeichert und die Energie aufgefrischt werden, denn weiter oben wartet der Golem Diablo auf euch. Rudys Raketenwerfer und Jacks Meteor-sprung sind hierbei erste Angriffswahl. Cecilia setzt erneut erst einmal Armor Down und Slow Down ein. Danach lasst ihr sie für Energienachschub und Eiszauber sorgen. Lauft nach dem Kampf zurück zum Speichern und folgt dann dem miesen Zed. An der Tür gebt ihr irgendeinen Code ein. Sie öffnet sich einfach so. Zed, die Memme, flieht und ruft Zeikfried zu Hilfe. Mit Armor Down, Raketenwerfer und den besten Schlagtechniken Jacks ringt ihr ihn nieder. Der Lord lässt sich jedoch nicht auf eine Niederlage ein und erzeugt mit der Beihilfe Zeds ein schwarzes Loch. Eure Truppe wird hilflos eingesaugt. Cecilia jedoch sorgt

für Rettung in letzter Sekunde und Zeikfried findet ein grausames Ende. Allerdings wurde Rudy schwer verletzt und Jack und Cecilia müssen sich aufmachen, um ihn zu retten.



Elw-Dimension

Elw-Dimension

Teleportiert euch zum Rosettendorf und redet dort mit Mariel. Diese führt euch zum Waldhügel. Von hier aus geht es direkt in die Tausend Jahre alte Elw-Dimension. Durchsucht das Dorf und redet mit den Alten, um einen wichtigen Schlüssel zu erhalten. Verlasst das Dorf und geht nach Nordwesten zum Waldhügel. Schlagt euch nach rechts in den Wald und

lauft drei Lichtungen weiter, um eine Waage zu erhalten. Geht zurück und sucht die mittlere Lichtung mit den beiden Steinsäulen. Von hier aus gesehen, geht ihr nach links, bis sich eure Spielfigur in der Mitte der Bäume befindet. Geht nach oben, bis es nicht weiter geht, und dann nach links. Ihr gelangt an zwei Truhen mit wichtigem Inhalt. Speichert eventuell beim Hängeaffen im Elw-Dorf und macht euch dann auf den Weg zum Waldgefängnis. Betretet es und geht erst einmal so lange den Weg entlang, bis ihr auf ein hinterhältiges Tier trefft, das vor einem Baum sitzt. Vertraut seinen Ratschlägen nicht und straft es mit Missachtung. Nach der ersten Gabelung geht ihr links und dann nach unten, um eine Truhe zu finden. Geht wieder nach oben, dann rechts, erneut rechts, dann nach oben. Von hier aus lauft ihr wieder rechts und nach oben, um einen Ausrüstungsgegenstand zu erhalten. Von

Die Fähigkeiten-Tools der drei Helden

Rudy



Bomben: Rudys Bomben eignen sich, um versteckte Zugänge, die mit Geröll blockiert sind, freizuspren-gen. Haltet in den Dungeons stets Ausschau, um die Durchgänge zu entdecken.



Radar: Der Radar wird eingesetzt, um an den verschiedenen Locations versteckte Gegenstände und Goodies zu finden. Sucht auch im späteren Spielverlauf die früher besuchten Orte ab.



Rollschuh: Die Rollschuhe können unsere Helden über allerlei Untergründe sicher steuern. Wer in Dungeons laufend die Rollschuhe einsetzt, genießt den zusätzlichen Effekt, dass keine Monster angreifen.



Handschuh: Mit dem Handschuh boxt ihr Gegenstände, beispielsweise Gegenstücke für Jacks Haken, über Abgründe, um so besser Schluchten zu überwinden.

Jack



Hanpan: Der beste Freund Jacks dient als unabdinglicher Helfer, wenn es darum geht, Kisten mit explosivem Schutz zu leeren. Er wird an einigen Schauplätzen zur Schlüsselfigur.



Anzündler: Als überdimensionales Feuerzeug eignet es sich ausgezeichnet, damit Sträucher und sonstiges brennbares Material in Brand zu stecken, um Durchgänge freizumachen.



Haken: Ein weiterer Schlüsselgegenstand, ohne den das Spiel unlösbar wäre. Kehrt, nachdem ihr das Tool habt, an frühere Locations zurück, um hier wichtige Goodies zu erhalten.



Gitarre: Mit ihrer Hilfe erzwingt ihr Kämpfe mit Monstern. Ihr benötigt sie, um später einige Fights mit Golems zu eröffnen. Allerdings ist dies nicht unbedingt notwendig.

Cecilia



Träne: Der Schlüsselkristall des Lebens von Filgaia. Wurde sie erst gestohlen, findet sie Cecilia wieder, um mit ihrer Kraft den bösen Mächten die Stirn zu bieten.



Uhr: Setzt sie ein, um Rätsel in Räumen zeitlich zurückzusetzen. Auch kann mit ihrer Hilfe aus so mancher Falle entkommen werden. Die Uhr ist sehr oft von hohem Nutzen im Verlauf des Spiels.



Stab: Ein ganz besonderer Gegenstand der Zauberei. Mit dem Stab erhält Cecilia die Möglichkeit, mit Tieren zu sprechen und so äußerst wichtige Informationen zu erhalten.



Vase: Die Vase des Elementes Wasser. Sie beinhaltet eine schier unbegrenzte Masse an Wasser und versetzt Cecilia in die Lage, Feuer zu löschen. Ohne dieses Tool wäre das Spiel nicht lösbar.



Der Talisman ist einer der wertvollsten Ausrüstungsgegenstände im Spiel. Er erneuert eure Energie nicht nur im Kampf, sondern auch während des Marsches

hier aus geht es wieder nach rechts und dann nach unten. Die nächste Station wird erreicht, indem ihr hochlauft und nach rechts geht. Nun eine Szene zurück und nach oben laufen. Dann drei Szenen nach rechts marschieren und nach unten laufen. Von hier aus hoch, links, runter und links. Ihr gelangt hier an eine große lilafarbene Kiste. Öffnet sie mit dem Geistschlüssel. Folgt dem Licht, das aus ihr entweicht, um ein Einhorn zu treffen. Allerdings solltet ihr zuvor links die Kiste und den Savepoint nutzen. Das Einhorn überreicht euch die Lebensrune. Geht nun runter, links, runter, links, runter, um den südlichen Ausgang des Waldgefängnisses zu erreichen. Marschier südöstlich über die Brücke zu Vassims Labor. Checkt die Behälter vor dem Haus und auch drinnen. Redet dann mit Mariel. Ihr erhaltet einige wichtige Informationen. Teleportiert euch dann zurück zum Waldhügel und reist nach Filgaia. Teleportiert euch nach Adlehyde und spendet erneut ein wenig Geld. Bindet neue Zauberkräfte an eure Wappenbilder. Auch Speichern wäre nicht verkehrt. Von hier aus geht es ins Curan-Kloster. Dort benutzt ihr die Träne an der oberen Wand. Lauft durch die Bücherei in den letzten Raum, in welchem ihr zu Spielbeginn Stoldark getroffen habt. Untersucht hier das Buch im linken Regal und ihr werdet von ihm hineingesogen. Lauft durch die seltsame Dimension, bis ihr vor einer Tür steht, die seit zwei Stunden geschlossen ist. Marschier hier so lange entgegen den Uhrzeigersinn, bis sich diese öffnet. Lest dort das Buch und geht weiter. Im kommenden Abschnitt wird das Buch des Wassers und dann das Buch des Feuers gelesen. Geht weiter und erst nach unten. Ihr gelangt in einen Raum mit fünf Truhen. Öffnet nur die dritte und vierte Kiste, um die nächste Tür in der Mitte zu öffnen. Hier wird unten links das Buch des Windes gelesen und die Tür benutzt. Lest in den kommenden beiden



Handwerksgesellen sollten stets mit den Gegenständen aus dem Inventar versorgt werden. Gebt in Adlehyde das geheimnisvolle Objekt ab

Abschnitten die vier Bücher und geht weiter. Lest die Information auf der Steinplatte und schlägt folgenden Weg ein: links, rechts, rechts, links, rechts. Am Ende erhaltet ihr von Duras Drum die Hadesrune. Ihr werdet hinausbeamt und begeben euch erneut in die Elw-Dimension. Benutzt hierzu wieder den Zugang beim Waldhügel. Begeben euch wieder zu Vassims Labor und stattet Cecilia mit einem heiligen Ring aus (erhältlich in Burg Seim). Redet mit Vassim im Keller und anschließend mit Rudy im ersten Stock. Ihr werdet in seinen Traum hineingesogen und dürft euch am Ende der Traumverzehrerin Elizabeth stellen. Setzt zuerst Armor Down ein, danach den Zauber Saint. Sollte sie euch verstummen lassen, setzt ihr eine Rose dagegen ein. Rüstet die Himmelsrune nach und setzt die Wächtermacht ein. Als Siegesprämie erhaltet ihr die Liebesrune. Rudy ist wieder geheilt und schließt sich der Gruppe an. Stellt ihn als Anfangscharakter an und redet mit Vassim, um seine vierte Fähigkeit, den Zorneschuss, zu erlangen. Bombt hierzu die Kiste hinter Vassims Haus weg und nehmt das geheime Objekt an euch. Kehrt nun nach Filgaia zurück. Eigentlich geschieht dies automatisch. In Adlehyde werdet ihr mit Emmas neuester Erfindung beglückt, der Flugmaschine!



Prototype

Prototype
Besteigt Emmas heißes Fluggerät und düst nach Nordwesten. Beim Erinnerungstempel wird Jack an die Gruppenspitze verlegt und das Passwort "Emiko" wird eingegeben. Jack benutzt den Teleporter und schaut sich bei der



Na, wer sagt es denn! Mit dem richtigen Schlüssel dürft ihr in Adlehyde auf versteckten Schwarzmärkten wichtige Items einkaufen, und dies zu Vorzugspreisen

Machine um. Verlasst den Bereich und holt euch rechts nach gewohntem Schema die Goodies. Verlasst die Anlage und fliegt zum Curan-Kloster. Von hier aus düst ihr nach Norden zu dem kleinen Waldstück. Betretet hier den Ort und benutzt einen Duplikator, um Zugang zu erhalten. Den weiteren Weg offenbart ihr euch mit der Träne. Lauft ganz nach oben auf der rechten Seite und untersucht die Vasen, um einen Schalter zu benutzen. Geht zurück und schaut euch links herum um. Solltet ihr auf eine Falle treten, die euch zurückbeamt, wird der Weg einfach erneut angetreten und die Falle umgangen. Die Kiste bei den drei Bögen wird mit Hanpan geleert. Den Rest der Anlage klärt ihr mit den gewohnten Fähigkeiten auf. Düst dann mit eurem Fluggerät nach Burg Seim und schaut euch dort nach Westen um. Hier gibt es den Tempel Zwillinge, der nur aus der Luft erreichbar ist. Bombt oben die Wand auf und öffnet die Kiste, um einen weiteren Hinweis zu erhalten. Betretet nun den unteren Bereich und bombt die Wand auf. Holt hier einen Kristall. Rechts draußen geht es weiter. Bombt hier erneut eine Wand auf. Bemächtigt euch des zweiten Kristalls und lauft wieder hinaus. Leert die beiden Kisten im äußersten rechten Durchgang. Laft dann durch den mittleren Abstieg hindurch. Leert die grüne Kiste mit Hanpan und bombt die Wand auf. Setzt einen Kristall ein und leert weiter oben den Waffenbehälter. Laft zurück und geht durch den verbleibenden Durchgang (schnappt euch jedoch vorher wieder den Juwel aus der Statue). Hier wird das Feuer mit Cecilias Vase gelöscht und mit Hanpan die Kiste geleert. Setzt den Kristall in die Statue ein und geht hinunter. Benutzt den ersten Durch-



Reden ist Gold! Unterhaltet euch regelmäßig mit den Einwohnern in Filgaia. Gerade im Pub von Adlehyde lernt ihr immer wieder neue interessante Gesellen kennen. Von ihnen erhaltet ihr wichtige Goodies



Checkt regelmäßig in den Kämpfen, ob ihr schon Wächterkräfte und sonstige Eigenschaften einsetzen dürft. Nehmt euch die Zeit immer wieder alles zu kontrollieren



Jacks Schläge müssen erst erlernt werden. Deswegen solltet ihr die ???-Schläge immer wieder in den Fights mit den schwächeren Gegnern einsetzen, um die Superschläge bei Endgegnern zu besitzen



gang und setzt einen Kristall ein. Löscht das Feuer und holt hier zwei Kristalle. Laft zurück, aber vergesst den Kristall oben in der Statue nicht. Marschier dann durch die letzte Tür im Gang und benutzt gleich wieder die folgende Möglichkeit, um erst einmal ein paar Feuer zu löschen und durch einen Kristall eine Falltür zu öffnen. Benutzt den neuen Durchgang und schaut in der ersten Öffnung nach, um zu speichern. Benutzt nun den verbleibenden Gang. Beide Kristalle werden hier eingesetzt. Ihr fallt dann nach unten und findet in einer Truhe endgültig Rudys vierte Fähigkeit. Im nächsten Zimmer werden die beiden Kisten mit Rudys neuer Fähigkeit heruntergeboxt. Bombt die Wände hinter den Statuen auf, um zwei weitere geheime Zeichen für Jack vorzufinden. Im mittleren Durchgang wird die Säule mit Rudys vierter Fähigkeit hinübergeboxt und Jack schwingt sich mit dem Haken hinüber. Laft nach hinten und schnappt euch das Goodie. Die ungemütliche Wache namens Mech Drake wird nach dem Standard-Boss-Kampfschema erledigt. Rudys Raketenwerfer, Jacks

Phazer-Zapp-Schlag und Cecilias Armor Down sowie Slow Down ringen ihn schnell nieder. Auch sollten hier Saint und Randomizer zum Einsatz kommen. Als Belohnung erhaltet ihr einen Zwillingschaltkreis. Bringt diesen nach Adlehyde. Emma erwartet euch schon ungeduldig im Schloss. Allerdings wurde die Sweet Candy und der sich dort befindliche Schaltkreis aufgebracht. Okay, diesen findet ihr am Strand des Ortes Schiffsfriedhof. Übergebt auch diesen zweiten Schaltkreis Emma in Adlehyde. Diesmal befindet sie sich übrigens nicht im Schloss, sondern in ihrem Labor in der Stadt. Daraufhin erhaltet ihr ein Fluggerät, das auch Berge überfliegen kann.



Pandemonium

Fliegt von Adlehyde etwas nach Osten zu dem Bergzugang Riesenwiege. Ein kleines Stück nordwestlich befindet sich ein Tal, welches von Bergen umgeben ist. Landet hier und sucht den versteckten Ort Alter Altar. Hier holt ihr euch die Schwertrune ab. Kehrt nach Adlehyde zurück und benutzt den schwarzen Pass am Bücherregal im Waffengeschäft. Das Regal bewegt sich daraufhin zur Seite. Kauft hier unten die neuen Gegenstände ein. Auch sollten Rudys Waffen erneut auf-



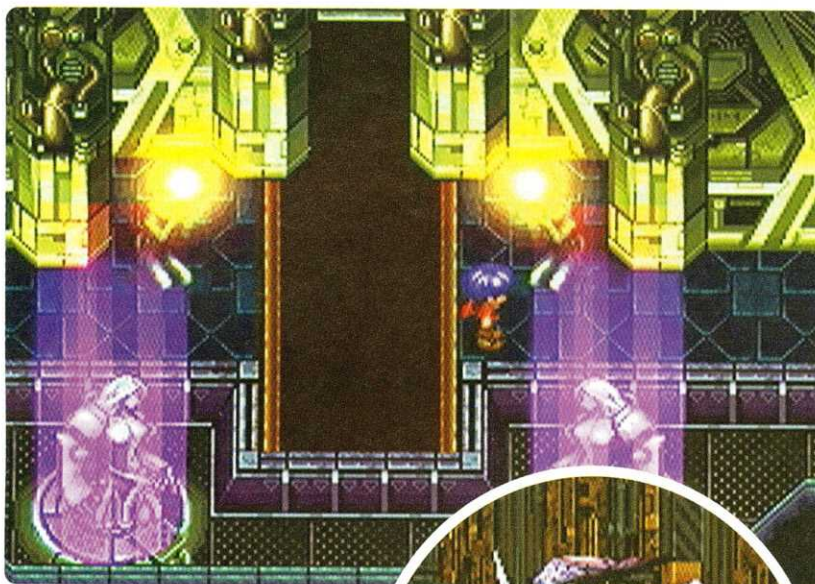
Denkt daran, euch stets die Zaubern auf die Waffenbilder zu binden und diese auch zu testen. Im Kampf gegen schwere Gegner können die Zaubern entscheidend eingesetzt werden

gerüstet werden. Spenden nicht vergessen! Macht euch dann nach Südosten auf. Fliegt an Port Timney vorbei und landet auf der nächsten Insel. Hier befindet sich erneut ein Tal, das von Bergen umgeben ist. Betretet hier den Ort Pandemonium. Plündert die Kisten und benutzt den Savepoint weiter oben (ignoriert einfach die rechte Tür). Geht geradewegs nach oben. Hier kommt es zum Kampf mit Turask. Das Monster hat gewaltige Schläge in seinem Angriffsprogramm. Seid also vorsichtig! Setzt Rudys Strahlenwaffe ein (sollte diese nicht sehr weit upgegradet sein, nehmt ihr den Raketenwerfer). Cecilia darf erneut Armor Down einsetzen und Jack attackiert normal, da seine Hiebe nur sehr selten treffen. Als Belohnung landet ihr diesmal in einem Gefängnis. Redet mit dem kleinen Hanpan und ihr erlangt die Möglichkeit, ihn alleine zu kontrollieren. Macht euch mit ihm auf in die schmalen Gänge. Im oberen rechten Teil des Gefängnisses befindet sich der rettende Schalter. Durchsucht mit Jack die Zellen und lauft bis zur Tür hoch, die verschlossen ist. Wechselt zu Cecilia. Laft mit ihr zum Schalter und aktiviert die blaue Phase. Nun schnappt ihr wieder Jack. Laft, bis ihr einen Bodenschalter findet, und benutzt diesen. Stellt Jack dann vor die verschlossene Tür. Cecilia aktiviert erneut ihren Schalter und marschier zur nächsten geschlossenen Tür. Nun kann Jack ein Stück weiter gehen und seinerseits den nächsten Schalter benutzen. Cecilia aktiviert den roten Bodenschalter und läuft so lange, bis sie auf einem blauen Bodenschalter zum Stehen kommt. Wechselt zu Jack. Aktiviert die rote Phase. Marschier nun mit Rudy zu den drei blauen Bodenschaltern. Solltet ihr auf einen

ungemütlichen Dämonen treffen, der von euch verlangt, zurück in die Zelle zu gehen, antwortet ihr einfach mit ja und flieht dann. Rudy wird noch einmal durch eine Tür gelotst, die Jack am Kristallschalter aktiviert, und kommt dann neben Cecilia auf dem mittleren blauen Bodenschalter zum Stehen. Jack aktiviert erneut die blaue Phase. Jack macht sich nun nach unten zu den drei blauen Bodenschaltern auf.



Rudys Waffen müssen stets bei Waffenschmieden verbessert werden. Da dies ein wahres Vermögen benötigt, solltet ihr euch erst einmal auf den Raketenwerfer und den Strahl beschränken



Die Gruppe wird nun wieder vereint. Lauft zurück zur Stelle, an welcher Jack die ganze Zeit den Kristallschalter betätigt hat, und bombt hier eine Wand zur Goodieauffrischung auf. Legt den Kristallschalter noch einmal um und sucht den Dämonen-Propheten auf. Diesmal verneint ihr die freiwillige Rückkehr in die Zelle. Attackiert mit der Strahlwaffe und dem Raketenwerfer. Jacks Cosmic Nova wird eingesetzt und Cecilia zaubert Armor Down sowie Slow Down. Der Gegner kann sehr stark zuschlagen. Haltet deswegen die Charakterwerte möglichst weit im positiven Bereich. Lauft dann zu dem Punkt in der Anlage, an welchem euch die Fieslinge zuvor begrüßten. Marschiert den Gang so lange nach oben, bis ihr auf Shazam trifft. Lasst ihn Rudys Strahlenwaffe und den Raketenwerfer spüren. Jack benutzt diesmal den Phazer-Zapp-Schlag und Cecilia setzt Armor Down und Saint ein. Nach dem Kampf geht es weiter nach oben, bis ihr an die Stelle gelangt, an der die Träne vibriert. Tretet ein. Ihr werdet Zeuge, wie mit der schwarzen Träne ganz Filgaia zerstört werden soll. Allerdings verhindert dies Jack im Alleingang. Daraufhin folgt ein Flashback aus Jacks Vergangenheit. Hier erfahrt ihr, dass Jack in Wahrheit ein Fenril-Ritter, genau wie Lady Harken, ist (diese Geschichte zeigt euch der Vorspann des Spiels, vorausgesetzt ihr lasst diesen lange genug laufen).



Ka Dingel

Zurück in Adlehyde wird erneut Geldausgabe betrieben. Vergesst das Spenden nicht (zu diesem Zeitpunkt des Spiels sollten 50.000 Geldeinheiten möglich sein)! Schaut dann einmal bei Tom herein (der Techniker lebt in dem kleinen Haus, links neben dem Stadteingang). Er nimmt automatisch euer geheimes Objekt und repariert die Statue Zeldukes. Marschiert nach links oben und untersucht die Statue, um eine Burg rune zu erhalten. Dann heißt das nächste Ziel Arctica. Auch hier befindet sich ein Tal, umgeben von Felsen, das nur mit dem Fluggerät gefunden werden kann. Betretet hier die Burg Arctica. Marschiert entlang des Hauptflurs rechts und nehmt den unteren Durchgang. Leert die Kisten und lauft links weiter. Öffnet in diesem Gang die Tür mit einem Duplikator und sackt die beiden geheimen Zeichen ein. Im vereisten Schlosshof öffnet Rudy die Waffentruhe, um ein weiteres Gerät seiner Sammlung



hinzuzufügen. Geht dann durch die goldene Mitte weiter bis zum Thronsaal. Lasst Jack den Thron untersuchen. Hier erhält er das Schwert des höchsten Ritters, den schwarzen Fenril. Nehmt das Schwert und rüstet Jack damit aus. Geht die Stufen zurück und geht hier durch die linke Tür. Laft so lange, bis ihr den Aufzug erreicht. Unten angekommen, trifft ihr links auf Elmina alias Lady Harken. Jack muss sich ihr alleine stellen. Der Phazer-Zapp-Schlag zeigt der Lady Respekt. Als Siegesprämie erhaltet ihr hier die Murne. Holt dann den Gegenstand aus dem linken Raum. Verlasst den Keller durch den rechten Durchgang. Beim Verlassen erhaltet ihr weitere Informationen zu Ka Dingel. Teleportiert zuerst nach Baskardorf. Betretet den Ort und lauft nach oben zu einer Pyramide. Hier erscheint Raftina und die Drachengötze zerfällt. Ihr erhaltet die Hoffnungsrune. Kehrt zurück nach Adlehyde. Spendet erneut (diesmal sollten 100.000 möglich sein). Rüstet Rudys Waffen auf und speichert. Teleportiert euch zum Rosettendorf



*Dies ist der Schalter für den Dimensionalen Aufzug.

Kurz vor dem Endkampf um die Welt Filgaia habt ihr noch einmal die Möglichkeit, in den Städten für reichlichen Goodie-Nachschub zu sorgen. Nutzt dies, falls Bedarf besteht

und fliegt von hier aus nach Süden. Betretet den geheimnisvollen Ring im Wasser und ruft mit der Okarina den Erd-Golem herbei. Betretet mit seiner Hilfe den Turm Ka Dingel.



Endspurt

Bumerang wartet hier schon auf euch. Zuerst wird Luceid attackiert. Benutzt Rudys Strahlwaffe. Jack setzt gegen beide seinen Cosmic-Nova-Schlag ein. Cecilia beglückt Bumerang zuerst einmal mit Slow Down und anschließend beide Gegner mit Armor Down. Ist der Höllenhund des Verlangens besiegt, wird die gleiche Angriffswelle auf Bumerang niedergelassen. Allerdings reicht es aus, Jack seinen Phazer-Zapp-Schlag ausführen zu lassen. Nach Kampfe werden euch allerlei Dämonen auf den Hals gehetzt. Allerdings besinnt sich Bumerang und deckt euch auf einmal den Rücken. Auch böse Ritter haben also ihren Kodex. Verlasst den Turm kurzerhand wieder und sammelt draußen den Säbelzahn ein. Frischt eure Kräfte in einem der Orte auf und speichert. (Ab diesem Punkt solltet ihr einmal in das letzte Kapitel Nachruf hineinschauen. Dies ist jedoch eure Entscheidung.) Besucht erneut den Turm von Ka Dingel. Betretet nun den nächsten Raum. Benutzt die linke Tür, geht unter den Brücken hindurch und dann nach oben rechts bis zu dem roten Bodenschalter (die Wand kann aufgebombt werden). Benutzt diesen und kehrt zurück in den großen Raum. Benutzt die Tür unten rechts, leert die Kisten und geht dort die Rampe hinauf. Geht nach oben und benutzt auch hier den Bodenschalter. Geht zurück und zwei Räume nach unten. Laft nach links und nach oben, bis ihr ganz oben einen Raum mit vier



Rudy
HP 3307 MP 0

Jack
HP 3035 MP 141

Cecilia
HP 2638 MP 26



Übersetzungsfehler: Kurz vor Spielende werdet ihr aufgefordert, „Arme“ in den rechten Sockel einzusetzen. Hier ist den Übersetzern ein Fehler unterlaufen, da das englische Wort „arms“ ebenso mit dem deutschen Wort „Waffen“ übersetzt werden kann. In eurem Inventar erscheint der gewünschte Gegenstand dann auch als Waffen. Also, setzt anstatt von Armen einfach den Gegenstand Waffen ein, um das Rätsel zu lösen.



Truhen vorfindet. Leert diese und verlasst das Zimmer oben rechts. Lauft herum und die Treppe hinunter, um an zwei Kisten zu gelangen. Laft in den nächsten unteren Raum und schiebt die Statue auf das große Viereck am Boden. Nun geht es zurück in den Raum mit den vier Truhen und hier durch den mittleren Durchgang oben. Geht weiter und leert die beiden Kisten, verlasst das Zimmer nach unten. Leert zwei Kisten oben rechts und stoßt die Statue oben links in die Grube. Geht nun in den linken unteren Raum. Schiebt hier die mittlere Statue nach oben links und betretet die nun offene Tür. Benutzt hier nur den rechten und linken Bodenschalter, um die Türen zu öffnen, geht zurück und lauft durch den unteren rechten Eingang durch eine der nun drei offenen Türen zu den Hebeln (oder springt von der rechten Seite hinab). Benutzt den rechten Hebel. Die obere mittlere Tür öffnet sich nun. Marschier hoch und checkt den Raum unten, bevor ihr die Rampe hochlauft. Oben herum wird eine Kiste geleert, dann geht es in südliche Richtung und anschließend rechts herum durch einen Durchgang. Laft im Uhrzeigersinn und checkt das mittlere Zimmer, dann den linken Durchgang. Bombt den lila Kristall weg, um weiterzukommen. Laft ins nächste Stockwerk, welches in einem düsteren grünen Licht erscheint. Laft nach rechts und benutzt die Treppe. Verpasst dem rechten Kristall eine Bombe. Legt dann am linken Kristall auch eine ab.

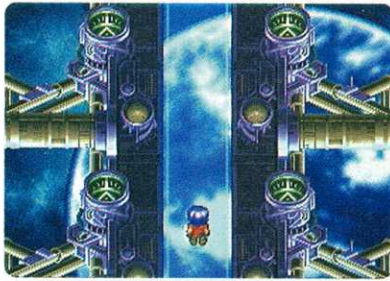
Rennt schnell nach unten, um nicht eingeschlossen zu werden. Das nächste Stockwerk ist nun geöffnet. Weiter geht es über eine grün beleuchtete Brücke und dann eine Treppe hinauf. Um die Tür bei den acht Hebeln zu öffnen, reicht es aus, jeden von ihnen einmal zu bedienen. Marschier weiter und macht Gebrauch vom Speicherpunkt. Lest die Nachricht an der Wand und verlasst den Raum entweder links oder rechts. Besteigt die Stufen und ihr werdet Alhazad vorfinden. Cecilias Awaken, Armor Down und Slow Down sind hier erste Pflicht. Rudys Strahl und Jacks Phazer-Zapp-Schlag zeigen auch große Wirkung. Ist der Oberfiesling niedergedrungen, laft ihr in den nächsten Raum zum dimensionalen Aufzug mit dem Ziel Malduke.



Malduke

Setzt die beiden Generatoren mit einer Bombe außer Gefecht und betretet den rechten Durchgang. Geht in das große Rohr hinein, um Rudys letzte Waffe zu finden. Wollt ihr diese neue Waffe upgraden, müsst ihr nach Adlehyde zurückkehren. Entscheidet dies selbst. Auf alle Fälle befindet ihr euch bereits im letzten Dungeon. Sprengt den Generator links weg, geht hinunter und boxt den Hakenhalter hinüber. Schaut euch im obersten Raum um und legt den Schalter kurzerhand um, um den Kraftfeldern den Strom abzudrehen. Nun geht es zurück zum Ankunftsort und ihr beschreitet den mittleren Weg nach unten. Sicherheitshalber sollten alle deaktivierten Kraftfeldgeneratoren gesprengt werden. Man kann ja nie wissen! Speichert dann im nächsten Raum. Schaut nun wieder in den Raum mit dem Rohrgang hinein. Laft diesmal nach links und dann nach oben. Hier steht ein einsamer Generator. Geht weiter links in den Raum, legt den Schalter um und holt euch Jacks viertes Tool aus dem sich öffnenden Raum heraus. Zurück in den Raum mit dem einzelnen Generator und nach unten gehen. Laft weiter, bis ihr in einen Abschnitt gelangt, an dessen Boden sechs Bodenplatten mit blinkenden roten Kreuzen sind. Hanpan bringt diese gefahrlos zur Explosion. Klettert ins Rohr und sucht den Ausgang zur rechten Seite, legt hier den Schalter um. Springt hinunter und geht durch die Tür. Sucht den Abschnitt mit den weiteren explosiven Bodenplatten und durchstößt hier die Rohre, um an den Abzweigungen auf den Gittern weitere wertvolle Goodies zu erhalten. Ihr kommt zum Schluss rechts unten heraus. Hier befindet sich im nächsten Raum eine Statue. Erneut darf sich Jack beweisen (den Cosmic-Nova-Schlag verwenden) und einen weiteren Hinweis einstreichen. Übt mit Jack seinen letzten Schlag, bis er diesen erlernt hat. Weitere geheime Zeichen können übrigens von den Monstern hier gestohlen werden. Verwendet





diese, um den Magieverbrauch Jacks bei seinen Hieben zu senken. Lauft zurück in die Rohre und verlasst den Raum durch den Ausgang oben. Die Bodenplatten werden mit Hanpan entschärft. Rüstet dann Jacks Haken aus und lauft auf den Gittern, die hinunterfallen, möglichst rechts. Setzt am Ende den Haken ein, um das rettende Stück zu erreichen. Geht hinunter und rechts. Ihr gelangt in eine Halle, in welcher drei Altäre liegen. Verlasst den Raum und geht rechts hinein. Hier liegen ein Speicherpunkt sowie ein Teleporterschalter. Legt den linken Hebel um und benutzt die Beam-Anlage im oberen Raum. Ihr gelangt in eine Stadt, die eigentlich nur eine Illusion ist. Geht hier nach Norden und sucht den Friedhof. Entnehmt die Flügel aus der Kiste, die sich hinter dem großen Stein verbirgt. Kehrt dann zurück. Legt den rechten Schalter um und beamt euch ins Minengebiet. Benutzt dreimal die rechte Treppe und holt unten im Raum das Auge ab. Wer will, darf sich mit einem Golem herum-schlagen. Wie ihr an diesen geratet, das lest ihr im Nachruf. Allerdings ist dies zur Lösung des Spiels nicht erforderlich. Entscheidet selbst. Kehrt zur Teleporteranlage zurück und benutzt den linken Schalter erneut, um das dritte Gebiet zu erreichen. Geht zwei Räume hinunter und benutzt hier die rechte obere Tür. Den nächsten Raum verlässt man unten links. Springt zweimal hinunter, ohne den Kristall in der Wand zu berühren. Bombt den Felsen bei der Leiter weg. Lauft erneut zu dem Kristall an der Wand und stellt ihn um. Nun kann eine weitere Leiter von Felsbrocken befreit werden. Erklimmt sie und steigt bei der ersten Leiter wieder hinab. Benutzt den ersten Bodenschalter, und eine der beiden Statuen rückt zur Seite. Wieder geht es zu dem Rundgang beim Kristall (vergess nicht die drei Truhen, die nun erreichbar sind, auf dem Weg dorthin zu leeren). Benutzt den Kristall erneut. Benutzt dann die zweite Leiter, um die zweite Statue durch den rechten Bodenschalter zu bewegen. Wieder wird der Kristall benutzt. Nun gelangt ihr an den Statuen vorbei und erhaltet den dritten Gegenstand. Auch hier gibt es einen Golem, auch dieser Kampf ist zum Sieg nicht erforderlich, aber ihr lest im Nachruf, wie ihr ihn erreicht. Wieder liegt die Entscheidung bei euch. Auf alle Fälle kehrt ihr nun zur Beam-Anlage zurück. Benutzt die drei Gegenstände im linken Raum. Setzt das Auge in die Mitte ein, die Waffen in das rechte und die Flügel in das linke Podest. Jetzt ist der weitere Weg geöffnet. Lauft so lange, bis ihr in einen Raum gelangt, in welchem ein Suchstrahler sich laufend bewegt. Sobald euch dieser erfasst, kommt es zum Kampf mit dem Golem Berial. Setzt die besten Waffen Rudys ein und die härtesten Schläge von Jack. Armor Down und Slow Down werden von Cecilia gesprochen. Auch der Zauber Hi-Shield sollte eingesetzt werden. Ist der Golem besiegt, öffnet sich die Tür und ihr könnt weitergehen. Solltet ihr Upgrades und Goodies benötigen, kann rechts der Dimensionsaufzug benutzt werden. Ansonsten geht es in der goldenen Mitte weiter. Lauft nach oben, um Zeikfried gegenüberzutreten. Bekämpft ihn mit derselben Taktik wie auch schon den vorherigen Golem. Zeikfried transformiert nach seinem Ableben zu Mutterfried (netter Name). Damit entfacht der letzte Kampf um Filgaia. Geht gegen sie vor wie auch schon gegen Zeikfried. Rudys Zorneschuss bringt hierbei den meisten Schaden (lockere 9999). Scheut euch nicht Ambrosia einzusetzen. Gegen ihre miesen Zauber hilft übrigens die Lebensrupe. Habt ihr Mutterfried niedergeworfen, geht es zurück nach Filgaia, welches von der Kraft der



Zeikfried:
"Ihr kommt spät... Oder
sollte ich sagen, zu spät."

Wächter und der Träne geheilt wird. Das Happy End? Heilt eure Wunden und frischt alle Kräfte restlos auf. Betretet den Aufzug, um euch auf den Weg zurück auf den Planeten zu machen. Aber weit gefehlt, denn Zeikfried taucht erneut auf, diesmal als Zeik Tuval. Lasst sofort Cecilia den Zauber Lock State sprechen und geht gegen ihn wie auch schon gegen die beiden anderen vermeintlichen Endgegner vor. Armor Down und Slow Down sind erste Wahl. Jacks Phaser-Zapp-Schlag, kombiniert mit Beschleuniger, erreicht erneut beste Ergebnisse. Sollte der Zauber der Verstummung bei eurer Party anschlagen, solltet ihr nicht vergessen, dass die Charaktere immer noch normal zuschlagen dürfen. Habt ihr den Gegner besiegt, folgt der endgültige Abspann. (Kleiner Gag am Rande: Sogar der Verantwortliche für die englische Übersetzung wird in der deutschen Version aufgelistet.)



Nachruf

Nachruf

In Wild Arms gibt es zur Hauptgeschichte noch einige Nebenhandlungen. Um das Spiel zu beenden, ist es nicht nötig diese zu erledigen. Allerdings wollen wir sie euch nicht vorenthalten, da ihr hier zusätzliche Ausrüstungsgegenstände erhalten könnt. Diese sind zwar nicht von großer Bedeutung für das Spiel, aber wir wollen ja alle ganz genau wissen, was denn so alles auf der CD drauf ist. Bevor ihr die abschließende Schlacht mit Zeikfried startet, kann die Gruppe nach Filgaia zurückkehren.

Adlehyde und der Kreis der Zeit:

Genug gespendet? Die letzte Zahlung muss 100.000 Gella betragen haben. Redet dann mit allen Personen im Pub von Adlehyde. Ihr erhaltet einen neuen Gegenstand. Dieser kann auch im Baskardorf beim Hund des Häuptlings gefunden werden. Schaut euch dann die Steine nördlich des Baskardorfes genauer an. Benutzt den Gegenstand an den Steinen ringsherum in dieser Reihenfolge: NW, SW, SO, NO, W, S, O, N. Betretet dann den Tempel in der Mitte. Hier erhaltet ihr eine weitere Rune.

Hayokontons und andere Gegner:

Sucht die kleine Insel, die östlich bei der Arena zu finden ist, auf. Hier findet ihr die Hayokontons, die als segensreiche Gegner vor allem Duplikatoren hinterlassen. Aber auch im Wüstenstreifen bei den Bergen der Kontinente im Nordwesten sowie im Südosten findet ihr einige interessante Gegner vor, beispielsweise einen weiteren Golem namens Barbados. Um ihn zu entdecken, solltet ihr die Gebiete

mit dem Erd-Golem durchstreifen und etwas Glück haben.

Golem Lucifer:

In dem Minengebiet, in welchem ihr die drei Gegenstände Auge, Waffe und Flügel sucht, schaut ihr euch um. Sucht die Stelle, wo ein Auge an einer Wand von Felsen verdeckt wird. Betretet hier den mittleren Raum und geht nach unten. Benutzt die Vase und dann Jacks Gitarre unten im Kreis.

Golem Sado:

Ihn könnt ihr auch auf der Suche nach den drei Gegenständen finden. Und zwar muss hierbei nur in dem Sektor, in dem ihr den Kristall mehrfach umschalten müsst, der Kristall auf der Farbe Rot stehen, und dann dürft ihr die Tür oben bei den Truhen benutzen. Eine Hinweistafel warnt euch vor ihm. Löscht wieder die Flammen und benutzt die Gitarre.

Leviathan:

Bei dem Punkt, an welchem ihr ca 30.000 Gella zum Wiederaufbau Adlehydes gespendet habt, sucht ihr Drake auf, der die Sweet Candy reparieren wird. Schippert mit ihr südwestlich des Schiffsfriedhofes. Schaut euch hier nach tiefblauen Wasserregionen um, damit ihr auf ihn trefft.

Zed:

Besucht die Blinde in Zentaur. Verlasst den Ort. Mit etwas Glück trefft ihr wieder auf unseren alten Bekannten Zed.

Arena:

Auch hier dürft ihr euch tüchtig auslassen. Allerdings ist jeder Besuch mit Charakteren unterhalb der Stufe 30 ziemlich sinnlos.

Abyss:

Geht in die Elw-Pyramide, die sich nordöstlich des Baskardorfes befindet. Benutzt den Teleporter, nachdem ihr diesen geschlagen habt. Mit etwas Glück werdet ihr in einen neuen Dungeon gebannt, der sich Abyss nennt. Apropos Glück, probiert den Trick aus, nachdem der Glückslevel bei euren Helden ziemlich niedrig ist. Sollte es nicht funktionieren, probiert ihr die Reise zu verschiedenen Zeiten des Games. Leider kann niemand mit Bestimmtheit sagen, wann dieser Effekt auftritt. Jedoch sollte die Gruppe zwei Duplikatoren und Dutzende von Ziegenpuppen bei sich führen. Ansonsten erlebt ihr eine herbe Überraschung im Verlies. In Abyss trefft ihr übrigens auf Ragla Ragla. Seine Angriffe können einer gesamten Party bis zu 7000 Schadenspunkte zufügen. Rüstet deswegen vor diesem Kampf die Ziegenpuppen nach. Auch er hinterlässt einen interessanten Gegenstand.

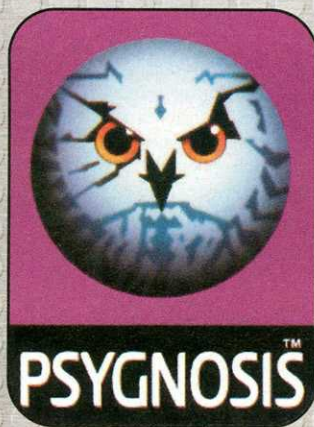
Das war's ...



An dieser **Stelle** sollten wir eigentlich die **stolzen Gewinner** unseres groß angelegten **Nachwuchswettbewerbes** präsentieren. Die vielen **flehenden Briefe** und **Telefonanrufe** sorgten jedoch dafür, dass wir dieses **einmalige Gewinnspiel** noch einmal verlängern

Unser Spieledesign-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit der Firma Psygnosis stößt bei euch immer mehr auf eine rege Teilnahme. Vor allem in den letzten Wochen ist einiges passiert. Plötzlich riefen bei uns aufgeregte Leser an (ungewöhnlich viele weibliche) mit der Bitte, den Wettbewerb noch einmal zu verlängern, da man es bis zum bisherigen Einsendeschluss nicht mehr schafft, das aufwändige Spieledesign fertigzustellen. Weil es nicht gerade wenige Anrufer und Briefe waren und es einfach zu schade wäre, wenn die Arbeit vieler Nachwuchsspieledesigner nicht mehr in die Wertung kommen würde, entsprechen wir den Wunsch um Verlängerung. Daher an dieser Stelle noch einmal für alle: Der endgültige Einsendeschluss ist der 26.04.99. Bis zu diesem Datum muss euer Werk bei uns in der Redaktion eingetrudelt sein, um berücksichtigt zu werden. Also, ran an den Computer und her mit euren Spielentwürfen! Und was hat sich in der Zwischenzeit getan? Nun, die Quantität zog zwar an, aber in puncto Qualität ist immer noch viel Platz nach oben. Immerhin gab es einige ganz witzige Ideen. Christoph Ortmeier aus Passau entwickelte zum Beispiel einen inoffiziellen Nachfolger zur Wirtschaftssimulation Theme Park namens Theme Ski. Als Manager eines Skiegebietes gilt es zum einen das Gebiet wirtschaftlich zu erschließen, zum

anderen aber auch für die nötige Sicherheit zu sorgen. Auch wenn anschauliche Illustrationen weitestgehend fehlen, die Grundidee und die detaillierten Erläuterungen zum Gameplay verdienen Lob. Sehr umfassende Beschreibungen zur Story und dem Spielablauf erreichten uns auch zum Action-Adventure-Werk Out of Jail von Martin Meyer. Er verbindet dabei klassische Action-Adventure mit Prügelspiel-Elementen, umrahmt von einem spannenden Agenten-Plot. Ein Extralob gebührt dem fleißigen Designer vor allem für seine ausführlich beschriebene Hintergrundgeschichte. Wenn an dieser Stelle euer eingeschickter Einwurf nicht erwähnt wurde, heißt das noch gar nichts, denn abgerechnet wird bekanntlich erst zum Schluss.



So läuft das Spiel...

Der Wettbewerb läuft noch bis zum **26.04.99** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Innerhalb dieses Zeitraumes habt ihr die Möglichkeit, eure Entwürfe bei uns einzusenden. Da wir jeden Monat die besten Zwischenergebnisse vorstellen möchten, solltet ihr zu euren Werken ein Foto von euch plus ein paar Angaben zur eigenen Person beilegen.

Die Regeln im Einzelnen:

1. Beste Programmierung:

In dieser Kategorie gelten logischerweise nur Produkte, die auf irgendeinem PC oder Net Yaroze erstellt worden sind. Um zu verhindern, dass sich jemand mit fremden Software-Federn schmückt, solltet ihr beweisen können, dass ihr das Werk alleine programmiert habt, indem ihr beispielsweise euren Namen im Titelschirm vermerkt oder Disketten beilegt, die eure Arbeitsschritte dokumentieren. Ihr habt übrigens auch die Möglichkeit, bereits

vorab eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können. Vergesst außerdem nicht, konkrete Erklärungen zum Spiel (Story, Aufbau, Gameplay, etc.) anzugeben.

2. Bestes Spieldesign

Auch wenn ihr nicht über Programmierfähigkeiten verfügt, könnt ihr selbstverständlich an diesem Wettbewerb teilnehmen und uns eure Ideen für ein Spielkonzept zuschicken. Die Form der Präsentation ist uns dabei egal. Skizzen, Zeichnungen von Charakteren, Grafik-Demos auf Disketten, etc. Jede Einsendung wird berücksichtigt. Wichtig ist jedoch, dass aus euren Entwürfen und schriftlichen Beschreibungen genau hervorgeht, welches Spielprinzip euch vorschwebt (nicht handschriftlich bitte!). Auch in dieser Kategorie habt ihr selbstverständlich die Möglichkeit, uns bereits vorab eure ersten Zwischenergebnisse einzusenden, damit wir sie näher vorstellen können.

Die Preise...

Programmierung:

Hauptpreis: Ein Besuch bei Psygnosis in Liverpool, bei dem ihr die einmalige Gelegenheit erhaltet, bei einem Software-Projekt eurer Wahl den Programmierern über die Schulter blicken zu dürfen, plus ein Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.

Spieldesign:

Hauptpreis: Das beste Design wird mit einem kompletten Net-Yaroze-Set im stolzen Wert von ca. 1400,- DM belohnt plus einem tollen Psygnosis-Softwarepaket.

2. - 3. Preis: Jeweils ein Psygnosis-Softwarepaket.



Programmieren wie die Profis: Das Yaroze-Set macht's möglich



Die imposante Psygnosis Hauptzentrale in Liverpool

Schneller am Drucker!

...mit dem transparenten Game Pad - oder 1GB mehr Speicherplatz mit der Memory Card.
Eine von beiden Prämien kann sich aussuchen, wer einen neuen Abonnent erhält ein Jahr lang pünktlich seine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).
Am besten gleich untenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen und ab geht die Post!



Prämie 1:
Transparentes
Game Pad,
8 Feuertasten,
Dauerfeuer, Zeitlupen-
funktion, 8-Wege-Steuer-
kreuz



Prämie 2:
PlayStation Memory Card mit
1MB Speicherplatz!



Ja, ich möchte das PlayStation Games-Abo!

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/OS: 534,-/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 Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für min. 1 Jahr und verlängert sich auch 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.

Datum 1. Unterschrift

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:

(bitte nur eine ankreuzen)

☐ PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)

☐ PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

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. 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)

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



Eure Meinung interessiert uns

"Bitte lasst die Finger von den Raubkopien, wenn ihr eure PlayStation wirklich liebt."

Marcel Strapko, Moers

Modulations-Chip

Ich habe zwei Fragen an euch, die vielleicht schon in eurem Magazin beantwortet wurden, ich es aber nicht mitbekommen habe. Es geht um den Boot-Chip für Importspele, den ich dringend benötige. Ich habe gehört, dass einige dieser Chips von minderer Qualität sind und die PlayStation sogar zerstören können, stimmt das? Außerdem würde ich gerne wissen, ob der Einbau für einen technischen Laien problemlos ist oder ihr mir lieber raten würdet, den Einbau einem Profi zu überlassen?

Holger Wenzel, Neuburg

Bevor ich deine Fragen beantworte, möchte ich erst einmal klarstellen, dass durch diesen Umbau jegliche Garantieansprüche verloren gehen. Darüber musst du dir auf jeden Fall im Klaren sein. Ferner solltest du wissen, dass es durch die neue Softwarepolitik von Sony nicht mehr so einfach ist, an Importspele heranzukommen. Nun direkt zu deinen Fragen: Schwarze Schafe gibt es nahezu überall, auch im Bereich der Modulations-Chips (so heißen diese Dinger). Im Großen und Ganzen verrichten die meisten

Chips aber problemlos ihren Dienst. Die Geschichte um regelrechte Killer-Chips halte ich für ein Märchen. Ich denke eher, dass es sich in solchen Fällen um einen schlampigen Umbau gehandelt hat, wobei wir schon bei der zweiten Frage wären. Im Grunde ist der Umbau recht problemlos: aufschrauben, Chip einsetzen, zuschrauben, fertig. Da der Einbau jedoch mit Lötten verbunden ist, wäre es natürlich sicherer, wenn du bereit bist, mehr Geld zu investieren, um es dann von einem Profi machen zu lassen. Schau dir einfach die Anzeigen durch, dort wirst du schnell auf die geeignete Adresse stoßen.

Tekken-3-Supermänner

Als ich in der letzten Ausgabe sah, dass jemand im Tekken-3-Survival-Modus 275 Gegner umgenietet hat, konnte ich meinen Augen nicht trauen. Wie kann ein Normalsterblicher so etwas nur schaffen?! Könntet ihr mir bitte die Taktik dieser Supermänner verraten? Ich selbst habe übrigens nur 25 Gegner besiegt. Nichts Besonderes, ich weiß. Es könnte aber auch sein, dass sie



gar keine Frauen eingestellt? Ich finde jedenfalls, dass es ein echter Traumberuf ist.

Valentina Litauer, Achim Baden

Liebe Valentina, natürlich würden wir auch gerne Frauen als Redakteure einstellen, nur leider hat sich bei uns noch nie eine beworben, die geeignet wäre. Die hohe Weiblichkeit ist im Videospiegelgeschäft nach wie vor stark unterrepräsentiert. In Zahlen ausgedrückt: Der Frauen-Anteil liegt bei höchstens 5%. Wenn du also wirklich den Wunsch hegst, Videospiegel-Redakteurin zu werden, dann nur zu. Frauen sind in dieser Branche sehr begehrt. Eine direkte Berufsausbildung gibt es in dem Sinne nicht. Man sollte jedoch folgende Voraussetzungen mitbringen: eine flotte und verständliche Schreibe, gute Englischkenntnisse, die Fähigkeit zur Teamarbeit sowie eine gewisse Belastbarkeit, denn wie du bereits richtig angemerkt hast: Es ist sicherlich ein toller Beruf, der allerdings viel Stress mit sich bringt.

Wo bleiben die Frauen?

Liebes PlayStation-Games-Team, ich schreibe euch, weil ich euch einfach toll finde. Wie könnt ihr diesen ganzen Stress überhaupt aushalten? Nun, zu meiner eigentlichen Frage: Ich möchte gerne wissen, wie man eine Videospiegel-Redakteurin wird. Oder werden



alle einen Xploder hatten und ihn zwischendurch aktivierten, um die Energie wiederaufzufüllen.

Dennis Stückmann, Bielefeld

Schon wieder ein Leser, der an den Tekken-3-Leistungen zweifelt. Daher noch einmal zum Mitschreiben: Alle Bestleistungen wurden komplett per Video festgehalten. Wir haben uns die Videos auch sehr genau angesehen, da wir anfangs auch vermutet hatten, dass es nicht mit rechten Dingen zugeht. Uns fiel jedoch nichts Verdächtiges auf. Im Gegenteil: Bei fast allen Gewinnern ging es zwischendurch sehr knapp zu und der Energiebalken füllte sich trotzdem nicht wie von Geisterhand wieder auf. Interessanterweise wendete jeder eine andere Taktik an. Die ausgereifteste erschien uns die vom Gewinner Michael Maier, der seine Gegner mit Heihachis schnellen Combos eindeckte. Recht billig und einfach war hingegen die Strategie von Deniz. Sie verwendete den Drachen True Ogres und wendete permanent seinen Feueratem aus dem Sprung heraus an. Übrigens: Einen Tag zu spät trudelte mit 404 niedergestreckten Gegnern die absolute Bestleistung ein – leider Pech gehabt.

Einfach nur behämmert

In der letzten Ausgabe gab es zum Thema Raubkopien einen Leserbrief unter der Überschrift "Kampfansage". Von wegen die Ignoranz von SCED sei nicht mehr zu übertreffen! Mit diesem Satz haben sich die so genannten Globalmasters doch das genaue Gegenteil bewiesen. Schließlich wird der Markt doch durch die Raubkopien geschädigt, wer ist also ignorant?! Die Globalmasters sind anscheinend zu behämmert, um zu merken, dass ihre Raubkopien den ganzen Markt zerstören. Es ist natürlich verständlich, dass viele Jugendliche Raubkopien be-

ziehen, da ihr Taschengeld knapp ist, aber das ändert nichts an der Tatsache, dass der Markt früher oder später in den Ruin getrieben wird. Aus diesem Grund spreche ich sicherlich im Sinne aller Zocker, wenn sich sage: Bitte lasst die Finger von den Raubkopien, wenn ihr eure PlayStation wirklich liebt. Denkt daran, dass der Amiga damals auch durch Software-Piraterie zu Grunde gegangen ist! PS: Gib Nintendo keine Chance!

Marcel Strapko, Moers

Muss ich dem noch etwas hinzufügen? Ich glaube nicht.

Tomb-Raider-Boykott

Nachdem der Tomb-Raider-III-Boom vorbei ist, möchte ich Eidos meinen Dank aussprechen. Ich bin mit Sicherheit einer der größten Lara-Fans. Als ich letztes Jahr hörte, dass ein Videoclip mit Lara in der Hauptrolle erscheint, fand ich diese Idee natürlich super. Wenn ich jedoch gewusst hätte, welche Auswirkungen dieser Videoclip auf das Spiel haben wird, hätte ich die Ärzte erschossen. Nicht nur dass jetzt alle Kids auf Lara abfahren, nein, Lara wird auch noch neuerdings in die Besserungsanstalt geschickt. Das Blut hat eine Farbe, die nicht definierbar ist. Außerdem fehlen wichtige Schlüsselszenen. Und alles nur, damit ein USK ab 12 herausspringt - gut gemacht!!! Ein schwacher Trost für alle Fans: Eidos hat nicht den erwarteten Umsatz gemacht, da ihr alle die bessere UK-Version gekauft habt (Info aus dem Internet). Dies zeigt uns eindeutig, dass wenigstens 35% aller PlayStation-Besitzer über 16 Jahre alt sind. Was soll also der Mist? Jeder Achtjährige, dessen Vater einen Internet-Anschluss hat, kann sich heutzutage Pornos, Horror-Bilder und Anleitungen zum Bombenbauen runterladen. Außerdem sind PC-Spiele wesentlich brutaler als



Geht das mit rechten Dingen zu? Einige Leser zweifeln noch immer daran, wie man über 200 Gegner bei Tekken 3 im Survival-Modus flachlegt



12/98



01/99



02/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 12/98	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 01/99	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 02/99	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)

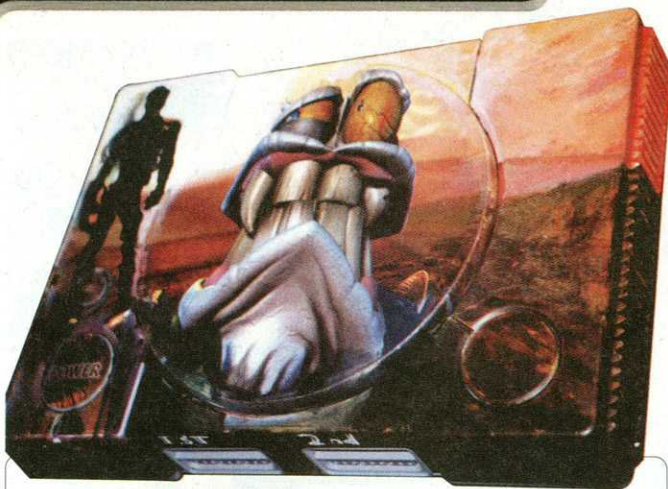
☐ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

WACH BESTELLE! Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



Sein ganzer Stolz: Frithjof Mathies hat seine PlayStation auf der Grundlage unseres Aufklebers in ein echtes Schmuckstück verwandelt

PS-Games. Wir fordern binnen 300 Tagen eine deutsche Director's-Cut-Version des dritten Teils, oder es wird einen absoluten Eidos-Boykott geben.

Ray

Ich kann deinen Ärger in der Hinsicht verstehen, dass man sich als Erwachsener gegen seinen Willen mit einer entschärften Version begnügen muss, die teilweise sogar den Spielablauf beeinträchtigt (zum Beispiel hängen Menschen in der Luft, da die Pfähle wegretuschiert wurden). Dennoch bleibt bei deinem Brief meins Erachtens die Logik etwas auf der Strecke. Die Ärzte haben den Lara-Kult sicherlich noch zusätzlich angepeitscht, aber er hat doch wohl kaum etwas mit den freiwilligen Entschärfungen zu tun. Eidos wollte einfach nur verhindern, dass Tomb Raider III auf den Index kommt. Dass es dabei um sehr viel Geld geht, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Die Sache mit dem mangelnden Umsatz (es gab über 700.000 Vorbestellungen!) und den vielen UK-Versionen halte ich für ein Gerücht. Der normale (unwissende) Verbraucher hat sich die deutsche Version zugelegt. Die Sache mit der leichten Zugänglichkeit zu

Gewalt und Pornos besteht natürlich schon immer. Das kann aber kaum das Argument sein, sämtliche Pornos und Horror-Filme für jedes Alter freizugeben. Du hast ferner richtig angemerkt, dass die BPJS im PC-Bereich brutalere Titel durchgehen lässt. Das stimmt, denn die BPJS geht davon aus, dass der durchschnittliche PC-Besitzer älter ist als ein PlayStation-Besitzer, was ja auch stimmt.

Bitte schreibt mir!

Hallo PlayStation-Games-Team! Ich habe euch kürzlich einen Brief geschickt mit der Bitte um Rückantwort. Doch bis heute habe ich noch keine Antwort erhalten. Interessieren euch eure Leser etwa nicht? Oder warum werde ich ignoriert? Bitte antwortet mir!

Peter Stenzl, Braunschweig

Natürlich interessiert uns die Meinung unserer Leser brennend, sonst hätten wir ja auch nicht diese Leserecke als euer Forum eingerichtet. Du musst uns allerdings verstehen, dass wir unmöglich Briefe schriftlich beantworten können, da wir für diese Arbeit einen weiteren Redakteur einstellen müssten. Ehrlich gesagt, habe ich

Lesercharts Top 10

- (1) 1. Tomb Raider 3
- (8) 2. FIFA 99
- (3) 3. Tekken 3
- (2) 4. indiziertes Spiel 2
- (5) 5. Command & Conquer 2
- (9) 6. TOCA 2
- (Neu) 7. Crash Bandicoot 3
- (Neu) 8. Cool Boarders 3
- (4) 9. Gran Turismo
- (Neu) 10. WWF Warzone

sogar in letzter Zeit Schwierigkeiten, sämtliche Briefe zu lesen, so viele Zuschriften bekommen wir mittlerweile. Ich versuche aber, an dieser Stelle immer möglichst viele Fragen öffentlich zu behandeln. Natürlich gibt es auch Ausnahmen. Wenn ihr beispielsweise eine E-Mail mit einer einfachen Frage schickt, dann ist sicherlich die Zeit drin, schnell eine Antwort zurückzuschicken. Generell lohnt es aber nicht, einen frankierten Umschlag zu schicken mit der Bitte um Antwort. Einzige Ausnahme: Autogramm-Wünsche, da es in letzter Zeit einige Bitten darum gab (wir erröten schon vor Scham...).

Designer-PlayStation

Sehr geehrtes PSG-Team, hiermit sende ich euch eine Fotografie meiner PlayStation, aus der hervorgeht, dass man mit ein bisschen Farbe und Lack das von ihnen vorgefertigte Impressum noch weiter verschönern kann. Ich hoffe, dass euch diese PlayStation gefällt. Meiner Meinung nach hätte dieser Aufkleber nämlich foliert sein müssen, um ein schnelleres Abgreifen zu verhindern. Es wäre nicht schlecht, wenn ihr des Öfteren solche Designer-PlayStations

abbilden könntet, um sich weitere Ideen zu holen.

Frithjof Mathies, Bordsesholm

Und ob uns diese PlayStation gefällt! Du hast deine PlayStation auf der Grundlage unseres Rundum-Aufklebers in ein echtes Kunstwerk verwandelt - Respekt! Natürlich sind wir offen für weitere Verschönerungen an der PlayStation. Wer weiß, vielleicht ergibt sich daraus eines Tages mal ein eigenständiges Forum? PS: Eine Folierung wäre schöner gewesen, doch das war letztendlich eine reine Kostenfrage.

Abwärtskompatibel?

Hallo ihr Zocker! Was ich unbedingt wissen möchte: Wird die PlayStation 2000 nun eigentlich abwärtskompatibel sein oder nicht?

Martin Stach

Leider wissen wir das derzeit nicht genau. Gerüchten zufolge soll sie zwar abwärtskompatibel sein, doch darauf kann man sich nicht verlassen. Dagegen spricht ohnehin, dass solch eine angestrebte Kompatibilität mit großen Mehrkosten verbunden ist.

Kurz & Bündig

Wann erscheint eigentlich Final Fantasy VIII? Ob das Mammut-Rollenspiel hier zu Lande erscheinen wird, ist immer noch nicht 100%ig geklärt. In Japan ist der Titel aber auf jeden Fall bereits draußen.

Gibt es eigentlich auch eine American-Football-Simulation mit College-Teams? Ja. Electronic Arts hat bereits mehrere solcher Titel veröffentlicht, allerdings nur in den Staaten. Für den deutschen Markt ist solch ein Sportspiel einfach zu speziell.

Könntet ihr eine Komplettlösung zu Spyro the Dragon bringen? Darüber haben wir auch nachgedacht. Wir sind aber der Meinung, dass der Titel nicht allzu schwer ist, zumal es nicht sonderlich viele Geheimnisse gibt.

Was sind denn momentan eure absoluten Favoriten? Metal Gear Solid hat uns in der letzten Zeit wohl am meisten fasziniert.

Gibt es demnächst G-Police als Platinum-Version? Derzeit gibt es noch keine Ankündigung. Ob und wann ein Titel als Platinum-Spiel neu aufgelegt wird, das entscheidet sich leider erst recht kurzfristig.

Stimmt es eigentlich, dass ihr den Einschluss für den Entwickler-Award verlängern wollt? Ja! Näheres erfahrt ihr in dieser Ausgabe im neuesten Zwischenbericht.

Ihr druckt des Öfteren Codes ab, bei denen ich nicht weiß, wie man sie eingeben soll. Was soll das?

Ich glaube, wir müssen diese Frage noch tausendmal beantworten. Es handelt sich um so genannte Xploder/Game-Buster-Codes. Das sind rund 100 DM teure Geräte, durch die man die Spiele-Parameter verändert, wodurch allerlei Cheats möglich sind. Nur im Zusammenspiel mit dem Gerät können diese Codes eingegeben werden!!! Siehe TRIX!

Ihr habt eine Final-Fantasy-Collection angekündigt. Kommt die auch nach Deutschland? Die Chancen dafür sehen sehr schlecht aus. In den Staaten dürfte allerdings noch dieses Jahr eine englische Version erscheinen.

HIGHSCORE

Eine neue Runde, ein neues Glück! Drei PlayStation-Kracher suchen mal wieder ihren Meister. Ihr werdet euch vielleicht wundern, dass Tekken 3 erneut als Kandidat ausgesucht wurde, doch derzeit bietet sich kaum ein Titel besser an als Namcos Meisterwerk.

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Videoband** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert.
2. Vergesst nicht, ein **Passbild** von euch beizulegen, denn der Inhaber der Poleposition wird stets mit Bild abgedruckt.
3. Vermerkt bitte auf dem Karton den **Namen des Spiels** sowie die **erzielte Bestzeit (wichtig!!!)**.
4. Es werden nur **PAL-Versionen** gewertet und **Cheats** sind natürlich nicht erlaubt.
5. Der Wettbewerb läuft bis zum **03. Mai 1999** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis zu diesem Datum muss eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt werden kann. Wer zum Schluss oben auf dem Siegereppchen steht, erhält von uns ein Überraschungspaket im Wert von ca. 200 DM.

PlayStation Games

Stichwort: Highscore (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Tekken 3



Nach dem Survival-Modus stellt sich diesmal die brennende Frage, wer den Time-Attack-Modus am schnellsten knackt? Die Wahl des Kämpfers ist uns dabei egal.

Formel 1 '98



An alle Mächtegern-Schumis: Wer legt im Arcade-Modus (kein Zeitrennen!) die schnellste Rundenzeit in Buenos Aires/Argentinien hin? Die Wahl des Boliden obliegt natürlich euch.

TOCA 2



Die Bonus-Strecke Kastl/Bayern sucht ihren alleinigen Meister. Es gilt, die beste Rundenzeit im Zeitrennen zu erzielen, wobei es gleich ist, für welchen Sportwagen ihr euch entscheidet.



PC Action. Lust auf Computerspiele.

Erwachsenenbildung

- Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- Klarend. Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- Elegant. Schluß mit kunterbunt - Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.
- Neu. PC Action - die nächste Ausgabe ab 17. Februar am Kiosk.





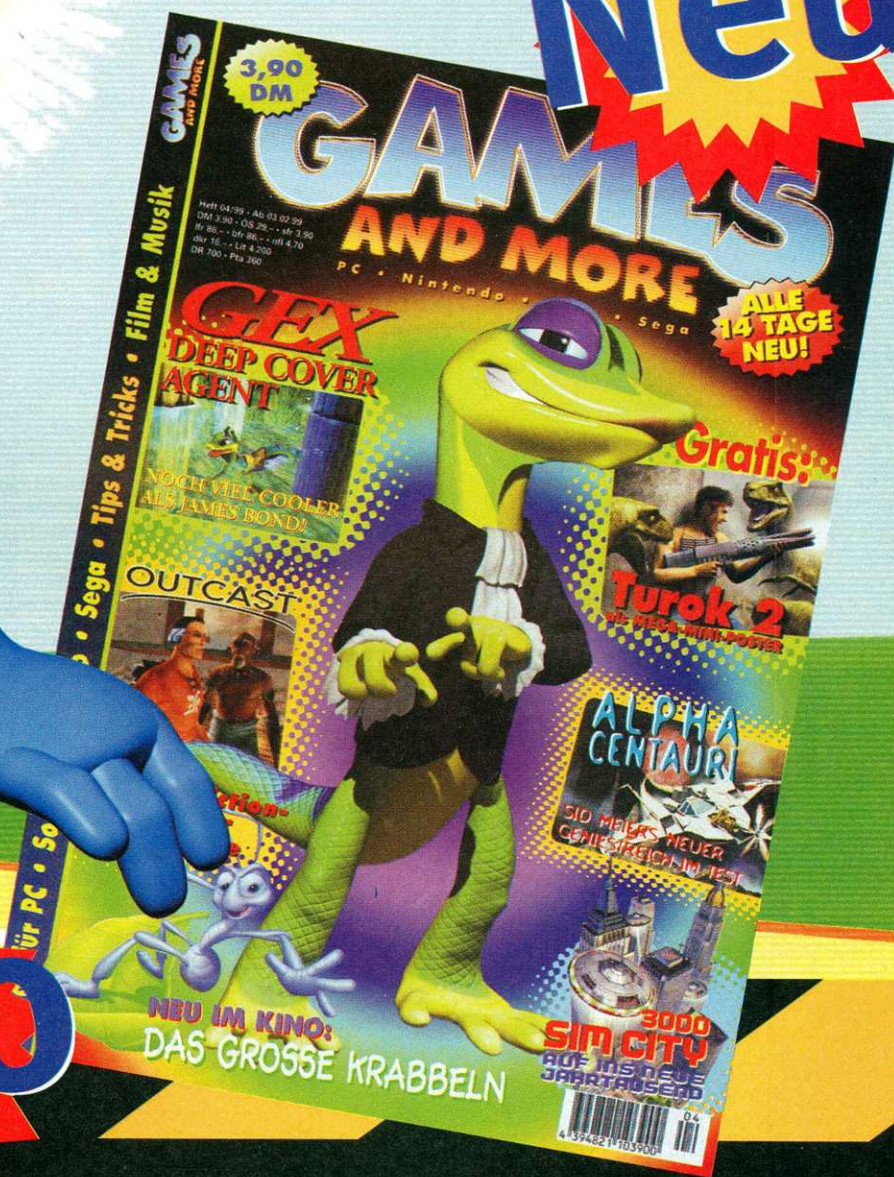
Immer

Alle **14** Tage neu und aktuell!

Schneller

Neu

nur
3,90



PC • Nintendo • Sony • Sega

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

Februar



Total Drivin PlayStation™

Mit diesem besonders üppig ausgestatteten

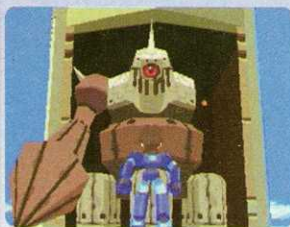
Racer begründete die britische Softwareschmiede Eutechnyx ihren Ruf als Rennspiel-Spezialist, den sie mit dem Werk C3 Racing bekanntlich auch bestätigten. Für gerade einmal 50 DM dürft ihr diese Bleifuß-Hatz nun besonders preisgünstig erstehen. Der Titel ist immer noch lohnenswert, denn das Fahrgefühl und die Grafik sind top.

05. Februar	Eliminator 55% (03/99)	Psygnosis
11. Februar	Tiger Woods '99 79% (03/99)	Electronic Arts
19. Februar	A Bug's Life 70% (02/99)	SCED
26. Februar	Akuji the Heartless 84% (02/99)	Eidos
26. Februar	Metal Gear Solid 95% (03/99)	Konami
26. Februar	The Granstream Saga 78% (02/99)	SCED
Februar	Bass Landing	Konami
Februar	Total Drivin (Platinum) 86% (08/98)	Infogrames
Ende Februar	Mega Man Legend	Capcom / Virgin
Ende Februar	Mega Man X4	Capcom/Virgin
Ende Februar	Monsterseed	Infogrames
Ende Februar	Shanghai the Valor 69% (03/99)	Infogrames
Ende Februar	WCW vs NWO Thunder 70% (02/99)	THQ



Mega Man X4

Noch einmal meldet sich Capcoms Held mit der stählernen Ummantelung im Februar (hoffentlich!) zurück. Im Gegensatz zu Mega Man Legend geht es bei diesem x-ten Ableger jedoch wieder einmal klassisch zu, sprich es wird gehüpft und geballert, was Mega Mans Gliedmaßen und Wummen hergeben. Freunde dieser Endlos-Serie wissen, was das bedeutet: Leveldesign vom Feinsten sowie ein sehr hoher Geschicklichkeitsanspruch.



Mega Man Legend

Der originale Name lautete bekanntlich

noch Mega Man Neo, und wenn man den Worten der Vertriebsfirma Virgin Interactive Glauben schenken mag, soll das lupenreine Action-Adventure mit Capcoms Blechbullen in der Hauptrolle nun endlich hier zu Lande erscheinen, allerdings nur mit englischen Bildschirmtexten.

März



Moto Racer PlayStation™

Noch ein Rennspiel-Klassiker, der zum

absoluten Schnäppchen-Preis noch einmal neu aufgelegt wurde. Diesmal stehen jedoch PS-starke Zweiräder im Blickpunkt des Geschehens. Die Co-Produktion zwischen Electronic Arts und Delphine Entertainment erreicht zwar nach heutigen Maßstäben keine Top-Wertung mehr, für mehrere vergnügliche Rennspielstunden ist diese Motorrad-Hatz aber immer noch gut.

02. März	Bust A Move 4	Acclaim
04. März	Populous III 89% (03/99)	Electronic Arts
05. März	Rally X 2 76% (03/99)	SCED
12. März	X-Game Pro Boarder	SCED
18. März	Big Air	Electronic Arts
18. März	Moto Racer (Platinum) 74% (08/98)	Electronic Arts
26. März	NBA Pro '99	Konami
26. März	Running Wild 44% (03/99)	SCED
26. März	T'ai Fu	Activision
29. März	Need for Speed IV	Electronic Arts
29. März	Sports Car GT	Electronic Arts
29. März	Street Skater	Electronic Arts
30. März	Racing Simulation 2	Ubi Soft
31. März	Gex Deep Cover Gecko	Eidos
Anfang März	KKND 2 - Krossfire 80% (03/99)	Infogrames
März	Diver's Dream	Konami
März	Grand Theft Auto London	Take 2
März	Kensei Sacred Fist	Konami
März	Live Wire! 54% (03/99)	Acclaim
März	Master of Monsters	Konami
März	NHL Face Off '99 76% (03/99)	SCED
März	NHL Pro '99	Konami
März	Poy Poy 2	Konami
März	RC Stunt Copter	Acclaim
März	Rugrats	THQ
März	Swing!	Software 2000
Mitte März	Asterix	Infogrames
Mitte März	Global Domination	Psygnosis
Mitte März	Pro 18 World Tour Golf 70% (03/99)	Psygnosis
Mitte März	Rollcage 78% (03/99)	Psygnosis
Mitte März	Tunguska	Acclaim
Ende März	Civilization II	Activision
Ende März	Guardian's Crusade	Activision
Ende März	Hard Edge	Infogrames
Ende März	Kingsley	Psygnosis
Ende März	Monkey Heroes	Take 2
Ende März	Prince Naseem Boxing	Codemasters
Ende März	Puma Street Soccer	Infogrames



Grand Theft Auto London

Von der Firma Take 2 kommt

mal etwas ganz Neues, was es in dieser Form noch nie auf der PlayStation gab. Bei diesem Titel handelt es sich um ein Update zur umstrittenen Autoknacker-Simulation Grand Theft Auto. Das Update könnt ihr nur spielen, wenn ihr das Grundspiel euer Eigen nennt. Die Add-on-CD bietet ein völlig neues Szenario, das euch in das Swinging London der 70er-Jahre führt. Die Musik, der Fuhrpark und die Missionen wurden natürlich dementsprechend verändert.

April



Ridge Racer Type 4

Den 09. April sollten sich Rennspiel-Fans rot in ihrem Kalender anstreichen, denn für diesen Tag wurde die lokalisierte Version zu Namos High-Tech-Racer angekündigt. Laut Sony Computer Entertainment Deutschland wird die PAL-Version einen komplett neuen Soundtrack bieten, fernab vom ursprünglichen Japano-Pop. Außerdem soll die Asphalt-Hatz im Bundle mit dem neuartigen JoGCon erhältlich sein.

09. April	Ridge Racer Type 4	SCED
23. April	Blood Line	SCED
30. April	Soul Reaver	Eidos
30. April	UEFA Champions League 98/99	Ubi Soft
30. April	Warzone 2100	Eidos
April	Actua NHL '99	Acclaim
April	Cool Boarders 2 (Platinum)	SCED
April	Cow Pokes	Konami
April	Crash Bandicoot 2 (Platinum)	SCED
April	Discworld Noir	GT Interactive
April	Driver	GT Interactive
April	Dungeon Keeper II	Electronic Arts
April	Joe Blow	Konami
April	Suikoden II	Konami
April	Tiny Tank	Electronic Arts
April	Trap Runner	Konami
Ende April	Centipede 3000	Hasbro
Ende April	Rainbow 6	Take 2
Ende April	Rat Attack	Mindscape



Crash Bandicoot 2 PlayStation™

Plati-

neuauflage zum Zweiten, und was für eine! Auch dieses Abenteuer von Sonys inoffiziell Maskottchen Crash darf man nun kostengünstig erwerben. Selbst nach heutigen Gesichtspunkten gehört dieses Werk nach wie vor zu den Jump&Run-Perlen auf der PlayStation. Das Leveldesign ist abwechslungsreich und so exakt wie ein Schweizer Uhrwerk. Auch die kunterbunte Grafik kann sich sehen lassen.

PSG 4/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe



Le Mans 24

Ulf hat das Flugticket bereits in der Tasche, um direkt nach

Le Mans, den Austragungsort des legendären 24-Stunden-Rennen, zu jetteln. Neben der Möglichkeit, in einem der PS-Monster selbst sitzen zu dürfen, wird natürlich auch das neueste Rennspiel-Werk Le Mans 24 der Firma Eutechnyx präsentiert, das sich anschießt, der dritte Racer-Erfolg nach Total Drivin und C3 Racing zu werden. Freut euch somit auf eine tolle Reportage in der nächsten Ausgabe.



Gex Deep Cover Gecko

Daumen drücken! Wenn nichts dazwischen kommt, schaffen es vielleicht die kalifornischen Vorzeige-Programmierer, ihren kleinen Lurch zum mittlerweile dritten Male ins Jump&Run-Rennen zu schicken. Bereits die erste spielbare Version war (wie schon der Vorgänger) ein absoluter technischer Leckerbissen. Die überarbeitete 3D-Engine zaubert eine wahre Grafikpracht auf den Bildschirm und kommt trotz des hohen Detailreichtums nicht ins Schwitzen. Ein klarer Kandidat für den Jump&Run-Thron.



Kingsley

Noch ein dreidimensionaler Hüpfen, der zum Test bittet. Der geistige Vater dieses putzigen Geschicklichkeitsspiels ist die Liverpooler Firma Psygnosis, die bei dieser Hopserie mit Abenteuer-Einschlag ein Rudel von animalischen Helden ins Zentrum rückt. Umrahmt wird der technisch sehr anscheinliche Titel von einem atmosphärischen Fantasy-Ambiente, vielen Dialogen sowie zahlreichen Rätseln.

Ausgabe
04/99
erscheint
am 24.
März

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

Redaktion PlayStation Games
Stichwort: Interface
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



03/99

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

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Ulf Schneider, Udo Lewalter,
Gunther Hruby

Bildredaktion
Karel Stumpf, Claudia Brose

Freie Mitarbeiter
Frank Fischer, Raoul Birkhold

Redaktion England
Derek dela Fuente

Layout
Karel Stumpf, Gunther Hruby, Björn (Jesus)
Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing

Konzeption und Gestaltung
Uwe Kraft

Titel
GT Interactive

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.

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.

Beilagen
Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des H&S Vita AG bei.

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1998 107.788 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Zentrale Service-Nummer:
0911 / 2872-150

Service-Fax:
0911 / 2872-250

Zentrale Abo-Nummern:
Tel: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
e-Mail: computec.abo@dsb.net

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911 / 2872-100
Telefax: 0911 / 2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
Wolfgang Menne

Anzeigenendisposition
Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
Susanne Szameitat

Anzeigenassistentz
Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

Computec Media AG
Roonstr. 21
90429 Nürnberg
Verlagsleiter Vertrieb
Roland Bollendorf
Produktionsleitung
Michael Schraut
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf
Vertrieb
Gong Verlag GmbH

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

Auslandspreise		
Belgien	135	bfr
Dänemark	25	dkr
Italien	6500	lit
Luxemburg	135	lfr
Niederlande	750	hfl
Österreich	48	öS
Schweiz	590	sfr
Griechenland	1500	dr
Spanien	575	ptas

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost
PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1435-8328
VKZ B 45754

Inserentenverzeichnis

BauConTec	51
CDG	41
Computec Media AG	35, 71, 94, 105, 107, 110
Dynatex	25
Eidos	U4
EMF	75
Game it!	65
Koch Media	11
MVG	79
Okay Soft	63
Softsale	U2
Sunflex	13

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



© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited. "Toca 2: The British Touring Car Championship" and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to Toca Limited and are being used under license by Codemasters. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE