

PlayStation GAMES

5/99 DM 5,99

Das PlayStation-Magazin für Insider

TEST

Need for Speed 4

„Brennender Asphalt“ im Mega-Boxenstopp

NEWS

Star Wars: Episode 1

Intergalaktische Fakten zu LucasArts' brandheißem 3D-Action-Adventure

Exklusive Fakten und
Bilder zu Eidos'
Action-Hammer
Saboteur

Der Lara-Killer naht

TRIX Gex: Deep Cover Gecko,
Populous: The Beginning,
Need for Speed - Brennender Asphalt, Hard Edge, C3 Racing, Rollcage, T'ai Fu, FIFA 99, A Bug's Life, Knockout Kings u.v.m.

EXTRA

PlayStation Classic

Teil 3: Alles, was man über Jump&Runs wissen sollte

PLUS: Großes Doppelposter





GEX

DEEP COVER GECKO



EIDOS
INTERACTIVE

Fehler sind menschlich

Einmal im Monat erhalten wir die neuesten Verkaufszahlen aus Nürnberg, der Heimatstadt von Computec Media. Dieses Ritual ist natürlich für alle Beteiligten der PlayStation Games immer wieder ein spannender Moment, da die nackten Zahlen bekanntlich widerspiegeln, wie gut wir euren Geschmack getroffen haben. Im März war die Bekanntgabe der Verkaufszahlen besonders interessant, da die Zahlen die Ausgabe 03/99 betrafen, jene Ausgabe also, die wir einer gehörigen Schönheitsoperation unterzogen haben. Nach einem makaberen Scherz unseres Vertriebsleiters („Wir müssen jetzt ernsthaft über die Zukunft der PSG sprechen“) ließ er endlich die Bombe platzen und vermeldete eine gravierende Verkaufssteigerung. Diese Nachricht löste bei uns natürlich große Freude aus, da die Zahlen belegten, dass wir mit unserem Kurs goldrichtig liegen, und die endlosen Überstunden der vergangenen

Wochen nicht umsonst waren. Diese überaus positive Entwicklung wurde jedoch leider von zwei ärgerlichen Fehlern in der Ausgabe 04/99 überschattet. Wer dieses Heft näher studiert hat, dürfte sicherlich bemerkt haben, dass das Ende des Gran Turismo-2-Berichtes falsch platziert wurde. Ein überaus dummer Fauxpas, den wir leider erst zu spät bemerkt hatten. Des Weiteren unterlief einem Redakteur anscheinend in einer sehr schwachen Minute ein dummer Flüchtigkeitsfehler beim PlayStation-2-Artikel. Natürlich handelt es sich bei der PlayStation um eine Konsole mit einer 32-Bit-CPU, und nicht um

einen 16-Bitter, wie es fälschlicherweise im Vergleichskasten steht. Für diese beiden bösen Patzer bitten wir euch um Entschuldigung und geloben Besserung. Natürlich haben wir uns nicht nur an den guten Verkaufszahlen berauscht, sondern eifrig weiter an der PlayStation-Front geackert, um euch von dem neuesten digitalen Freudenspender zu erzählen. Der Streifzug war unserer Meinung nach sehr erfolgreich. So steht das große Star Wars-Special diesmal im Mittelpunkt dieser famosen Ausgabe. Auf fünf

Seiten erfahrt ihr nicht nur alles über das sensationelle PlayStation-Werk, basierend auf dem neuesten Star-Wars-Streifen, sondern auch alles Wissenswerte zum Filmereignis des Jahres. Außerdem präsentieren wir euch mit dem interessanten Prügel/Adventure-Cocktail Saboteur höchst exklusiv den neuesten Actionhit aus dem Hause der Tomb-Raider-Macher. Also, lasst euch nicht aufhalten und viel Spaß beim Lesen!

Euer

PlayStation-Games-Team



Das spielen wir ...

Gex 3: Enter the Gecko

Need for Speed 4

Bloody Roar 2

Rugrats



Udo



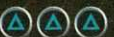
Raoul



Frank



Uwe



Legende: kein Symbol = lässt mich kalt; 1 Symbol = für zwischendurch; 2 Symbole = stylish; 3 Symbole = ich flipp total aus

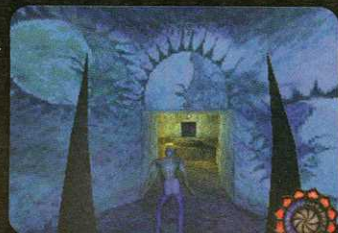
Dino Crisis

Nachdem Capcom mit seiner Resident-Evil-Serie (Teil 1, DC) weltweit riesige Erfolge feierte, war es nur logisch, dass sich die japanische Edelschmiede erneut entschloss, ein 3D-Action-Adventure zu entwickeln. Diesmal jedoch stehen euch keine Zombies gegenüber, sondern ihr werdet von den Entwicklern in eine prähistorische Zeit entführt. Dort erlebt ihr haarsträubende Abenteuer, in denen ihr gegen mutierte Raptoren-Wesen kämpfen müsst.



Shadowman

Acclaims Comic-Abteilung sorgt mal wieder für Software-Nachschub. Nach Turok, der jedoch nur auf dem N64 und dem PC wütete, dringt nun auch Shadowman in die virtuellen Spielwelten ein. Besonders Kennzeichen des Helden sind seine immensen Voodoo-Kräfte, die ihm im Kampf gegen das Böse helfen sollen.



Hard-Edge-Komplettlösung

Michelle und Alex haben es wirklich nicht leicht, denn Sunsofts Terroristenjagd gestaltet sich schwerer als vermutet. Der erste Teil unserer Komplettlösung sollte euch jedoch helfen, das von den Bösewichtern infiltrierte Gebäude zu säubern.



112

NEWS

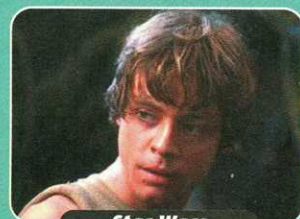
- Anarchy 217
Neuer Prügler aus dem Land der aufgehenden Sonne
- Army Men 3D26
Krieg der Spielzeugsoldaten
- Bugs Bunny20
"Meiner einer" erlebt nun auch auf der PlayStation ein haarsträubendes Abenteuer
- Dead in the Water28
Twisted Metal auf dem Wasser
- Destrega38
Auf den Spuren Squaresofts
- Dino Crisis14
Resident-Evil-1-Nachfolger im Anmarsch
- Legend of Legaia22
Ernstzunehmender Konkurrent für Final Fantasy?
- No Fear Mountainbiking18
Sport ist gesund
- Omega Boost16
Außergewöhnliche Baller-Orgie der Gran-Turismo-Macher
- Saboteur34
Erste Fakten zum Adventure-Highlight des Jahres
- Shadowman30
Acclaim schickt nach Turok seinen zweiten Comic-Helden in die virtuellen Spielwelten
- Speed Freaks24
Neuer Name, neues Glück?
- Star-Wars-Special6
Alles über die Kinofilme und erste Fakten zu Lucas Arts' neuem 3D-Action-Adventure
- WWF Attitude42
Acclaim präsentiert den Nachfolger von WWF Warzone



No Fear MTB



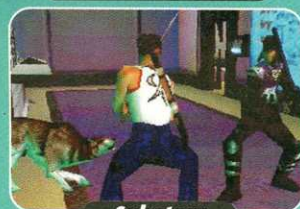
Speed Freaks



Star Wars



WWF Attitude



Saboteur

EXTRA

- Coming Up128
- Favoriten106
- Gamemail124
- Impressum130
- Inserentenverzeichnis130

- Highscore127
- Leserbefragung130
- News46
- Select4
- So werten wir83
- Start3
- Tokyo Game Show12

TRIX

- A Bug's Life108
- Agent Armstrong108
- Army Men 3D110
- Asterix110
- C3 Racing109
- Earthworm Jim 2110
- FIFA 99108
- Frogger108
- Gex: Deep Cover Gecko109
- Guardian's Crusade110
- Knockout Kings108
- Lomax110
- Need for Speed: Br. Asphalt109
- Oddworld: Abe's Exoddus108
- Pandemonium 2108
- Pitfall 3D110

- Populous: the Beginning109
- Rally Cross 2109
- Rollcage109
- Skull Monkeys109
- Spider109
- Spot goes to Hollywood110
- T'ai Fu: Wrath of the Tiger110
- Vergessene Welt108
- WCW/NWO Thunder108



Gex 3: Deep Cover Gecko

HIGHLIGHTS

Star Wars News	6
Need for Speed IV Test	90
Gex: Deep Cover Gecko Test	84
Dino Crisis News	14
Shadowman News	30

TEST

Bloody Roar 296
Solider Nachfolger ohne große Neuerungen

Darkstalker 3103
Eine gelungene Fortsetzung?

Gex: Deep Cover Gecko84
Zu Crystal Dynamics' neuem Hüpfer fallen uns nur zwei Worte ein: Gex sells!

Marvel Superheroes vs Street Fighter101
Kampf der Giganten

Monkey Hero102
Neuer Rollenspielspaß aus dem Hause Take 2

Need for Speed: Brennender Asphalt90
Electronic Arts gibt Vollgas!

Rugrats94
Mehr als nur ein kunterbuntes Kinderspiel?

Street Fighter 2 Collection101
Fragwürdiges zweidimensionales Sammelsurium

Street Fighter Alpha 3100
Perfekte 2D-Klopperei von Capcom

VIVA Soccer95
Bolzen wie "Uns Uwe"

Wing Over 2104
Über den Wolken



Gex: Deep Cover Gecko



Need for Speed IV

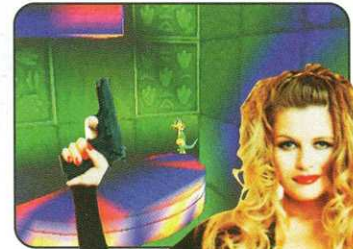


Bloody Roar 2

INDEX

A Bug's Life	108
Agent Armstrong	108
Anarchy 2	17
Army Men 3D	110
Army Men 3D	26
Asterix	110
Bloody Roar 2	96
Bugs Bunny	20
C3 Racing	109
Darkstalker 3	103
Dead in the Water	28
Destrega	38
Dino Crisis	14
Earthworm Jim 2	110
FIFA 99	108
Frogger	108
Gex: Deep Cover Gecko	109
Gex: Deep Cover Gecko	84
Guardian's Crusade	110
Knockout Kings	108
Legend of Legaia	22
Lomax	110
Marvel Superheroes vs Street Fighter	101
Monkey Hero	102
Need for Speed: Brennender Asphalt	90

Need for Speed: Brennender Asphalt	109
No Fear Mountainbiking	18
Oddworld: Abe's Exodius	108
Omega Boost	16
Pandemonium 2	108
Pitfall 3D	110
Populous: the Beginning	109
Rally Cross 2	109
Rollcage	109
Rugrats	94
Saboteur	34
Shadowman	30
Skull Monkeys	109
Speed Freaks	24
Spider	109
Spot goes to Hollywood	110
Star-Wars-Special	6
Street Fighter 2 Collection	101
Street Fighter Alpha 3	100
T'ai Fu: Wrath of the Tiger	110
Vergessene Welt	108
VIVA Soccer	95
WCW/NWO Thunder	108
Wing Over 2	104
WWF Attitude	42



Gex: Deep Cover Gecko

Bereits der erste Teil des Gex-Adventures der Softwareschmiede Crystal Dynamics war ein riesiger Erfolg, den die Amerikaner nun mit Gex: Deep Cover Gecko noch toppen wollen. Erneut stürzt sich die Echse in ein kunterbuntes Abenteuer voller abgefahrter Rätsel, in dem es wieder gilt, fleißig Fernbedienungen zu sammeln.

84



Need For Speed IV

Electronic Arts lässt den Asphalt brennen! Nach nur einem Jahr erscheint der vierte Teil der Rennspiel-Serie, der die genialen Vorgänger locker in die Tasche steckt. Vor

90

allem der Fakt, dass ihr in die Rolle eines Polizisten schlüpfen dürft und im Zwei-Spieler-Modus euren besten Freund hetzt, sorgt für enormen Langzeitspaß. Lest mehr in unserem ausführlichen Härtetest.





Copyright Lucasfilm 1999

C3PO in über Gesellschaft. Zu Beginn des Films sieht der Blechkame-
rad noch wie gerupft aus.

Star Wars Der ewige Kult

Der **Countdown** zu Episode 1 läuft. Der Film startet in den USA am **19. Mai**.
Lest in unserem ausführlichen Special alles über das **Film-Highlight** des Jahres.

Der Star-Wars-Mythos lebt neu auf! Mit der Ankündigung des Prequels der Star-Wars-Saga, die sich mit dem Leben des jungen Anakin Skywalker und des Obi-Wan Kenobi beschäftigt, hat George

Lucas eine weltweite Massenhy-
stérie ausgelöst. Seit dem genau-
en Datum der Weltpremiere (15.
Mai 1999 in New York) richten sich
alle Augen auf die Weltmetropole
und jeder Fan durchforstet pedan-
tisch das Internet, ob er nicht ir-
gendwo einen kleinen Fetzen an
Neuigkeiten aufschnappen kann.

Wie und wo begann aber dieses
Weltraummärchen um den
Kampf für Freiheit das erste
Mal zu atmen und wer hauchte
ihm den Atem ein? Fragen, die
wir im folgenden Bericht auf-
klären. Es war das Jahr 1970,
als George Lucas die Idee hat-
te, aus seiner Leiden-
schaft für Aben-
teuerfilme, ge-
paart mit sei-
nen bisheri-
gen Lebens-
erfahrungen,
ein inter-
stellares
Märchen zu
schaffen. Die
Idee zur Star-
Wars-Saga war
geboren. Inner-
halb von sieben

Jahren wurde das Projekt unter
Mithilfe vieler Freunde beendet
und der erste Film feierte am 25.
Mai 1977 sein weltweites Debüt.
Die Folge dieses Films war ein
nicht abbreißender Strom an Kino-
besuchern, was Star Wars - A New
Hope ins Guinness Buch der Rekör-
de brachte. Inhalt dieser eigentlich
vierten Episode ist das Leben des
jungen Luke Skywalker. Luke
wohnt zu Beginn des Films bei sei-
nem Onkel Owen und seiner Tante
Beru auf dem Planeten Tatooine.
Sein Leben verändert sich radikal,
als sein Onkel die beiden Droiden
C-3PO und R2-D2 von den Sand-
leuten kauft. Bei Reinigungsarbei-
ten an den beiden Robotern öffnet
Luke versehentlich eine Nachricht,
die an einen gewissen Obi-Wan ge-
richtet ist. Die kleine R2-Einheit
macht sich danach selbstständig
auf die Suche nach dem eigentli-
chen Empfänger, und Luke wird
los geschickt ihn wieder einzufan-
gen. Dabei trifft er auf den alten
Ben Kenobi, von dem er das Laser-
schwert seines Vaters Anakin
Skywalker erhält, dessen Tod ein
Mysterium umgibt. Mittlerweile ha-
ben sich imperiale Sturmtruppen



Das Filmplakat sorgt schon jetzt für
wahre Begeisterungstürme unter
den Star-Wars-Fans.

auf die Suche nach den beiden
Droiden begeben, die sich vor ihrer
Landung auf Tatooine in der Gesell-
schaft von Prinzessin Leia befanden,
aber beim Angriff auf ihre Cor-
relia Corvette aus dem Schiff ent-
kommen konnten. Die imperialen
Truppen zerstören das Haus von
Lukes Stiefeltern und töten Onkel
und Tante. Luke macht sich mit Ben
auf den Weg zum Raumhafen von
Mos Eisley, um sich den Rebellen
der Allianz anzuschließen. Dort
trifft er das erste Mal auf Han Solo
und Chewbacca, einen Wookiee. Die
beiden fliegen sie (Ben, Luke, C-
3PO und R2-D2) mit dem Millenni-
um-Falken aus dem Gefahrenherd
zur Heimat von Prinzessin Leia,
dem Planeten Alderaan, der zwi-
schenzeitlich allerdings von dem
Todesstern zerblasen wurde. Auf
dem Flug ins Alderaan-System wird

Die „alten“ Charaktere

Die bereits bekannte
Star-Wars-Trilogie wurde
nicht nur wegen der
atemberaubenden
Spezialeffekte berühmt.
Vielmehr waren es die
hervorragenden Charak-
tere des Weltraum-
märchens, die wir euch
nun vorstellen wollen.

Luke Skywalker



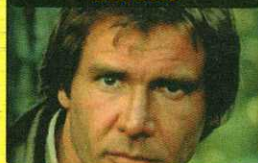
Luke lebte seit frühen Jahren
als Bauernjunge bei seinem
Onkel und seiner Tante auf
dem einsamen Planeten
Tatooine. Nach vielen Schick-
salsschlägen und Wendungen
in seinem Leben wurde er
schließlich zu einem der größ-
ten Piloten und Helden inner-
halb der Allianz.

Prinzessin Leia



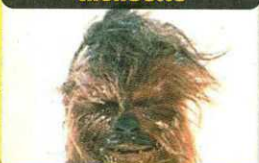
Als Baby wurde Leia von ihrer
Mutter getrennt und wuchs im
Glauben auf, Tochter von Bail
Organa, dem Präsidenten des
Planeten Alderaan, zu sein. Ihre
Erziehung war streng und po-
litisch korrekt, was ihr später
zu Hilfe kam, als sie die jün-
gste Senatorin der Galaxie
wurde.

Han Solo



Als gerissener Schmuggler und
halsbrecherischer Pilot ist Han
Solo in der ganzen Galaxie be-
kannt. Mit seinem Co-Piloten
Chewbacca hat er sich neben
einigen Kopfgeldjägern auch
Jabba the Hutt, einen der
größten Verbrecher, zum Feind
gemacht.

Chewbacca



Stark, furchtlos und zugleich
ein fähiger Pilot und Mecha-
niker machen Chewbacca, den
pelzigen Wookiee, zu einem
unverzichtbaren Rebellen.
Seine ungewöhnliche Art der
Kommunikation, die sich nur
auf einige Knurr- und Grunz-
laute beschränkt, macht ihn
so liebenswert.

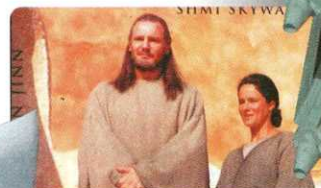


Liam Neeson hat das schottische Breitschwert gegen das elegantere Lichtschwert eines Jedis eingetauscht.

Luke das erste Mal von Ben in die Geheimnisse der Macht eingeführt und im Umgang mit dem Laserschwert unterrichtet. Später retten sie Prinzessin Leia aus ihrem Gefängnis vom Todesstern und schließen sich der Allianz auf dem

vierten Mond von Yavin an. Von dort aus startet die Allianz ihren Angriff auf den Todesstern. Luke jagt am Ende des Films selbigen nach einer heftigen Schlacht in die Luft, indem er, vollkommen auf die Macht vertrauend, seine Raketen durch einen Lüftungsschacht in den Todesstern feuert. Ende des ersten Teils. Durch den enormen Erfolg des ersten Teils (Episode IV) macht sich George Lucas 1978 direkt an den zweiten Teil (Episode V) Star Wars - The Empire Strikes Back. Wurde der Vorgänger noch in Tunesien abgedreht, hat sich George Lucas für seinen Kampf auf dem Eisplaneten Hoth für Norwegen als Drehort entschieden. Die Streitkräfte der Allianz werden bei dieser Episode zu Beginn von den imperialen Truppen auf dem Eisplaneten Hoth aufgespürt und angegriffen. Die Allianz evakuiert den Planeten und flieht ins All, während sich Luke aufmacht, wie es ihm von Ben Kenobi befohlen wurde, den Jedi-Meister Yoda im Dago-bah-System zu suchen, um seine Ausbildung zum Jedi abzuschließen. Dort wird er das erste Mal mit der dunklen Seite der Macht konfrontiert. Im Verlauf seiner Ausbildung lehrt Yoda ihn durch seine Jedi-Fähigkeiten auch einen Blick in zukünftige Geschehnisse zu werfen. Dort sieht er, wie seine Freun-

de in der Wolkenstadt Bespin in einen Hinterhalt des Imperiums geraten. Sofort macht er sich auf den Weg seine Freunde zu retten, ohne seine Jedi-Ausbildung vollständig abzuschließen. Yoda macht ihn darauf aufmerksam, dass



Die Besetzung bietet einige bekannte Gesichter, auf Top-Stars verzichtete George Lucas jedoch.



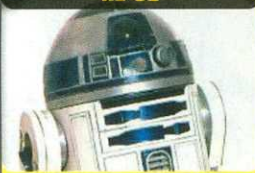
Der junge Ben Kenobi mit dem kleinen Anakin Skywalker. Die Entwicklung beider Charaktere ist für die Handlung elementar.



Stoff, aus dem Träume sind. Die Filmplakate und der Trailer heizen die Fantasie der Fans erst richtig an.

Die „alten“ Charaktere

R2-D2



Der dreibeinige Android R2-D2 ist normalerweise immer mit seinem goldenen Freund C-3PO anzutreffen. Seine Möglichkeiten der Kommunikation sind auf einige wenige Buzzer- und Beep-Laute beschränkt, täuschen aber nicht über sein menschliches „Herz“ hinweg.

C-3PO



C-3PO ist ein Protokoll-Androide und in erster Linie auf Etikette und Übersetzen programmiert. Selbst in den gefährlichsten Situationen versucht er höflich und zuvorkommend zu sein, auch wenn sein Gegenüber ihn in tausend Einzelteile zerlegen will.

Ben „Obi-Wan“ Kenobi



Ben Kenobi lebte über Jahre hinweg in der gefährlichen Jundland-Einöde auf Tatooine. Der alte Jedi-Ritter hat das Überleben wahrlich gelernt und nimmt den vielversprechenden Luke Skywalker unter seine Fittiche, als er von der Bedrohung seitens des Imperiums erfährt.

Yoda

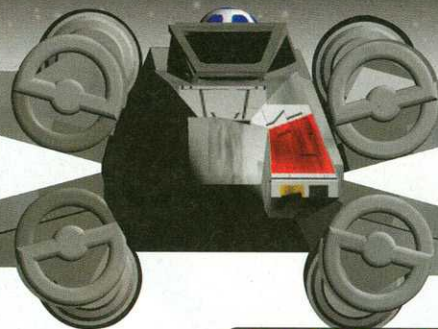


Der uralte Jedi-Meister war es, der den Wiederaufstieg der Jedi-Ritter in der Galaxie ermöglichte. Seit nunmehr 800 Jahren bildet er Jedi-Krieger aus, darunter auch Luke Skywalker und Darth Vader.

Darth Vader



Ein Koloss von zwei Metern, gehüllt in tiefschwarze Roben und Rüstungen, ist Darth Vader, das Symbol des Bösen. Trotzdem ist er nur die rechte Hand des Kaisers. Seine Kontrolle der dunklen Seite der Macht gehört zum Eindrucksvollstem seiner Erscheinung.



ein Abbrechen der Ausbildung in diesem Stadium sehr gefährlich ist, da ein junger Jedi leicht den Verlockungen der dunklen Seite erliegen kann. Trotz dieser eindringlichen Warnung macht er sich auf den Weg. Doch er kommt zu spät. Han Solo wurde inzwischen in Carbonit eingefroren und Boba Fett überreicht, der ihn zu Jabba the Hutt bringt. Luke gerät ebenfalls in eine Falle und kämpft sich seinen Weg gegen Darth Vader frei. Dieser eröffnet ihm, dass er sein Vater Anakin Skywalker ist, doch Luke lässt sich davon nicht überzeugen und verliert im Gefecht seine rechte Hand. Er stürzt in einen Abluftschacht, landet aber glücklicherweise auf einer Antenne, von der er durch Prinzessin Leia, die im Millennium-Falken mit Lando Calrissian und Chewbacca und den beiden

Droiden den imperialen Häschern entkommen ist. Sie treffen sich mit der Allianz im Weltraum, Luke erhält eine neue Hand und sie machen sich auf, Han zu befreien. Ende der Episode V. Bei den Dreharbeiten zu dem Film musste die Crew mit den harten Witterungsbedingungen in Norwegen kämpfen. Zweimal wurden die Arbeiten durch Schneestürme lahmgelegt, und George Lucas nahm sich eine Auszeit, während Industrial Light and Magic, George Lucas' eigene Special-Effects-Firma, ihre Arbeit aufnahm, da er zeitgleich mit Steven Spielberg am ersten Teil der Indiana-Jones-Trilogie drehte. Trotz aller Umstände wurde der Film am 21. Mai 1980 veröffentlicht und schlug erneut wie eine Granate ein. 1981 beginnt die Arbeit für den dritten Teil. Star Wars - The Return of the Jedi ist die sechste Episode des Weltraumepos. Sie handelt von der Rettung Han Solos aus den Klauen von Jabba the Hutt und der Zerstörung des zweiten Todessterns. Luke, Leia, Chewbacca und Lando begeben sich auf Lukes Heimatplaneten Tatooine. Mit einem ausgeklügelten Plan befreien sie Han aus seinem Carbonitgefängnis, töten Jabba the Hutt und fliehen zu ihrem Rendezvouspunkt mit der Allianz auf Endor. Luke macht sich zwischenzeitlich auf den Rückflug zum Dagobah-System, um seine Ausbildung bei Yoda zu beenden. Er erfährt von dem sterben-

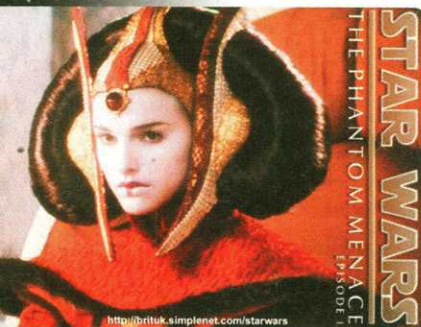
Gewinnspiel

Darth Vader gibt einen aus! Die dunkle Seite der Macht hat bei uns reingeschaut und zwölf coole Preise (2 x Special-Edition „Krieg der Sterne“, 10 x Star-Wars-Basisfiguren) hinterlassen! Den ersten Einsendern, die uns sagen, für welche Episoden der Star-Wars-Saga die neuen Star-Wars-Filme stehen, flattert einer der tollen Preise ins Haus. Der intergalaktische Einsendeschluss ist der **06.06.99**. Schreibt eure Antworten bitte unter dem Stichwort „Darth Vader“ an unsere Redaktionsadresse. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, die Teilnahme für Mitarbeiter der Computec Media ebenso!



den Yoda, dass Leia seine Schwester ist. Mit diesem Wissen fliegt er ebenfalls nach Endor. Unsere Helden treffen auf dem Planeten die Ewoks, ein kleines Volk von plüschigen Bärchen, die ihnen helfen, den Schildgenerator des Todessterns außer Betrieb zu setzen. Luke lässt sich während dieser Aktion absichtlich fangen, um zu seinem Vater Darth Vader zu gelangen, von dem er hofft, ihn wieder zur hellen Seite der Macht bekehren zu können. Das gelingt ihm auch, und es kommt zu einem Showdown zwischen dem Imperator und Darth Vader, der ihn schließlich in einen Lüftungsschacht wirft. Von den Energieblitzen des Imperators tödlich verwundet, nimmt Luke ihm den Helm ab und sieht seinen Vater das erste Mal richtig. Anakins Seele ist gerettet, und er geht in den Jedi-Himmel ein, um an der Seite von Yoda und Ben über das Schicksal seiner

Kinder zu wachen. Ende der Episode VI. Das war es also, was bisher geschah. Was erwartet uns nun aber in dem neuen Teil? Davon ist bisher nicht allzu viel bekannt, und George Lucas ist auch pedantisch darauf bedacht, nur spärliche Informationen an die Öffentlichkeit zu bringen. Das Einzige, was wir sicher wissen, ist der Name: Star Wars - The Phantom Menace. Diese Episode I behandelt das Leben des jungen Anakin Skywalker, bevor er zu Darth Vader wurde, und seines Freundes Ben Kenobi. Ferner ist bekannt, dass es sich um die Clone-Kriege drehen wird, die vor der Zeit von Luke und seinen Erlebnissen stattgefunden haben. Schlussendlich bleibt mir nur noch zu sagen: „Möge die Macht mit euch sein!“ Lasst uns auf die Premiere des Prequels warten, zu der auch unser Layouter Peta Mensing (der Glückliche!!!) reisen wird. (Raoul B.)



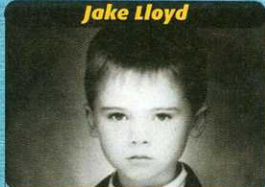
Welche Rolle die junge Prinzessin (Natalie Portman) im Film einnimmt, weiß noch niemand 100%ig genau.

Die „neuen“ Schauspieler



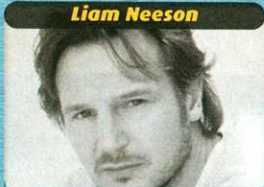
Im bald erscheinenden ersten Teil der Weltraumsaga werden viele neue Gesichter zu sehen sein. Erfahrt hier, welche Schauspieler ausgewählt wurden, Star Wars zu repräsentieren.

Jake Lloyd



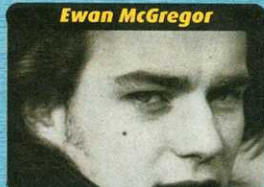
...spielt den zukünftigen Darth Vader, Anakin Skywalker. Der kleine Schauspieler Jake Lloyd hatte seine erste „Filmbegegnung“ mit Arnold Schwarzenegger, der ihn mit sich selbst verglich und behauptete, dass Jake genauso aussieht wie er in jungen Jahren. Jake stand schließlich mit Schwarzenegger für einen kleineren Werbespott vor der Kamera.

Liam Neeson



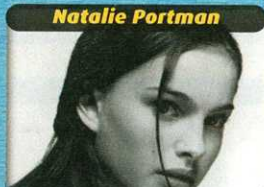
...spielt einen Jedi-Krieger. Liam wurde bereits für einen Oscar nominiert und wurde zu einem der bekanntesten Schauspieler unserer Tage. Seine bedeutendsten Werke waren bisher die Verfilmung von Victor Hugos Les Misérables in der Rolle des Jean Valjean. Neeson kann zur Zeit auf dem Broadway in The Judas Kiss bestaunt werden.

Ewan McGregor



...spielt den jungen Obi-Wan. Nach den ersten Gehversuchen auf den Brettern, die die Welt bedeuten, vertiefte er seine schauspielerischen Fähigkeiten an der Schule für Musik und Drama in Guildhall. Seine bekanntesten Filme und Stücke sind Dennis Potters Lipstick on Your Collar, Being Human, What the Butler Saw im Schauspielhaus zu Salisbury Anfang 1993.

Natalie Portman

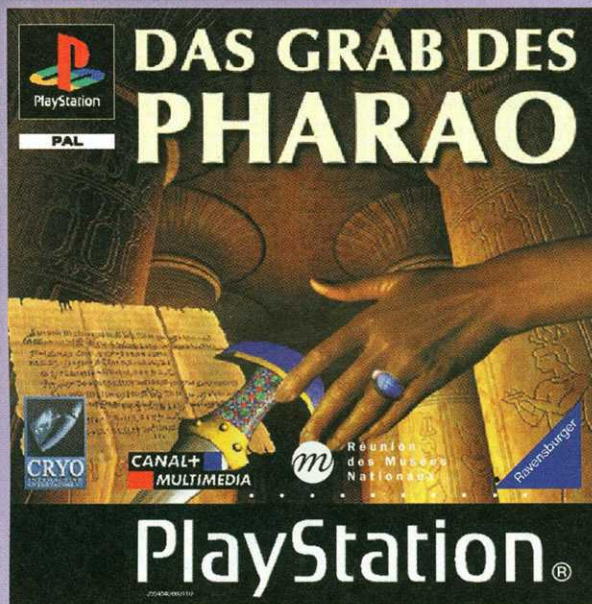


...spielt die junge Königin. Bereits jetzt gilt die junge Schönheit als eines der herausragendsten Talente Hollywoods. Natalie stand bereits an der Seite von Susan Sarandon in Wayne Wangs Anywhere But Here vor der Kamera.

Ravensburger® goes

PlayStation®

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



Das Grab des Pharaos

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

Ab 12 Jahren



Versailles

Verschwörung am Hof

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

Ab 12 Jahren

Notwendiges Zubehör:

Memory Card 1 Block,
mauskompatibel

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

® Ravensburger

Star Wars: Episode I The Phantom Menace

Der Kampf zwischen **Gut und Böse** geht auch auf der PlayStation als **3D-Action-Adventure** parallel zum Filmstart der **Episode I** in eine weitere Runde.

Nur noch wenige Tage liegen vor dem Anlaufen des Filmhighlights des Jahres – so beurteilen jedenfalls alle Star-Wars-Fans rund um den Globus die erste Episode von drei Filmen, die innerhalb der kommenden Monate über die Filmleinwände der Kinos flimmern werden. Entgegen erster Gerüchte schwappt nun die Star-Wars-Welle auch über in die virtuellen Spie-

liewelten der heimischen PlayStation. Helden des brandheißen PlayStation-Titels sind vier verschiedene Jedi-Charaktere, die in absoluter Bewegungsfreiheit die Schauplätze des ersten Teiles der neuen Trilogie durchstreifen und dort allerhand aufregende Abenteuer erleben. Zwei der Spielfiguren sind waschechte Jedi-Ritter (Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn), die die Kräfte der Übermenschen perfekt beherrschen. Die anderen beiden Protagonisten dagegen besitzen die Gestalt eines

normalen humanoiden Wesens und somit ändert sich natürlich auch der Spielverlauf des Abenteuers beim Auswählen dieser Charaktere gewaltig. Inhalte zur Story wollte Lucas Arts noch nicht preisgeben, da ansonsten die größten Überraschungsmomente des Kinofilmes zunichte gemacht würden. Sicher ist dagegen, dass ihr authentisch dargestellte Orte des Filmvorbildes besucht und dort knifflige Rätsel zu lösen und harte Fights auszutragen habt. Lucas Arts ließ verlautbaren, dass es etwa **40 Stunden** dauern wird, bis der Spieler alle Abenteuer erfolgreich gelöst haben wird. Somit sollte wohl sichergestellt sein, dass ihr auch auf lange Sicht Spaß

an Lucas Arts' neustem Abenteuer habt. Insgesamt werdet ihr zwölf lange Levels durchlaufen. Ihr beginnt euer Abenteuer in der Wüste Tantooines, dem Heimatplaneten des jungen Filmhelden Anakin Skywalker. In bester Tomb-Raider-Manier steuert ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch den glühend heißen Schauplatz. Dort trifft ihr bereits nach kurzer Spielzeit auf die ersten fiesen Burschen, zum Beispiel gegnerische Kampfdruiden oder bösartige Aliens, die allesamt dem Filmvorbild entstammen. Zusätzlich stoßt ihr auf gegnerische Charaktere, die explizit für das Abenteuer-Game entwickelt wurden. Man munkelt, dass diese Wesen zunächst auch für den Film vorgesehen waren, jedoch durch das Sieb der "Qualitätsprüfung" von Lucas Arts fielen. Die Monster werden natürlich mit Hilfe der Star-Wars-typischen Waffen beseitigt.



Mehr als **40 Stunden** Rätsel- und Kampfspaß erwarten euch in Lucas Arts' neuem Action-Adventure.

"Vier unterschiedliche Charaktere sorgen für enormen Abwechslungsreichtum"



Die Macht ist mit dir: Geniale **Lichteffekte** lassen sich während der aufregenden Kampfszenen bewundern (PC).



Die PlayStation-Variante des Abenteuers besticht ebenfalls durch enormen **Detailreichtum** innerhalb der Locations.



Mehr als **3000 Zeilen Sprachausgabe** mussten innerhalb von **14 Tagen** für den deutschen Ableger lokalisiert werden.





Die 12 verschiedenen **Stages** glänzen durch Abwechslungsreichtum (PC).



Die gegnerischen Charaktere entstammen größtenteils dem Filmvorbild (PC).



Dank Dual-Shock-Unterstützung erlebt ihr das Abenteuer noch intensiver.

So sollen euch in der fertigen Verkaufsversion diverse futuristische Ballermänner für die menschlichen Charaktere und zusätzlich ein Laserschwert für die Jedi-Wesen zur Verfügung stehen, die alle sehr "real" in Szene gesetzt wurden. Darüber hinaus besitzen Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn bekanntermaßen übersinnliche Kräfte, die den Willen "schwacher" Wesen für eine kurze Zeit ausschalten. Zusätzlich dürft ihr mit der Jedi-Power Gegenstände aufgrund enormer Willenskräfte aus dem Weg räumen. Tötet ihr jedoch versehentlich ein unschuldiges Opfer, schwinden die übernatürlichen Kräfte, denn eine böse Tat gehört sich einfach nicht für einen Jedi. Somit eröff-

nen sich euch natürlich gänzlich neue Pfade auf euren Wegen durch das Abenteuer. Zunächst war es sogar geplant, dass der Spieler zwei unterschiedliche Fahrzeuge steuern darf. Die Entwickler warfen diese Idee jedoch aus unterschiedlichen Gründen (Zeitdruck?) wieder aus ihren Plänen. Daher wandert ihr zu Fuß durch die Wüste, die jedoch nur anfänglich Schauplatz des Ge-

schehens ist. Ihr erkundet im weiteren Verlauf feindver-

seuchte Raumstationen weit entfernt gelegener Galaxien oder durchforstet mysteriöse Waldgebiete nach den Bösewichtern der dunklen Seite der Macht. Erste Screenshots lassen bereits jetzt vermuten, dass Star Wars Episode 1: The Phantom Menace mit

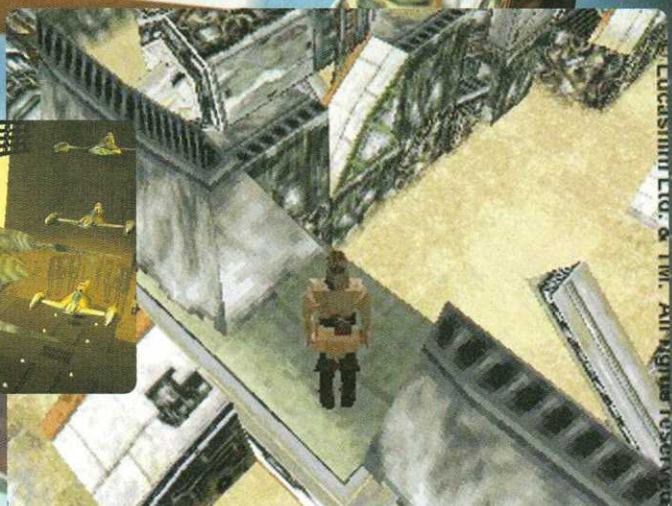
einigen Grafik-Schmankerln überrascht. Die Szenarios wurden beispielsweise pixelgetreu von denen des Filmvorbildes übernommen, so dass beim Spieler der Eindruck erweckt wird, sich mitten im Star-Wars-Film zu befinden. Die einzelnen **Stages** wurden außerdem mit real wirkenden Texturen überzogen und auch die Spielfiguren wirken dank der Original-Kostüme sehr "echt". Genial erscheinen auch die **Lichteffekte**, die beispielsweise durch einen abgegebenen Schuss aus der Laserpistole oder durch das glühende Lichtschwert des Charakters erzeugt werden. Leider müssen wir uns mit den virtuellen Laserschwert-Duellen wohl noch bis zum Filmstart des ersten "neuen" Star-Wars-Films im Herbst gedulden. Möge die Macht mit den Entwicklern sein... (Udo L.)



Auch mysteriöse Raumstationen gilt es zu erforschen.



Flieger, grüß mir die Sonne: Dass ihr in überdimensionalen Großkampfschiffen über die Planeten fliegen dürft, ist eher unwahrscheinlich (PC).



44 Sprecher, die aus Film und Fernsehen bekannt sein dürften, wurden für die Lokalisierung engagiert.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

The Phantom Menace

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/THQ
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 12+



"Perfektes Star-Wars-Feeling für zu Hause"





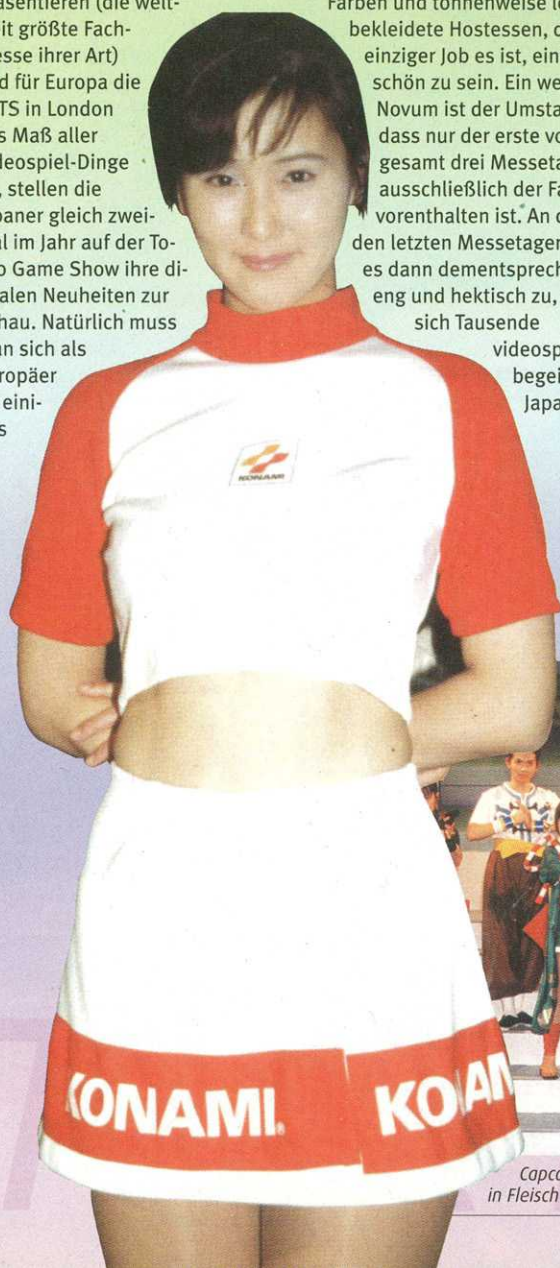
Tokyo Game Show

Zum mittlerweile **sechsten** Male war das moderne **Makuhari-Messegelände** Schauplatz der wichtigsten japanischen **Fachmesse**.
Wir stürzten uns natürlich ins **Getümmel**.

Jeder Kontinent hat seine eigene wichtige Fachmesse: Während die USA ihre Neuheiten auf der E3 präsentieren (die weltweit größte Fachmesse ihrer Art) und für Europa die ECTS in London das Maß aller Videospiel-Dinge ist, stellen die Japaner gleich zweimal im Jahr auf der Tokyo Game Show ihre digitalen Neuheiten zur Schau. Natürlich muss man sich als Europäer an einiges

gewöhnen. Dazu gehören erst einmal der teilweise etwas kitschige Rahmen mit Smarties-Farben und tonnenweise leicht bekleidete Hostessen, deren einziger Job es ist, einfach nur schön zu sein. Ein weiteres Novum ist der Umstand, dass nur der erste von insgesamt drei Messtagen ausschließlich der Fachwelt vorenthalten ist. An den beiden letzten Messtagen geht es dann dementsprechend eng und hektisch zu, wenn sich Tausende videospiegelbegeisterte Japaner

durch die drei Messehallen drängeln und dabei sogar Wartezeiten von mehreren Stunden in Kauf nehmen (die Fernöstler haben einfach die Ruhe weg). Eine überaus negative Eigenschaft der Japaner ist ihr Geiz an Pressematerial. Selbst nach direkter Anfrage für Screenshots oder Demo-CDs wird man oftmals nur mit einem "Sorry, we don't have anything" abgespeist. Sehr schade, denn dadurch leidet die Berichterstattung erheblich. Für die westlichen Märkte zählt diese Messe ohnehin nicht zu den wichtigsten Ereignissen des Jahres, da die meisten Titel nur für den japanischen Markt geeignet sind. Dazu gehören unter anderem Grafik-Adventures im Anime-Stil, bei denen junge Japano-Mädels eine wichtige Rolle spielen, sowie Angler- und Pferderenn-Simulationen. Was für unseren Markt aber relevant ist, erfahrt ihr aus folgender Auflistung.



Capcom ließ mal wieder sämtliche Street-Fighter-Helden in Fleisch und Blut auftreten.



Taito

Der Branchen-Oldie setzt wieder auf Bewährtes. So steht mit **Let's go by Train 2** die zweite Bahn-Simulation in den Verkaufsregalen. Das Spielprinzip ist recht witzig. Ihr versucht eine Bahn termingerecht von einer Station zur nächsten zu dirigieren, was gar nicht so einfach ist, da man den Bremsweg genau kalkulieren muss. Leider wird dieser Titel inklusive der speziellen Steuerleinie nie in Deutschland erscheinen.

Capcom

Prügelspiele in rauen Mengen gab es erneut bei Capcom zu sehen. Für die PlayStation wurde der Nachfolger zum Highschool-Fight Rival Schools angekündigt. Für **Rival Schools 2** verwendete man nur bewährtes Nachfolger-Doping, sprich noch mehr Charaktere, neue Spielmodi sowie diverse Bonus-Spiele sind zu bewundern, darunter auch ein Tanzspiel à la Bust A Groove sowie ein witziger Hindernislauf. Die wichtigste Neuheit **Dino Crisis** wurde hingegen nur hinter verschlossenen Türen anhand eines längeren Filmes präsentiert. Erster Eindruck: Fabelhaft!



Martialisch: In Capcoms Waffenkammer erwerbt ihr sämtliche Original-Wummen aus Resident Evil 1, Dino Crisis & Co.

Square

Die wohl beste Nachricht der Messe stammt vom Final-Fantasy-Hersteller. Im April wird Square in London ihr neues Hauptquartier beziehen, um ihr Engagement in ganz Europa deutlich zu verbessern. Künftig wird sich Square somit selbst um die Lokalisierung ihrer Titel (natürlich auch in deutscher Sprache) kümmern und dafür Sorge tragen, dass solche Perlen wie Parasite Eve (wird leider nicht mehr nachträglich veröffentlicht) auch germanisches Festland erreichen. SCEE wird zumindest für das kommende Jahr für den Vertrieb sorgen. Was so alles auf uns zukommen könnte, präsentierte die japanische Firma auf breiter Front. Neben Final Fantasy VIII dürfte das malerische Action-Adventure **Legend of Mana** ein Kandidat für Deutschland sein. Der Nachfolger zum SNES-Klassiker Secret of Mana bietet Knuddelgrafik bis zum Abwinken und endlosen Spielspaß für gleich mehrere Abenteurer. Weitaus kerniger geht es hingegen bei **Cyberorg** zur Sache. In der Rolle eines futuristischen Söldners ballert ihr euch durch sterile 3D-Räume und löst dabei so manche Knobel-



Cyberorg: Action-Adventure im derben Mech-Outfit.

aufgabe. Rollenspiel-Elemente erhöhen hierbei die Spielteufe. Als der innovativste Titel der Messe wurde **Racing Lagoon** ausgezeichnet, eine außergewöhnliche Mischung aus Rennspiel- und Rollenspiel-Elementen. Das Ganze muss man sich so vorstellen: Man nehme die Grafik und den Karriere-Modus von Gran Turismo und garniere dies alles mit RPG-Anleihen und den berühmten computeranimierten Zwischensequenzen Marke Square. Leider ist es derzeit noch ungewiss, ob dieser hochinteressante Titel überhaupt nach Europa kommt. Der Vollständigkeit wegen seien außerdem noch die beiden Strategie-Perlen Saga Frontier II und Front Mission 3 erwähnt, beides in Japan erfolgreiche Spielserien.

Namco

Ace Combat 3 war das große Thema des Softwaregiganten. Auf über 20 Displays konnte man sich von den Qualitäten des Flugactionspiels überzeugen. Vor allem in grafischer Hinsicht gibt der Titel einiges her. Gefühlvoll manövriert ihr den Kampfjet über ungemein detaillierte Landschaften, auf denen man beeindruckende Häuserfronten sowie andere Objekte gut



Racing Lagoon: Technisch brillante Mixtur aus Rennspiel und RPG.



Die Helden aus dem futuristischen Abenteuerspiel Cyberorg.



Der Vier-Spieler-Modus bei Ace Combat 3 ist ein technisches Glanzstück.

erkennt. Überraschenderweise bietet der dritte Teil der Jet-Saga sogar einen coolen Vier-Spieler-Modus, bei dem heiße Luftgefechte vorprogrammiert sind. Von den beiden anderen angekündigten Projekten **Dragon Valor** und **Star Lixiom** war leider nur ein kurzes Video bzw. gar nichts zu sehen.

SCEJ

Was der PlayStation-Hersteller zu zeigen hatte, war leider eine große Enttäuschung. Bis auf **Omega Boost** (siehe Vorabbericht auf Seite 16) gab es keinerlei Neuheiten zu sehen. Stattdessen wurde das Musikspiel **Um Jammer Lammy** gehypt, und durch ein schlichtes Schild wies man darauf hin, dass es zum Thema PlayStation-Nachfolger keine Informationen gibt – toll.



Legend of Mana: Squares neuestes Action-Adventure-Projekt bietet tonnenweise Comic-Grafiken sowie vermutlich einen Mehrspieler-Modus.



Ace Combat 3: Flugaction mit famoser Grafik und guter Steuerung.

次世代プレイステーション
に関する出展はしておりません。
ご了承下さい。

Please be informed that there are no displays regarding the next generation PlayStation at this show.
Thank you.

Sony Computer Entertainment Inc.

Dieses schlichte Schild informierte, dass es zur PS 2 keine Infos gibt.

Konami

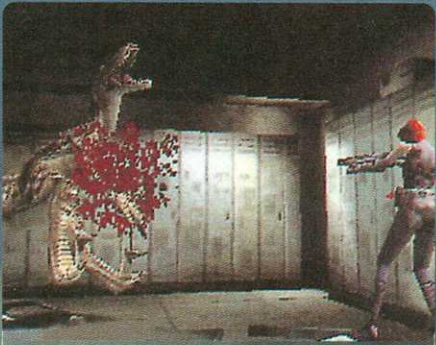
Nach dem überragenden Erfolg von Konamis DJ-Simulation Beatmania reitet der Metal-Gear-Solid-Hersteller derzeit unermüdlich weiter auf der Musikwelle. So gibt es das Prinzip des Erfolgsautomaten demnächst auch in zahlreichen anderen Variationen. Beim Ableger **Dance Dance Revolution** handelt es sich um eine Tanzsimulation, bei der ihr passend zur Musik die richtige Richtungstaste drückt. Der Clou: Eine spezielle Fußmatte, auf der man zum Rhythmus auf die richtigen Felder springen muss, wird mitgeliefert – äußerst schweißtreibend! Konami Deutschland gab übrigens offiziell bekannt, dass man diese Musik-Titel auch hier zu Lande vertreiben wird. Um dieses neuartige Spielprinzip populär zu machen, wird man sich jedoch direkt an die Musiksender VIVA oder MTV wenden. Beatmania soll ab dem Spätsommer den deutschen Markt erobern.



Erkennt? Diese drei eifrigen Tänzer stammen aus Enix' bekanntem Tanzspiel Bust A Groove, dessen zweiter Teil demnächst in Japan erscheinen wird.



Kurios: Zu Konamis Tanzwerk Dance Dance Revolution wird eine Fußmatte mit Sensoren mitgeliefert.



Stirb! Auch bei Dino Crisis geht es mitunter blutig zu. Probleme mit der PBJs durften dennoch nicht auftreten.



Im Gegensatz zu dumpfen Zombies sind die Raptoren überaus agil und recht intelligent, weshalb jede Handlung gut überlegt sein sollte.



Spektakulär! Die Auftritte des Tyrannosaurus Rex sind immer atemberaubend. In dieser Szene reißt die Urzeitechse gleich das halbe Haus ein.

Dino Crisis

Jurassic Park lässt grüßen: Beim inoffiziellen Nachfolger ihrer weltberühmten **Zombiejagd** lässt **Capcom** die **Dinosaurier** tanzen.

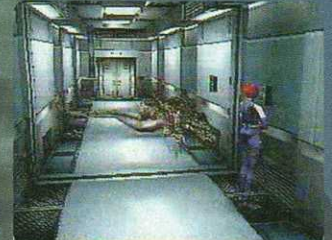
Das japanische Traditionshaus Capcom hat sich neben dem Renommee als Produzent von 2D-Prügelspielen à la Street Fighter II auch als Entwickler von exzellenten Action-Adventures einen guten Namen aufgebaut. Während die Fangemeinde wohl noch lange auf die Fortsetzung der Zombiejagd warten muss (Teil 3 wird mit großer Wahrscheinlichkeit auf dem PS-Nachfolger erscheinen), hat sich der geistige Vater Shinji Mikami zur Verkürzung der Wartezeit einem anderen Grusel-Adventure gewidmet. Dino Crisis als kleinen Pausenfüller zu bezeichnen ist allerdings nicht gerechtfertigt,

denn die ersten Spielszenen lassen auf einen Top-Titel des kommenden Weihnachtsgeschäftes schließen. Der Genius hinter Resident Evil 1 ließ sich bei seinem neuen Projekt allzu offensichtlich vom Erfolgstreifen Jurassic Park beeinflussen, denn zähnefletschende Dinosaurier und eine geheimnisvolle Insel spielen auch bei diesem Abenteuer eine gewichtige Rolle. Zur Hintergrundgeschichte: Der geniale US-



Professor Kirk forschte lange Zeit mit dem Segen des Staates an der Entwicklung der vollkommenen Energie, um die Welt zu revolutionieren. Nach einer längeren Zeit des mehr oder weniger erfolglosen Herumexperimentierens

stellte die Regierung jedoch die Subventionsmittel ein. Der junge Akademiker dachte allerdings nicht daran, seine Forschung einzustellen, und verzog sich flugs auf eine abgelegene Insel, um dort sein Werk zu vollenden. Doch die Regierung sieht diesem Treiben natürlich nicht tatenlos zu und schickt ihrerseits eine Spezialeinheit zum Inselreich, um sicherzustellen, dass den Vereinigten Staaten keine Gefahr droht. Hier treten ihr auf den Plan. In der Rolle der kühnen Agentin **Regina** werdet ihr zusammen mit der Crew auf der Insel abgesetzt. Doch anstatt dem begabten Professor begegnet ihr schon bald ausgestorben geglaubten Urzeitwesen, zum Beispiel intelligenten **Raptoren** oder einem wutschnaubenden **T-Rex**. Aus diesem Background entwickelt sich schon bald ein packender Wettlauf mit dem Tod, denn hinter jeder Ecke kann blitzartig ein gemeingefährliches Reptil hervorspringen. Abgesehen von dem völlig neuen Gefilde und den neuen, wesentlich schnelleren Feinden funktioniert Dino Crisis ähnlich wie Resident Evil 1. Mit den Analogsticks steuert ihr feinfühlig die Lara-Croft-Konkurrentin durch das mit Schutzgittern und Stacheldraht gesicherte Forschungslabor, um dem Geheimnis zwischen Professor Kirks Forschung und der Existenz der Dinosaurier auf die Spur zu kommen. Neben dem gezielten Töten der Urzeitechsen per Waffengewalt kommuniziert ihr gelegentlich mit anderen Teammitgliedern und setzt aufgesammelte Gegenstände ein, um kleinere Rätselaufgaben zu lösen. Durch



Die Sounduntermalung spielt eine wichtige Rolle, da ein bedrohliches Zischen einen Raptor ankündigt.

die neue Gegnerschaft hat sich allerdings das gesamte Flair deutlich verändert. Statt mit trägen Zombies habt ihr es diesmal mit durchaus intelligenten – und schnellen! – Feinden zu tun, was eine andere Vorgehensweise erforderlich macht. Man sollte stets in Bewegung bleiben und versuchen, sich die Dinos möglichst auf Distanz zu halten, um die Überlebenschance zu erhöhen. Im **Nahkampf** hat man nämlich in doppelter Hinsicht schlechte Karten. Nicht nur dass man viel Lebensenergie abgesaugt bekommt, mit Pech verliert man sogar sein Flinte, so dass

"Packende Zweikämpfe mit dem Furcht erregenden T-Rex erwarten euch!"

man nahezu völlig wehrlos ist. Um solche unangenehmen Bekanntschaften zu vermeiden, sollte man stets mit äußerster Vorsicht durch die Szenarios pirschen und auf verräterische Details achten. Ein weiterer wichtiger Unterschied gegenüber der populären Gruselserie ist der



Auf der Flucht: Da man dem T-Rex selbst mit größeren Kalibern nur schwer beikommen kann, sollte man rechtzeitig die Flucht ergreifen.

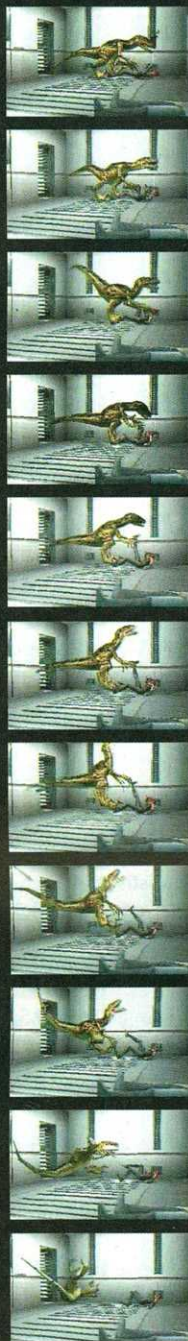


Feuerlocke Regina ist die zentrale Figur im Spiel. Ihre Schönheit wird nur durch ihren Wagemut übertroffen.



Ganze Schussalven sind vonnöten, bis ein Raptor endlich klein beigt. Gemeinerweise ist Munition rar.

Fight



Heldin in Not: Nur mit einem beherzten Tritt entledigt sich die Spezialagentin des Raptors (siehe auch linker Filmstreifen).



neue Grafikstil, der zu 100 % reine Polygon-Architekturen bietet, wie bei der Tomb-Raider-Trilogie. Zum Vergleich: Während sich bei Resident Evil 1 die Charaktere aus Polygonen zusammensetzen, waren hingegen die Hintergründe noch allesamt vorberechnet. Diese grafische Neuerung ermöglicht große Veränderungen beim Spielablauf. So dürft ihr selbst den Kameramann spielen, anstatt auf vorgegebene Perspektiven angewiesen zu sein. Außerdem erlaubt diese Polygon-Optik

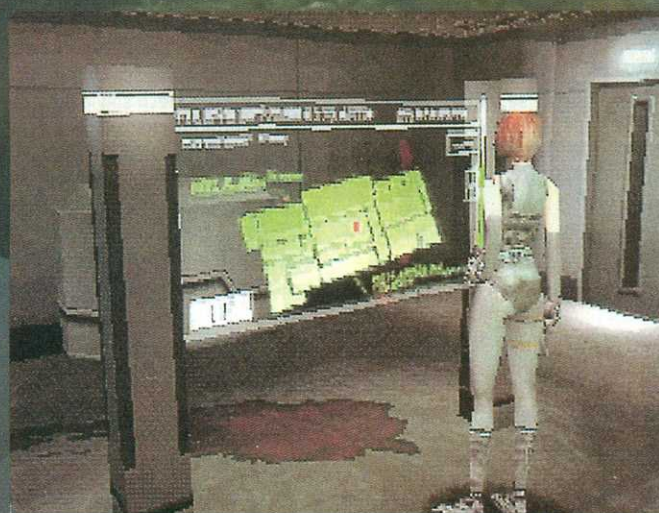
viel mehr Interaktionen mit dem Umfeld. Beispiel: Eure Heroine schlendert durch einen Gang, als plötzlich der Schädel eines T-Rex die gesamte Hausfront durchbricht und er mit seinen messerlangen Zähnen nach euch schnappt. Im Zusammenspiel mit dramatischen Kamerafahrten erzielen die Macher beeindruckende Effekte. Wenn euch der T-Rex verfolgt, werdet ihr beispielsweise durch eine Kamera eingefangen, die nahe am Boden positioniert ist. Durch diese Einstellung



Einmal im Nahkampf verwickelt, geht schnell die Waffe floten.

wirkt eure Heldin gegenüber dem König der Dinosaurier geradezu mickrig. Erfreulicherweise hat sich das Team in puncto Detailarbeit eine Menge vorgenommen. Ein wichtiges Stichwort sind so genannte emotionale Animationen,

„Ein Traum wird wahr: Die Atmosphäre von Jurassic Park, gepaart mit dem Spielablauf von Resident Evil 1“



Neben reichlich Dinoaction vernachlässigt Capcom auch den Adventure-Part nicht. In der Kommandozone erfahrt ihr Näheres über die Station.

nen, also Bewegungsabläufe, die sich automatisch den jeweiligen Situationen anpassen und etwas über den gegenwärtigen Gefühlszustand von Regina aussagen. Wenn beispielsweise Gefahr im Verzug ist, verändert sich die Gangart der Spezialagentin automatisch, indem sie sehr bedächtig durch die Gegend schleicht. Gleiches gilt bei Verletzungen, wobei sogar Blutropfen auf den Boden fallen sollen, sobald es die Heldin schwer erwischt hat. Fazit: Wenn das Capcom-Team an die Stärken von Resident Evil 1 anschließt und gekonnt das Jurassic-Park-Ambiente anwendet, ist der sichere Verkaufsschlager bereits vorprogrammiert. (Ulf S.)



Schockeffekte wie bei Resident Evil 1 gibt es mal wieder zuhauf. In dieser Szene durchbricht der gigantische Kopf des T-Rex plötzlich die Glasscheibe.



Obwohl Regina ein Team hinter sich hat, ist sie nicht selten auf sich allein gestellt. Dieses „Allein-gegen-alle-Schema“ ist bewährt.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR

Herbst

ERSTER EINDRUCK
super

Dino Crisis

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: entfällt



„Sicherlich das Action-Adventure, auf das alle Genre-Fans weltweit begierig warten“



Jede Mission wird vollständig aufgezeichnet und kann anschließend im Replay aus sechs unterschiedlichen Blickwinkeln analysiert werden.



Ein solch imposanter Kampfboter, wie er auch in zahllosen japanischen Mangas vorkommt, ist euer waffenstarkes Vehikel im All.

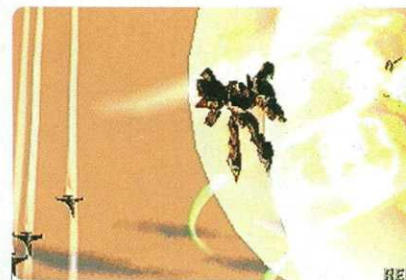
Omega Boost

Überraschung: Die Macher von **Gran Turismo** bringen euch demnächst einen lupenreinen **Weltraum-Shooter** ins Haus

Sony Computer Entertainment präsentierte auf der Tokyo Game Show zwar keinerlei Informationen zum PlayStation-Nachfolger, mit dem spacigen Actionreißer Omega Boost dafür aber eine kleine Überraschung. Bei dem Titel handelt es sich nämlich um ein bislang streng geheimes Projekt der fernöstlichen Edel-Programmierer Polyphony Digital. Der Name sagt euch nichts? Sollte aber, schließlich zeichnet sich das Team für den Megahit Gran Turismo verantwortlich und werkelt derzeit fieberhaft an dem Nachfolger – das bürgt für Qualität. Mit der Rennspiel-Thematik hat Omega Boost jedoch überhaupt nichts zu tun. Es ist vielmehr eine intergalaktische Ballerorgie mit einem schwer bewaffneten Kampfboter (Mech) in der Hauptrolle. Der Spielablauf zeichnet sich vor allem durch seine ausgeklügelte Steuerung und Daueraction aus. Wahlweise in der Ego- oder Verfolger-Perspektive manövriert ihr den stählernen Ballermann durch die Tiefen des Weltraums, um gegnerische **Weltraumstationen**, Kampfboter oder sonstige Stellungen aufzuspüren. Ein kleiner Richtungspfeil zeigt euch an, welcher Gegner sich als Nächstes heranspielt. Sobald ihr den

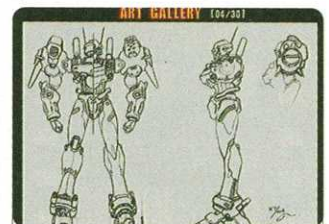
Feind entdeckt habt, solltet ihr das Objekt schnellstmöglich mit dem Fadenkreuz anvisieren, um das Ziel zu erfassen (Lock-on). Dann aktiviert ihr die Missile, die automatisch das anvisierte Ziel trifft. Dieser Vorgang wurde grafisch hübsch in Szene gesetzt, da jede Missile-Rakete einen langen grünen Schweif nach sich zieht. Natürlich sieht der Gegner euren Angriffsbemühungen nicht tatenlos zu und schickt auch seinerseits Projektile unterschiedlichen Kalibers auf die Reise. Mittels eines plötzlichen Turboschubes oder Regulieren der Fluggeschwindigkeit weicht ihr diesen Geschossen jedoch geschickt aus. Sobald sich ein größerer Brocken, zum Beispiel eine Weltraumstation, nähert, ändert sich die Steuerung etwas. Um 360 Grad umfliegt ihr den Gegner automatisch, wobei die Sicht von selbst auf das Objekt

fixiert ist (ähnlich wie ein Satellit, der die Erde umkreist). Aus dieser Position heraus visiert ihr problemlos die Schwachstellen des Gegners an und weicht reaktions-schnell seinen Waffenstellungen aus. Um sich mit der leicht gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen, wurde eine Trainingsoption implementiert, die in diverse Übungen unterteilt ist. In technischer Hinsicht hinterlässt die Demo-Version bereits – erwartungsgemäß – einen sehr guten Eindruck. Euer Mech sowie die anderen Weltraumschüsseln wurden durch ein dichtes Polygongerüst sehr ansehnlich in Szene gesetzt und der Bildschirm ist permanent mit fetzigen Lichteffekten und satten Explosionen ausgefüllt, so dass man hin und wieder Mühe hat, die Übersicht zu behalten. Der Grafikstil wurde bewusst düster und kalt gehalten, wie man es von

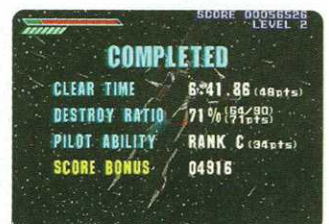


Die Explosionen sind äußerst dynamisch und teilweise bildschirmfüllend.

einem futuristischen Mech-Shooter gewohnt ist. Erster Eindruck: Wer auf futuristische Ballerspiele ohne größeren Tiefgang steht, sollte sich diesen Titel auf alle Fälle vormerken. (Ulf S.)



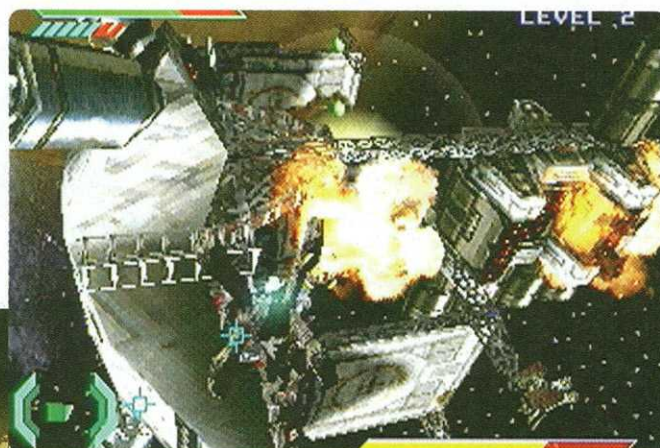
In der Art Gallery begutachtet ihr Original-Skizzen zum Spiel.



Mission erfüllt: Eure Leistungen werden anschließend in unterschiedlichen Kategorien, wie Trefferquote, bewertet und in Punkte umgemünzt.



Um den feindlichen Geschossen auszuweichen, sollte man ständig in Bewegung bleiben.



Gefechte mit **Weltraumstationen** dauern oftmals minutenlang und enden erst, wenn ihr sämtliche Schwachstellen erwischt habt.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

Omega Boost

Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/SCEI
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer Levels: 6+



„Technisch gut in Szene gesetzte Weltraum-schlacht mit durchdachter Steuerung“

Anarchy 2

Mit einem **martialisch** anmutenden Namen möchte KSS mit seinem **Prügler** Aufsehen erregen.

Prügelspiele gibt es ja bekanntlich wie Sand am Meer. Wer sich nicht nur für die Top-Ten des Genres interessiert und öfter mal einem der zahlreichen Außenseiter eine Chance gibt, wird oft enttäuscht. Anarchy 2, das uns zahlreiche Halbherzigkeiten auftischt, zählt zu diesen Außenseitern. Ein spartanisch anmutendes Kämpferfeld von gerade mal zehn Kämpfern erwartet den Prügelfan auf der Scheibe. Ob Männlein oder Weiblein, alle haben grundlegend die gleichen Standardmoves. Spezialangriffe sind jedoch

Mangelware. Auch beim Aussehen haben sich die Programmierer mit Fantasielosigkeit ans Werk gemacht. Neben einem muskelbepackten Wrestler oder dem jugendlichen Karate-Kid fallen das quietschende Schulmädchen und der smarte Steuerberater als einzige Abwechslung zu anderen Prügelspielen auf. Habt ihr euch einen der Protagonisten ausgesucht, geht es wie gewohnt in eine der elf Arenen, die vom **U-Bahn-Schacht** über eine alte Fabrikhalle bis zum Dach eines Wolkenkratzers reichen. Während der virtuellen



Kämpft ihr im **U-Bahn-Schacht**, dann könnt ihr euren Kontrahenten gegen die vorbeifahrenden Züge schmeißen.

Schlägerei steht nur ein begrenztes Schlagrepertoire zur Verfügung. Darüber hinaus ist die Kollisionsabfrage nicht gerade realistisch und die Kämpfer zeigen abgehackte Bewegungen.

Als Letztes noch ein Blick auf die Spielmodi: Neben Arcade- und Versus-Modus hat Anarchy 2 nur noch einen Trainings-, Team-Battle- und Watch-Modus zu bieten. (Udo L.)



Anarchy 2 hat ein zehnköpfiges Kämpferfeld in petto, was aber keineswegs überzeugt.



Frauenpower: Die Mädels haben meist schnelle Reaktionen und markante Grifftechniken.

INFC

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

GEPLANT FÜR
k.A.

ERSTER EINDRUCK
mäßig

Anarchy 2

Hersteller/Vertrieb: KSS/KSS
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 10+ Kämpfer

1-2

"Ein dürrtiges Beat 'em Up, das kein Genre-Fan braucht"

orenz©Design

JOY TECH

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

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

CONTROLLER PLUS SE

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

REAL ARCADE GUN

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

JORDAN-GP-LENKRAD V2

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

Jordan GRAND PRIX

NEU

Erhältlich bei

Theo KRANZ VERSAND

Tel. 0931/3545219

und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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



Ohne Rock-Shocks, die harte Stöße butterleicht abfedern, würde eine solche Treppenabfahrt nicht nur auf die Ellenbogengelenke gehen.



Der Tuning-Modus ermöglicht es euch, eure Bikes durch entsprechende Veränderungen auf bestimmte Streckenverhältnisse optimal vorzubereiten.



Auf den engen Trails wird euch das Überholen nicht allzu leicht fallen.

No Fear Downhill Mountainbiking

Codemasters wagt sich mit Hilfe der schwedischen Programmiertruppe **UDS** an eine **Extremsportart**, die nur **durchtrainierte Topathleten** mit Nerven wie Drahtseilen meistern.

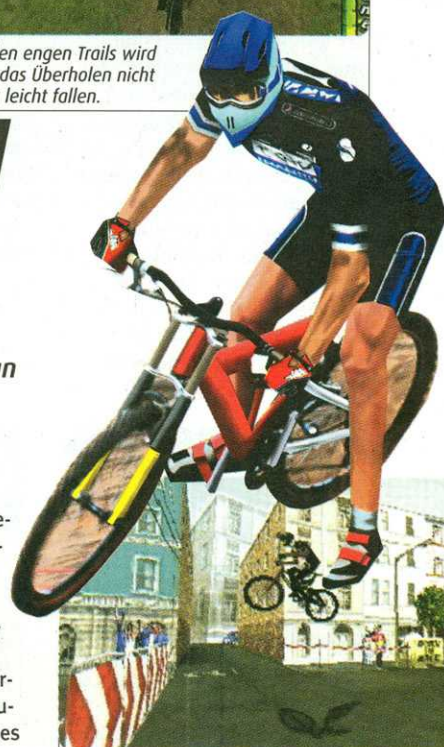
No Fear steht als Markenzeichen in der Sportszene schon jahrelang für anspruchsvolle Kleidung, die auch härtesten Ansprüchen gerecht wird. No Fear ist aber auch ein Ausdruck, den man sich vor waghalsigen Aktionen ins Gedächtnis ruft, um sich selbst Mut zu machen und Glück zu wünschen für die bevorstehende Tortur. Dieser Slogan steht somit für die höchste Beanspruchung an Material und Körper der Athleten. Damit dieses Lebensgefühl der Freiheit (denn nur wer keine Angst kennt, kann

das Leben in vollen Zügen genießen) auch richtig umgesetzt werden kann, hat sich Codemasters mit der schwedischen Programmiertruppe von UDS zusammengetan, deren Aufgabe es ist, die Mountainbike-Simulation so realistisch wie möglich zu gestalten. Eine schwierige Aufgabe, der sich das Team um Peter Zetterberg verschrieben hat. Schwierig vor allem deshalb, da man bei der Gestaltung der Biker und der Räder Details berücksichtigen muss, die bei der Programmierung von Autorennspielen oder auch Snowboardsimulationen keine Rolle spielen. Der Radfahrer muss für eine reale Fahrweise bis ins kleinste Detail auf dem Zeichenbrett vorbereitet werden. Damit der Schritt vom Zeichenbrett auf den Bildschirm ohne Probleme vollzogen wird, hat USD ein eigenes Verfahren entwickelt, das dem des Motion-Capturings sehr ähnlich ist. Aber bevor wir weiter in technische Details gehen, erst ein-

mal zum Spielablauf selbst. No Fear Downhill Mountainbiking bietet euch acht unterschiedliche Biker, die individuelle Fähigkeiten in den Bereichen Gleichgewicht, Kraft, Erholung und Ausdauer besitzen. Die verschiedenen Eigenschaften sind wichtig für die unterschiedlichen Ansprüche, die an eure Fahrer gerichtet werden. Denn es geht nicht nur einfach bergab, sondern mit viel Gefühl für Timing werden Kurven haarscharf genommen,

„Der technische Fortschritt hat nicht nur immer schnellere, größere und stabilere Autos geschaffen, auch die Radindustrie hat den Schritt zum High-Tech-Bike gemacht“

Felsen umfahren und Hindernisse übersprungen. Frei nach dem Motto „Wer brems, verliert, wer nicht brems, ist verrückt“ geht es über zehn Kurse, die euch quer durch die ganze Welt führen (in Deutschland wird der große Watzmann befahren). Angst ist also bei dem Sport ein Luxus, den ein erfolgreicher Fahrer sich nicht leisten kann. Für eure Downhillrennen stehen euch vier Einzelspieler-Modi zur Verfügung. Im Championship-Modus fahrt ihr auf jeder der zehn Strecken in drei Paarungen nach dem



Oh, oh!!! Dieser ohne Zweifel spektakuläre Jump wird ziemlich in die Hose gehen! Hoffentlich haben sich die Zuschauer rechtzeitig in Sicherheit gebracht.

Die Replay-Kamera



Vier verschiedene Kameraperspektiven werden euch im Replay-Modus geboten. So ist gewährleistet, dass ihr auch keine Sekunde eures Rennens verpasst.



Tretet am Start gut in die Pedale! Denn gelingt es euch, sich schon von Anfang an von den Konkurrenten abzusetzen, habt ihr das Rennen schon so gut wie gewonnen.



Bleibt des Öfteren im Windschatten eurer Konkurrenz, das spart Kräfte und Energien für eine gut geplante Attacke.



Während des Ladevorgangs habt ihr die Chance, euch den Streckenverlauf einzuprägen.

K.o.-System, wobei der erfolgreiche Abschluss euch für das nächste Rennen qualifiziert. Der Einzelrennen-Modus ermöglicht es euch, wie im Training mit den unterschiedlichen Strecken und Belägen, die von Sandpisten in Marokko bis zu vereisten Trails in Schweden reichen, vertraut zu werden. Der Turnier-Modus ist die abgespeckte Variante des Championship-Modus. Hier nehmt ihr an einem Rennen teil, bei dem ihr Punkte sammelt, um eventuell vorhandene geheime Charaktere und besseres Material herauszufahren. Schlussendlich verfügt No Fear Downhill Mountainbiking noch über einen Time-Attack-Modus, in dem ihr einfach nur die beste Zeit schlagen müsst. Zu eurer Kontrolle, damit ihr auch jederzeit wisst, wie ihr im Verhältnis zur Bestzeit aussieht, radelt ihr gegen einen Ghost. Der Zwei-Spieler-Modus bietet euch ein Kopf-an-Kopf-Rennen gegen eure Freunde via Splitscreen, oder ihr bestreitet eine Meisterschaft gegeneinander. Soviel zum Spielverlauf, kommen wir zu den technischen Details des Spiels. Neben den Rennen wird es möglich sein, eure Bikes zu tunen. Es ist also nicht nur erforderlich, einen durchtrainierten Fahrer in eurem Stall zu haben, sondern ihr solltet ebenfalls über das technische Know-how verfügen, um umsichtig euer Material auszuwählen. Ihr merkt schon, die Zeiten der normalen Straßenräder, die über Bremsen und eine Gangschaltung verfügen, sind in diesem Genre längst passé. Vielmehr geht es bei diesen High-Tech-Rädern um eine genaue Abstimmung zwischen der Bremsstärke, der Reifenauswahl, den dazu passenden Felgen, der Härte, auf die eure Rock-Shocks (ist im Prinzip ein Stoßdämpfer für das Mountainbike) eingestellt sind, und darum, wie viel Gas euer Full-Suspension-Brake-System bekommen soll. (Raoul B.)

Interview mit Peter Zetterberg

Der PR-Recke Peter Zetterberg der schwedischen Softwareschmiede UDS stand uns im Gespräch Rede und Antwort.

PSG: Wer ist UDS und wie lange existiert die Firma schon?

Peter Zetterberg: UDS wurde Mitte 1994 mit der Absicht gegründet, erfahrene und kreative Amateure aus der schwedischen Demo-Szene ins Lager der Profis zu holen, um kreative und neue Spiele für die damaligen Systeme Atari ST sowie Amiga zu entwickeln. Seit damals ist viel Zeit vergangen, und UDS beschäftigt mittlerweile 30 Mitarbeiter in Vollzeit, die an Spielen für den PC und die PlayStation arbeiten.

PSG: Was war das größte Spiele-Projekt, an dem ihr bisher gearbeitet habt?

PZ: Bis jetzt ist No Fear Downhill Mountainbiking unser größtes Projekt.

PSG: Wie lange arbeitet ihr schon an No Fear Downhill Mountainbiking?

PZ: Den Auftrag für dieses Projekt haben wir Ende Sommer 1997 bekommen. Wir arbeiten also schon seit etwa 20 Monaten an dem Titel.

PSG: Wie viele Leute haben in der Programmierer-Crew an diesem Titel gearbeitet? Und wer war dafür verantwortlich?

PZ: Tord Jansson, der schon seit der Gründung von UDS zur Truppe gehört, war als Projekt-Manager verantwortlich. Das Team besteht aus fünf Mitgliedern, die von Anfang an an dem Titel gearbeitet haben. Später kamen noch 7 bis 10 weitere Mitarbeiter dazu.

PSG: Was war das größte Problem, mit dem ihr im Laufe eurer Arbeit an No Fear Downhill Mountainbiking konfrontiert wurdet?

PZ: Das größte Problem war, dass alles neu für uns war. Wir konnten auf keine früheren Erfahrungen im Umgang mit der PlayStation zurückblicken und niemand von uns hatte sich bisher mit ei-



ner Mountainbike-Simulation beschäftigt. Deswegen war es unsere Hauptbeschäftigung herauszufinden, was wir alles an Möglichkeiten hatten und wie wir diese umsetzen konnten.

PSG: Besaßt ihr schon vor eurer Arbeit an No Fear Downhill Mountainbiking detaillierte Kenntnisse über das Mountainbiken? Oder gab dieser Titel erst Anlass dazu?

PZ: Leider hatten wir keine Erfahrungen im Mountainbiken, aber mit Beginn des Projektes nahmen unsere Programmierer Kontakt mit erfahrenen Mountainbikern auf, besuchten Rennen, schauten Mountainbike-Videos und lasen jedes Heft über Mountainbiken, das sie in die Hände bekamen.

PSG: Was versteht man unter "Inverse Kinematics"?

PZ: Man könnte sagen, dass es eine Technik ist, um lebensechte Bewegungen zu imitieren, ohne Motion-Capturing zu benutzen. Mit Inverse Kinematics muss man nur der Grafik-Engine sagen, wo man die Bewegung, beispielsweise einer Hand, hinhaben möchte, und der Computer berechnet die Bewegung in Real-Time. Das erlaubte uns, den Biker im Spiel mit allen möglichen natürlich aussehenden Bewegungskombinationen zu versehen, die mit einem Pre-Record, wie beim Motion-Capturing, nicht möglich gewesen wären. Das Resultat ist ein reali-

stisch agierender Biker.

PSG: Seid ihr zufrieden mit eurer Arbeit oder gibt es trotz allem noch einige Punkte, die ihr verbessern würdet?

PZ: Ja, wir sind sehr zufrieden mit unserer Arbeit. Ich glaube, dass wir es geschafft haben, die erste reale Mountainbike-Simulation zu programmieren und sie in ein schnelles, aufregendes, Adrenalin steigerndes Spiel zu packen. Während unserer Arbeit hatten wir natürlich ständig weitere gute Einfälle, die wir auch in das Spiel einbinden konnten. Unser Ziel war es, in Zusammenarbeit mit Codemasters ein Spiel zu entwickeln, das sowohl durch seine Qualität als auch durch die Spieltiefe besticht. Wir wollten nicht einfach nur schnell einen neuen Titel auf den Markt werfen. Selbstverständlich gibt es noch einige kleine Bugs, die aber noch ausgemerzt werden.

PSG: An welchen Titeln arbeitet ihr momentan noch?

PZ: Momentan haben wir drei weitere Titel in Vorbereitung. Das wären Snowriders (eine Snowmobilrennsimulation), Enforce (ein futuristisch aussehendes Action/Strategie-Spiel mit einer hochentwickelten Engine) und Airfix Dogfighter (ein Spiel mit Miniatur-Flugzeugen aus dem 2. Weltkrieg).

PSG: Möchtest du unseren Lesern noch etwas mit auf den Weg geben?

PZ: Wir hoffen, dass die deutschen Zocker unser Spiel lieben werden. Wir können euch auf jeden Fall versichern, dass wir unser ganzes Herzblut in das Spiel gesteckt haben, um das beste Rennspiel für die PlayStation zu kreieren. Ich denke, wir haben es geschafft!!!

PSG: Danke für das Interview und noch viel Erfolg für die Zukunft!



Vorteilhaft ist es, wenn ihr euer Rad mit einem Full-Suspension-Brake-System ausstattet. Damit bleibt ihr auch bei solch riskanten Manövern immer auf der Strecke.

Wer bremsst, verliert, wer nicht bremsst, ist verrückt, besonders, wenn man aus solch engen Gassen herausgeschossen kommt.



INFO

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

GEPLANT FÜR

Mai

ERSTER EINDRUCK

sehr gut

No Fear Downhill Mountainbiking

Hersteller/Vertrieb: UDS/Codemasters
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 10 Strecken



"Überzeugende Umsetzung einer schwierigen Sportart, der nur noch der allerletzte Schliff fehlt"



Die Anzahl an Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen ist schier unermesslich und sorgt für ein abwechslungsreiches Gameplay.



Jetzt wird's brenzlich. Einige Feuer speiende Drachen machen unserem Helden in verschneiter Landschaft arg zu schaffen.

Bugs Bunny auf Zeitreise

Die **Loony Tunes** sind los! In einem ambitionierten **3D-Jump&Run** lassen die **Zeichentrickfiguren** rund um den **schlauesten Hasen** der Welt so richtig die Puppen tanzen.



Ganz im Sinne einer Zeitreise gilt es in jedem Level eine ganz bestimmte Anzahl solcher Wecker zu ergattern.

Wer kennt sie nicht, die lustige Cartoon-Bande rund um den neunmalklugen Hasen Bugs Bunny und den ewigen Verlierer Duffy Duck? Seit rund 60 Jahren treiben sie nun in unzähligen Kurzfilmchen ihr Unwesen und hatten vor nicht allzu langer Zeit sogar einen abendfüllenden Kinopremier, bei dem ihnen der Mega-Star Michael Jordan

„What's up, doc? Die Komik der Zeichentrickstrips wirkt auch im Videospielformat“

höchstpersönlich zur Seite stand und dabei relativ blass aussah.

Infogrames, seines Zeichens wohl Marktführer, wenn es darum geht, Kultfiguren aus der Zeichentrickwelt

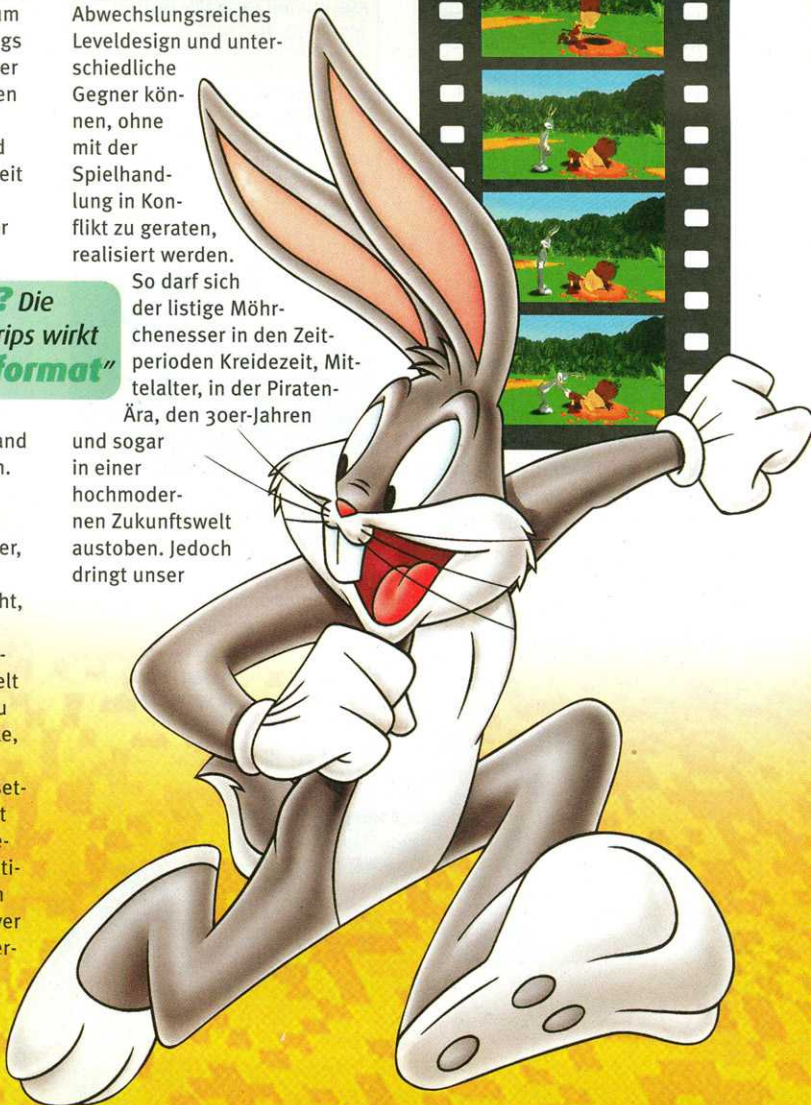
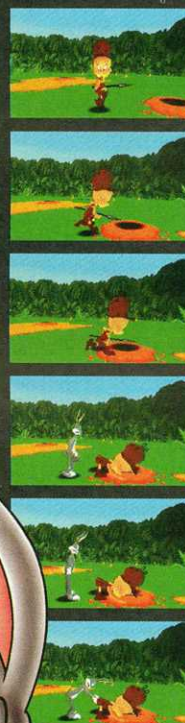
auf die PlayStation zu überführen (Lucky Luke, Asterix und nun Bugs Bunny), hat sich bei der Umsetzung für das Gameplay-Format eines 3D-Jump&Runs entschieden. Im Gegensatz zum derzeitigen Aushängeschild unter den 3D-Jump&Runs Gex: Deep Cover Gecko wird Walt Disneys Superhase auf eine Reise durch die Zeit, anstatt durch die kunterbunte Fernsehwelt geschickt. Der Vorteil dieses Kunstgriffs

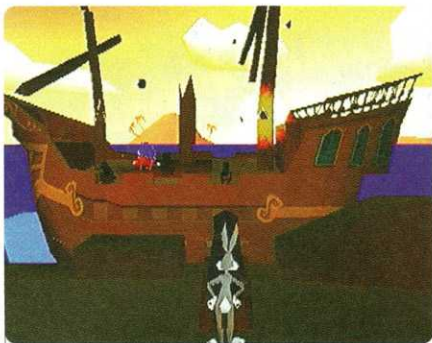
liegt dabei auf der Hand: Abwechslungsreiches Leveldesign und unterschiedliche Gegner können, ohne mit der Spielhandlung in Konflikt zu geraten, realisiert werden.

So darf sich der listige Möhrchenesser in den Zeitperioden Kreidezeit, Mittelalter, in der Piraten-Ära, den 30er-Jahren

und sogar in einer hochmodernen Zukunftswelt austoben. Jedoch dringt unser

Humor im Cartoon-Stil

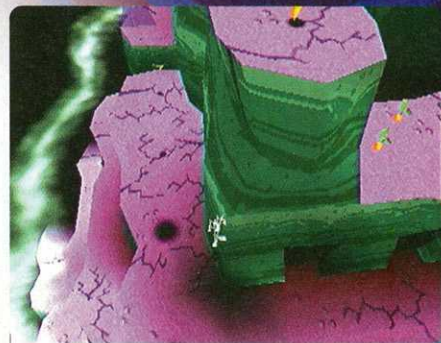




Innovative **Endgegner** sind mittlerweile Pflicht. Pirat Sam besteht sogar aus zwei Stages, die erfolgreich absolviert zum Untergang des Schiffes führen.



Feinden, wie diesem Steinzeitkrieger, wird erst auf den Kopf gesprungen, bevor sie einen **Tritt** in den Allerwertesten kassieren.



In puncto Kameraführung haben sich die Jungs von Infogrames scheinbar am Vorzeigetitel Gex orientiert.



Bugs Bunny goes Cool Boarders. Selbst auf Skiern macht das kluge Langohr eine gute Figur.



Infogrames setzt bei Bugs Bunny auf Abwechslung und lässt den Spieler ans Steuer von allerlei Vehikeln.

Held erst in die nächste Zeitzone vor, wenn es ihm gelungen ist, genügend **Wecker** innerhalb der einzelnen Abschnitte der aktuellen Periode einzusammeln und ferner den **Endgegner** des Levels zu besiegen. Letztere setzen sich zum Teil aus den ebenfalls bekannten Rivalen des Zeichentrick-Stars zusammen, wie etwa der Jäger Elmer Fudd oder der Seeräuber Sam. Zu Beginn in der Kreidezeit angelangt, bietet sich dem Spieler anfangs folgendes Bild. Bugs steht in einem kleinen Areal mit mehreren Kaninchenbauten, die gleichzeitig als Teleporter fungieren und nach einem stilvollen Kopfsprung den Weg zu einem von vier Abschnitten, die mehr oder weniger klassische Jump&Run-Levels darstellen, ebnen. Des Weiteren stehen auch zahlreiche Bonus-Stages an der Tagesordnung, die sich genreübergreifend aus Geschicklichkeits-, ja sogar Sporteinlagen zusammensetzen. So kommt der

Spieler in den Genuss, Bugs in einem Auto oder auf dem Motorrad durch die befahrenen Straßen einer Großstadt zu manövrieren oder ihn auf Skiern verschneite Pisten hinabsausen zu lassen. Weiterhin spielt auch der Faktor Zeit bei vielen Levels eine wichtige Rolle, etwa wenn es darum geht, im Wettlauf, der vor skurrilen Hindernissen nur so strotzt, als Erster die Spitze eines Berges zu erreichen. Deutlich vom bekannten 3D-Jump&Run-Muster abheben könnte sich

"That's all, folks!"
Infogrames setzt die **Warner-Brothers-Lizenz** weit besser um als zuletzt **Asterix"**

Bugs Bunnys Mission aufgrund der ausgeklügelten Fähigkeiten des tierischen Darstellers. Neben den Angriffsmöglichkeiten Kampfrohe und wuchtiger Tritt

Der Schöpfer der Looney Tunes

In dem großen Zeichentrickimperium rund um Tex Avery und die Warner Brothers war vor allem ein Mann namens Chuck Jones maßgeblich an der Entstehung der Looney-Tunes-Zeichentrickfiguren beteiligt. Während der Entwurf der beiden Stars Bugs Bunny und Duffy Duck noch ein Gemeinschaftsprojekt war, verdanken wir folgende Charaktere gänzlich allein der Feder dieses Mannes: Road Runner und Willie E. Coyote, Marvin Martian sowie Pepe, das charmante Stinktier.

macht vor allem die universale Funktionstaste auf sich aufmerksam, mit der unter anderem Objekte aufgehoben oder Schalter umgelegt werden können. Dank der Ideenvielfalt seitens der Programmierer ermöglicht diese Multifunktionstaste zum Beispiel folgende Ereignisse: Schneeballschlachten mit Duffy Duck, Hau-den-Lukas-Wettbewerbe oder geschicktes Kistenstapeln, um an Bonus-Items in Form von goldenen Mohrrüben zu gelangen. Aufgrund dieses Features dürfte Bugs Bunny in puncto Abwechslungsreichtum mit Crystal Dynamics' Gecko-Heroen durchaus Schritt halten. (Raoul B.)



Bugs Bunny läßt durch



In der Schneelandschaft darf natürlich auch mit Duffy Duck eine gepflegte Schneeballschlacht bestritten werden.

INEC

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

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
gut

Bugs Bunny auf Zeitreise

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 30



"Ungemein abwechslungsreiches und kindergerichtetes Cartoon-Jump&Run"



Der Anfang der ganzen Geschichte: Mit Hilfe der Zeitmaschine vermag unser Held durch die verschiedenen Zeitalter zu jetten.



What delicious, refreshing water!
HP and MP are completely restored.

Sehr nützlich ist der Heilbrunnen, der unserem Helden sämtliche Lebens- und Manapunkte wieder auffüllt.



Maya: Oh, Mei!
You don't have to cry!

Mei ist die Verlobte von Vahn und kann es nicht begreifen, dass Vahn ihr nicht verraten hat, dass er ihre verschollene Mutter wieder nach Hause bringt.



Die Standardattacken sind nicht ganz so wirksam wie ein Hyper-Arts-Treffer, insbesondere gegen Bosse taugen sie nahezu gar nichts.

Legend of Legaia

Sonys neuestes **Rollenspiel** stellt sich dar als eine **Mixtur** aus Final Fantasy VII, Wild Arms und einem **Prügelspiel**.

Einst war Legaia eine blühende Welt, geschaffen aus des Menschen Arbeitswut und von mysteriösen Golems, die Seru genannt werden. Diese Seru waren die meiste Zeit versteinert. Wurden sie jedoch von einem Menschen berührt, erwachten sie und verwandelten sich in ein Werkzeug

der betreffenden Person. Doch vor kaum zehn Jahren zog plötzlich ein unnatürlicher Nebel von Westen auf. Er belebte die Seru mit Hilfe einer bössartigen Macht. Berührten die Seru nun Menschen, verloren diese ihre Seele und vegetierten als Zombies dahin, ohne Erinnerung an das, was vor dem Nebel gewesen ist, zu haben. Nur wenige Menschen überstanden diesen Nebel, tief vergraben, dort, wo die Schwaden der

Dunkelheit nicht hingelangen. Vahn lebt in einem Dorf, das sich mit einer riesigen Mauer vor dem Nebel schützte. Doch eines Tages kam ein besonders großer Seru, der die Mauer einfach niederriss. Voller Panik liefen die Menschen zum Heiligtum des Dorfes, einem abgestorbenen Genesis-Tree. Diese Bäume des Lebens, so stellte sich später heraus, sind als einzige in der Lage, den Nebel zu vertreiben. Mit Kraft ihres Glaubens erweckten die Menschen den Baum zu neuem Leben und das Dorf wurde gerettet. Vahn möchte das ausnutzen und bricht in Richtung Biron Monastery auf, um die Mutter seiner Verlobten aus der Abtei zu befreien. Doch er könnte nicht durch den Nebel hindurchgehen, ohne eine spezielle Macht zu besitzen. Anfangs noch allein, bekommt Vahn bald Gesellschaft in Form eines Mädels namens Noa und eines Kriegermönches namens Gala, die einen Ra-Seru

tragen. Die so genannten Ra-Seru, eine besondere und eigenständig denkende Variante der Seru, widerstehen als einzige dem Nebel. Als Team versuchen sie bald sämtliche **Genesis-Trees** zu erwecken und so den Nebel zu vertreiben, der die Welt umschließt. Sind die Bäume aktiviert, gelangt das Trio zu den Mist-Generatoren, die den Nebel erzeugen. Erst wenn alle Generatoren zerstört sind, ist auch die Welt gerettet.

Hauptsächlich bewegt sich die Party auf einer stilisierten Welt, die ihr aus einer versetzten Vogelperspektive wahrnimmt. Von Zeit zu Zeit stolpern die drei in ein Dorf oder einen Dungeon, in dem sie angegriffen werden. Zumeist sind das Dörfer, die noch vom Nebel in Beschlag genommen sind und erst befreit werden müssen. Natürlich kommt es ständig zu irgendwelchen Kämpfen. Jeweils bis zu drei Gegner warten auf den kleinen Trupp. Das Kampfsystem ist etwas gewöhnungsbedürftig. Am unteren Bildrand befindet sich eine rote Leiste (Agility-Gauge), die angibt, wie viele **Schläge** ein Charakter pro Runde ausführen darf. Anfangs sind das gerade einmal zwei, später dann sechs und mehr. Die einzelnen Schläge werden auf Hand und Fuß verteilt. High und Low sind Tritte, Left und Right werden mit den Händen ausgeführt. Left und Right sind, sobald vorhanden, ersetzbar durch Ra-Seru und Arm (eine Waffe). Durch die Kombination von Schlägen und Tritten kann der Gegner verwirrt werden. Eine Serie mehrerer gleicher Bewegun-



Vahn's team won the battle!
Gained 11 Experience and 9 G.

Für jeden gewonnenen Kampf gibt es wichtige Erfahrungspunkte, die die Charaktere verbessern, sowie Gold, mit dem die Ausrüstung finanziert wird.



Als sehr wirksam, aber teuer stellt sich der Plasma-Strahl heraus, der gleich alle Gegner mit aller Macht zerfetzt.



Hyper-Arts sind besonders heftige Angriffe von Seiten eurer Charaktere. Hier führt Vahn einen Fire-Blow-Schlag aus.



Aus dem ersten Hyper-Arts-Lehrbuch für Noa lernt ihr den Frost-Breath-Schlag, der gleich vier Kicks miteinander verbindet.



Der Sky-Garden war vor dem Nebel eine bedeutende Sehenswürdigkeit, doch dieses Pflanzenmonster hat den Garten ziemlich übel verwüstet.

Xain: We can talk after I push over this stone pillar and kill everyone above us!



Ein der wichtigsten Zauber ist "Vera". Dieser Spruch heilt einen Charakter fast vollständig.

Der Minotaurus Xain kann nur von seiner tödlichen Tätigkeit abgehalten werden, wenn ihm die Party konsequent auf den Geist geht.

gen führt dazu, dass die Schlagserie vom Gegner leichter abgeblockt wird. Manche Kombinationen ergeben einen Hyper-Arts-Angriff, der besonders durchschlagskräftig ist. Jeder dieser Hyper-Arts kostet einen Betrag an Arts-Points, die vor allem durch Treffer des Kontrahenten aufgefüllt werden. Diese Schlagtechniken erlernen die Charaktere von Personen, die euch helfen möchten. Besonders harte Arts erlernen die drei aus Büchern, die sie finden. Die Bände des Feuerbuchs beinhalten beispielsweise die Kicks für Vahn. Alternativ zu den Schlägen kann ein Charakter auch einen Gegenstand aus dem gemeinsamen Inventar verwenden, Magie anwenden oder sich konzentrieren. Für letzteres wird eine ganze Bewegungsphase zur Verfügung gestellt. Der Effekt davon ist eine längere Agilitätsleiste sowie

mehr Arts-Points für die folgende Runde. Auch in Sachen Magie weist Legend of Legaia eine Besonderheit auf: Für die Zauber sind die Ra-Seru zuständig. Sie sind in der Lage, die magischen Fähigkeiten eines Gegners in sich aufzusaugen. Ganz wichtig sind dabei die Kreaturen Vera und Orb. Vera ist eine Heilung auf einen einzelnen Charakter, während Orb gleich die gesamte Truppe wiederherstellt. Im Gegensatz zur Magie in anderen RPGs, wo sich die Stärke der Zauber nicht verändert, wird hier ein Spruch durch häufige Anwendung trainiert. So ist es zum Beispiel sinnvoll, sämtliche Manapunkte zu verpulvern, bevor die Party eine Ortschaft betritt, in der sie sich ausruhen kann. Denn gerade gegen mehrere schwere Gegner stellt Magie, die als Gruppenzauber ausgesprochen werden kann, eine sinnvolle Alternative zum Kampfsystem dar. Erreicht ein Zauber ein bestimmtes Level, bekommt er einen Zusatzeffekt, der den Gegner schwächt. Die einen ziehen ihm ein paar Prozente seiner Agilität ab, die anderen ein wenig Kraft



Mächtige Magie: Hat euer Magier den Zauberspruch Sonicsizer erlernt, könnt ihr diese mächtigen Wesen erschaffen.

oder Angriffsstärke. Diese kleinen Abzüge können oft einen Kampf mit einem der vielen Bosse zu euren Gunsten entscheiden. Werfen wir noch einen Blick auf die Technik: Komplette aus Polygonen zusammengesetzt, bieten vor allem die 3D-Kämpfe viele Effekte. Gerade Zaubersprüche und die Hyper-Arts-Angriffe erlauben viele Variationen aus Explosionen und Transparenzeffekten. Legend of Legaia ist bereits als US-Import erwerbbar. Wir müssen uns voraussichtlich noch bis zum dritten Quartal gedulden, bis die deutsche Version erscheint. (Uwe K.)



Sämtliche Figuren sind ziemlich lebhaft animiert und reden mit Händen und Füßen. Besonders Noa hat sich das angeeignet.



Die normale stilisierte Welt sieht ihr aus einer Art Vogelperspektive, aus der dann in die einzelnen Locations gewechselt wird.



Die Genesis-Trees sind der Schlüssel zur Befreiung der Welt. Werden sie wieder zum Leben erweckt, vertreiben sie die dicke Suppe.



Schläge werden über ein solches Menü gesteuert. Die einzelnen Kicks sind dabei frei kombinierbar, doch nur einige davon ergeben einen besonders harten Hyper-Arts-Schlag.



Auch die Gegner warten mit üblen Attacken auf. Dieser Angriff eines Gola-Gola-Monsters raubt unserem Charakter immerhin ein Drittel seiner Lebenspunkte.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Legend of Legaia

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



„Schönes RPG mit abwechslungsreicher Handlung und unüblichem Kampfsystem“



Nachdem ihr ein Rennen hinter euch gebracht habt, wird der aktuelle Punktestand im Turnier angezeigt.



Goodies voraus: Die Waffen-Boni sind in solchen Holzkisten versteckt.



Der Kampf um die Plätze ist unerbittlich. Nur wer gut fährt und vor allem die Goodies einsammelt und nutzt, kann gewinnen.

Speed Freaks

Mit **flotter Grafik** und einem **rassanten Spielablauf** versorgt **Sony** die **Playstation**-gemeinde mit einem **hochklassigen Funracer**

Was haben Spiele, wie zum Beispiel Micro Machines V3, Wrecking Crew oder Penny Racer, gemein? Genau, alle gehören zur Randgruppe der Funracer, die weniger auf eine realistische Rennsimulation abzielen als vielmehr ein witziges und abgedrehtes Gameplay bieten. Mit Speed Freaks (früherer Arbeitstitel Wheel Nuts) möchte die skandinavische Softwareschmiede Funcom den Referenzthron in diesem Genre neu besetzen. Zur Wahl

stehen dem ambitionierten Zocker neun verschiedene Fahrer, die in vier Gewichtsklassen eingeteilt sind. So gibt es das über-schwere Duo Thor und Wedgie (sehr schwer), den korpulenten

**"Funcom macht's möglich:
Endlich ein toller Funracer
für die PlayStation"**

Buzz (schwer), den Roboter S.U.D.S. (mittel) sowie die filigrane Monika (leicht). Je nach Gewichtsklasse haben die Fahrer

ihre Vor- und Nachteile. So kann ein schwerer Fahrer auf einer Asphaltstrecke nicht so leicht aus der Kurve getragen werden, hat aber bei einer sandigen oder vereisten Piste einige Probleme mit der Bodenhaftung. Habt ihr euch für einen Piloten entschieden, geht es erst einmal in den Turnier-Modus, in dem drei unterschiedliche Cups auf euch warten.

Jeder Cup bietet jeweils vier verschiedene Pisten, die vom normalen Rundkurs in einem Stadion oder der Fahrt durch eine Stadt bis zum Dschungel- und Nachterrennen eine ganze Palette von Varianten aufweisen. In jedem Rennen messt ihr euch mit fünf weiteren Fahrern, die genauso wie ihr danach streben, auf die begehrten Plätze des Treppchens zu gelangen. Dabei gilt es nicht nur fahrerisches Können an den Tag zu legen, sondern auch geschickt mit den **Goodies** umzugehen, die auf der Piste herumliegen. Darunter fallen zwei verschiedene Varianten: Zum einen große Kisten, in denen zum Beispiel Raketen, MG-Munition oder Öl versteckt sind, und zum anderen die Speed-Boni. Letztere füllen euren Vorrat an Turboschüben auf, die ihr je nach Belieben einsetzt, um



Im **Time-Trial** ist euer einziger Gegner die Zeit, die durch einen Ghost-Driver verkörpert wird.

kurzzeitig auf Höchstgeschwindigkeit zu kommen. Im Gegensatz dazu werden die Waffen unterschiedlich gehandhabt. Manche sind zielgesteuert, die ihr Ziel also auch ohne direkten Sichtkontakt treffen. Andere, zum Beispiel die MG, sind für die kurze Distanz vorgesehen. Darüber hinaus gibt es noch Beschleunigungsfelder und diverse Abkürzungen, die ihr clever nutzt, um einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz zu erzielen. Ob dies nun ein Geheimgang im Dschungel ist, der durch herabhängendes Gestrüpp verdeckt



Die Randbebauung ist nicht nur abwechslungsreich, sondern oft auch in Bewegung, wie zum Beispiel dieses Riesenrad.



Der Powerblitz-Bonus wird effektiv in Szene gesetzt. Eine Welle glühenden Lichts wird auf die Reise geschickt, um die Gegner zu vernichten.



Original: Die Leveldesigns machen optisch trotz der einfachen Grafik viel her. Hier müsst ihr einen Weg durch ein Spinnennetz graben.



Auf dem Display ist alles übersichtlich: Karte, Position, Rundenangabe, eingesammelte Goodies und Status eures Speed-Burst, alles ist vorhanden.



In der Vulkan-Welt donnert ihr an Feuer speienden Bergen und heißen Lavaseen vorbei.



Im Mehrspieler-Modus wird gesplittet. Jeder Fahrer erhält ein gleichgroßes Sichtfeld, auch wenn man nur zu dritt auf der Piste ist.



Da zieht er vorbei: Unser Kontrahent hat uns mit eingeschaltetem Turbo versägt und macht sich aus dem Staub.

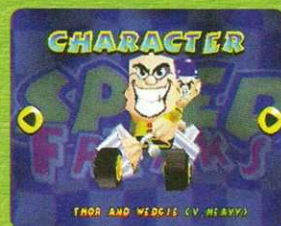
ist, oder eine Sprungschanze, mit der ihr über eine scharfe S-Kurve springt, auf jeder Strecke lassen sich solche Hilfen finden. Die

Steilkurven effektiv meistern, so dass ihr an solchen Stellen nur wenig Zeit verliert. Aufpassen müsst ihr vor allem in Kurven, in denen die Fliehkräfte wie im richtigen Leben wirken und zu schnelle Vehikel in die Randbebauung ziehen. Neben den gegnerischen Fahrern sind Flüsse, Lavabecken, Sanddünen oder Schluchten zusätzliche Gefahrenquellen, die euch wichtige Zeit kosten können. Habt ihr euch genügend im Turnier-Modus mit der Konkurrenz herumgeärgert oder wollt einfach nur einmal eine ganz bestimmte Strecke

üben, frohlockt das Time-Trial. In diesem Modus fahrt ihr alleine auf der Piste gegen die Uhr und müsst eure eigene Bestzeit immer wieder toppen. Für die richtige Orientierung steht ein Ghost-Driver zur Verfügung, der immer der Ideallinie folgt, die der aktuellen Bestzeit entspricht. Wer hingegen mit ein paar Freunden über die virtuellen Pisten brettern will, kann dies im Mehrspieler-

Modus tun. Hier können via Multitap bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten. Einziger Wermutstropfen: Ihr fahrt ohne jegliche Konkurrenz der CPU-Gegner. Zur Technik: Die Strecken sind durchweg aufwändig gestaltet worden und bieten nicht nur ein farbenfrohes Ambiente, sondern auch bewegte Randbebauung, wie zum Beispiel ein Karussell oder ein Feuer speiender Vulkan. Auch die neun Fahrer sind unterschiedlich und individuell modelliert worden. So hat zum

Charaktere



Beispiel Buzz eine abgedrehte Punkfrisur und eine coole Sonnenbrille auf. Der Roboter S.U.D.S hat zwei Lichter, die abwechselnd blinken. Die Steuerung ist schon in dieser Version ziemlich gut und die Go-Karts flitzen nicht nur mit analoger Technik durch die Gegend, sie lassen Pads mit Dual-Shock-Funktion an passender Stelle erzittern. (Udo L.)



Via Knopfdruck schaut ihr eurem Fahrer über die Schulter, um zu sehen, wie nahe die Konkurrenz ist.

Ansichtssache

Speed Freaks hat drei unterschiedliche Perspektiven zu bieten, die alle für ein optimales Spielvergnügen geeignet sind. Den besten Überblick hat man natürlich mit der erhöhten Außenperspektive (oben), aber auch mit dem etwas näheren Blickwinkel (Mitte) lassen sich Überholmanöver schnell meistern. Die Perspektive hinter dem Boliden (unten) hat zwar keinen vollkommenen Überblick zu bieten, katapultiert euch aber direkt in das Geschehen auf der Piste.



oben



Mitte



unten

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Speed Freaks

Hersteller/Vertrieb: Funcom/SCED
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12 Strecken



„Endlich wieder ein Funracer, der wirklich Spaß macht und auch optisch viel zu bieten hat“



Jetzt wird eingheizt! Mit dem **Flammenwerfer** muss man jedoch recht lange draufhalten, bevor der feindliche Soldat zu schmelzen beginnt.



Gestellt von einem Tan-Soldaten bringt sich der Sarge mit einer eleganten Rolle aus der Schusslinie und schont so seine **Energievorräte**.



Zwei-Spieler-Modus mit Pfiff: Neben der eigenen Spielfigur dürfen drei computergesteuerte Einheiten an strategisch günstigen Positionen verteilt werden.

Army Men 3D

Während der **3D-Shooter** Army Men auf dem PC bereits in die **zweite Runde** geht, erleben wir den **Kriegsbeginn** in diesem Frühling auf der PlayStation.

Nachdem die Softwareschmiede 3DO auf dem PC-Sektor mit der Might&Magic-Serie sowie dem aktuellen Titel Requiem oder dem Might&Magic-Ableger Heroes allerhand erreicht hat, steigen sie nun auch verstärkt ins Konsolengeschäft ein. So stehen neben Army Men schon das Echtzeit-Strategical Uprising X und die Rennsportsim Toca Championship Racing in den Startlöchern. Konzentrieren wir uns doch vorerst auf die Schlacht der Plastiksoldaten Green gegen die Invasionsarmee aus dem Land Tan. Nach einem kleinen Schwarz-weiß-Intro, das im Stile der Wo-

chenschau des zweiten Weltkriegs vom Kriegsausbruch berichtet, finden wir uns im Hauptmenü wieder, wo uns die Wahl zwischen Ein- und Zwei-Spieler-Modus sowie einer Training-Arena, dem Boot-Camp, zufällt. Unterwerfen wir uns zuerst dem harten Ausbildungslager, werden wir in einem Testareal mit allen Waffensystemen vertraut gemacht. An wehrlosen Pappkameraden lassen sich hier unter anderem der Umgang mit dem MG, Handgranaten, der durchschlagskräftigen Bazooka, einem Granatwerfer oder dem heißgeliebten **Flammenwerfer** üben. Weiterhin dürfen verschiedene Vehikel, wie Panzer oder Geländefahrzeuge, in Beschlag ge-



Im Bootcamp, dem amerikanischen Ausbildungslager, wird der Umgang mit allen Waffensystemen geprobt.



Bis auf den Transporter verfügen alle Fahrzeugtypen über eine Bordwaffe, für die ebenfalls die Scharfschützenfunktion zum Tragen kommt.

nommen werden und auch der Einsatz des Minensuchgeräts erlernt ihr hier. Derart gestählt trauen wir uns die Einzelspieler-Kampagne zu beginnen und in die Plastikhaut des tapferen Sarge zu schlüpfen, der in 20 Missionen gegen die Jungs aus Tan antritt. Die Auftragsziele gestalten sich dabei von Beginn an recht einfallsreich. So gilt es bereits in der zweiten Mission, einen Spion im Feindesgebiet aufzuspüren und ihn gegen jegliche Angriffe zu verteidigen, um ihm letztlich geheime Informationen zu entlocken. Ihr findet euch in einer kleinen Nische an einer Felswand wieder, sammelt einige Ausrüstungsgegenstände, die in bestimmten Orten herumliegen, ein und macht euch auf den Weg zum feindlichen Lager. Einige Meter weiter geratet ihr in die Schusslinie zweier Heckenschützen, woraufhin ihr mit der L2-Taste eine geschmeidige Seitwärtsrolle vollführt und euch hinter einer Mauer verschanzt. Im Schutz des Mauerwerks zieht ihr den Sicherungsring einer Handgranate, so dass sich ein weißes Zielquadrat von eurer Position aus wegbewegt.



Im Splitscreen-Duell selbst geht es dann darum, die Flagge des jeweils feindlichen Lagers zu erobern.

Liegt der Unterschlupf der gegnerischen Soldaten in Wurfweite, lässt sich die Gefahr so durch einen gut platzierten Wurf bereinigen. Die Gefallenen hinterlassen eine weitere Holzkiste mit einer Erste-Hilfe-Ausrüstung, die die **Energievorräte** des Sarges auffrischt. Im Tan-Lager angelangt, überrascht uns eine Patrouille, die aus einem Wachhaus zu kommen scheint. Da nun schnelle Reaktion und genaues Zielen gefragt sind, sollte man mittels der R1-Tase in den **Scharfschützen-Modus** wechseln. Hierauf zoomt die Kamera direkt hinter die Schultern eures Einzelkämpfers heran und alle weiteren Bewegungen werden extrem vorsichtig ausgeführt. Anhand dieser ersten Spielimpressionen und des guten technischen Eindrucks lässt sich bereits vorhersagen, dass Army Men für 3DO mit Sicherheit kein Schlag ins Wasser werden wird. (Raoul B.)



Unglaublich! Ein Intro in Schwarz-weiß! Dank der Idee, den Krieg mit Plastiksoldaten auszutragen, wirkt Army Men eher humorvoll.



Im Scharfschützen-Modus hat man einen entscheidenden Vorteil gegenüber weit entfernten Zielen, nämlich eine größere Reichweite.

INFC

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

GEPLANT FÜR
Juli
ERSTER EINDRUCK
gut

Army Men 3D

Hersteller/Vertrieb: 3DO/ubi Soft
Schwierigkeitsgrad: schwer
Levels: 20



"Aufgrund des eigenwilligen Chormes werden die Plastikkrieger sicherlich ihre Anhänger finden"



Bei flutlichtgetränkten Szenarien kommt richtige Fan-Kurvenstimmung auf.

UEFA Striker

Rage bereitet eine Fußballsimulation vor, die EAs **FIFA**-Serie auf eine harte Probe stellen wird.

Lange genug hat Electronic Arts den Thron im Geschäft der Fußballsimulationen innegehabt, zumindest ist das die Meinung von Infogrames. Deshalb hat sich das renommierte Softwarehaus dran gemacht, mit der Firma Rage, die noch durch ihre Striker-Serie aus vergangenen Tagen bekannt sein dürfte, ein Konzept zu entwerfen, das die FIFA-Serie in harte Bedrängnis bringen soll. UEFA Striker wird genau wie EAs Konkurrenzprodukt die Originalizenzen der UEFA besitzen, was sie dazu berechtigt, sämtliche Teams und Spieler bei ihren Namen zu nennen. Infogrames ließ bisher verlauten, dass es in diesem Produkt 51 europäische Nationalteams geben wird, die in sechs, zwar nicht authentischen, aber dennoch nach aktuellen Maßstäben programmierten Stadien gegeneinander antreten werden. Spielmodi wird es nach momentanem Stand fünf geben: den Liga-, den Classic-Match-, den European-Nations-Cup-, den Territories-Cup- und den International-Cup-Modus. Die Spieler selbst sollen sowohl ana-

log als auch digital steuerbar sein, wobei die Steuerung für einen Anfänger einfach zu handhaben sein wird. Mit zwei Tasten dürfte der Beginner eine gute Übersicht über das Spielgeschehen behalten und trotzdem alle benötigten Grundmoves beherrschen. Habt ihr euch mit dem Spielgeschehen vertraut gemacht, können dem Pad zusätzliche Aktionen, wie Sprinten oder hohe Pässe, zugeordnet werden. Eine weitere, bisher noch nicht vorhandene Überraschung ist, dass man sich bei UEFA Striker vor Spielbeginn erst einmal in einem Trainer-Test beweisen muss, denn sonst wird man nicht für das Spiel zugelassen. Ansonsten werden die meisten Features ähnlich wie bei den Konkurrenzprodukten sein, außer die künstliche Intelligenz, die besonders ausgetüfelt sein soll. Denn nach der Meinung von Infogrames steht und fällt eine gute Simulation mit der Stärke der KI. Die In-Game-Kamera ist aus sechs Perspektiven anwählbar, wodurch jeder seine individuell bevorzugte Perspektive wählen kann. (Raoul B.)



Die großzügigen Perspektiven sorgen stets für optimalen Überblick.



Bei härteren Manövern zoomt die Kamera an die Spieler heran.

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
K.A.

ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

UEFA Striker

Hersteller/Vertrieb: **Rage/Infogrames**
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 51+ Teams



„Ob UEFA Striker es wirklich schaffen wird, FIFA vom Thron zu werfen, bleibt abzuwarten“

Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

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

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

Hint Shop

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

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

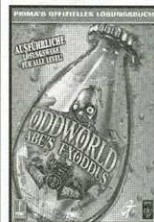
Fordern Sie die Gesamtliste an



Metal Gear Solid



O.D.T.



Abe's Exoddus



X-Files: Game

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

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

Händleranfragen erwünscht

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

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

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

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



**COMPUTEC
MEDIA AG**

Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Herrn Uwe Kraft

Für unsere Redaktion in Würzburg
suchen wir zum schnellstmöglichen
Termin eine/n engagierte/n

Redakteur/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit,
besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und
können im Idealfall schon Berufserfahrung
in diesem Bereich aufweisen. Sie denken
konzeptionell und möchten gern in einem
jungem Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein
hervorragendes Betriebsklima und eine
spannende Aufgabe mit Zukunftspers-
pektive. Top-Arbeitsbedingungen mit
entsprechendem technischen Equipment
sind für uns selbstverständlich.

Wir sind ein junges,
innovatives Medien-
unternehmen im Bereich
PC- und Videospiele. Die
neun Magazine unserer
Business-Unit Print
nehmen eine markt-
führende Stellung ein.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschrei-
bung angesprochen fühlen, senden Sie
bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter
Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu
Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns
darauf, Sie kennenzulernen.



Aus nächster Nähe betrachtet, sehen die kleinen Kampfschiffe überhaupt nicht gefährlich aus. Wer sich davon allerdings täuschen ließ, der betrachtet mittlerweile die Radieschen von unten.



In dem von Eisbergen zerklüfteten Gelände ist es nicht leicht, Gegner auszumachen und mit einem schnellen Schlag zu eliminieren.



Durch die extreme Weitwinkel-Einstellung der Kamera erhaltet ihr einen guten Überblick.

Dead in the Water

Die **Programmierertruppe** von Player 1 hat eine **innovative Variante** zu Vigilante 8 und Rogue Trip entwickelt, die sich auf dem **Wasser** abspielt.

Mit Dead in the Water hat Player 1 ein Genre aufgegriffen, das vor etwa drei Jahren in der Gestalt von Twisted Metal auf der PS sein Debüt feierte. In Twisted Metal heizte man das erste Mal mit Boliden durch die Landschaft und knall-

te seinen Gegner mit diversen Waffen eine gezielte Salve vor den Bug. Das Stichwort "vor den Bug knallen" hat die Programmiertruppe von Dead in the Water wohl wörtlich genommen und das Szenario vom Land auf das Wasser verlegt. Hintergrund dieser Wasserschlachten ist ein mysteriöser Wettbewerb, der nur einmal im Jahr ausgetragen wird und schon zahlreiche Todesopfer gefordert hat. Jetzt seid ihr an der Reihe. Endlich seid ihr ebenfalls zu diesem Wettbewerb eingeladen worden, für den ihr seit Jahren trainiert und eure Boote zu gefährlichen Killermaschinen entwickelt habt. Die Wahl des Contests steht euch im Einspieler-Modus offen. Entscheidet ihr euch für den Race-Modus, düst ihr mit euren kleinen Flitzern gegen drei Konkurrenten

vier Runden lang über einen von neun Kursen. Missionsauftrag bei diesem Wettkampf ist es einfach nur das Ziel als Erster zu überqueren. Dafür stehen euch natürlich die unterschiedlichsten Wege offen. Bei der Fun-Variante sollte man möglichst viele Waffengoodies auf sammeln und die Gegner einfach

"Eine spritzige Variante, im wahrsten Sinne des Wortes, die man im Auge behalten sollte"

durch reine Feuerkraft eliminieren. Für alle anderen, die den geradlinigen Weg bevorzugen, heißt es, ganz simpel zu heizen und alle Schildeinheiten sowie Turboboo-



Der Tuning-Shop bietet euch die Möglichkeit, vorausgesetzt die Kohle stimmt, sämtliche eurer Bootskomponenten bis zum Level drei upzugraden und eure Waffen neu zu bestücken.

ster aufzunehmen. Welche Variante schlussendlich die bessere ist, müsst ihr selbst entscheiden. Im Battle-Modus beharkt ihr euch nach dem Prinzip Jeder gegen jeden mit ebenfalls drei weiteren Opfern. Ziel in diesem Modus ist es, einfach alle anderen so schnell wie möglich in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Gelingt euch das nicht, ist das letzte, was ihr hört: "You are dead in the water!" Damit aber die Frustrationsgrenze nicht schon zu Spielbeginn Besitz von euch ergreift, wird es ei-



Mit einer gut gezielten Raketensalve verglüht ihr nicht nur die Panzerung des Führenden, sondern werft ihn auch aus der Bahn.

Die Teilnehmer

Die Einladungen an die Teilnehmer des diesjährigen Contests sind erfolgt und diese 13 heißblütigen Kämpfer sind auf dem Schlachtfeld erschienen:



Ebony Justice



Agent X



J.B. Nightstick



Candy, Brandy, Mandy



Sergeant Steel



Didi Dave



Barry und Brad Buft



The Crotch Family



Captain Flintlock



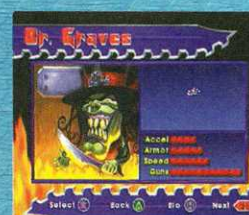
Marvin Meddler



Number 7



Vikki Vein



Dr. Graves



Eine kurze harte Salve auf euren Rivalen und schnell vorbeiziehen. Aus der Perspektive der Revers-Kamera betrachtet ihr dann gelassen die Schäden, die ihr hinterlassen habt.

ne weitere Unterteilung des Einzelspieler-Modus geben. Der Single-Race- oder Single-Battle-Modus wird euch als Trainingseinheit dienen, in der ihr euch mit der Steuerung und den diversen Waffensystemen vertraut macht. Sobald ihr das Gefühl habt, dass ihr fit seid, steht es euch offen in den Race- oder Battle-Turniermodus zu wechseln. Im Gegensatz zu den Einzelrennen besteht im Verlauf dieses Turniers die Möglichkeit, eure Boote upzugraden. So gibt es beispielsweise für jedes absolvierte Rennen einen Geldbonus, der je nach Platzierung geringfügig oder sehr großzügig ausfällt. Zusätzlich lässt er sich noch erhöhen, indem ihr eure Konkurrenz aus dem Rennen ballert oder besonders schnell über die Ziellinie brettet. Ist das Rennen beendet, öffnet sich der **Tuning-Shop**, der euch in den fünf Bereichen Acceleration, Shield, Motor, Weapons, Pick-ups und FunStuff alles bietet, was das Herz begehrt, vorausgesetzt die Moneten stimmen. Außerdem lassen sich in dem Shop auch unnütze Sachen verkaufen, die ihr dann wieder in für euch wertvollen Upgrades anlegen könnt. Im Battle-Modus sammelt ihr das benötigte Kleingeld einfach unterwegs auf. Kleiner

Tipp: Opfert gelegentlich etwas von eurer wertvollen Munition und beschießt die umherstehenden Gebäude. In den meisten Fällen findet ihr dort weitere klingende Münzen. Aber verlieren wir doch noch ein paar Worte über das Waffensystem und die immense Auswahl an Waffen. Mit 15 verschiedenen Waffengattungen gehört Dead in the Water wohl schon in dieser Version zu einem der umfangreichsten Spiele seines Genres. Die Waffen reichen von der simplen Wassermine über Flammenwerfer bis zu den hitzegezielten Lenkraketen, die, sobald sie einmal ihr Ziel ausgemacht haben, nicht mehr zu bremsen sind. Die Steuerung der Waffen ist trotz dieser Vielfalt einfach geblieben. Ähnlich wie in Vigilante 8 verfügt

„Bad Boys rule!!! Nur wer wirklich hinterhältig und bössartig spielt, hat eine reelle Chance zu siegen“

ihr über eine Primärwaffe, ein Maschinengewehr mit unendlich Munition, eine Sekundärwaffe, die durch die Pick-ups variiert, sowie eure individuelle Spezialwaffe, die davon abhängt, für welchen der 13

Die Pisten

Die Pisten von Dead in the Water bestechen durch ihre abwechslungsreiche Vielfalt, die für eine grandiose Langzeitmotivation sorgt.



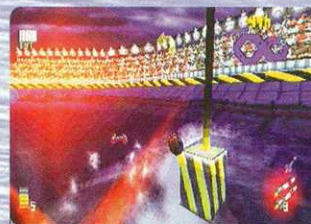
Der Race-Modus sorgt mit seinen variantenreichen Streckenführungen für Abwechslung und ausreichende Langzeitmotivation.

Charaktere ihr euch entschieden habt. Nachschub für die Pick-ups kann auch noch käuflich im Tuning-Shop erworben werden. Für den Zwei-Spieler-Modus haben sich die Programmierer von Player 1 etwas ganz Raffiniertes einfallen lassen. Eure modifizierten Boote sind via Memory-Card zu anderen PlayStations transportierbar. Einem Duell oder einem Team-Spiel mit vertika-



In die Enge getrieben, hat sich Sgt. Steel noch heftig zur Wehr gesetzt. Es hat ihm aber alles nichts genutzt und das letzte, was er hörte, war: "You are dead in the water!"

lem oder horizontalem Splitscreen steht also nichts mehr im Wege. Grafisch sieht Dead in the Water auch schon in dieser Preview-Version astrein aus. Die 3D-Boote und die Umgebung sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die Licht- und Spezialeffekte verleihen dem Spiel ein realistisches Design, was sich besonders in der Programmierung des Wassers und der Wellenbewegung widerspiegelt. Der Sound unterstützt durch die guten Explosionseffekte und die immer wieder auftauchenden Gesprächsfetzen zudem noch das authentische Gefühl einer Seeschlacht. Einzig und allein, die Steuerung sollte noch besser überarbeitet werden, da sie noch schwammig ist. (Raoul B.)



Licht- und Spezialeffekte sind in dieser Preview-Version schon ausgereift und sorgen für ein grandioses Spektakel.

INEC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GEPLANT FÜR
Sommer
ERSTER EINDRUCK
gut

Dead in the Water

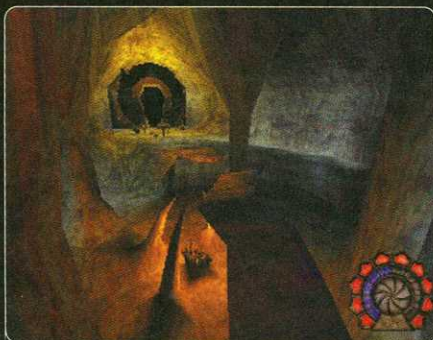
Hersteller/Vertrieb: Player 1/ASC Games
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 9 Strecken



„Ein Spiel, bei dem ich mich schon auf die Review-Version freue“



Jeder gegen jeden, das bedeutet keine Gnade für den Feind. Auch dann nicht, wenn dabei die Titanic ein zweites oder drittes Mal (wie oft kann ein Schiff eigentlich untergehen?) sinken muss.



Extreme Ansichten sind mit Iguanas VISTA-Grafik-Engine möglich. Die Jungs feilen zur Zeit noch an der Frame-Rate.



Unter freiem Himmel werden psychedelische Hintergründe verwendet, um das Flair des Spiels zu unterstreichen.



Solche Szenen wird es in der deutschen Version wahrscheinlich nicht geben. Iguana möchte alle Gore-Elemente entfernen.

Shadowman

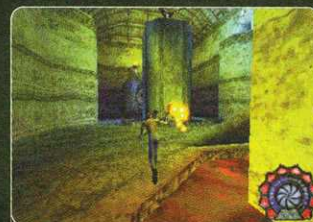
Voodoo, Untote und finstere Mächte. Iguana UK lässt die **Geister** auf der PlayStation **tanzen**.

Das neueste Projekt von Iguana UK und Acclaim ist Shadowman, ein Gruselwerk, das sich anschickt, alle Third-Person-Titel à la Tomb Raider zu übertreffen.



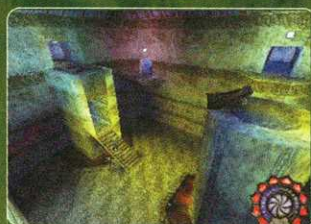
Shadowman setzt dabei auf eine Umsetzung des gleichnamigen Comics. Die Story basiert auf den unerkundeten Geheimnissen der menschlichen Psyche. Das Abenteuer beginnt mit einem Traum. Nettie, die Voodoo-Prinzessin und Anvertraute Shadowmans, sieht die Apokalypse vor ihrem geistigen Auge. Sie sah, wie ein mächtiger Dämon namens Legion unzählige Armeen von Untoten durch die Seelentore von der Deadside zur Lifeside schleuste, um die Welt ins Chaos zu stürzen. Nettie weiß, dass nur ein Mann ihr helfen kann, dieses Unheil aufzu-

halten: Shadowman. Sie erschuf ihren Voodoo-Krieger mit Hilfe eines uralten Artefakts, der Shadowmaske, die sie dem Leichnam von Mike LeRoi in die Brust implantierte. Mike starb an den Folgen eines schweren Autounfalls, bei dem auch seine Eltern und sein jüngerer Bruder Like ihr Leben ließen. Mit der Shadowmaske und ihren unvorstellbaren Kräften verwandelt sich Mike nachts in den unsterblichen Shadowman und kann in die Deadside überwechseln. In der Deadside hausen die Seelen der fehlgeleiteten und kaltblütigen Menschen sowie die Seelen derer, die man als Alptraum der Mensch-



Mit den True-Light-Sourcing-Effekten wird die komplette Umgebung in ein unheimliches Licht getaucht.

heit bezeichnen könnte: Serienkiller wie Jack the Ripper. Legion hat das böse Potential dieser Massenmörder erkannt und macht sie sich nun zunutze, indem er sie an seine Seite stellt. Denn ähnlich wie Shadowman besitzen sie die Fähigkeit, von der Darkside zu unserer realen Lifeside zu wechseln. Nach dieser etwas merkwürdigen Einstimmung dürfte klar sein, welche Aufgabe der Spieler zu bewältigen hat. Man übernimmt die Rolle von **Mike LeRoi** alias Shadow-



Um die andere Seite zu erreichen, muss zuerst ein Schalter gefunden werden, der ein Seil über die Schlucht spannt.



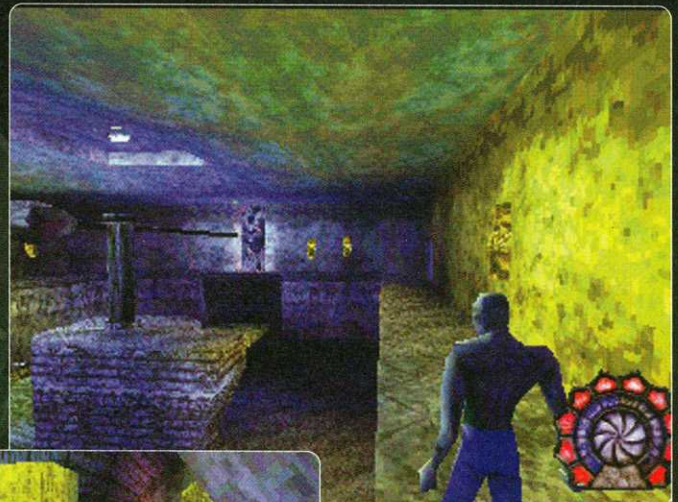
Selbst tiefe Abgründe sind für Mike LeRoi kein Problem. Er überlebt sämtliche Stürze, ohne mit der Wimper zu zucken.



Jaunty ist ein Freund von Nettie und bewacht das erste Seelentor. Dieser geschwätzige Totenschädel auf einem Schlangenneib gibt euch bei Bedarf auch gute Ratschläge mit auf den Weg.



Nicht nur die Farben der Texturen verändern sich, auch gibt es jeweils andere Gegner in den verschiedenen Welten.



Ahnlich wie Lara kann Shadowman zu entfernt liegenden Plattformen springen und sich gegebenenfalls dort hinaufziehen.



Lavaströme kosten Mike sofort das Leben. Erst mit einer neu erworbenen Voodoo-Kraft wird er gegen die enorme Hitze immun und kann neue Levelabschnitte erkunden.



Normalerweise kommt Mike solche steilen Wände nicht hinauf, jedoch mit zunehmender Spieldauer verstärken sich seine Fähigkeiten.



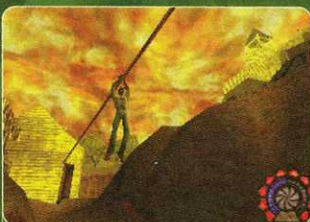
Sehr praktisch ist die Möglichkeit, gleich zwei Gegenstände einzusetzen, beispielsweise in der einen Hand eine Pistole und in der anderen Hand eine Taschenlampe.

man bei seinem Feldzug gegen das Böse. Dabei wird das Geschehen in einer Third-Person-Perspektive mit einer **dynamischen Kamera** gezeigt. Häufig wechselt die Ansicht, was zu Anfang noch gewöhnungsbedürftig ist, jedoch eines der wichtigsten Spannungselemente des Spiels ausmacht. Generell kann man sagen, dass Shadowman eher auf den subtilen Horror als auf blanke Gewalt

setzt. Trotzdem besitzt Mike mehr als genügend Waffen, um sich seiner Haut zu erwehren. In der Lifeside sind dies zu-

fen, wie Pistolen oder automatische Schnellfeuerwaffen, während Shadowman in der Darkside mystische Voodoo-Waffen zur Verfügung stehen, deren magische Energieentladungen jeden Untoten pulverisieren. Jeden Level wird es übrigens in einer Lifeside- und Deadside-Variante geben. In London erlebt ihr Lagerhallen und kleinere Straßenzüge am Tag, während in der Nacht

die Untoten im Underground der britischen Hauptstadt warten. Die Krönung sind allerdings die schwierigen Asylum-Level, in denen die Massenmörder eingepfercht sind und nur auf die



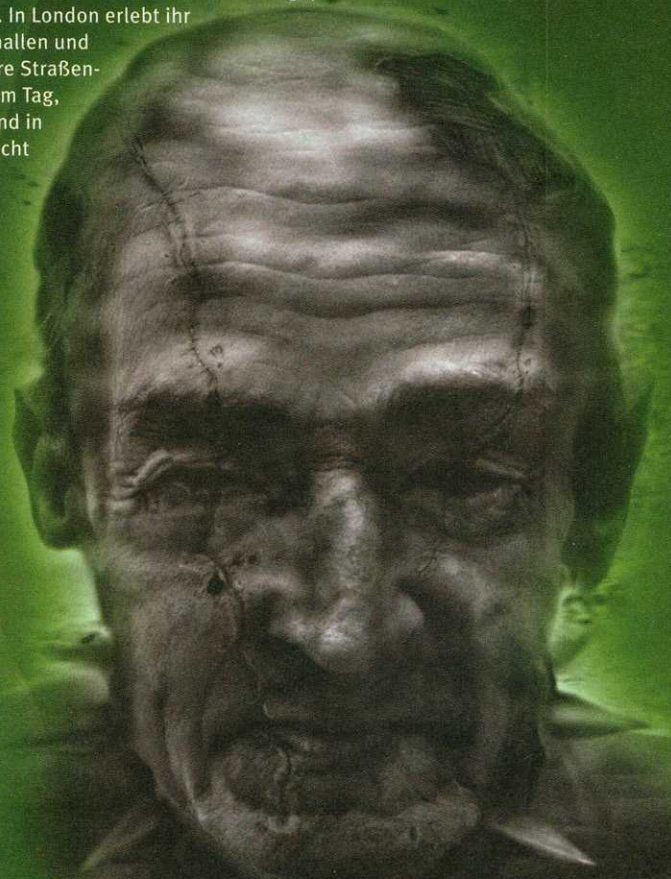
Sehr beeindruckend wirken die realistischen Animationen, wie hier beim Hangeln über die Schlucht.



Mit der **dynamischen Kamera** wird das ganze Geschehen passend in Szene gesetzt, was das Horror-Feeling noch erhöht.



Um dem Spieler einen Hinweis zu geben, was es als Nächstes zu tun gilt, dreht Shadowman manchmal seinen Kopf in die entsprechende Richtung.





Die einzelnen Welten sind mittels der Seelentore miteinander verbunden. Manche Tore lassen sich nur ab einer bestimmten Voodoo-Kraft öffnen.

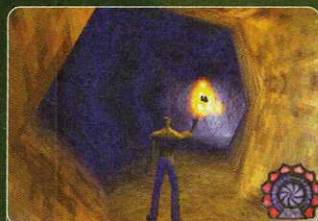


Shadowman wird komplett in Deutsch sein. Acclaim heuerte eigens dafür ein Team von professionellen Synchronsprechern an.



Hat Mike einem Untoten lange genug zugesetzt, zerfällt es ihm die arme Seele und gibt wertvolle Energie frei.

Zusammenkunft mit ihrem Erzfeind warten. Neben den meist recht hektisch verlaufenden Kampfsituationen müssen in Iguanas Horror-Adventure auch allerlei **Denkaufgaben** und Geschicklichkeitstests bestanden



Bei den **Denkaufgaben** sind nicht nur eure körperlichen Fähigkeiten gefordert, sondern auch der Einsatz von Gegenständen will gelernt sein.

werden. Ähnlich wie beim Genre-Aushängeschild Tomb Raider müssen manchmal die passenden Schalter gefunden werden, bevor es weiter gehen kann. Bisweilen gibt es allerdings auch richtige Jump&Run-Probleme zu lösen. Bewegliche Plattformen und zeitabhängige Feuerbarrieren gilt es zu überwinden. Shadowman scheint einige Genres miteinander verschmelzen zu wollen. Besonders positiv fiel dabei die Umsetzung von Shadowmans Unsterblichkeit ins Auge. Iguana verzichtete nämlich auf Sprungfallen mit tiefen Abgründen oder anderen unfairen Stellen. Das soll aber nicht heißen, dass man nicht stirbt. Sinkt das

Lifemeter auf Null, geht es wieder am Anfang des Levels los. Weder eine Begrenzung von Leben noch von Continues wird es geben. Auf der spielerischen Seite gibt es kaum Anlass zur Kritik. Im Gegenteil: Endlich scheint das etwas angestaubte Action-Adventure-Gameplay wieder an Farbe zu gewinnen. Technisch steht der Titel jedoch noch weit hin-

ter den modernen Anforderungen zurück. Die Grafik-Engine ist leider noch in einem schlechten Zustand, was sich jedoch dadurch erklären lässt, dass die Preview-Version, die bisher gezeigt wurde, die allererste lauffähige Fassung war. Bis zum Release im September bleibt Iguana UK noch genügend Zeit, daran zu arbeiten. (Frank F.)

INFO

Action
Strategie
Abenteuer
Geschicklichkeit
Simulation

GEPLANT FÜR
9. September
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

Shadowman

Hersteller/Vertrieb: Iguana UK/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Schwer Levels: 40+



„Iguana wird mit Shadowman einen herrlichen Horrorschocker in eure vier Wände bringen“

Besuch bei Iguana

Im Zuge der **Shadowman-Präsentation** durften wir den heiligen Hallen der Edelschmiede **Iguana UK** einen Besuch abstatten.

Acclaim gilt mittlerweile zwar als N64-Spezialist, doch viele Titel haben dermaßen große Ausichten auf Erfolg, dass sich eine Umsetzung für die meistverkaufte Konsole der Welt, sprich Sonys PlayStation, natürlich ebenfalls lohnt. Im Fall von Iguana UKs Shadowman braucht man kein

Prophet sein, um anhand der ersten Eindrücke diese These aufzustellen. Doch alles der Reihe nach. Iguana UK gehört zu den besten Programmerteams auf der Insel, vielleicht sogar in ganz Europa. Seit zwei Jahren etwa arbeitet das junge Team nun schon an der PC-, N64- und nicht zuletzt

der PlayStation-Version. Letztere ist für uns natürlich von besonderem Interesse, weshalb wir Iguana zu ihrem Hauptsitz nach London folgten, um dort die erste offizielle Präsentation des Spiels miterleben. Im Herzen der britischen Hauptstadt befindet sich ebenfalls das Bürogebäude von Acclaim. Das Moreau-House war an diesem sonnigen Donnerstag Vormittag bis zum Bersten mit der Videospiel-Fachpresse aus aller Welt gefüllt. Unterteilt in kleinere Gruppen führte man die wissbegierigen Schreiber durch die heiligen Programmerräume und versorgte sie mit allerlei typisch britischem Essen. Am Ende des Rundganges wurde schließlich die erst zwei Tage alte, also brandneue, Shadowman-Version auf einer riesigen Leinwand präsentiert. Leider mussten wir von



Das Moreau-House im Herzen Londons ist von außen recht unscheinbar. Hinter den Fassaden flog jedoch die Kuh.

der PSG-Redaktion feststellen, dass die PlayStation-Variante die bisher am wenigsten fortgeschrittenste von den drei gezeigten Versionen war. Guy Miller, Creative Director bei Iguana UK, versprach jedoch, bis zum angestrebten simultanen Release aller Versionen am 9.9.99 alles daran zu setzen, auch die PlayStation entsprechend zu unterstützen.



Die Fachpresse aus aller Welt war geladen, um Shadowman zum ersten Mal ausführlich zu begutachten.



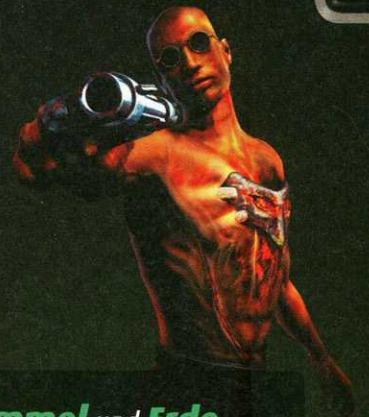
Zur Zeit der Präsentation ging es erstaunlich ruhig bei Acclaim zu. Wahrscheinlich waren die Mitarbeiter allesamt mit der Betreuung der Redakteure beschäftigt.



Zusammen hatte man auf der Präsentation ein Menge Spaß. Guy Miller (rechts) übernahm während der Show den Part von Oberbösewicht Legion.

"Iguana UK ist bekannt für seine Top-Spiele"

Simon Phipps und **Guy Miller**, zwei der Hauptverantwortlichen der **Shadowman-Entwicklung**, standen uns während der **Präsentation** Rede und Antwort.



PlayStation Games: Sie arbeiten zeitgleich an drei Versionen von Shadowman. Die PlayStation-Version liegt in der Entwicklung hinter der N64- und PC-Variante zurück. Wie kommt das?

Simon Phipps: Iguana UK ist bekannt für seine Top-Spiele, weshalb wir uns entschieden haben, Shadowman zuerst auf einer Plattform zu entwerfen, die uns zum einen bereits sehr vertraut ist und zum anderen die schnellstmögliche Umsetzung erlaubt. Das ist nun mal der PC. Mit dem N64 hatten wir schon bei anderen Titeln genügend Erfahrung sammeln dürfen. Die PlayStation-Version steht etwa zwei Monate im Rückstand. Dieses Manko wird allerdings bald ausgemerzt sein, da viele Programmierer vom PC-Programmierteam abgezogen werden und sich um die PlayStation-Version kümmern werden.

PSG: Wie kamen Sie auf Mike LeRoi alias Shadowman?

SP: Mike LeRoi ist ein Comic-Held aus den 50ern. Die Geschichten um Nettie, Shadowman und Mikes Bruder Luke sind also schon sehr alt, haben allerdings nichts von ihrem mystischen Scharm verloren.

PSG: Was finden Sie so faszinierend am Voodoo?

SP: Wie bei allen übernatürlichen Kräften glauben viele Menschen nicht daran, obwohl noch nie das Gegenteil bewiesen werden konnte. Ich für meinen Teil glaube, es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, die wir mit wissenschaftlichen Mitteln nicht erklären können.



"Es gibt **Dinge** zwischen **Himmel** und **Erde**, die wir mit **wissenschaftlichen** Mitteln nicht **erklären** können."

Simon Phipps,
Senior Designer,
Iguana UK (London)

Ob Voodoo nun ein Hirngespinnst oder Realität ist, weiß ich nicht. Aber ich weiß, dass es eine sehr spannende Sache ist!

PSG: Sie wollten mit Shadowman ein Horrorspiel entwerfen. Glauben Sie, dass Ihnen das gelungen ist?

Guy Miller: Auf jeden Fall. Das ganze Ambiente und die Atmosphäre des Spiels wurden nur darauf ausgelegt. Es war uns ein besonderes Anliegen, die Lehren des Voodoo so glaubhaft wie nur möglich darzustellen und dem Spieler ununterbrochen das Gefühl zu geben, auf sich alleine gestellt zu sein und niemals zu wissen, was ihn an der nächsten Ecke erwartet.

PSG: Ist das auch der Grund, warum Sie Shadowman nicht-linear aufgebaut haben?

GM: Das war einer der Hauptgründe. Wir wollten eine flexible Story, die dem Spieler immer wieder andere Möglichkeiten schenkt. Wie wir meinen, ist das ein guter Vorsatz, Shadowman

ein weiteres Mal durchzuspielen.

PSG: Haben Sie nicht Angst, dass das Spiel in Deutschland wegen der Horror-Elemente indiziert werden könnte?

SP: Sie sprechen bestimmt auf die explodierenden Zombie-Körper an. Diese Animation wird in der deutschen Version nicht enthalten sein und gibt daher keinen Anlass mehr für eine Indizierung.

PSG: Aber wird durch diese Kürzung nicht etwas von der Atmosphäre genommen?

SP: Nur unwesentlich. Shadowman lebt in erster Linie von seinen subtilen Horroraspekten, von Spannung, Rätseln und der Voodoo-Story. Diese Gore-Effekte sind nur das I-Tüpfelchen.

PSG: Was halten Sie denn generell von der Indizierungsproblematik in Deutschland?

GM: Deutschland ist einer der wichtigsten

Märkte für Spiele und hat die härtesten Jugendschutzrestriktionen. An für sich ist das eine tolle Sache. Dennoch frage ich mich, ob dieses Institut mit ihren teilweise recht oberflächlichen Alterseinstufungen überhaupt weiß, welchen wirtschaftlichen Schaden sie anrichten. Wir werden die Blut-Szenen aus Shadowman entfernen, bevor die BPjS das Spiel überhaupt gesehen hat. Das erspart uns viel Zeit und Ärger.



"Es war uns ein **besonderes** Anliegen, die Lehren des **Voodoo** so glaubhaft wie nur **möglich** darzustellen."

Guy Miller,
Creative Director,
Iguana UK (London)





Jeder Schwerthieb zieht noch eine transparente Spur nach sich.



Der Hund ist im Kampf recht nützlich, da er die Feinde von eurem Helden ablenkt.



Der Kampf gegen die G.E.N.E.-Kooperation endet in der hypermodernen Zentrale.

Saboteur

Eidos scheint ein Faible für **fernöstliches Schwertgeklirre** zu haben. Nach **Ninja** geht mit dem Helden **Shin** ein weiterer **Samuraischwert-Künstler** auf Actionkurs. Wir werfen einen **exklusiven** Blick darauf.

Die äußeren Umstände sind günstig. Eine dicke Wolkendecke verdunkelt die Nacht in eine pechschwarze Welt. Mit bedächtigen Schritten nähert sich der einsame Streiter dem geheimen Labor. Mit Argusaugen hält er Ausschau nach bewaffneten Wachposten. Es steht viel auf dem Spiel. Ein Fehl-

schritt und seine Tarnung könnte auffliegen. An einer unbeobachteten Stelle wirft der mit einem Samuraischwert bewaffnete Kämpfer eine Hakenkralle über die 3 Meter hohe Schutzmauer. Nachdem er mit einem kräftigen Ziehen die Belastbarkeit überprüft hat, zieht sich der Rächer mit bloßer Muskelkraft bis nach oben. Im Innenhof angekommen, heißt es schnell reagieren, ehe rotierende grelle Lichtkegel den Eindringling entdecken. Mit raschen, aber leisen Schritten fixiert er die Seitentür. Er hat Glück: Der Eingang gibt dem leichten Druck nach. Im Inneren des modernen Gebäudes findet sich der Spion in einem sterilen Tunnel wieder. Erst nach vielen Metern steht er in einer großen Halle, vollgestopft mit Computerterminals

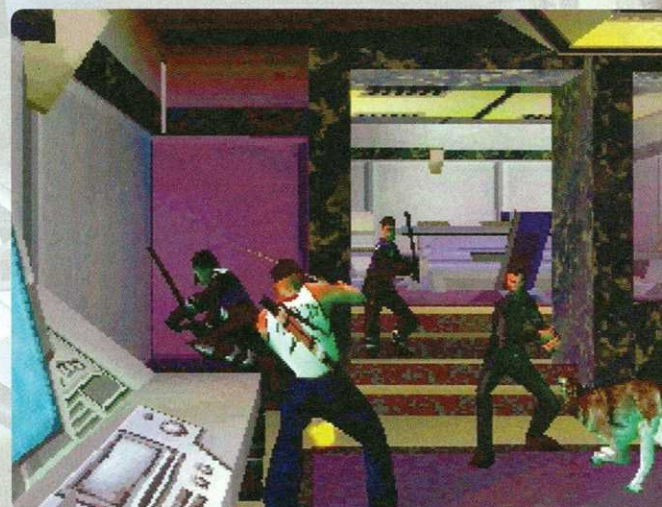
und anderem High-Tech-Schnickschnack. Plötzlich schlägt eine Sirene Alarm. Eine tückische Lichtschranke hat dem Helden einen Strich durch die Rechnung gemacht. Sofort eilen Wachposten in Tarnanzügen, muskelbe-

"Nach dem Titel Ninja ein weiteres unkompliziertes Schwertgeklirre mit Japano-Touch"

packte Söldner in Feinripp-Oberteilen sowie Ninjas vorbei. Geistesgegenwärtig zieht er sein großes Samuraischwert aus der Scheide, um der Aggression mit Waffengewalt zu begegnen. Die Wachposten formierten sich sofort in einem Kreis um ihn herum und attackieren ihn abwechselnd von allen Seiten. Mit geschickten Schwertkombinationen begegnet der Eindringling jedoch den wü-



Das Ambiente verbindet fernöstliche Einflüsse mit kühlem High-Tech.



Als Vorlage für den Kampfstil des Helden wurde die Ninjitsu-Technik gewählt.



Gegner greifen des Öfteren im Pulk an und formieren sich stets in einem Kreis um euch herum, um abwechselnd zuzuschlagen.



Die Tritttechniken sehen aus wie aus dem Lehrbuch und eignen sich besonders gut, um einen Gegner auf Distanz zu halten.



Dank True-Light-Sourcing spiegeln sich Lichteffekte in Echtzeit auf dem Körper des Helden wider.



Schläge und Treffer seitens des Gegners werden durch die rote Warnfarbe signalisiert.

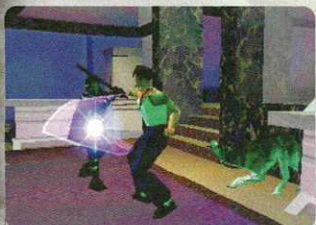
tenden Attacken. Dem ersten Gegner zieht er die Hieb- und Stichwaffe quer über die Brust, so dass er sang- und klanglos zu Boden sinkt. Blitzschnell tritt er anschließend hinter sich und erwischt den Ninja mit einem sattem Kick ins Gesicht. Der Dritte im Bunde versucht noch seinen virtuellen Martial-Arts-Künsten zu entkommen, wird aber alsbald



Missliche Lage: Held Shin wurde zu Boden geworfen und anschließend umzingelt.

von einer blitzschnellen Kombination aus vertikalen und horizontalen Schlägen schachmatt gesetzt. Nachdem sämtliche Gegner regungslos am Boden liegen, macht sich der junge Fernöstler sofort auf, das Labor weiter zu erforschen. Diese Szene stammt aus Eidos' neuem Actionwerk Saboteur, könnte aber auch aus einem typischen Martial-Arts-Film sein, von denen sich die Entwickler Tigon Software offensichtlich inspirieren ließen. Das in Taunton (England) ansässige Programmiererteam wurde zwar

„Gute Idee: Ein treuer Kampfhund an der Seite des Helden sorgt für totkräftige Unterstützung“



Die schnellen Kämpfe erfordern keine komplizierten Tastenkombinationen wie bei Tekken 3 und beschränken sich auf die Aktionen Schlag, Sprung und Tritt.



Mit einem gezielten Kick auf das Knie sackt der Widersacher schnell zu Boden.

erst 1996 gegründet, zählt aber zu den alten Hasen im Videospielgeschäft. Firmengründer Nick Wilson entwickelt zum Beispiel bereits seit 1982 digitale Muntermacher, darunter auch (das wissen nur die wenigsten) die 8-Bit-Version dieses prügelastigen Action-Adventures mit dem fernöstlichen Touch. Auf ihr Konto gingen ferner das innovative Strategie/Ego-Shooter-Werk Space Hulk sowie die Simulation The Train, eine Produktion für Electronic Arts. Derzeit werkeln bei Tigon jedoch 14

Programmierer ausschließlich an Saboteur, und das schon seit geraumer Zeit. Alleine ein volles Jahr verwendete das Team dafür, den geeigneten technischen Rahmen zu entwickeln. Im zweiten Jahr geht es nun ans Eingemachte, sprich die Realisierung des Gameplays. Zur Hintergrundgeschichte: In Japan macht die mysteriöse G.E.N.E.-Kooperation durch ihre rücksichtslosen Machenschaften von sich reden. Nicht wenige glauben, dass ihr oberstes Ziel die Unterjochung der gesamten Menschheit ist. Ihre Chancen dafür sind gut, denn das gesamte Führungskomitee steht im Pakt mit den "Elemental Demons", die ihre Loyalität mit übersinnlichen Kräften belohnen. Eines Tages findet der junge Ninjitsu Shin Le-gaga heraus, dass sein Großvater Yuzo den Schergen der G.E.N.E.-Kooperation zum Opfer fiel und seine Schwester Ami gekidnappt wurde. Diese Tat

schreit förmlich nach Blutrache. Ausgestattet mit seinem Samuraischwert, seinem treuen Kampf-





Der Bildaufbau ist sehr schnell, so dass Kämpfe nicht durch ein lästiges Ruckeln unterbrochen werden.



Das Spektrum der Feinde umfasst bewaffnete Wachposten, Ninjas sowie schweigsame Kraftprote.



Der Kampfhund sieht durch die fellige Oberflächenstruktur schon recht authentisch aus.

hund und einer gehörigen Portion Wut macht sich der wackere Fernöstler auf, die Bande zu "sabotieren". Der Hersteller selbst bezeichnet Saboteur als ein Prügel-Adventure, bei dem im Gegensatz zu Tomb Raider der Schwerpunkt eindeutig auf unkomplizierte Action gelegt wurde. Wie bei einem Spielhallentitel kann man somit ohne eine größere Schulung gleich loslegen, entdeckt aber nach einer längeren Spielpraxis immer wieder neue spielerische Details. Wie es sich für das Genre gehört, wurde der Held mit einem großen Repertoire an Aktionsmöglichkeiten ausgestattet. Hindernisse wie Mauervorsprünge überwindet Shin mit einem lockeren Sprung oder er kraxelt sogar eine ganze Wand empor. Das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf seinen Schwertkampf-künsten. Gegner werden mit vertikal oder horizontal aufgezogenen Kombinationen nach Strich und Faden vermöbelt. Die Spielmechanik ist dabei erfischend einfach. Je öfter ihr auf die Angriffstaste drückt, desto

"Die schnelle Spielmechanik und flotte Schwertaction wie am Fließband zeichnen Saboteur aus"

ihr auch Grifftechniken ein, um den Widersacher locker auszuhebeln. Auch der noch namenlose treue Vierbeiner spielt bei den Auseinandersetzungen eine durchaus wichtige Rolle. Durch sein aggressives Bellen und Anspringen kann er die Gegner zwar nicht besiegen, lenkt sie dafür



Die Grafik sieht noch nicht 100%ig ausgereift aus. Vor allem die polygonarmen Charaktere benötigen noch einen gehörigen Feinschliff.

aber ab, so dass Shin mehr Zeit hat für die anderen Feinde, denn nicht selten wird der japanische Einzelgänger gleich durch einen ganzen Pulk angegriffen. Neben guten Reaktionen müsst ihr daher auch immer blitzschnell entscheiden, welchen Gegner ihr als Nächstes in Angriff nehmt. Zum Abschluss noch ein Wort zur Technik. Da der Spielablauf vor allem viel Dynamik bietet, war ein schnelles

Gameplay das oberste Gebot. So baut sich der Bildschirm gleich 25mal pro Sekunde auf, damit die Kampfhandlungen nicht durch ein gelegentliches Ruckeln oder gar Tempoeinbußen verschandelt werden. Um viel Tempo aus der Hardware herauszukitzeln, mussten an der Gestaltung der dreidimensionalen Landschaften leichte Abstriche gemacht werden, sprich solch detaillierte Landschaften wie bei Tomb Raider III sollte man nicht



Neben einem reichhaltigen Repertoire an Kampfaktionen vollführt eure Spielfigur auch Sprung- und Kletterkünste.

erwarten. Die ersten Screenshots sind allerdings noch mit Vorsicht zu genießen, da sie nicht die endgültige Optik widerspiegeln. Vor allem bei der Modellierung der Charaktere dürfte sich noch einiges zum Positiven verändern, indem die Grafiker das Polygongerüst noch zusätzlich verdichten, so dass die Gliedmaßen nicht mehr so klobig wirken. (Ulf S.)



Nur wenn der Energiebalken des Gegners niedrigergerungen wurde, habt ihr es mit einem Feind weniger zu tun.

INFC

Action: 4/5
Strategie: 3/5
Abenteuer: 4/5
Geschick: 4/5
Simulation: 3/5

GEPLANT FÜR
3. Quartal
ERSTER EINDRUCK
nicht möglich

Saboteur

Hersteller/Vertrieb: Tigon Software/Eidos
Schwierigkeitsgrad: k.A.
Levels: k.A.



"Einlegen und loslegen: Mit Saboteur befriedigt man auf amüsante Weise seine Martial-Arts-Gelüste"

WESEMANN WA.BS

FAIRPLAY



PSX-Boot-Chip
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

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

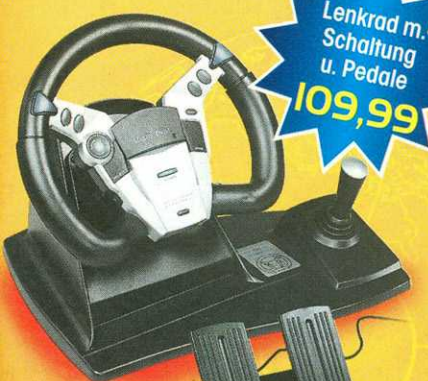
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

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



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

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



Lenkrad m. Schaltung u. Pedale
109,99

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

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

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

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

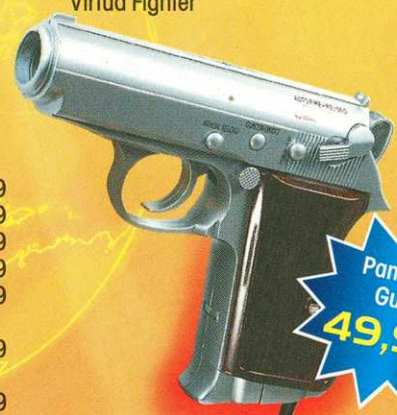


Memory-Card 8 MB (120 Bl.)
24,99

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

SEGA DreamCast Software

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



Panther Gun
49,99

Software PSX

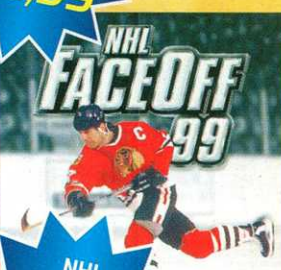
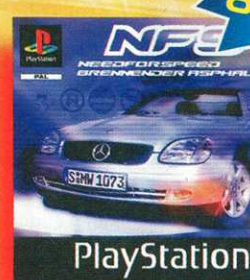
A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99



Civilization 2
82,99

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

Need 4 Speed 4
82,99



NHL FACE OFF 99
79,99

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

BauConTec

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

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

Characters

Grad



Der Allrounder im Feld und eigentlicher Held der Geschichte von Destrega. Seine ausgewogene Mischung aus Kampfkraft, Schnelligkeit und Konstitution machen ihn zum idealen Kämpfer für Anfänger.

Celie



Das wundersame Mädel wuchs bei Nomaden auf und besticht durch Schnelligkeit und Zielgenauigkeit. Leider sind ihre Fernangriffe nicht so stark wie ihre Kick-Combos, die sie mit gnadenloser Schnelligkeit auf die Feinde eintrommeln lässt.

Rohzen



Der älteste Kämpfer in der Destrega-Riege. Sein Alter macht ihn langsam und auch die Nahkampfattacken sind nicht mehr die stärksten. Dafür ist seine Magie mächtig und seine Lebensgeschichte geheimnisvoll.

Lord Zauber



Machthungrig und besessen von dem Gedanken, die Welt zu beherrschen, hat er eine Armee von Soldaten um sich geschart, die die Opposition vernichten soll. Mit der Macht der Artefakte ist er mächtiger Allrounder.

Destrega

Die Softwareschmiede **Koei** versucht im knallharten **Beat'emUp-Genre** weiter Fuß zu fassen. Mit ihrem aktuellen Produkt gehen die Japaner neue Wege und verbinden **zwei Genres** gekonnt miteinander

Mit Dynasty Warriors versuchte Koei im letzten Jahr an das schwertklirrende Prügel-spektakel von Soul Blade anzuschließen. Dies gelang jedoch nur bedingt, und nun versucht man mit Destrega neue Wege einzuschlagen, um die Gunst der

Käufer zu gewinnen. Es erwartet euch eine Mischung aus knallhartem 3D-Beat'emUp und effektivem Shoot 'em Up. Dieser Genre-Mix erinnert an den Kampf-Modus des Klassikers Archon, bzw. an The UnHoly War. Mit eurem Kämpfer gebt ihr euch in einer abgesteckten Arena einen gnadenlosen Schlagabtausch mit Fern- und Nahkampfattacken. Kommen wir jedoch erst einmal zur Story: Vor über 1000 Jahren erhoben sich die Bewohner des armen Reiches Zamuel und eroberten mit einer übernatürlichen Kraft die umliegenden Länder. Verantwortlich für diesen Machtgewinn waren die STREGA, eine unbekannte Rasse, die den Menschen geheimnisvolle Artefakte, die Jenos, gaben.



Damit war es möglich, Tod und Verderben über die mächtigen Nachbarn zu bringen. Jedoch entwickelten die Artefakte eine Eigendynamik, griffen dann auf die Natur über und vernichteten

"Destrega bietet das klassische Archon-Prinzip in einem interessanten Gewand"

fast den gesamten Planeten. Nachdem Dekaden vergangen sind, ist es der machthungrige Lord Zauber, der sich die Gegenstände unter den Nagel gerissen hat und nun dem Land seinen Willen aufzwingen will. Als Mitglied einer Widerstandsbewegung tretet ihr gegen die bösen



Getroffen: Aus kurzer Distanz schlagen Zaubersprüche immer ein und ziehen so ganz viel Energie ab



Dieser Ringzauber ist wie ein Artilleriebeschuss. Mindestens fünf solcher Energiesäulen entstehen in der Nähe des Gegners

Schergen an und begeben euch in den Kampf. Nach einem kurzen Intro steht ihr wieder einmal vor der Qual der Wahl: Soll man erst einmal einige Trainingsrunden zum Aufwärmen absolvieren oder geht man gleich zum Einzelspieler-Modus über und lässt der Energie freien Lauf? Letzteres



Im Story-Mode ist die Grafik so wie im Spiel. Durch lange Dialoge und häufige Ortswechsel wird euch eine abwechslungsreiche Geschichte erzählt



Mittendrin statt nur dabei. Mit einem gnadenlosen Ellenbogencheck schickt der geheimnisvolle Tieme den Ritter Cougar in das Land der Träume



Mit einem Sprung auf das Dach des Gebäudes könntet ihr euch vielleicht noch vor der anrollenden Feuerwalze in Sicherheit bringen

Raone



Der General von Zaubers Armee dient seinem Herren mit blindem Gehorsam. Träge in der Bewegung, aber gut gepanzert und mit beiden Angriffsvarianten sorgt er für viel Schaden und gilt als knackiger Kontrahent in den Arenen.

Fahlma



Verschlossen und kaum berechenbar. Dieser junge Zauberer ist ein ergebener Diener von Lord Zauber und versucht genauso mächtig zu werden wie General Raone. Durch die Hilfe der Artefakte besitzt er fast so viel Macht wie sein Herr.

Tieme



Der Führer der Widerstandsbewegung war vor Zaubers Machtübernahme in den Diensten der königlichen Familie. Mit seinen beiden Schwertern ist er vor allem im Nahkampf ein regelrechter Hurricane. Mit seiner Rüstung ist er jedoch langsam zu Fuß.

Couger



Gekleidet wie ein Ninja, verkörpert Couger einen Spion aus einem fernen Land, der das Ränkespiel von Lord Zauber auskundschaften soll. Auf Seiten der Résistance sorgt er mit schnellen Angriffen im Nah- und Fernbereich für optimale Unterstützung.

Characters

bietet den gewohnten rundenweisen Kampf der zwölfköpfigen Prülgemeinschaft. Das gesamte Dutzend der Kombattanten steht euch von Anfang an zur Verfügung, von denen jeder sechs Eigenschaften besitzt. Schadensgröße, Zaubergeschwindigkeit, Zielgenauigkeit, Schnelligkeit, Schlag- und Sprungkraft sorgen für Unterschiede zwischen den Helden. Habt ihr euch für einen der Prügler entschieden, gilt es in den zwölf Arenen sich gegen die schlagkräftige Konkurrenz durchzusetzen. Des Weiteren erfreuen wir uns am knallharten Endurance-Mode, bei dem ihr so lange gegen Feinde antretet, bis ihr keine Energie mehr habt, und an dem altbekannten Team-Battle-Spiel. Ein ganz besonderes Schmankerl ist der **Story-Modus**. Hier wählt ihr keinen bestimmten Kämpfer aus, sondern trifft auf immer andere Mitglieder der Widerstandsbewegung und schlüpft je nach Situation in

eine dieser Personen. Zwischen den rund 40 Kämpfen werden minutenlange Cutszenes eingestreut, die euch eine spannende Fantasy-Geschichte, den un-

“Ein umfangreicher Story-Modus sorgt für lange Unterhaltung”

gleichen Kampf einer kleinen Dissidenten-Gruppe gegen den machtbesessenen Lord Zauber und dessen Schergen, erzählen. Kommen wir jetzt aber zum Eingemachten und begeben uns in

die **virtuelle Arena**. Dort erwartet euch eine mittelalterliche Szenerie. Ob in einer Festung, einem Schloss, in einer felsigen Schlucht oder in einer Grotte, alle Locations passen zu der dichten Fantasy-Atmosphäre. Euer Kämpfer verfügt über drei unterschiedliche Nah- und Fernkampfangriffe sowie über zwei unterschiedliche Defensivstellungen. Darüber hinaus kann er springen und rennen. Für den Kampf aus der Distanz gibt es die Magie, die an einen Energiebalken gekoppelt ist und nur funktioniert, wenn dieser min-

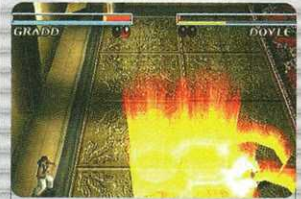
Kampfaction pur



Beginnt ein Kampf, wird erst einmal auf Distanz gegangen und mit Fernkampfangriffen begonnen ...



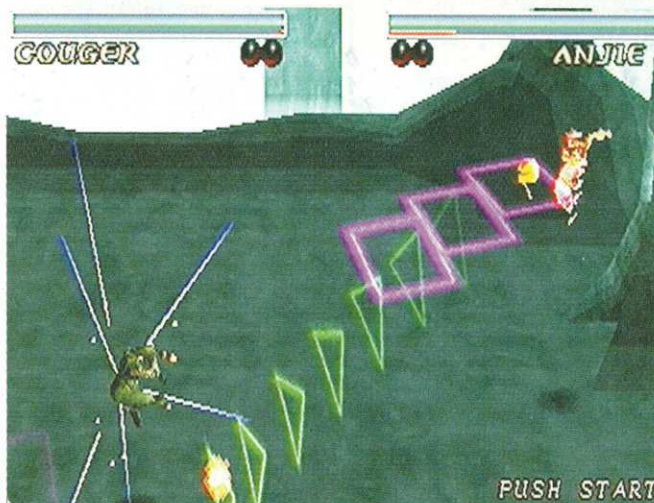
... Danach kann es schnell zu einem deftigen Handgemenge kommen, bei dem einer der beiden Kontrahenten zu Boden geht ...



... und dann aus sicherer Entfernung mit flächendeckenden Feuerkreisen wie eine Wurst gegrillt wird.



Während des **Story-Modus** kämpft ihr gegen Relics, die Soldaten von Lord Zauber



Solche **Energieblitze** lassen bei einem Einschlag nicht viel von eurem Feind übrig. Da sie jedoch auf einen Punkt gerichtet sind, lassen sie sich durch einen Schild oder ein Ausweichmanöver neutralisieren



Bevor Grad seine magische Attacke auf die Reise schickt, sammelt er noch einmal alle Energie. Milena versucht indessen zu entkommen, was aber nutzlos sein wird



Der Mann an der Wand. Drängt ihr einen Gegner in solch eine unvorteilhafte Position, hat er durch eine gezielte Nahkampfangriff kaum eine Chance



Die **virtuelle Arena** bietet eine breite Palette an Möglichkeiten: unterschiedliche Ebenen, Hindernisse, z.B. der Brunnen (Pfeil), und ein weitläufiges Areal

Characters

Anjie



Als einzige Überlebende eines Massakers ist das Mädel alleiniges Mitglied der königlichen Familie. Lord Zauber versucht ihr die Macht zu entreißen. Trotz ihrer Jugend kann sich Anjie aber mit Magie und Schnelligkeit zur Wehr setzen.

Milena



Sie ist die Leibwache von Prinzessin Anjie. Durch ihre jahrelange Ausbildung im Militär ist sie eine ernstzunehmende Person. Ihre Angriffe kommen schnell und punktgenau. Nur hapert es ein wenig an der Durchschlagskraft der Zaubersprüche.

Doyle



Ein Veteran des letzten Krieges, der sich in die Einsamkeit der Wälder zurückgezogen hat. Als der Ruf der Widerstandsbewegung erklingt, zögert er nicht, seine tödlichen Nahkampfangriffe wieder in Aktion zu bringen. Stark gepanzert, aber ein wenig langsam.

Reyus



Der Sohn von Doyle hat erst vor kurzem seine magischen Fähigkeiten entdeckt. Was ihm an Erfahrung fehlt, macht er durch jugendlichen Tatendrang wieder wett.

destens halb aufgeladen ist. Dies dauert je nach Charaktereigenschaft kaum länger als ein paar Sekunden. Beim Zielen hilft euch im Wesentlichen die CPU, jedoch werden Hindernisse nicht

eingerechnet, und so passiert es, dass der Angriff an einer Mauer oder einem Felsen wirkungslos verpufft. Es gibt unterschiedliche Varianten der Magie, die verschieden stark an eurer

Energie zehren. Da wären zum Beispiel flächendeckende Feuerbälle und punktgenaue **Energieblitze**, die den Schlagabtausch effektivvoll in Szene setzen. Kommen sich die beiden Kontrahenten jedoch zu nahe, wird automatisch auf Schlag- und Trittkombinationen umgeschaltet. Für beide Angriffsvarianten gibt es auch die entsprechenden Defensivmanöver: einen **Energieschild** für die Zaubersprüche und eine Block-Stellung für die Faust- und Fußtritte des Gegners. Im Prinzip entpuppt sich ein Kampf als eine Mischung aus Ausweichmanövern (Rennen und Springen), dem Einsatz von Verteidigungseigenschaften und

dem immerwährenden Abfeuern der Fernwaffen. Aber auch natürliche Gegebenheiten, zum Beispiel Höhenunterschiede oder Mauern, müssen als Schutz oder Angriffsplattformen geschickt genutzt werden. Sollte die Sicht von diesen verdeckt werden,

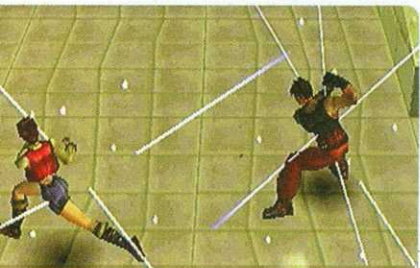
*“Die **dynamische Kamera** lässt immer einen guten Überblick zu und setzt die **effektvollen Moves** bestens in Szene“*



Ein wirkungsvoller Angriff sind flächendeckende Feuerbälle, mit denen ihr den Feind auf Distanz haltet und ihn mit einer hohen Wahrscheinlichkeit treffen werdet



Milena schützt sich vor den kraftraubenden Angriffen ihres männlichen Kontrahenten mit einem effektiven **Energieschild**



Da brennt die Luft! Wenn zwei Kämpfer sich auf einen **Magieangriff** vorbereiten, zittert und knistert die Umgebung. Die Auswirkungen werden effektiv in Szene gesetzt



Bevor ihr euch in das **Team-Battle-Spiel** stürzt, wählt ihr bis zu sechs Prügler aus, die in eurer Mannschaft kämpfen



Lasst ihr den Demo-Mode laufen, wird nach einiger Zeit eine Erklärungssequenz abgespielt, die euch den Ablauf eines Kampfes in zehn Lektionen erläutert



INEO

Action: 3/5
Strategie: 2/5
Abenteuer: 2/5
Geschick: 2/5
Simulation: 2/5

GEPLANT FÜR k.A.

ERSTER EINDRUCK sehr gut

Destrega

Hersteller/Vertrieb: Koei/Koei
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 12 Kämpfer

1-2

„Destrega bietet einen schwungvollen Mix aus Shoot 'em Up und Beat 'em Up“

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 16. April am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

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



Das Gipfeltreffen der Volksmusik:

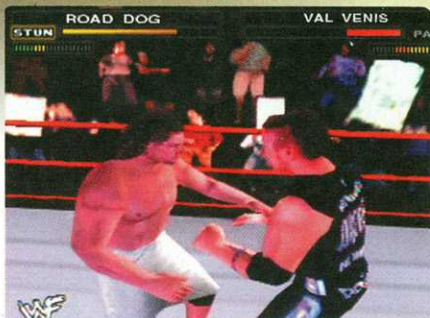
MITTELALTER UND METAL

In Extremo/Tanzwut/Subway To Sally und Freunde

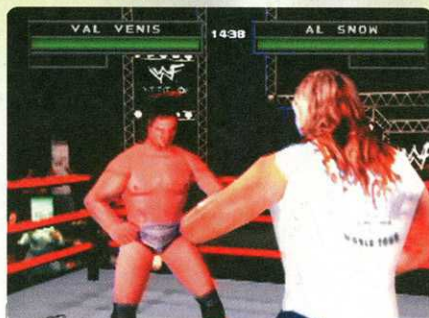
CD
+ HEFT = DM
8,90

Außerdem im nächsten Heft:

- Ryker's ■ Stratovarius ■ Metal Church ■
- Dimmu Borgir ■ Kula Shaker ■ Nevermore ■ Kreator ■
- Gamma Ray ■ Immortal ■ In Flames ■ Amorphis ■ W.A.S.P. ■



Die Zuschauer stehen teilweise gebannt auf den Bänken und feuern ihren Favoriten an. Diesmal werden auch sie mit mehr als Pixeln bedacht.



Auch weniger bekannte Wrestler werden ihren Auftritt in WWF Attitude haben. Vielleicht werden sogar Überraschungsangriffe möglich sein.



Diese beiden haben ihre „Attitude“, die Einstellung, offensichtlich schon gefunden. Gleich wird es fürchterlich krachen.

WWF Attitude

Macht euch bereit, erneut in den **Ring** zu steigen und alle **Knochen** wieder einmal **krachen** zu lassen!

Die World Wrestling Federation gilt derzeit jenseits und diesseits des großen Teichs als monumentale Unterhaltungsshow. Dahinter stecken Vince und Linda McMahon, die 1985 das Unternehmen Titan Sports gründeten und seitdem fleißig die Shows der WWF auf die Mattscheibe bannen. Wer sich noch an den Sender Tele 5 erinnert, der vor einigen Jahren bei uns auf Deutsch zu empfangen war, hat vielleicht sogar die allerersten Auftritte vom **Undertaker** mitverfolgt. Meine uralten Videoaufzeichnungen belegen, dass der Undertaker damals noch unter dem merkwürdigen Namen Mean Mark Callahan in den Ring trat. Er benutzte schon zu dieser Zeit die harten Fingerspitzenschläge gegen den Hals

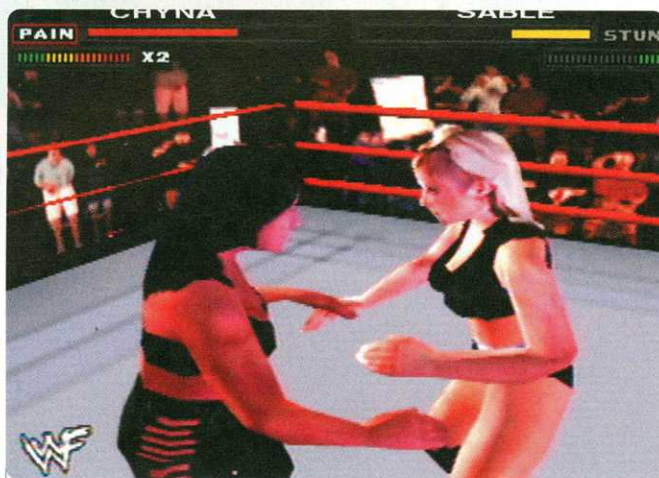


Sogar eigene Schriftzüge soll man seinen Eigenkreationen verpassen können.

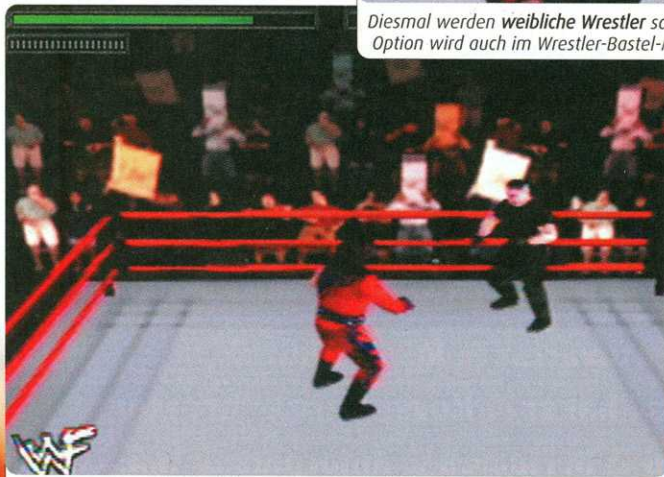
seiner Gegner. Zu den herausragendsten Supershows der WWF zählen wohl Großveranstaltungen wie der Royal Rumble, Wrestle Mania, King of the Ring, Summer Slam und Survivor Series. Regelmäßig geht es bei diesen Supershows um das Erringen eines Championshipgürtels, der neben der obligatorischen Ehre auch einen Haufen Geld für die Wrestler einbringt. Regelmäßig veranstaltete, wöchentliche Shows tragen hingegen so heroische Namen wie WWF Warzone und WWF Attitude (frei übersetzt: WWF In-

nere Einstellung). Iguana, Acclaims Vorzeigeschmiede, hat sich daran gemacht, für die PlayStation dieses Event einzufangen. Auf den ersten Blick erinnert WWF Attitude stark an den Vorgänger WWF Warzone, bei welchem ihr mit unbestechlicher Genauigkeit und Perfektion eure Wrestler steuert. Auf einer verfeinerten Engine basierend, wird nun fleißig an der Quasifortsetzung gefeilt. Zunächst einmal könnte man denken, dass es sich mehr um einen Roosterupdate, also eine Art Missiondisk, han-

delt, aber die bisher bekannt gewordenen Fakten sprechen eine andere Sprache. Geplant sind Features, wie beispielsweise über 40 zur Verfügung stehende Wrestler (The Rock, Stone Cold Steve Austin, the Undertaker, etc.), jeder begleitet mit unterschiedlichen Titelsongs sowie verschiedenen Einzugssequenzen. Außerdem mit dabei: Ein neuartiger Pay-Per-View-Mode, bei dem es möglich ist, acht vordefinierte Wrestler-Matches frei zu kreieren, sämtliche authentische Special Events (Royal Rumble, Lumber Jack, etc.), sieben eringbare Titelgürtel sowie stark verfeinerte Kampfarenen, die sich durch unterschiedliches Publikum und entsprechendes Ambiente unterscheiden sollen. Auch soll die Möglichkeit bestehen, aufeinander in den Umkleideräumen loszugehen! (Das wäre das erste Mal, dass ein Wrestling-Spiel so etwas bieten würde!). WWF Warzone revolutionierte schon letztes Jahr das Wrestlingzockergenie. Beinhaltete es doch die bis dato unbekannte Möglichkeit, einen eigenen Wrestler zu kreieren, und dies derart fein, dass die Fights fast schon nebensächlich wurden. Dieses Feature wird WWF Attitude ebenfalls noch einmal verfeinern. Ihr werdet die Möglichkeit haben, wesentlich mehr optische Optionen zu definieren. Der Clou dabei wird sein, absolut eigene Moves erstellen zu dürfen und auch die Tastenbelegung für diese genau vorzugeben. Damit dürfte Attitude wohl erneut neue Maßstäbe



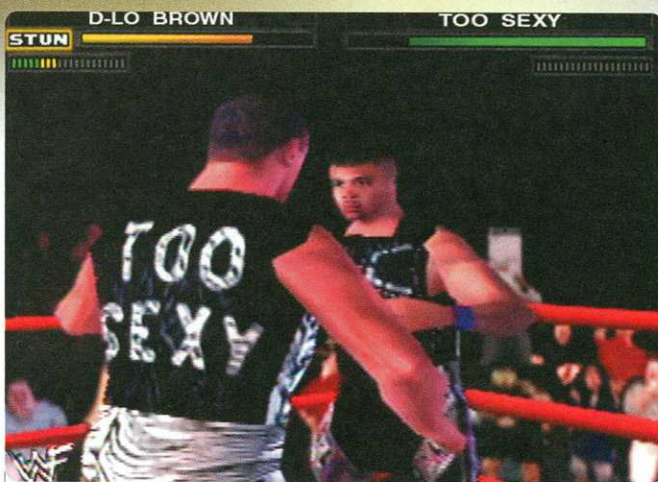
Diesmal werden weibliche Wrestler schon zu Spielbeginn anwählbar sein. Diese Option wird auch im Wrestler-Bastel-Mode zur Verfügung stehen.



Die automatische Kameraführung wird noch besser als im Vorgänger WWF Warzone für die nötige Übersicht sorgen.



Bastel dir doch selber einen! Die Möglichkeit, sich selbst einen Wrestler zurechtzubasteln, wird diesmal noch mehr Optionen beinhalten.



Detailliert in Szene gesetzt, sind sogar die Schriftzüge der Kleidungsstücke zu sehen.

setzen. Ebenfalls werden die Females, also weibliche Wrestler, von Anfang an dabei sein, was das Repertoire an kreativen Möglichkeiten mächtig in die Höhe schraubt. Aber auch die regulären Superstars der WWF werden diesmal über wesentlich mehr Moves verfügen. Genau ausführbare Specials der Fighter sorgen für eine stärkere authentische Kampf-atmosphäre. Gleiches gilt für die Möglichkeit, seinen Kontrahenten mit einer versteckten Waffe zu überzeugen. Beispielsweise

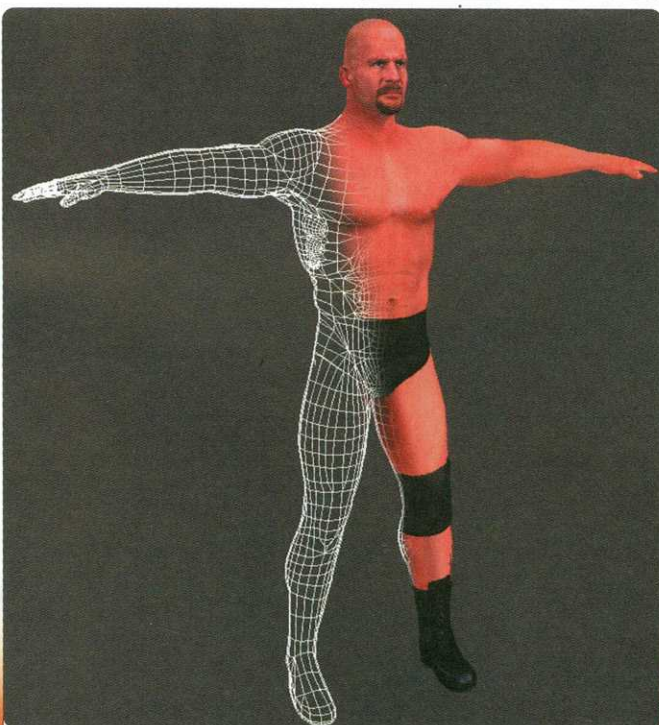
bringt Vince McMahon bestimmt seine knallharte Bettpfanne mit zum Ring. Dass so viel Action nicht kommentarlos vonstatten gehen darf, ist wohl klar, und daher wird alles im Ring von zwei Kommentatoren in ihrer gewohnten zynischen Art und Weise begleitet. Niemand geringeres als Shane McMahon und Jerry (the King) Lawler werden stets ihren Senf zum Geschehen abgeben. Na, wenn das nicht alles nach einem wahren Wrestlingfest klingt! (Gunther H.)



Auch der Undertaker hat mal klein angefangen. Mittlerweile ist er nicht mehr aus der WWF wegzudenken.



Pay-Per-View. Hier kreiert ihr eigene Veranstaltungen und Abläufe der Fights.



Kleine Grafikstudie. Die Animationen der Wrestler werden per Motion-Capturing ausgewertet. Diese Bewegungsdaten werden später umgerechnet.

Wrestler-Überblick



Stone Cold Steve Austin: Dieser Mann hat die Redensart „eiskalt“ neu definiert.



Bradshaw: Einer, der in der Rolle des „guten“ Wrestlers mitmischt.



Chyna: Shawns ehemalige Leibwächterin stürzt sich nun selber in den Ring.



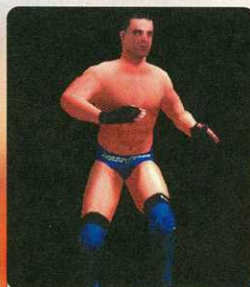
Faarooq: Ob er immer noch für die „böse“ Seite der WWF kämpft, ist ungewiss.



Kane: Alle erzittern bei seinem Namen. Mit brachialer Urgewalt räumt er auf.



Road Dogg: Agil wie eine Schlange trägt er seine Siege davon.



Shamrock: Wrestelt er oder boxt er? Egal, Hauptsache der Sieg ist sein.



Undertaker: Die wohl am besten in Szene gesetzte Persönlichkeit bei der WWF.

INFC

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

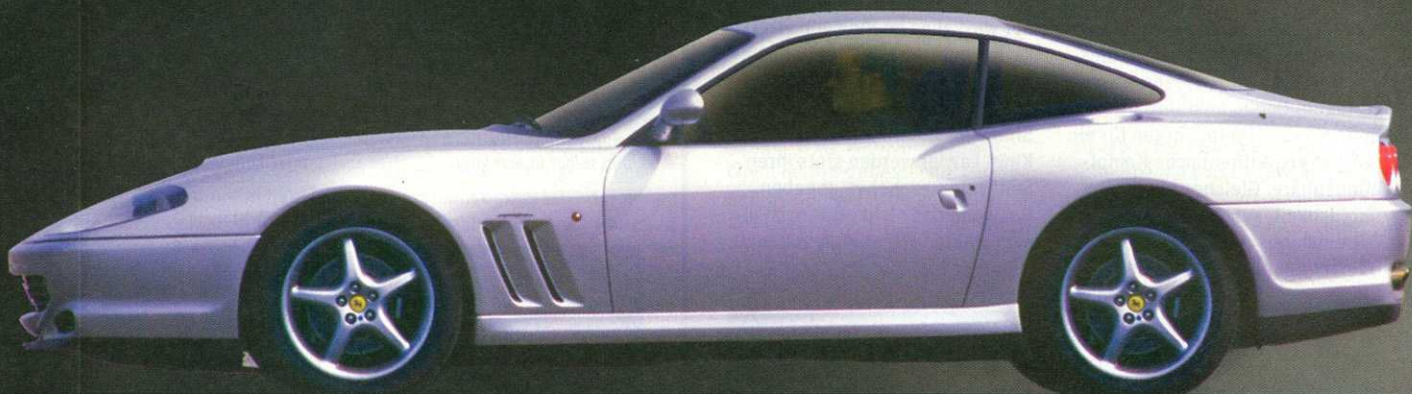
GEPLANT FÜR
Juni
ERSTER EINDRUCK
sehr gut

WWF Attitude

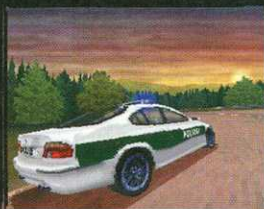
Hersteller/Vertrieb: Iguana/Acclaim
Schwierigkeitsgrad: k.A. Levels: 40+ Wrestler



„Wenn WWF Attitude alles hält, was es verspricht, wird das Game einen neuen Standard setzen“



R I C H T U N G



D A S T R E F F E N D E R



SW E I S E N D

NEED FOR SPEED
BRENNENDER ASPHALT

S U P E R L A T I V E



+++ Racing Simulation 2 erhielt aufgrund einer überarbeiteten Version nunmehr 79% +++ Die grandiose Rennspiel-Simulation Le



Auf einer Konferenz gab **Greg Fischbach**, Geschäftsführer von **Acclaim**, bekannt, dass man sich im neuen Jahrtausend voll und ganz auf die **PlayStation 2** konzentrieren wird, da man vom Erfolg und von der Leistungsfähigkeit der Konsole vollkommen überzeugt ist.

Die dritte **Berliner Videospielbörse** findet am **11. Juli** statt. Nähere Informationen erhaltet ihr unter **030/685 87 56**.

Thomas Sötje aus Itzehoe ist der glückliche Gewinner des **Oliver-Bierhoff-Autogrammes**, das wir vor geraumer Zeit einmal verlost haben. Wir gratulieren natürlich brav.

Kein Aprilscherz: **Electronic Arts** baut in Deutschland ein eigenes **Entwicklungsstudio** auf, um zukünftig mit deutschen Programmieren Software zu produzieren oder andere Teams zu sponsern.

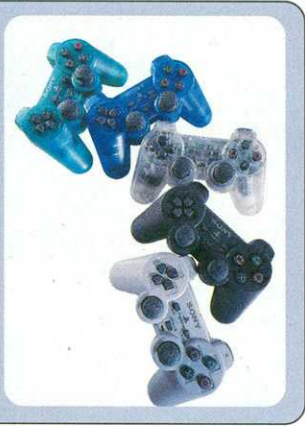
Hideo Kojima, Star-Programmierer und Produzent von **Metal Gear Solid** hat in mehreren Interviews bestätigt, dass der Nachfolger für die **PlayStation 2** erscheinen wird. Er bestätigt sogar, dass er bereits mit der Entwicklung begonnen hat. Vor allem die Grafik soll gegenüber dem Vorgänger deutlich besser werden. So zerspringt eine Glasscheibe beispielsweise in Tausende von Splittern.

Die Firma **Eidos** bringt zur Veröffentlichung des 3D-Action-Adventures **Soul Reaver** handbemalte Statuen zum Stückpreis von **100 DM** auf dem Markt. Die Firma begründet diesen Schritt mit dem Erfolg der **Tomb-Raider-Statuen**.

Auf Erfolgskurs: Viele namhafte Hersteller konnten ihren Umsatz erheblich steigern. **Eidos** erwirtschaftete im 4. Quartal des laufenden Geschäftsjahres 71% des Umsatzes der restlichen neun Monate. **Electronic Arts** brachte es im Geschäftsjahr 97/98 auf ganze **1,5 Milliarden DM** (im deutschsprachigen Raum 250 Millionen DM). Auch **Infogrames** konnte 1998 mit einem Umsatz von **18,1 Millionen Dollar** mächtig zulegen.

Jetzt wird's bunt

Seit dem **26. März** bringt **SCED** Farbe ins Spiel. Nachdem seitens der Konkurrenz bereits **bunte Dual-Shock-Controller** auf den Markt gebracht wurden, zieht der **PlayStation-Hersteller** nun nach. Das klassische Pad ist in vier farblichen Varianten erhältlich: blau, grün, grau und schwarz. Da es sich teilweise um transparente Umhüllungen handelt, erhält man außerdem einen coolen Einblick in das Innenleben des Controllers. An den bekannten Qualitäten und dem Preis von **59,95 DM** hat sich nichts verändert.



Abstrakte Ballerorgie

Square überrascht immer wieder die Fachwelt mit ungewöhnlichen Spielkonzepten. Der bizarre Shooter **Internal Section** reiht sich in diese Reihe nahtlos ein. Der RPG-Spezialist kombiniert in diesem Spielkonzept **Musikgenuss** mit einem abstrakten **Shoot'em Up-Spielverlauf**. Wie wichtig Musik bei **Internal Section** ist, beweist bereits das Hauptmenü, in dem ihr den Musikstil bestimmt, der stets aus dem Bereich **Dancefloor** stammt. Damit aber noch nicht genug. Je nach Musikstil verändert sich der grafische Stil



und ihr habt sogar die Möglichkeit, die **Ballerorgie** mit euren **eigenen Audio-CDs** zu unterlegen. Der Spielablauf selber ist nach heutigen Maßstäben recht minimalistisch. Mit einem abstrakten **Polygon-Objekt** durchfliegt ihr einen scheinbar ewig langen Tunnel, der durch seine psychedelischen Farbspiele ziemlich bizarr aussieht, und ihr ballert dabei unentwegt auf die nicht minder skurrilen Feindformationen. Ihr habt auch Zugriff auf ein ganzes Arsenal an Waffensystemen sowie auf eine begrenzt einsetzbare Superbombe. Aufgrund der außergewöhnlichen Thematik ist es unklar, ob der Shooter auch in unseren Gefilden erhältlich sein wird.

Japanischer Puzzlespaß

Die Firma **Irem**, ansonsten für harte Ballerorgien à la **R-Type** bekannt, hat ein putziges Geschicklichkeitsspiel namens **YoYo's Puzzle Park** entwickelt, dem ein recht simpler Spielablauf zugrunde liegt. Ihr dirigiert einen typisch japanisch anmutenden **Knuddel-Kobold**, dessen Aufgabe es ist, innerhalb eines Zeitlimits sämtliche Feinde vom Bildschirm zu sprengen. Der entscheidende Haken bei der Sache ist nur, dass es sich bei den Bomben um lebende Wesen handelt, die erst einmal mit viel Geschick zu kurzzeitig ausgeknockten Feinden manövriert werden müssen, damit die Explosion nicht wirkungslos verpufft. In über 130 immer schwerer werdenden Missionen müsst ihr diese Aufgabe immer wieder lösen, wobei neben viel Geschick und einem guten Timing auch die Gehirnarbeit nicht zu kurz kommt. In der nächsten Ausgabe stellt sich der Titel dem unvermeidlichen Härte-test.



Angriff der Ulk-Panzer

Vielleicht hat der eine oder andere von euch schon einmal etwas von **Takaras Funracer** namens **Choro Q** gehört, der in Deutschland unter dem Namen **Penny Racer** bekannt ist. Bei diesem Rennspiel setzt sich der Fuhrpark aus putzigen Wagen zusammen, deren gestauchte wirkende Karosserien bei jeder Kurve mitwippen. Hersteller **Takara** hat mit **Combat Choro Q** nun eine kriegerische Variante ins Leben gerufen, bei der statt normale PKWs ulkige Panzer agieren. Nach einem makaberen Intro im Stile der alten Wochenschau (sogar mit deutschen Schlagwörtern wie „Kriegszeit“ unterlegt) stehen euch diverse Spielformen zur Auswahl, in denen ihr euch mit CPU-Panzern oder einem Freund duelliert. Ausgestattet mit einer durchdachten Steuerung, bei der das Kanonenrohr unabhängig von der Fahrtrichtung rotiert, ballert ihr sämtliche Widersacher über den Haufen. Aufgrund der sehr japanischen Aufmachung, des öden technischen Rahmens und des trägen Spielverlaufs steht hinter einem Deutschland-Release ein großes Fragezeichen.

Infogrames hebt ab

Der französische Softwaregigant **Infogrames** kündigt für den **September** ein tolles Actionwerk für alle Möchtegern-Jetpiloten an. Bei **Eagle One - Harrier Attack** nehmt ihr in einem der raffiniertesten Kampfflugsplätze, um eine Terroristengruppe zu zerschlagen, die mit gestohlenem Waffenmaterial aus Russland sämtliche Hawaii-Inseln unter ihre Gewalt gebracht hat. Der Spielablauf soll eine ausgewogene Mischung aus Action und Simulation bieten, wobei ein **Zwei-Spieler-Modus** zwei Piloten entweder zum Teamwork oder zu erbitterten Gefechten einlädt. **25 Missionen**, viele grafische **Special Effects** sowie eine detaillierte Topografie sind weitere Merkmale dieses luftigen Actionspiels.



Kurioses aus Japan

Auch Japan passt sich dem **Star Wars-Hype** an und bringt mit dem **Darth-Vader-Telefon** das passende Kommunikationsmittel auf den Markt. Ausgestattet mit den Original-Soundeffekten ist dieses Telefon eine Zierde für jeden Fan.



Mans 24 wurde aus Qualitätsgründen auf das 3. Quartal verschoben +++ Shao Lin wird vermutlich erst im August erscheinen +++



ChartBreaker

Top 5 Deutschland

1. Metal Gear Solid
2. Tomb Raider III
3. FIFA '99
4. Crash Bandicoot Warped
5. Tekken 3

Top 5 USA

1. WCW/nWo Revenge
2. Frogger
3. Gran Turismo
4. Metal Gear Solid
5. Crash Bandicoot Warped

Top 5 Japan

1. Let's go by Train! 2
2. Um Jammer Lammy
3. Chocobo Racing
4. Gallop Racer 3
5. Final Fantasy VIII

PlayStation-Transport de Luxe

Koffer, Taschen oder andere Transportmittel, speziell für die PlayStation zugeschnitten, kommen immer mehr in Mode. Nun hat die Firma **Pro Carry Case** eine Luxusvariante entwickelt. Dank einer Hartschale ist eure geliebte Konsole auch vor Regen oder härteren Stößen wirksam geschützt. Im Koffer könnt ihr des Weiteren überaus platzsparend folgende Geräte unterbringen: eine Konsole, zwei Controller, eine Lightgun, zwei Memory-Cards, sämtliche Kabel, vier Spiele sowie einen Xploder. Wem die **79,95 DM** nicht zuviel sind, der sollte sich an den nächsten Fachhändler oder direkt beim Vertrieb in Deutschland melden. **Fire International**, oTel.: 022154/945251.



BOOT CHIP = 4,99 DM

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

RGB KABEL = 8,99 DM

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

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LÖSUNGSSCHERTE:

JE HEFT 14,80 DM:
(WENN NICHT ANDERS ANGEZEIGT)

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Akuji - The Heartless	MDK
Alien Trilogy	MediEvil
Alundra	Men in Black
Alone in the Dark 1-3	Nightmare Creat.
Ark of Time	One
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fluch 1	Populous 3 (19,95 DM)
Baphomets Fluch 2	Rayman & Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Battle Ar. Tosh. 1&3	Resident Evil 2
Blazing Dragons	Resident Evil 3
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Spawn
Casper	Stadt d. v. Kinder
Chron. o.t. Sword	Suikoden
Clock Tower	Syndicate Wars
Command & Conquer 1&2 (19,95 DM)	Tekken 1 & 2 & 3
Cyberia	The Note
D	The Last Report
Deathrap Dungeon	Tomb Raider 1
Diablo	Tomb Raider 2
Discworld 1	Tomb Raider 3
Discworld 2	Turok
Excalibur	Turok 2
Final Fantasy 7	Vandal Hearts
G-Police	Wild Arms
Gex 3D & Rayman	Warhammer: Dark O.
Grandstream Saga*	Wild 9's
Heart of Darkness	Wing
Hero's Adventure	Commander 3&4
Kings Field	X-Com: Terror
	Zelda 64

ACTION FIGUREN

SPAWN TEKKEN3

METAL GEAR SOLID

CRASH BANDICOOT RESIDENT EVIL1

KOMPLETT-KATALOG ANFORDERN!

JE FIGUR 34,99 DM

(3 FIGUREN = 90,00 DM)

LARA CROFT STATUE = 99 DM

LARA CROFT WET LOOK = 69 DM

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6
f. Game Buster, X-Ploder & Bootmaster
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen

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

DEUTSCHE LÖSUNGSSCHERTE

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Metal Gear Solid (19,95 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80 DM)

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- Deutsche Codes vorab gespeichert
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein
- Garantie bleibt erhalten - kein Löten

49,99 DM

X-PLODER (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 DELUXE

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

99,00 DM

PAL BOOSTER 34,99 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM

8MB (120 Blocks) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM

8MB, 24MB & 72MB MIT LCD-DISPLAY
ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 8,99 DM

Linkkabel = 8,99 DM

RGB+Audio = 11,99 DM

4-Spieler Adapter = 54,99 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Staubschutzhaube = 9,99 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

CD Leerhülle = 1,99 DM

Panther Gun = 49,99 DM

LENKRAD MIT RUMBLE = 99,00 DM

CDG MEDIA
STÖTTERGERSTR. 36
21339 LÜNEBURG
WWW.GAMECENTRAL.DE
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

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

04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!



Square, eine der einflussreichsten japanischen Softwareschmieden, rüstet sich für die Zukunft und strukturiert die Firma komplett neu. Zukünftig werden sich acht getrennte Divisionen um den gesamten Ablauf kümmern. Durch diesen Schritt sollen Kosten minimiert und der Profit maximiert werden.

Laut einer Umfrage der einflussreichen Fachzeitschrift **Weekly Famitsu** wollen derzeit nur 27 Firmen die **PlayStation 2** unterstützen. Viele Firmen begründen ihre abwartende Haltung mit dem Fehlen an konkreten Informationen.

Ubi Soft stattet den Titel **Rayman 2** mit **Dolby-Pro-Logic-Surround** aus, um einen dreidimensionalen Klang zu erzeugen. Um in den Genuss dieses Luxusounds zu kommen, benötigt man allerdings einen dementsprechenden **Dolby-Surround-Verstärker**.

Electronic Arts kündigt zwar bereits für den Juni das außergewöhnliche Strategiespiel **Dungeon Keeper II** an, allerdings häufen sich die kritischen Stimmen, die dieses Vorhaben stark bezweifeln, zumal noch nicht einmal die PC-Version erhältlich ist.

Spyro the Dragon wurde speziell für den japanischen Markt noch einmal leicht verändert. Da in **Nippon** bereits die **PocketStation** erhältlich ist, integrierte man nachträglich ein Mini-Spiel, in dem **Sparky**, **Spyro's** Begleiter, die Hauptrolle spielt.

Noch einmal **PocketStation**: Sonys Kleinster ist in Japan nach wie vor ausverkauft.

Take 2 hat es erstmals geschafft, zu einem **PlayStation**-Titel nachträglich eine **Mission-CD** zu liefern. **Grand Theft Auto London** funktioniert nur mit dem Urspiel und entführt euch ins London des Jahres 1969. Nächste Ausgabe berichten wir über dieses Novum.

Filmstar **Jackie Chan** demonstrierte in China mit 2000 anderen Demonstranten gegen **Software-Piraterie**.

Squares gelbes Maskottchen dreht auf

Square erlangte weltweiten Ruhm durch RPG-Hits wie **Final Fantasy VII** oder **Parasite Eve**. Dass die japanische Softwareschmiede auch andere Genres versorgen kann, beweisen die Jungs mit ihrem neuen Rennspiel-Titel **Chocobo Racing**, in dem ihr einen von acht tierischen Charakteren, die unterschiedliche Vehikel besitzen, durch abgedrehte Levels steuert. Im **Grand-Prix-Mode**, einem von vier verschiedenen Spielmodi, legt ihr nach der Wahl des Helden eine spezielle Fähigkeit (**Turbo**, etc.) fest, die der Charakter während des Rennens zeitweise besitzt. Anschließend stellt ihr die Kurse für die Meisterschaft zusammen. Dabei stehen euch acht unterschiedliche Parcours zur Verfügung, von denen ihr vier auszuwählen habt. Die Locations unterscheiden sich dabei vollkommen voneinander. So durchstreift ihr Geisterschlösser, Pyramiden oder Vulkane auf der Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten. Habt ihr die Wettbewerbe erfolgreich bestritten, winken neue Cups und Bonus-Vehikel.



Neues PlayStation-Gewand

Wem das öde **PlayStation-Grau** zu langweilig ist, der kann seine geliebte Konsole demnächst neu verpacken. Die Firma **Activated** aus Berlin bietet ein überaus cooles **blautransparentes** oder **schwarztransparentes Gehäuse** an, mit dem der 32-Bitter gleich viel schicker aussieht. Für den recht günstigen Preis von **59,95 DM** erhält man die **PlayStation-Ummantelung** sowie eine kleine Bauanleitung (keine Panik, der Umbau ist ganz einfach), um seine Konsole spielend einfach zu verschönern. Nähere Informationen zu dieser genialen Schönheitsoperation erhaltet ihr unter der Telefonnummer **030/399 9180**.



Horror-Adventure der Extraklasse

Nicht nur **Capcom** hat in Zukunft das Sagen im Bereich der **Horror-Adventures**, auch andere Firmen mischen bekanntlich in letzter Zeit munter mit. Das vielleicht vielversprechendste Projekt stammt vom neu gegründeten Softwareteam **Sacnoth**, das sich aus ehemaligen **Square**-Mitarbeitern zusammensetzt. **Koudelka** heißt das Mega-Projekt, das euch in ein gruseliges Gemäuer in Wales führt. Hauptdarstellerin **Joussaint Koudelka** ist auf der Suche nach einem sagenumwobenen Schatz und adligen Verwandten, doch stattdessen wird sie im Schloss mit Dämonen und einem grauenvollen Fluch konfrontiert. Da die Handlung im 19. Jahrhundert stattfindet, erhält der Titel ein ganz eigenes Flair, das durch den barocken Kleidungsstil der Akteure noch verstärkt wird. Während über den Spielverlauf derzeit nur bekannt ist, dass er dem von **Resident Evil 1** gleichen soll, beeindruckt die grafische Seite bereits jetzt schon durch unglaublich detailliert in Szene gesetzte Szenarios, feinsäuberlich modellierte Charaktere sowie Zwischensequenzen der Güte **Final Fantasy VII**. Wir sind uns sicher: Von diesem Titel wird man noch eine Menge hören.



Breath of Fire III - Gewinnspiel

Wie ein richtig gutes Lösungsbuch auszusehen hat, zeigt uns **Future Press**, die mit dem offiziellen **Player's Guide** zu **Breath of Fire III** ein wahres Kunstwerk hingelegt haben. Auf über **170 farbigen Seiten** werden sämtliche Charaktere vorgestellt, übersichtliche Karten präsentiert, allgemeine Tipps gegeben sowie ein Interview mit den Machern geführt. Angesichts der tollen Aufmachung sind die **24,95 DM** sehr gut angelegt. Wer das schöne Buch jedoch umsonst abstauben möchte, sollte einfach an diesem Gewinnspiel teilnehmen, bei dem **Infogrames** gleich 20 Ausgaben davon verlost. Nennt einfach drei Charaktere aus dem Rollenspiel **Breath of Fire III** und schon könnt ihr zu den glücklichen Gewinnern zählen. Schickt eine Postkarte mit eurem Absender an folgende Adresse:

Redaktion **PlayStation Games** · Stichwort: **Breath of Fire III**
 Franz-Ludwig-Str. 9 · 97072 Würzburg
 Der Einsendeschluss ist der **31. Mai 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 Mitarbeiter der Firma **Infogrames** und **CompuTec Media** dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Viel Glück!

Softwarekunst aus Deutschland

In letzter Zeit hat sich glücklicherweise etwas im Bereich „Made in Germany“ getan. Nach **Swing** von Software 2000 kündigt die Firma **Sunflowers** mit dem Action-Adventure **TechnoMage** weiteres **PlayStation-Futter** aus deutschen Landen an. Umrahmt von einem Fantasy-Ambiente, durchquert euer leicht pummeliger Held insgesamt acht große Welten, um sich den bekannten Gefahren zu stellen. Mittels eines intelligenten Waffen- und Magiesystems kommt ihr den Monsterhorden bei, während sich euer Gehirnschmalz um die zahlreichen Rätsel kümmert. Die Firma verspricht ein technisch beeindruckendes Werk, das auf alle bisher bekannten Grafikeffekte zurückgreift. Die Vertriebsfirma **Infogrames** kündigt den Titel für das **3. Quartal** an.



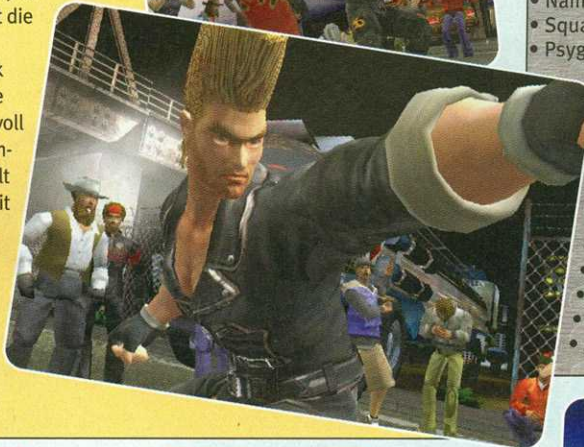
PlayStation-2-News

Künftig werden wir in einer **festen Rubrik** regelmäßig über den noch namenlosen **PlayStation-Nachfolger** berichten.

Tekken 2000

Nun ist es auch offiziell: Das erste Demo, das mit Charakteren aus Namcos Tekken-Serie besetzt ist, zeigt Szenen aus dem neuesten Prügel-Werk, das wir Tekken 2000 gekürt haben, da es derzeit noch keinen endgültigen Namen gibt. Momentan wurde nur eine kurze Spielszene präsentiert, die jedoch die Fantasie bereits mächtig beflügelt. In einer dunklen Seitengasse formiert sich ein Rudel von zwielichtigen Gestalten zu einem großen Kreis, um einem spannenden Zweikampf zwischen dem bärtigen Paul Phoenix und dem Karateka Law beizuwohnen. Die beiden Tekken-Heroen beharken sich mit dem bekannten Schlagrepertoire. Paul heizt seinem Kontrahenten mit rustikalen Faustschlägen ein, während Law mit seinen akrobatischen Kicktechniken kontert. Law ist jedoch unachtsam und wird vom Lederjackenträger mit einem gewaltigen Uppercut auf den kalten Asphalt befördert. Diese Szene quittieren die Zuschauer mit einem lauten Gejohle und eindeutigen Anfeuerungsmimiken. Da man über den Spielablauf noch keine näheren Angaben machen kann, bleibt zunächst nur die Analyse der technischen Seite. Zunächst einmal fällt die extrem aufwändige Modellierung der beiden Streithähne auf. Die Oberflächentexturen wirken durch ein Verfahren namens Bump-Mapping dreidimensional, so dass man förmlich jede Falte auf dem Gesicht und der Lederjacke von Paul Phoenix erkennt. Realismus ist auch bei den Animationen Trumpf. Sämtliche Kampfaktionen werden durch geschmeidige Animationen und viel Dynamik begleitet. Der jedoch aufwändigste technische Aspekt ist die Verquickung von Kämpfern und dem Hintergrundlayout.

Während bei Tekken 3 die Kämpfer und die Hintergrundgrafik stets deutlich getrennt wurden, wirkt diese Straßenszene wie aus einem Guss. Vor allem der Umstand, dass rund zwanzig voll animierte Polygon-Zuschauer dem Kampf mit emotionalen Engagement zugucken, stellt eine enorme Rechenarbeit dar. Da es sich um einen Softwaretitel der allerersten Stunde handelt, kann man sich kaum vorstellen, was in der Zukunft noch technisch machbar ist.



Das Demo von From Software zeigt einen nebligen Friedhof, auf dem Skelette herumirren. Die grafische Qualität ist aufgrund der Transparenzen und der ungemein authentisch anmutenden Klappergerüste exzellent. Bleibt zu hoffen, dass diese Szene auf einem Horror-Adventure beruht.



Noch einmal From Software: Diesmal zeigt das Demo ein riesiges Skelett-Monster.

Gerüchteküche

Alle folgenden Angaben sind ohne Gewähr:

Takaras Software-Kandidaten sind Toshinden 4 und Choro Q 2000.

Passend zum Kinostreifen Ghostbusters 3 soll es eine Videospielumsetzung geben.

WipEout 4 könnte Psygnosis' Einstand auf der PS2 werden.

Ein Co-Prozessor, mitentwickelt von Toshiba, ermöglicht Bilder in Fotoqualität sowie das Abspielen von DVD-Filmen.

Biohazard 3 soll nach dem Willen von Sony rechtzeitig zum Launch der Konsole erscheinen.

Die Konsole wird mit Sicherheit unter 100.000 Yen kosten, was ungefähr 1250 DM entspricht.

Namcos erste Titel sollen auf normalen CD-ROMs ausgeliefert werden.

Softwareliste

Obwohl es zwar nur wenige offizielle Bestätigungen gibt, gelten folgende Titel bereits als relativ sichere Kandidaten für die PlayStation 2:

- Gran Turismo 2000
- Tekken 2000
- Crash Bandicoot 2000
- Biohazard 3
- Ehrgeiz 2000
- Horror-Adventure von From Software
- Square-Racer
- Rollenspiel von Game Arts
- Horror-Adventure von From Human Ent.
- Ridge Racer 2000
- Prügelspiel von Akira
- Metal Gear Solid 2

Third-Party-Firmen

Folgende Dritthersteller haben bereits ihre Unterstützung zugesagt und werkeln an ihrem ersten PS2-Projekt:

- Namco
- Square
- Psygnosis
 - Banpresto
 - Koei
 - Takara
 - Konami
 - From Software
 - Rage
 - Polyphony Digital
 - Hudson
 - Human Entertainment
 - Akira
 - Game Arts
 - Acclaim

Square-Racer

Kein Rollenspiel, dafür aber ein technisch genial aussehendes Rennspiel bildet das erste digitale Lebenszeichen von Square, die sich anscheinend erneut zu 100 % auf Sony konzentrieren. Zwei erste Screenshots sind derzeit nur verfügbar, so dass man noch nicht so viel über den noch namenlosen Titel sagen kann. Immerhin: Der Detailreichtum und die Lichteffekte sind genial.



Reiko

Das hübsche Mädel Reiko dürfte euch aus dem Ridge-Racer-Type-4-Intro bekannt sein. Auf der PlayStation-2-Präsentation war sie der Star eines kurzen Demos, in dem sie über einen Laufsteg stolzierte und die Zuschauer entzückt anlächelte. Der Umstand, dass sich Namco derart viele Mühe machte, regt natürlich zu Spekulationen an, ob denn auch Ridge Racer 2000 in der Mache ist.



Immer schneller

Neu

GAMES AND MORE
PC • Nintendo • Sony • Sega

ALLE 14 TAGE NEU!

Final Fantasy 8
Das Abenteuer des Jahrhunderts

Asterix & Silver
Der Film • Das Spiel

RIDGE RACER R4

Gratis: ASTERIX & SILVER MINI-POSTER

nur 3,90

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

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

So werten wir

PlayStation GAMES

Grafik

Im Vordergrund steht vor allem die Frage, inwieweit das Spiel die technischen Möglichkeiten der PlayStation ausnutzt. Für die Einstufung sind ferner die Farbwahl, Abwechslungsreichtum und die handwerkliche Sauberkeit relevant. Die Einstufung erfolgt in den Abstufungen "schlecht", "dürftig", "mittel", "gut", "sehr gut" sowie "super".

Sound

Ein Soundtrack muss zum Spielverlauf optimal passen, aufwändige Kompositionen bieten und abwechslungsreich sein, damit eine gute Einstufung herauspringt. Bei Soundeffekten sind vor allem der Realismus und der Abwechslungsreichtum wichtig. Die Einstufung erfolgt ebenfalls in den Abstufungen "schlecht", "dürftig", "mittel", "gut", "sehr gut" sowie "super".

Spielspaß

Diese entscheidende Wertung drückt den Gesamteindruck aus, der sich aus den Komponenten Grafik, Sound und natürlich maßgeblich dem Spielspaß zusammensetzt. Eckpfeiler für den Spiel-

spaß sind vor allem die Spielbarkeit, Dauermotivation sowie Einfallsreichtum. Nur Titel mit einer Prozentwertung von mindestens 85 % erhalten die begehrte Top-Game-Auszeichnung.

Genre-Gewichtungen

Damit ihr auf einen Blick erfahrt, welche Schwerpunkte ein Spiel zu bieten hat, haben wir uns ein spezielles Punktesystem in den Rubriken "Action", "Strategie", "Abenteuer", "Geschicklichkeit" und "Simulation" einfallen lassen. Kein schwarzer Punkt in der Kategorie "Abenteuer" bedeutet beispielsweise keinerlei Adventure-Flair, während ein Rollenspiel wie Final Fantasy VII in dieser Einstufung natürlich drei orangene Punkte verdient hat.

Symbolerklärungen:



Spieler-Anzahl: Gibt die Anzahl der Spieler an, die gleichzeitig zocken können. Für mehr als zwei Spieler gleichzeitig ist natürlich ein Multiplayer-Adapter vonnöten.



Link-Kabel: Zwei PlayStation können via Link-Kabel zusammengeschlossen werden.



Lightgun: Ballereien, wie beispielsweise Point Blank, werden durch eine Lichtpistole unterstützt.



Analog-Controller: Beim Spiel kommt mindestens ein Analog-Stick zum Einsatz.



Flight-Stick: In der Regel werden Flug- oder Panzer-Simulationen durch diesen speziellen Analog-Stick unterstützt.



Mouse: Dieses PC-typische Eingabegerät wird vor allem bei Strategie-Spielen à la Command & Conquer häufig eingesetzt.



Lenkrad: Besonders wichtig bei Rennspiel-Simulationen.



Passwort: Durch ein Passwort könnt ihr euren Spielstand auch ohne Memory-Card sichern.



Dual-Shock-Controller: Durch ein heftiges Vibrieren werden beispielsweise bei Gran Turismo Karambolagen spürbar.



Dolby-Surround: Das Spiel bietet Dolby-Surround-Sound. Jedoch kann diese Funktion nur genutzt werden, wenn ihr die Konsole an eine Musik-Anlage oder einen Fernseher anschließt, die dieses Feature unterstützen.



PocketStation: Unterstützt ein Spiel die PocketStation, so lassen sich Spielstände auf Sonys kleinem Peripheriegerät unterschiedlich nutzen. In manchen Prügelspielen dürft ihr eure Kämpfer auf der PocketStation trainieren, so dass sie anschließend über vollkommen neue Moves verfügen.



Redakteur-Profile



Uwe: Unser Chef sorgt an den Wochenenden in diversen Lokalitäten

Würzburgs für gute Laune, in dem er Platten auflegt. Sein Hobby beherrscht er mittlerweile so gut, dass ihm selbst gestandene DJs (wie Mr. "Ich dreh' total durch- hh!" - PETA) dickes Lob zollen.

Spielt zur Zeit:

1. Beatmania
2. Pop'n Music
3. Um Jammer Lammy



Udo: Der Exil-Kölner kommt einfach nicht von Metal Gear Solid

los! Bereits zum siebten Mal hat unser Solid Udo nun das virtuelle Abenteuer gestartet und hofft noch immer darauf, etwas Neues herauszubekommen. Ansonsten sehnt er laue Sommernächte herbei, die er in einschlägig bekannten Biergärten Kölns verbringt.

Spielt zur Zeit:

1. Metal Gear Solid
2. Metal Gear Solid
3. Metal Gear Solid



Ulf: Sommerzeit – Cabriozeit! Das dachte sich auch unser Ulf, als

er sich im vergangenen Monat einen sportlichen Golf "Bon Jovi" zulegte. Seit dieser Zeit sehen wir Mr. Schreibmaschine nur noch selten in unseren heiligen Redaktionshallen. Stattdessen macht Ulf die Straßen unsicher und frönt auch seiner zweiten Leidenschaft, dem Essen in teuren Restaurants.

Spielt zur Zeit:

1. Golf Turismo
2. Gex: Deep Cover Gecko
3. Rugrats



Frank: Der emsige Student arbeitet derzeit fleißig an seinen Zulas-

sungsarbeiten. Daher bekommen wir den staatlich anerkannten Fussi-Experten momentan nicht mehr ganz so oft zu Gesicht. Sicher ist jedoch, dass er seine Lern-Sessions nur für die Bayern-München-Spiele unterbricht, die ihm Kraft für neue Hirn-Akrobatik schenken.

Spielt zur Zeit:

1. FIFA '99
2. ISS Pro '98
3. Zulassungsarbeit

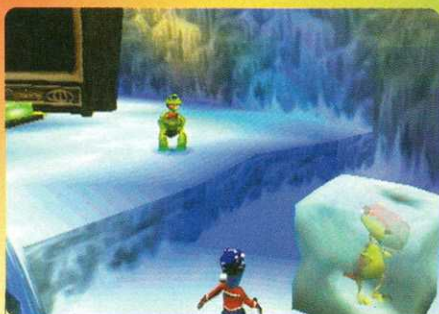


Raoul: Für unseren Snowboard-Fan nähert sich die leidige Zeit des

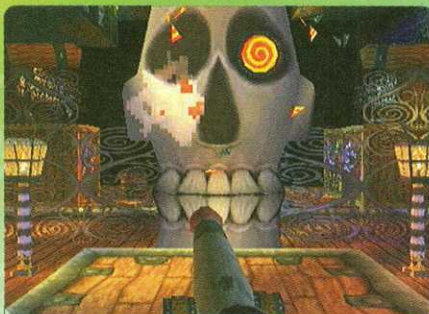
Sommers, in der er seinem Hobby nur unbefriedigend nachkommen kann. Als Ersatz durchlebt er zum Leid seiner Freundin und seines Geldbeutels ellenlange Internet-Nächte und liefert sich dabei mit Freaks aus aller Welt heiße Starcraft-Kämpfe.

Spielt zur Zeit:

1. Tomb Raider 3
2. Apocalypse
3. MediEvil



Freund, ein guter Freund: Um euren Kumpel Rex zu befreien, schiebt ihr den Eisblock einfach an ein Feuer. Später gilt es noch Cuz zu befreien.



Volle Breitseite! Immer wieder kann Gex solche Zerstörungswerkzeuge benutzen. Zwei Schüsse auf die Augen des Schädels öffnen dessen Gebiss.



Mit dem Panzer kann Gex nicht nur Gegner plattfahren, sondern auch ganze Häuserreihen mit den schweren Kanonen vernichten.

Gex: Deep Cover Gecko

Dritter Teil, **zweite Höchstform**? Die wohl **coolste Echse** der Videospiegelgeschichte betritt auch in diesem Jahr die Bühne der **Jump & Runs**. Lest selbst, in welcher Verfassung sich Gex präsentiert.



Der amerikanische Softwarehersteller Crystal Dynamics steht seit Jahren für interessante und vor allem innovative Games. Mit dem spannenden Voodoozauber Akuji the Heartless und dem noch ausstehenden Vampirspektakel Soul Reaver: Legacy of Kain halten die Kalifornier zwei spielerische Pracht-hengste für dieses Jahr im Stall bereit. Das ist jedoch noch nicht alles. Neben blutrünstigen Vampiren und muskelbepackten Voodoo-priestern haben die Jungs von Crystal schon vor über drei Jahren einer anderen Figur das Leben ge-



Al Capone lässt grüßen: In der Funky City ist das Ambiente auf die wilden 20er-Jahre in Chicago getrimmt. Ehrensache, dass hier die Puppen tanzen.

schenkt, die über alle Maßen vollkommen abgedreht ist: Der fern-sehsüchtige Gecko namens Gex. Diese kleine Echse war es auch, die im letzten Jahr mit einem rundum erneuerten und zeit-gemäßen 3D-Look zum zweiten Mal die Videospiegelbühne be-trat und als spieleri-sches Highlight gefeiert wurde. Grund war eine starke 3D-Engine, die für ein sauberes Jump&Run-Feeling in der dritten Dimension sorgte und abwech-slungsreich gestaltete Welten bot, die alle möglichen Klischees der TV-Szene auf die Schippe nahmen. Vergessen dürfen wir aber auch nicht die musikalische Unter-malung und die gna-denlosen Sprüche der grünen Echse. Doch genug der Vorrede, kommen wir zunächst einmal zur Story des neusten Abenteuers. Nach einem guten Jahr



Den Treuebonus bei Gex: Deep Cover Gex erhält der Mitarbeiter Albert, der euch immer wieder mit hilfreichen Tipps zur Seite steht.



Nur die Übung macht den Meister. Bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt, solltet ihr den Trainingsparcours hinter euch bringen.

Pause muss unser Superagent wie-der in die TV-Dimension abtauchen, um sich seinem übelsten Widersa-cher, dem gemeinen Rez, zu stel-len. Dieser hat die bildhübsche Agentin Xtra gekidnappt und ist mit



Sweetheart **Marliece Andrada**. Das amerikanische Superweib geizt wahrlich nicht mit ihren Reizen und kann selbst durch ihren Anblick für Gefühlswallungen sorgen. Für die deutsche Synchronisation wurde die Stimme von Pamela Anderson genommen.



Aufgepasst! Wenn ihr von den Suchscheinwerfern entdeckt werdet, folgt ein prompter Kugelhagel von den Soldaten. Also vorher mit der MG die Lichter ausschießen!



Auch Jogi-Bärs Verwandtschaft ist mit von der Partie. Mit einem schnellen Beinfeger oder einer Kung-Fu-Angriffe ist der große Gegner schnell außer Gefecht gesetzt.

"Im neuesten Abenteuer stehen euch auch eine breite Palette an Reittieren und Vehikeln zur Verfügung"



Wenn Gex das Maschinengewehr abfeuert, fliegen kilowise die Kugeln umher. Wenn ihr das Seil zertrennt, erreicht ihr den Bonuslevel.

ihr in die Abgründe der TV-Welt geflohen. Die aufreizende Blondine ist niemand geringeres als das Baywatch-Girl und Ex-Playmate **Marliece Andrada**, die mit den Traummaßen 90-60-90 für helle Aufregung unter den männlichen Zockern sorgen dürfte. Als Macho und Frauenheld kann es Gex natürlich nicht auf sich sitzen lassen, so einen Volltreffer in den Händen eines Fieslings zu lassen, und so begibt er sich direkt aus seinem Fernsehsessel in seine Operationshöhle, um mit der Befreiungsaktion zu beginnen. Diese Höhle ist auch der zentrale Ausgangspunkt der virtuellen Hopseerei, denn von hier aus betretet ihr nicht nur die TV-Welten, sondern findet die ersten Goodies, deren

Bedeutungen euch von eurem treuen Diener, der Schildkröte **Albert**, erklärt werden. Albert ist es auch, der euch durch einen kleinen Trainingsparcours führt, um euch die grundlegenden Fähigkeiten des Geckos zu vermitteln. Darüber hinaus steht der clevere Gehilfe (Batmans Alfred lässt grüßen!) euch in jedem Level mit Rat und Tat zur Seite. So findet ihr ihn meist an solchen Stellen, an denen ihr neue Fähigkeiten zum ersten Mal ausprobieren, oder er gibt euch einen kleinen Tipp, wo bzw. wie ihr einen bestimmten Abschnitt im Level zu meistern habt. Als Geheimagent besitzt Gex natürlich eine große Bandbreite an Fähigkeiten, die sich

Hilfe für Gecko



Goldmünzen: Habt ihr eine bestimmte Anzahl gefunden, ist es möglich, Bonus-Levels zu betreten.



Fliegen: 100 von ihnen ergeben eine neue Fernbedienung. Bei 50 Stück winkt ein Extra-Leben.



Grüne Hände: Findet ihr 25 Stück, dann wird eure Konstitution verbessert und ihr verträgt mehr Treffer.



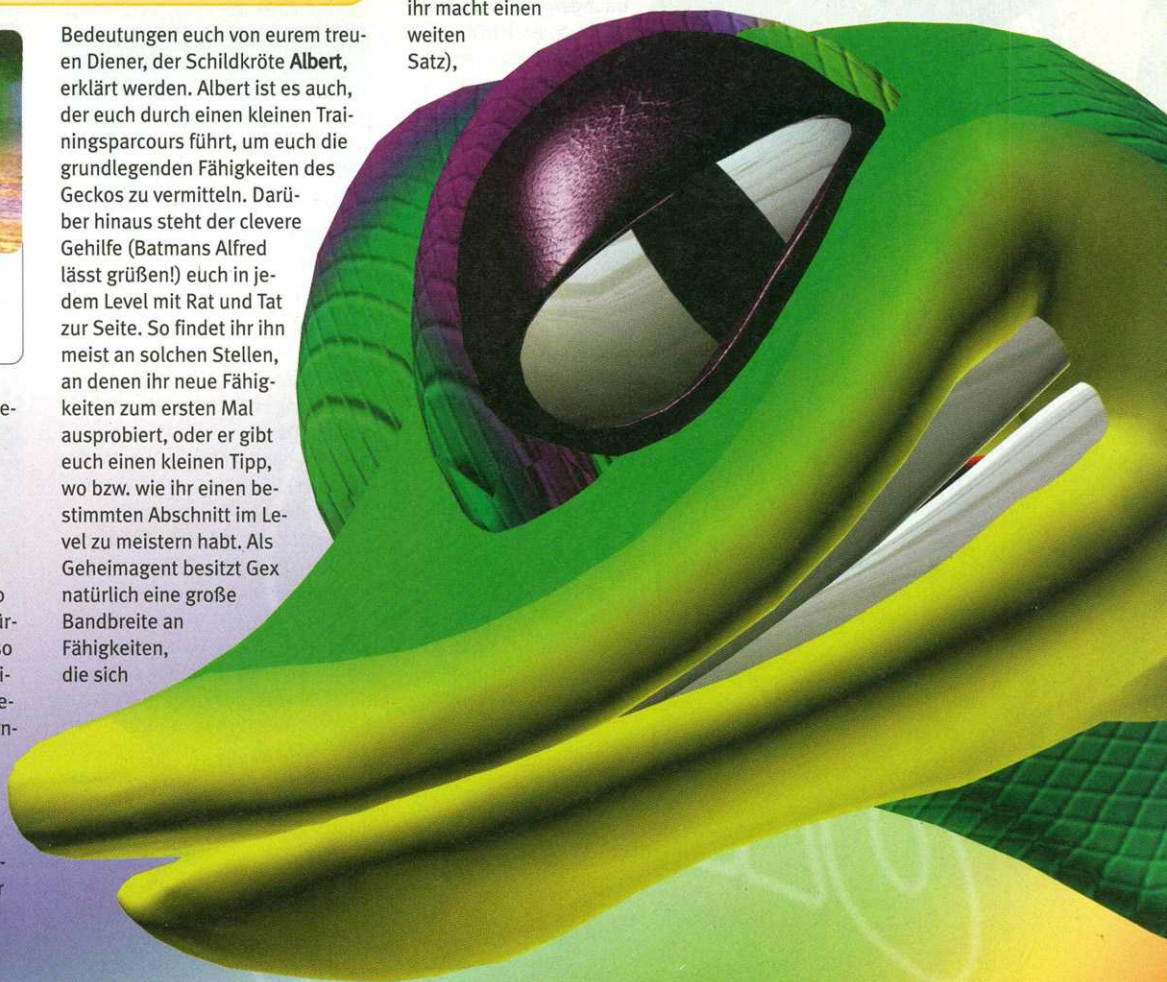
Fernseher: Je nach Farbe ergeben die TV-Kisten zum Beispiel einen Save-Point, Lebensenergie oder eine zeitbeschränkte Fähigkeit.



Fahrzeuge/Reittiere: Große Hilfe, um unter anderem eine Wüste zu durchqueren, einen Berg zu erklimmen oder Häuser plattzumachen.

jedoch mit seinen verschiedenen Kostümen erweitern bzw. verändern. Grundlegend kann er laufen, springen (bei doppeltem Drücken der Sprungtaste kringelt sich sein Schwanz zu einer Sprungfeder und ihr macht einen weiten Satz),

ducken und mit seinem muskulösen Schwanz einen eleganten Fußfeger vollführen, womit er die Geg-





Sobald ihr die benötigte Anzahl an Fernbedienungen besitzt, habt ihr Zugang zu den jeweiligen Welten. Durch einen Sprung auf den grünen Knopf zapft ihr euch in das virtuelle Geschehen ein. Zu jeder Welt gibt es einen Bonuslevel, der euch ein zusätzliches Leben schenkt.

Meister der Verwandlung



Wie schon in seinem letzten Abenteuer wird Gex für jeden Level mit einem speziellen Kostüm ausgestattet, das zum jeweiligen Thema genau passt. Neben dem unterschiedlichen Outfit bekommt der Held mit seinen Verkleidungen neue Fähigkeiten bzw. Möglichkeiten. So kann er zum Beispiel als Snowboarder eine 180-Grad-Drehung vollführen, um Gegner umzuhausen. Als Vampir gleitet er hingegen mit seinen Schwingen langsam zu Boden oder er benutzt als Robo-Gex den Düsenantrieb seiner Rüstung.



ner reihenweise umlegt. Darüber hinaus setzt er seine Zunge nicht nur dazu ein, Fliegen zu fressen, sondern benutzt den langen Schleckapparat auch, um sich an Vorsprüngen festzuhalten und hochzuziehen. Weiterhin kann er schwimmen bzw. bei entsprechender Wassertiefe auch tauchen und besitzt die Fähigkeit, mit seinen langen Krallen an Händen und Füßen spezielle Wände und Decken entlangzuklettern. Nachdem ihr euch mit alledem einigermaßen vertraut gemacht habt, begeben sich in die erste Welt, die euch zum Nordpol führt. Die Auftragslage ist simpel: Snowboard fahrende Kobolde ausknocken, ein paar Eisstatuen formen und dem

falschen Nikolaus das Handwerk legen. Danach seid ihr um drei weitere Fernbedienungen reicher. Zu den drei möglichen Aufträgen einer Welt gesellt sich noch die Option, alle 100 Fliegen einzusammeln, um die vierte Fernbedienung zu ergattern. Pro 50 eingesammelten Mücken gibt es auch noch ein Extra-Leben als Belohnung. Neben den Fliegen sind goldene Münzen zu finden, mit denen ihr, sobald



Auf den Spuren der Pharaonen. Hier müsst ihr viel Geschick beweisen, da ein Kontakt mit dem heißen Wüstensand tödlich endet.



Neben schwimmen kann der Held auch tauchen. Hier habt ihr aber nur einen begrenzten Vorrat an Luft, wie man am roten Balken erkennt.



Der Kontrollraum ist der Mittelpunkt des Abenteuers. Hier gibt es die ersten Informationen und ihr erreicht die neuen Welten von hier aus.



Spieglein, Spieglein auf dem Wasser: Der zugefrorene See zeigt ein exzellentes Spiegelbild von Gex. Nicht nur hier liegen die Stärken der Grafik.

die erforderliche Menge erreicht ist, Zugang zu Extra-Levels bekommt. Des Weiteren lassen sich in den virtuellen Welten grüne Hände, die euch mit neuer Energie versorgen, und kleine Fernseher, die je nach Farbe verschiedene Extras beinhalten, ergattern: Zertrümmert ihr die Flimmerkisten mit eurem Schwanz, winken Lebensenergie, Save-Points, Extra-Leben oder kurzzeitige Spezialfähigkeiten als Bonus. Dabei entweicht eine Fliege, die ihr entweder sofort auffresset oder mit euch herumschleppt, um sie später zu benutzen. Dies ist vor allem bei den zeitlich begrenzten Spezialfähigkeiten, zum Beispiel Feuer spucken, von Vorteil, da ihr diese erst dann aktiviert, wenn ihr sie auch wirklich braucht. Jede Welt bietet natürlich wieder sein eige-

nes Flair und hat ein ganz bestimmtes Thema, was den Spielverlauf und die Aufträge maßgeblich beeinflusst. So benutzt ihr als Soldat Gex Ryan schwere Maschinen-gewehre, um die zahlreichen Suchscheinwerfer auf einem Militärgelände abzuschießen,



Auf dem **Militärgelände** geht es heiß her. Sowohl MG-Nester als auch muskulöse Leutnants und laufende Handgranaten, die euch bis in den Schützengraben verfolgen, attackieren euch.



Der Killer meiner Träume. In der Anime-Welt werdet ihr nicht nur von solchen Robo-Giganten angegriffen, sondern auch von japanischen Schulmädchen!



Fliegen ist das schönste auf der Welt. Wenn ihr in eurem Roboterkostüm steckt, habt ihr auch einen Jet-Pack mit dabei. Dieser ermöglicht es euch, von erhöhten Positionen aus langsam zu Boden zu gleiten.



Raus mit der Planke! Lasst die Landratten kielholen! Gex fühlt sich nicht nur verbal in der Piratenwelt extrem wohl. Im Bauch eines Schiffes erlebt ihr einiges.

Intro



Auch **spezielle Wände** sind vor Gex nicht sicher: Mit seinen flinken Bewegungen wird er zu einem regelrechten Fassadenkletterer.

oder ihr steigt an Bord eines Panzers, um die Häuser einer verlassenen Stadt zu zertrümmern. Wenn ihr als Pirat in die Südsee reist, feuert ihr mit diversen Kanonen auf feindliche Piratenboote oder öffnet mit solchen Voluten ein Tor. Zusätzlich springt ihr an Bord eines riesigen Piratenschiffes auf schwingende Fässer, fährt Planken aus und stellt euch säbelschwingenden Piratenskeletten entgegen. Als Rotkäppchenverschnitt betretet ihr wieder einmal mehr eine Märchenwelt, die nicht nur den großen bösen Wolf und die drei kleinen Schweinchen zu bieten hat, sondern auch eine riesige Erbsenpflanze, die es zu erklettern gilt. Ihr zappt euch via Bildschirm in ein englisches Landhaus, wo ihr als Sherlock Holmes herumrennt, sucht als Taucher in einer Unterwasserwelt nach versunkenen Schätzen oder kommt in eine futuristische Welt, in der ihr als Roboter umherstapft und Aliens ver-

klopft. Insgesamt bietet Gex 3 über 25 abwechslungsreiche Levels. Alle Aufgaben passen dabei zu ihrer Umgebung, und so ist es nicht verwunderlich, dass ihr zum Beispiel in der Märchenwelt die Häuser der drei kleinen Schweinchen ramponiert, in Ägypten die drei Teile eines Zepters sucht oder als wilder Cowboy zusammen mit eurem treuen Esel einen Berg erklimmt. Um in einem Level erfolgreich zu sein, reicht es nicht aus, die Fähigkeiten von Gex zu beherrschen. Nur ein geschicktes Zusammenspiel von genau getimten Sprüngen und einer guten Beobachtungsgabe ist der Weg zum Erfolg. Damit der Überblick gewahrt bleibt, haben die Programmierer die dynamische Kamera nochmals verfeinert. Via Knopfdruck justiert sich die Kamera direkt hinter eurem Helden. Wenn das nicht klappt, zoomt sie in den bestmöglichen Winkel. Dies geschieht ebenfalls, wenn ihr euch in Bewegung befindet.



So spielt sich Gex: Deep Cover Gecko



Um auf die große Plattform im Hintergrund zu gelangen, schnappen wir uns die Spezialfähigkeit, die in dem kleinen Fernseher steckt.



Danach laufen wir auf das Skelett zu und spucken mit der Spezialfähigkeit Eisbälle auf den Kontrahenten, der in einem Eiswürfel eingefroren wird.



Dieser Block wird bis an die Plattform geschoben, Gex springt darauf und gelangt so an sein Ziel.



Dort findet er eine Zaubersäule, die ihn für 30 Sekunden zu einem Herkulesverschnitt verwandelt.



Schnell springen wir über die brüchigen Plattformen zur nächsten Insel über den Wolken ...



... um dort mit den Riesenkräften des Halbgottes an drei Säulen spezielle Elemente herauszuschlagen, damit wir zur nächsten Insel gelangen.



Lost in space: Mit dem Space-Shuttle geht es in die unendlichen Weiten des Weltalls. Ob ihr Kirk und die Enterprise trifft, bleibt noch offen.



Revolverbrüder: Im Al-Capone-Level gibt es nicht nur muskulöse Schläger, sondern vor allem kleine Gangster, die mit Maschinengewehren bewaffnet sind. So gönnen die Ballermänner der grünen Echse keine ruhige Minute und ihr müsst immer in Bewegung bleiben.



Rex ist einer der beiden Freunde von Gex, die der Held während der virtuellen Hopserei befreien muss. Mit den beiden lassen sich die Geheimlevels erspielen.

Diese dynamischen Kamerafahrten sorgen meist für den besten Überblick. Weiterhin besteht die Möglichkeit, mit der L1- und R1-Taste den Blickwinkel mit einer 360-Grad-Bewegung um Gex herumfahren zu lassen. Haltet ihr die Dreiecks-Taste gedrückt, zoomt der Blickwinkel in die Ego-Perspektive, in der ihr euch zwar nicht bewegen könnt, aber sich die Umgebung optimal betrachten lässt. Themawechsel: Zu jeder Welt gibt es einen Bonuslevel, für den ihr eine entsprechende Zahl an Münzen benötigt. Außerdem muss in einem Zeitlimit eine ganz bestimmte Aufgabe erledigt werden: So seid ihr zum Beispiel als Snowboarder auf der Jagd nach Kobolden oder im Beutel eines Kängurus zum Läuten von zehn Glocken verurteilt. Nach erfolgreichem Abschluss des Sondereinsatzes winkt ein Extra-Leben.

In den vier Geheimlevels der virtuellen Welt geht ihr entweder als Gex oder als

"Gegenüber dem Vorgänger ist die Kameraführung nochmals verbessert worden"

einer seiner beiden Freunde Rex bzw. Cuz ins Rennen. Hier sind es 50 Fliegen, die ihr innerhalb eines Zeitlimits einsammelt, um jeweils einen Schlüssel zu bekommen, damit sich der Tresor in der Zentrale von Gex öffnet. Apropos Schlüssel, habt ihr die beiden ersten Welten absolviert, erhaltet ihr einen Pass, mit dem ihr in das Tal der Feiglinge gelangt. Sobald ihr dort in den diversen Welten genügend Fernbedienungen ergattert habt, geht es in den Ring zum ersten Zwischenboss. Dieser überdimensionale Wrestler ist für eure flinken Attacken jedoch kein ernstzunehmender Gegner. Mit dem zweiten Pass öffnet ihr das Tor zum Tal der Ohr-



Ein **Zwischenboss** ist dieser überdimensionale Feuer speiende Kopf, den ihr nur mit gezielten Kanonenschüssen ausschaltet.

"Über 20 verschiedene Verkleidungen sorgen nicht nur für Abwechslung in der Präsentation, sondern erweitern auch die Aktionsmöglichkeiten von Gex"

feigen, wo es in gewohnter Manier weitergeht. Die dritte Welt ist eine Kleinstadt, die euch neben einem Gangster-Level ebenfalls Zugang zu einem Space-Shuttle gewährt. Was es damit genau auf sich hat, müsst ihr selbst herausfinden. In seinem dritten Abenteuer wird Gex seiner Rolle als "Meister der Verwandlung" wieder einmal vollauf gerecht und so mancher Karnevalsnarr wird bei der Anzahl an Kostümen neidisch. Rund 25 verschiedene Verkleidungen hat unser kleiner Freund diesmal im Marschgepäck: Die Rotkäppchennummer, bei der er nur ein rotes Kopftuch aufgesetzt hat, ist wahrlich noch die schlichteste. Ob nun als cooler Snowboarder, Pfeife rauchender Detektiv oder als waschechter Frei- beuter, Gex hat immer das passende Outfit parat. Zusätzlich besitzt er neben einem grundlegenden Sprucherepertoire einen levelspezi-

fischen Jargon. Zur allgemeinen musikalischen Untermalung gibt es diverse Soundstücke, die meist melodisch sind und ebenfalls zum Thema des Levels passen. Ob dies nun griechisch angehauchte Melodien in der Antike sind oder Gasenhauer einer Taverne in der Karibik, überall unterstützt die Melodie das Flair des Levels. Die Steuerung geht mit dem Analogstick locker von der Hand, aber auch Besitzer des alten Digital-Controllers werden bestens bedient. Ebenfalls ist die Unterstützung des Dual Shock im Sequel vorhanden und bildet mit einer guten Abstufung ein spielunterstützendes Element. Zu den entsprechen-



Nachdem ihr diesen Wrestler erledigt habt, gibt es einen weiteren Pass als Belohnung.



Diese Harpyie ist mit ihren Artgenossen eine absolute Nervensäge und kann euch so manches Leben kosten.



Bevor ihr den Level betretet, wird euch kurz gezeigt, welche Zielobjekte ihr zu finden habt.



Als Herku-Gex habt ihr für kurze Zeit Riesenkräfte, die es euch ermöglichen, bestimmte Sachen zu verschieben und Granit zu zerschlagen.

den Situationen vibriert das Pad genau, zum Beispiel wenn Gex aus einer gewissen Höhe fällt, auf seinem Esel wild durch die Prärie reitet oder den Panzer steuert. Zu jeder Zeit lassen sich zudem eure Spielstände auf die Memory-Card bannen. Jedoch wird lediglich der Stand an Fernbedienungen, grünen Händen und Münzen festgehalten. Ihr beginnt somit nach dem Laden wieder in der Zentrale, und nicht an eurer letzten Position. (Udo L.)

Cooler Sprüche und erstklassiger Spielspaß



Positiv: Mit einem aufpolierten Gameplay und einer verbesserten Optik präsentiert sich der dritte Ausflug von Gex als ein wahres Highlight. Besonders haben es mir die coolen Sprüche angetan, die die kleine Echse immer wieder ablässt, und das komplett in Deutsch. Hier gibt es Standardphrasen, die immer wieder vorkommen, aber auch levelbezogene Sprüche. Darüber hinaus sind die Aktionsmöglichkeiten durch die verschiedenen Verkleidungen effektiv erweitert worden. Auch dass man in vielen Levels verschiedene Strategien verfolgen muss, um die begehrten Fernbedienungen zu bekommen, sorgt für Langzeitmotivation. Jetzt fehlt eigentlich nur noch ein Zwei-Spieler-Modus, bei dem ihr kooperativ die Levels lösen dürft.

Negativ: Der einzige Kritikpunkt, den man beim dritten Teil findet, ist die Kameraführung. Gegenüber dem Vorgänger ist sie zwar verbessert worden, dennoch muss man an manchen Stellen schon selbst Hand anlegen und die Position der Kamera justieren. Dabei kann es eben auch passieren, dass ihr Gex bewegen müsst, um einen optimalen Blickwinkel zu bekommen.



Diese laufenden TV-Geräte werden mit zunehmender Anzahl der Welten immer schneller und aggressiver.

Gex: Deep Cover Gecko

Action ☒ ☐ ☐
Strategie ☒ ☐ ☐
Abenteuer ☒ ☐ ☐
Geschick ☒ ☐ ☐
Simulation ☒ ☐ ☐

GRAFIK ☒ ☐ ☐ SOUND/FX ☒ ☐ ☐
sehr gut sehr gut

MEHRSPIELERSPASS ☒ ☐ ☐
entfällt

SPIELSPASS ☒ ☐ ☐
89%

Entwickler/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 25+
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ab 12
Testmuster: Eidos
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





Dat muss kesseln, Alda: Die beiden Bonusflitzer sorgen für Wirbel.



Die abwechslungsreichen Parcours führen euch durch bäuerliche Siedlungen oder durch verschneite Traumlandschaften.

Need for Speed Brennender Asphalt

Ihr wollt mal 'nen **Porsche** fahren, jedoch mangelt es euch am nötigen Kleingeld? Kein Problem, denn im vierten Teil der Rennspiel-Saga **Need for Speed** bietet euch EA wieder die **coolsten Schlitten** der Automobilszene.

Die Geschichte der Rennspiel-Saga Need for Speed begann Anfang des Jahres 1996, als der erste Teil für das 3DO erschien. Hauptmerkmale des Racers waren bereits damals die tolle Präsentation der Edelkarossen, die schnelle 3D-Engine und das realistische Fahrverhalten der Boliden. Der große Erfolg des Titels setzte sich auch auf anderen Spiele-Plattformen, wie der PlayStation, dem Saturn oder dem PC, fort. Im Juni 97 sorgte EA mit dem Sequel für Rennspielschub. Der Nachfolger bot eine höhere Auflösung, neue Fahrzeuge, neue Strecken und einer neuen Spielart, den Knock-out-Modus. Hier galt es zwei Runden auf einem Kurs gegen das komplette Gegnerfeld zu absolvieren. Der Fahrer, der am Spielende Letzter wurde, schied für

„Die **Dual-Shock-Funktion** des Pads wird perfekt unterstützt, so dass euch das Gefühl vermittelt wird, in einem echten **Traumboliden** zu sitzen“



Donnervögel: Diese beiden Boliden lassen sich erst nach fleißigem Sparen ergattern.

das nächste Rennen aus. Einen noch genialeren Spielmodus bot der dritte Teil der Rennspiel-Serie mit dem Hot-Pursuit-Mode, in dem ihr euch zwei Runden lang auf einem Kurs gegen einen einzigen Gegner duelliert. Dass die harmlos klingende Geschichte nicht zu langweilig wurde, lag an den aufmerksamen Ordnungshütern, die von den Programmierern eingebaut wurden. Ihnen war beinahe jedes Mittel recht, um die Temposünder auf den Pisten zu stoppen. So rammten sie den virtuellen Heißsporn beispielsweise in die Leitplanken oder legten Krähenfüße aus, die eure Reifen zum Platzen brachten und somit das Rennen vorzeitig beendeten. Natürlich bot

Need for



Je nach Dicke eures Geldbeutels lassen sich die Vehikel in drei unterschiedlichen Stufen tunen.

Speed – Hot Pursuit wieder geniale PS-Monster, wie den Mercedes CLK-GTR oder den Bonus-Wagen El Nino. Betrachtet man den überdurchschnittlich guten Gesamteindruck des Vorgängers, der ihm immerhin einen Top-Game-Award bescherte, wird klar, dass der vierte Teil der NFS-Serie schon einiges bringen muss, um Need for Speed 3 Paroli zu bieten. Dass darüber hinaus auch die Konkurrenz nicht geschlafen hat, beweisen Titel wie Gran Turismo, Test Drive 5 oder Ridge Racer Type 4, die die Genre-Messlatte sicherlich ein ganzes Stück höher geschraubt haben. Ich lege daher besonders erwartungsfroh die CD-ROM des neuesten Titels in Sonys Schleuder und zum ersten

Intro



Die Grundfahrzeuge

CORVETTE
GEWICHT: 1472 KG

Name: Chevrolet Corvette
Preis: DM 60.800
Motor: OHV V8

Hubraum: 5672 ccm
PS: 345 bei 5200 U/min
Top-Speed: 298 km/h
0 - 100 km/h: 4,7 s

DB7
GEWICHT: 1775 KG

Name: Aston Martin DB7
Preis: ca. 200.000 DM
Motor: 24 Ventile,
Reihen-6-Zylinder-Motor
Hubraum: 3239 ccm
PS: 335 bei 6000 U/min
Top-Speed: 280 km/h
0 - 100 km/h: 5,6 s

Diablo
GEWICHT: 1625 KG

Name: Lamborghini Diablo SV
Preis: ca. DM 297.000
Motor: 48 Ventile, V12

Hubraum: 5707 ccm
PS: 529 bei 7100 U/min
Top-Speed: ca. 340 km/h
0 - 100 km/h: 3,8 s

Firebird
GEWICHT: 1500 KG (VH: 56% / 44%)

Name: Pontiac Firebird
Preis: n/a
Motor: OHV, 90-Grad V8

Hubraum: 5665 ccm
PS: 305 bei 5200 U/min
Top-Speed: n/a
0 - 100 km/h: n/a

M5
GEWICHT: 1785 KG

Name: BMW M5
Preis: n/a
Motor: 32 Ventile, V8

Hubraum: 4941 ccm
PS: 400 bei 6600 U/min
Top-Speed: 250 km/h
0 - 100 km/h: 5,0 s

Wagen



Name: Polizei-BMW M5
Preis: n/a
Motor: 32 Ventile, V8

Hubraum: 4941 ccm
PS: 400 bei 6600 U/min
Top-Speed: 250 km/h
0 - 100 km/h: 5,0 s

SLK 230
GEWICHT: 1348 KG (1375 BEI AUTOMATIK)

Name: Mercedes SLK 230
Preis: n/a
Motor: 16 Valve, In-Line 4

Hubraum: 2295 ccm
PS: 193 bei 5300 U/min
Top-Speed: 243 km/h
0 - 100 km/h: 7,1 s (7,3 s AS)

XKR
GEWICHT: 1.640 KG

Name: Jaguar XKR
Preis: ca. 147.000 DM
Motor: 32 Ventile, V8

Hubraum: 3966 ccm
PS: 370 bei 6150 U/min
Top-Speed: 264 km/h
0 - 100 km/h: 5,2 s

Z3
GEWICHT: 1320 KG (1360 BEI AUTOMATIK)

Name: BMW Z3 2,8
Preis: ca. DM 60.000
Motor: 24 Ventile, Reihen-
Motor, 6 Zylinder

Hubraum: 2793 ccm
PS: 200 bei 5300 U/min
Top-Speed: 215 km/h
0 - 100 km/h: 6,3 s (6,7 AS)

Z28
GEWICHT: 1511 KG

Name: Chevrolet Camaro
Preis: n/a
Motor: 5,7 l, V8

Hubraum: 5672 ccm
PS: 305 bei 5200 U/min
Top-Speed: n/a
0 - 100 km/h: 5,1 s

Mal in der NFS-Geschichte flimmert ein Renderintro über den Bildschirm. Gut eingestimmt auf das Geschehen, lande ich im Hauptmenü, in dem ich flugs meinen Namen eingabe und ungeduldig meine erste Probefahrt starte. Im Streckenmenü angelangt, lassen sich zunächst nur drei Kurse anwählen. Ich entscheide mich für die heimatisch klingende

Landstraße und gelange nun in meine virtuelle Garage, wo mit großer Sicherheit jedem Auto-Freak das Herz höher schlagen wird. **Boliden** wie der Mercedes SLK 230, ein BMW Z3 Roadster, ein Camaro Z28, ein Firebird, ein Aston Martin DB7, ein Jaguar XKR oder ein Ferrari F50 stehen zur flotten Fahrt bereit. Lediglich in die Supersportler Merce-

des CLK-GTR und McLaren F1 GTR dürft ihr noch nicht einsteigen. Genau wie die zu Beginn verschlossenen **Parcours** müssen auch die beiden Traumkarossen durch Erfolge im Turnier-Modus freigeschaltet werden. Nachdem ich mich für den Ferrari F50 entschieden haben, lande ich ohne große Umschweife auf der Rennstrecke, die mich durch deutsche Lande führt. Wie in der NFS-Reihe üblich, gibt der Sprecher Egon Hoegen, der euch aus der Verkehrssendung "Der 7. Sinn" bekannt sein dürfte, den Start frei. Ich drücke das Gaspedal voll durch, doch die Reifen versagen ihren

"Die Fahrzeuge lassen sich sehr realistisch über die authentisch gestalteten Kurse jagen"

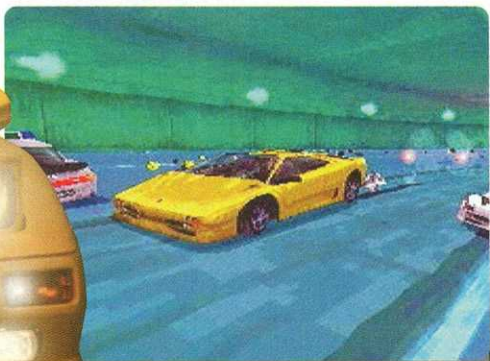
Dienst, indem die unglaubliche Kraft des Motors nicht auf die Straße weitergeleitet wird. Die Pneus drehen gnadenlos durch und eine stinkende Rauchwolke steigt auf. Mein Pad vibriert in meinen vor Anspannung klamm gewordenen Händen. Schließlich saust mein roter Blitz doch los und die virtuellen G-Kräfte drücken mich in den Wohnzimmeressel. Angenehm überrascht, stelle ich fest, das Gefühl zu haben, mich auf



Die Fahrzeuge nehmen selbst nach schwersten Unfällen nur leichten Schaden, der sich nicht auf das Fahrverhalten der Boliden auswirkt.



Wie liebevoll die Strecken gestaltet wurden, zeigen nette Details, wie diese rollende Eisenbahn.



Straßensperren lassen sich durch geschickte Fahrmanöver locker umgehen.



Insgesamt gibt es drei unterschiedliche Polizeifahrzeuge, mit denen ihr auf Raser-jagd geht.

Vergleich

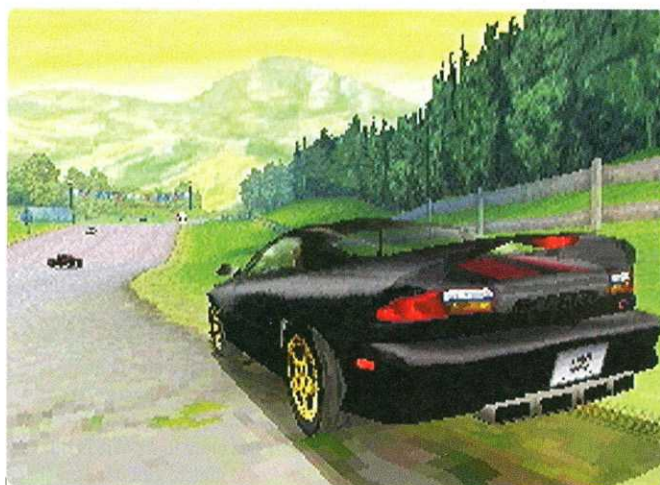


	TOCA	TOCA 2	Test Drive 4	Test Drive 5
Strecken	9	17	6	16+
Fahrzeuge	16	15	10	23+
analoge Steuerung	ja	ja	nein	ja
Rumble-Pak bzw. Dual Shock	nein	ja	nein	ja
Zwei-Spieler-Modus	Splitscreen	Splitscreen, Link	Splitscreen, Link	Splitscreen
CPU-AI	sehr gut	gut	durchschnitt	durchschnitt
Perspektiven	4	5	3	7
Fahrverhalten	Die Fahrzeuge verhalten sich sehr authentisch und sorgen somit auch auf lange Sicht für eine enorme Langzeitmotivation.	Realismus pur! Jedes einzelne Vehikel verfügt je nach Antriebsart (Frontantrieb, Allrad) über ein differenziertes Fahrverhalten.	Realismus wird bei Test Drive 4 aufgrund heftiger Driftorgien nicht gerade groß geschrieben, die jedoch lange Zeit für Spaß sorgen.	Teilweise übertriebene, jedoch wilde Drifteinsparungen, die für Spielspaß sorgen. Zusätzlich besitzt jedes Fahrzeug eine eigene Fahrcharakteristik.
Einstellungen am Fahrzeug	keine	nur eingeschränkt möglich	keine	keine
Spielspaß	84%	87%	80%	88%



Diesen Hubschrauber dürft ihr nach Eingabe eines Cheat-Codes selber über die Parcours steuern.

einer "echten" deutschen Bundesstraße zu befinden. So passiere ich Dörfer, die aufgrund der ureigenen Architektur an ländliche Siedlungen Oberbayerns erinnern. Die Idylle wird durch den rötlichen Sonneneinfall auf die Strecke nochmals verstärkt. Dass ich mit hohem Tempo über die Piste jage, wird mir an der ersten S-Kurve bewusst. Vollkommen abgelenkt



Der totale Durchblick: Drei Ansichten wurden dem neuesten Teil der Need-for-Speed-Saga spendiert.

von den detailreichen Landschaften, krache ich trotz einer riskanten Vollbremsung gnadenlos in die Leitplanke. Ach, hätte ich vor dem Rennbeginn doch bloß ein Fahrzeug mit ABS gewählt! Ohne größeren erkennbaren Schaden (die verschiedenen Automobil-Hersteller haben aus Image-Gründen darauf bestanden) setze ich die Reise fort und muss mich nun mit einem erhöhten Verkehrsaufkommen herummplagen. Trotz gehaltener Dauerhupe scheinen die Personen- und Lastkraftwagen, die sich auf den Straßen tummeln, nicht von ihrer Route weichen zu wollen.

Folgeschwere Unfälle (zumindest für die anderen Verkehrsteilnehmer) lassen sich somit ebenfalls nicht gänzlich ausschließen. Nachdem ich auf diese Art und Weise die ersten beiden Runden absolviert habe, wähle ich im Hauptmenü den überaus interessant klingenden Unterpunkt „Verfolgungsjagd“. Anschließend aktiviere ich den Duell-Mode und ab geht's auf die Piste. Lediglich ein Konkurrent steht neben mir auf dem Startplatz. Das Rennen beginnt und bereits nach der ersten Kurve belausche ich ei-



Kleine Details, wie Zierstreifen auf dem Fahrzeug, deuten darauf hin, dass ihr euren Boliden getunt habt.

Idylle total: Bei Fahrten durch solch liebevoll gestaltete Szenarien verliert der Pilot schnell die Konzentration.

Mit Teil IV der Saga gibt Electronic Arts Vollgas!



Positiv: Need for Speed IV ist wirklich eine runde Sache. Die 3D-Engine glänzt durch Detailreichtum und gerät selbst bei hohem Verkehrsaufkommen nicht ins Stocken. Zusätzlich darf der Spieler immer wieder tolle grafische Leckerbissen, wie Lens-Flare-Effekte oder stimmungsvoll inszenierte Sonnenuntergänge, bewundern. Auch in puncto Langzeitmotivation ließen sich die Programmierer einiges einfallen: So stehen dem Spieler eine Flut abwechslungsreicher Spiel-Modi zur Verfügung, in denen zusätzliche Autos und Strecken erspielt werden. Der Fakt, dass Geld verdient werden muss, um anschließend die Traumkarosserien aufzumotzen oder gar ein neues PS-Monster zu kaufen, erinnert stark an den Genre-Führer Gran Turismo und bringt ungeheuren Spielspaß mit sich. Genial ist auch der Zwei-Spieler-Modus, dank dem ihr euren besten Freund über die virtuellen Pisten scheuchen dürft.

Negativ: Betrachtet man die technischen Aspekte, so muss man sagen, dass der vierte Teil der NFS-Saga nicht ganz mit den Kronprinzen des Genres aus dem Hause SCED und Namco mithalten kann. Die Grafik wirkt insgesamt gesehen etwas pixeliger als bei den Top-Titeln, und auch im Zwei-Spieler-Modus macht sich ein leichter Grafik-Aufbau bemerkbar.



„Die vielen Spielmodi und die Tuning-Möglichkeit sorgen für perfekten Langzeit-Spielspaß“



Need for Speed III

9
9
ja
nein
Splitscreen
gut
4
Heiße Rutschpartien und unterschiedliche Fahreigenschaften verleiten zu einer neuen Fahrt in einem der heißen Geschosse.
keine

85%



Need for Speed IV

7+
19+
ja
ja
Splitscreen
gut
3
Die Fahrzeuge glänzen durch unterschiedliche fahrerische Merkmale, die den realen Fahreigenschaften relativ nahekommen.
drei Tuning-Stufen

90%



Gran Turismo

11
150+
ja
ja
Splitscreen
gut bis sehr gut
3
Jedes der vielen Fahrzeuge bietet ein individuelles Fahrverhalten, das der Realität sehr nahekommt.
keine

94%



Insgesamt sorgen 19 unterschiedliche Nobelkarossen, die zum größten Teil erspielt werden müssen, für die nötige **Langzeitmotivation**.



Natürlich dürfen heiße Tunnelfahrten auch bei EAs Renner nicht fehlen.



Auf dem **Bildschirm** werden euch während der Rennen die wichtigsten Informationen angezeigt.

"Auch technisch ist der Racer aufgrund **toller Grafik-Effekte** und **tadelloser 3D-Engine** ein echtes **Highlight**"

nen Funkspruch der Polizei, der besagt, dass die Ordnungshüter meine rowdyhafte Fahrweise alles andere als angemessen finden. Sie hetzen mich daher von nun an gnadenlos mit mehr als fünf frisierten Polizeifahrzeugen. Auch auf meinen vor mir fahrenden Konkurrenten sind sie mittlerweile aufmerksam geworden. Mit einer Straßensperre denkt die Polizei dem bösen Spiel ein frühzeitiges Ende setzen zu können. Dank geschickter Fahrmanöver gelingt es

mir jedoch, das Hindernis geschickt zu umgehen. Mein Gegner allerdings saust mit mehr als 200 km/h in die Sperre und verliert somit auf tragische Art und Weise seine Fahrerlaubnis. Nachdem also auch dieses Rennen von mir gewonnen wurde, wähle ich den Solo-Mode. Als Fahrzeug steht mir unter anderem auch ein Polizeifahrzeug (BMW M5) zur Verfügung, den ich sogleich anwähle. Angelangt auf der Piste, erreicht mich ein Funkspruch: „In Ihrer Nähe befindet sich ein Raser, der die Straßen mit mehr als 180 km/h unsicher macht. Schnappen Sie sich den Kerl!“ So halts es durch den kleinen Lautsprecher vor mir. Ich aktiviere das Martinshorn und jage zu

der Stelle, an der ich den Rowdy vermutete. Plötzlich taucht der Unhold vor mir auf, und mit ein paar heftigen Remplern dränge ich den Bösewicht an die Leitplanke. Durch ein geschicktes Lenkmanöver gelingt es dem Temposünder jedoch meinen Attacken auszuweichen. Er dreht und donnert in die entgegengesetzte Richtung. Eine Vollbremsung bei eingeschlagenem Lenkrad bewegt mein Fahrzeug dazu, einen coolen Slide hinzulegen, der mich ebenfalls in die entgegengesetzte Richtung dreht. Leider muss ich schnell erkennen, dass der gegnerische Wagen wesentlich besser motorisiert ist und sich daher immer weiter von mir entfernt. Mir bleibt keine andere Möglichkeit, als via Funk Unterstützung anzufordern. Mit einer unkomplizierten Button-Kombination fordere ich eine Straßensperre an, dank der der Raser glücklicherweise gestellt wird. Anhand dieser Spielbeschreibungen fällt euch sicherlich auf, wie umfang- und abwechslungsreich EAs neuer Renner ist. Dabei wurden noch nicht einmal die mehr als zehn verschiedenen Turnier-Modi erwähnt, durch die ihr

euch neue Fahrzeuge und Strecken erfahren dürft. Zusätzlich sorgt natürlich auch der Zwei-Spieler-Modus für **Langzeitmotivation**, in dem euch alle Spielmöglichkeiten zur Verfügung stehen, die auch der Einzelspieler nutzen darf. Erfreulicherweise leidet die Geschwindigkeit des Geschehens im Multi-Player-Mode nicht, doch im Gegensatz zum Einzelspiel ist dafür ein Grafik-Aufbau der Landschaften deutlich erkennbar. Somit wären wir auch schon bei den technischen Fakten des Racers angelangt: Die 3D-Engine flimmert ohne störende Frame-Aussetzer über den **Bildschirm**. Die recht abwechslungsreich gestalteten Strecken weisen sehr viele **Details** auf, die sich auch in der Realität finden. Die Steuerung der Vehikel vollzieht sich dank einer präzisen Analog-Unterstützung absolut realitätsgetreu, und die sehr differenziert einstellbare Dual-Shock-Unterstützung rundet das gute Gesamtbild ab. (Udo L.)



Während der aufwändig gestalteten Replays seht ihr dem Rennfahrer bei der Arbeit zu.



TEST

Need for Speed - Brennender Asphalt

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

GRAFIK SOUND/FX
sehr gut gut

MEHRSPIELERPASS

86%

SPIELSPASS

90%

Entwickler/Vertrieb: Electronic Arts
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer

Levels: 19+

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.

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

Testmuster: Electronic Arts

Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



Rugrats

Ein **Action-Adventure** aus der Sicht unterhalb der **Kniehöhe**: Die beliebte **Nickelodeon-Zeichentrickserie** erscheint auf der **PlayStation**.

Nachdem SCED die reifere Käuferschicht bereits auf ihrer Seite hat, versucht der PlayStation-Hersteller seit längerer Zeit, mit kindergerechten Produkten auch jüngere Semester anzusprechen. Die Videospiel-Umsetzung der vor allem in den Vereinigten Staaten überaus beliebten und mehrfach ausgezeichneten Zeichentrickserie Rugrats kommt Sony daher sehr gelegen. Für alle Unkundigen hier eine kleine Einführung: Rugrats läuft regelmäßig auf dem Kindersender Nickelodeon. Hauptfigur ist der einjährige Windelheld Tommy, der zusammen mit seinem besten Freund Chuckie, dem Kläffer Spike, der durchtriebenen Cousine Angelica sowie den beiden Zwillingen Phil und Lil die fantasievollsten Abenteuer erlebt, sobald keine Erwachsenen in der Nähe sind. Der zuckersüße Charme der Charaktere sowie die kniehocher Sichtweise aus den Augen der Rasselbande machen den

Erfolg der Serie aus, die in den USA sogar den ersten Abstecker in die Kinowelt absolvierte. Die Firma THQ sicherte sich die Rechte und schuf in enger Zusammenarbeit mit den Produzenten von Rugrats ein kindergerechtes Action-Adventure, das aber auch reifere Naturen durchaus ansprechen könnte. Die Hintergrundgeschichte ist natürlich banal: Hosenmatz Tommy stellt eines Tages zu seinem Entsetzen fest, dass fast sämtliche Teile des Reptar-Puzzles abhanden gekommen sind. Anstatt aber zu flennen, ist er fest entschlossen, auf eigene Faust das Puzzle seines Lieblingshelden wieder zu komplettieren. Bevor man sich in die Suchaktion stürzt, kann man einen **Trainingslevel** nutzen, um die wenigen Grundtechniken zu erlernen oder quasi als kleinen Vorgeschmack insgesamt vier Missionen, beispielsweise den Goldtausch, probenzucken. Wer jedoch über halbwegs gute Videospielkenntnisse verfügt, dürfte sich auch ohne diese Einstimmung gleich zurechtfinden. In der Verfolgerperspek-



Gemein: Angelica fordert euch zu einem Wettlauf heraus. Dem Gewinner winkt eine ganze Schüssel voller Kekse.



Gutes Zielen ist erforderlich, um die Plastikscheiben-Gans zu erwischen, ohne dass Freund Chuckie zu Schaden kommt.



Der Stein des Anstoßes: Dinosaurier Reptar, Held einer Zeichentrickserie, ist auch als Puzzle erhältlich. Nachdem bis auf eines sämtliche Puzzle-Teile fehlen, beginnt das Abenteuer.

tive latscht Baby Tommy zunächst einmal durch das komfortable Haus seiner Eltern. Diese Wohnlichkeit ist der Ausgangspunkt für alle kommenden Abenteuer, in die sich der kleine Racker stürzt. Hin und wieder trifft ihr auf Gegenstände, die einen Funkenregen versprühen. Diese besonderen Alltagsgegenstände symbolisieren einzelne Mis-

sionen. Nun seid ihr nur noch einen Knopfdruck von dem ersten Abenteuer entfernt, vorausgesetzt ihr verfügt über genügend **Puzzleteile**, denn nur dann dürft ihr die entsprechende Mission auch absolvieren. Was in den einzelnen Levels vor sich geht, kann man nur schwer auf einen gemeinsamen Nenner bringen, da sehr viel Abwechslung geboten wird. Ein Beispiel: Der Hund Spike hat Großpapas Gebiss geklaut. Tommy und Brillenschlange Chuckie nehmen gleich die Spur auf und verfolgen den Köter zunächst einmal durch ein Labyrinth. Habt ihr Spike gestellt, mischt sich eine aggressive Gans ein, stibitzt das Gebiss und kidnappt zu allem Übel auch noch den armen Chuckie. Auf den Rücken von Spike folgt nun ein Hindernislauf über Stock und Stein, der gut getimte Sprünge von euch verlangt. Als Finale müsst ihr dann noch



Einfallsreich: Die verzogene Göre Angelica setzt sich mit einer Fernbedienung gegen heranstürmende Fernseher zur Wehr.



Im Trainingslevel wird jede Handlung Schritt für Schritt genauestens erläutert, in der germanischen Version mit deutschen Bildschirmtiteln selbstverständlich.



Im Laufe des Abenteuers steuert ihr nicht nur die Rotznase Tommy, sondern auch andere Charaktere aus der Rugrats-Welt.



Ein Vorzeigeprodukt für die anspruchsvolle junge Zielgruppe

Positiv: Prädikat "pädagogisch wertvoll!" trifft wohl am besten auf diesen Titel zu. Bislang ist mir noch kein PlayStation-Spiel untergekommen, das besser für die jüngsten PlayStation-Liebhaber geeignet wäre. Die gesamte Aufmachung ist herzerzitternd mit einer kunterbunten Grafik, die optimal und technisch sauber das Comic-Original einfängt. Auch spielerisch präsentiert sich Rugrats von seiner besten Seite. Die einzelnen Missionen sind mindestens so einfallsreich und abwechslungsreich wie die Zeichentrickserie, so dass selbst so manch gestandener Zocker dem Charme von Rugrats erliegen könnte – Kompliment!

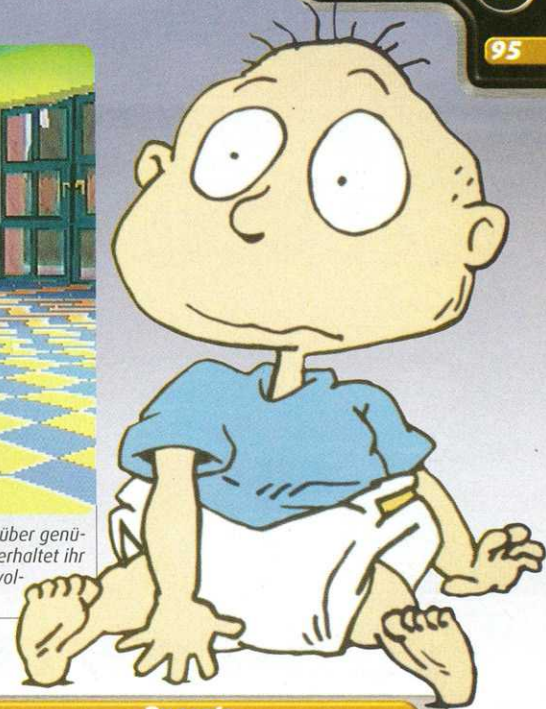
Negativ: Die Steuerung hätte ein wenig präziser ausfallen können, um sich im relativ komplexen 3D-Umfeld besser zurechtzufinden. Außerdem dürften selbst jüngere Videospieler das Reptar-Puzzle bereits nach wenigen Spielsessions wieder zusammen haben.

die Gans mit Puckscheiben mehrfach treffen, ohne dass der Freund Chuckie zu Schaden kommt. Übersteht ihr alle diese Anforderungen, winkt als Lohn ein weiteres Puzzle-Element. Anhand dieser Levelbeschreibung merkt ihr sicherlich



schon, wie fassetten- und einfallsreich es bei der Videospiel-Adaption von Rugrats zugeht. Doch das ist noch lange nicht alles: Später sind unter anderem noch eine Partie Minigolf angesagt, Tortenwerfen in einem Supermarkt oder die Flucht aus einem Raumschiff, wobei ihr euch mit einer Fernbedienung gegen aggressive Fernseher (!?) zur Wehr setzt – in der Welt von Rugrats ist halt alles möglich. Alle Levels haben jedoch die gleichen Goodies gemeinsam. So frischen Kekse beispielsweise die Lebensenergie wieder auf. Die deutsche Version wird übrigens übersetzte Texten und eine deutsche Sprachausgabe bieten. (Ulf S.)

Kein Zutritt: Nur wenn ihr über genügend Puzzleteile verfügt, erhaltet ihr Zugang zu den anspruchsvolleren Missionen.



TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
gut gut

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
79%

Rugrats

Entwickler/Vertrieb: N-Space/THQ
Schwierigkeitsgrad: leicht
Levels: 15
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: THQ
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN April



Viva Soccer

Virgin Interactive gibt euch die Chance, **Fußballgeschichte** neu zu schreiben.

Zu Zeiten, in denen der deutsche Fußball versucht wieder auf die Beine zu kommen, erinnert sich so mancher Fan des runden Leders gern an glorreichere Tage der deutschen Kickergeschichte. Zeiten, in denen Franz Beckenbauer oder Uwe Seeler noch den Platz beherrschten

Die Geschichte der WM innovativ verarbeitet

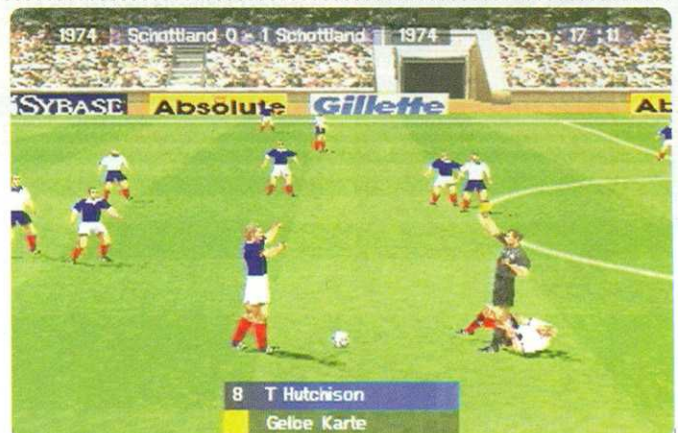
Positiv: Einfallsreichtum zeichnet diese Fußballsimulation aus. Egal ob das die individuell abspielbaren Jubelsequenzen sind oder der schwarzweiße Bildschirm, der euch wieder in die alten Kickerzeiten zurück versetzt, Crimson hat sich für das Spiel einiges einfallen lassen.

Negativ: Leider mindern noch einige Bugs, wie der zu weit rollende Ball oder die schwierige Steuerung, das unbegrenzte Spielvergnügen. Wer sich selbst aber als Fußballfan einstuft, der sollte unbedingt ein Testspiel bei seinem Fachhändler machen und selbst urteilen, wie er mit dem Handling zurechtkommt.

und Tore für die Nationalelf zum Besten gaben. Virgin Interactive lässt diese Zeiten mit ihrer neuesten Simulation wieder aufleben. Es liegt nur an euch, die Fußballgeschichte neu zu schreiben. Unter 1035 Teams der Weltmeisterschaftsgeschichte (beginnend im Jahr '58) wählt ihr eure Favoriten aus. 16500 Spieler warten darauf, ihr Comeback in den Fußballarenen der Welt zu starten, um einmal mehr zu beweisen, dass sie das beste Team aller Zeiten gebildet haben. Damit ihr für diesen harten Weg auch optimal vorbereitet seid, solltet ihr zuerst den Trainingsmodus durchlaufen, um euch mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Für die unge-



Die Replay-Funktion ist zwar schon von ISS Pro bekannt, sorgt aber auch bei Viva Soccer für eine gute Übersicht aus allen Positionen.



Fouls werden bei Viva Soccer hart geahndet, besonders wenn sich der Angriff gegen die Achillesferse der Spieler richtet.

duldigen unter euch bietet der Schnellstart-Modus eine Möglichkeit, sofort in ein Spiel einzusteigen, in dem euch allerdings die Teams in ihrer Aufstellung vorgegeben wer-

den. Wollt ihr euer Team und die Spieler, mit denen ihr antretet, selbst auswählen, steht euch der Geschichtsmodus und somit die WM zur Verfügung. (Raoul B.)

TEST

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

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS
76%

SPIELSPASS
74%

Viva Soccer

Entwickler/Vertrieb: Crimson/Interplay
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 1035 Mannschaften, 16500 Spieler
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./dt.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Interplay
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich





Überspringt ihr euren Gegner sehr schnell, dürft ihr ihm von hinten einen Tritt mitgeben, der an der Energieleiste zehrt.



Ungeheuer dynamisch werden die Kämpfer vor dem Antritt vorgestellt.



Die Arenen der Ehre werden stets von einer Grenze umzäunt. Versucht, euren Gegner hier hineinzu-schleudern.

Bloody Roar 2

Bringer of the new age

Hudson Soft legt seinen letztjährigen **Prügelerfolg** neu auf. Werden **neue** Kämpfer, Stages und Moves ausreichen, um **erneut** zu begeistern?

Den Lesern unter euch, die bereits seit der ersten Ausgabe der PlayStation Games mit von der Partie sind, wird Bloody Roar ein Begriff sein. In Ausgabe 2/98 bewerteten wir den Hudson-

Soft-Prügler mit satten 87% und vergaben völlig zu Recht den Top-Game-Award. Eben-so

überrascht wie von dem gelungenen Beat'emUp-Einstand des Geschicklichkeits- und Strategie-Experten Hudson waren wir nun auch vom Nachfolger, der bereits im Mai die PlayStation-Laufwerke beglücken soll. Für alle, denen der Titel bisher noch nicht unter die Pads gekommen ist, noch einmal eine kurze Zusammenfassung. Bloody Roar kommt aus der Spielhalle und ist ein typischer 3D-Klopper auf Polygon-basis mit dreidimensionalen Hin-

tergründen. Auf der PlayStation gehört letzter Punkt noch immer nicht zur Grundausstattung der Beat'emUps. Sogar Tekken 3, der unumstritten beste Prügler, verzichtet weitestgehend auf 3D-Hintergründe, um mehr Rechenleistung, sprich Polygone, zur Darstellung der Kämpfer zu haben. Gekämpft wird in einem fest ab-



Sobald ihr euch verwandelt habt, geht es rund: Die **Beast-Moves** sind schneller ausführbar und ziehen wesentlich mehr Energie ab.



Die Kamera wechselt stets und sorgt durch verschiedene Einstellungen für einen optimalen Überblick.



Der Sieg wird mit einer kurzen und feinen Animation belohnt. Allerdings haben wir schon Besseres bei Prügeln gesehen.



gesteckten Areal ohne Waffen. Die einzige Bewaffnung der Recken sind ihre Fäuste und Beine. Jeder der zehn Kämpfer besitzt natürlich andere Kampffertigkeiten, bestehend aus diversen Schlag- und Trittkombinationen. Allerdings der eigentliche Aufhänger des Spiels sind die **Beast-Moves** (frei übersetzt "wilde Tierbewegungen"). Per Tastendruck verwandelt sich euer Recke während heftiger grafischer Spezialeffekte in ein mehr oder weniger Furcht erregendes

Bonuscharakter



Wenn ihr Bloody Roar 2 durchgezockt habt, erhaltet ihr Gado als zusätzlichen Charakter. Gado verwandelt sich in einen wilden Löwen. Als König der Tiere vereinigt er blitzschnelle Bewegungen und eine schier undurchdringliche Verteidigung. Als Spielercharakter ist Gado natürlich nicht mehr so stark, um nicht das Gleichgewicht aus den Fugen geraten zu lassen. Seine Nahkampfatacke ist das Herumschleudern der Gegner, indem er sie mit dem Maul im Nacken zu fassen bekommt und sie mehrere Sekunden umherwirbelt.



Auch wenn Ostern schon vorbei ist, könnt ihr in *Bloody Roar 2* den Hasen immer noch tüchtig tanzen lassen.



Ein weiteres gutes Beispiel zur Kameraführung. Das Spiel scheint vorausschauend in eine ferne Perspektive zu wechseln.

Wesen. Die Spannweite reicht von süßen Hoppelhäschchen über einen flinken Wolf bis hin zum geschmeidigen Tiger. Wer den ersten Teil bereits gespielt hat, dem wird schnell auffallen, dass sich innerhalb des Kämpferfeldes einiges getan hat. Greg und Fox gibt es nicht mehr und sie wurden kurzerhand durch Busuzima das Chamäleon, Jenny die blutsaugende Fledermaus und Stun, ein grafisch sehr imposant in Szene gesetztes Insekt, ersetzt. Spielt man *Bloody Roar 2* mindestens einmal durch, steht als Belohnung der Endgegner Gado zur Auswahl. Gekämpft wird wie gewohnt auf Runden, deren Anzahl sich natürlich im Optionsmenü einstellen lässt. Ebenfalls einstellbar sind

Schwierigkeitsgrad, Zeit pro Kampf oder die Heftigkeit der gegnerischen Attacken. Ist nämlich das Biest zum Vorschein gekommen, heißt es aufpassen! Im verwandelten Zustand sind die Angriffe erheblich gefährlicher, da schneller und härter. Es gibt sogar Supermoves, die den Bildschirm verdunkeln und vor Flimmer- und Light-Sourcing-Effekten nur so strotzen. Während dieser kleinen cineastischen Zwischensequenz kann das Opfer nur zusehen und abwarten, bis das Schlag-Feuerwerk abgeklungen ist. Nach einer solchen verheerenden Attacke gibt es allerdings

„Aus zwei mach drei – BR2 hat ein kräftig umhergewirbeltes Kämpferfeld“

immer noch Hoffnung für den Getroffenen, da der Lebensverlust erst indirekt mit blauer Farbe auf dem Energiebalken angezeigt wird. Nach wenigen Sekunden baut sich dann dieser Bereich langsam wieder auf, es sei denn, man bekommt noch mal einen Schlag aufs Maul. *Bloody Roar 2* bietet zwar nichts Neues, dennoch macht das Spiel durch die Verwandlungskünste der einzelnen Tiervertreter Spaß. Damit



Standesgemäß bringt jeder Fighter seine eigene charakteristische Kampfarena mit. Die Schauplätze reichen von Sci-Fi- über Fantasy- bis zu Stadtscenerien.

der Titel auch nach mehrmaligem Zocken interessant bleibt, hat Hudson seinem neusten Sprössling noch einige weitere Features eingebaut. Neben dem wenig spektakulären Watch-Modus, bei dem man zwei computergesteuerten Kämpfern über die Schulter schauen darf, gibt es selbstverständlich noch einen Zwei-Spieler-Modus, wie er in keinem Beat 'em Up fehlen darf. Etwas außergewöhnlicher ist das schon der Survival- und Story-Mode. Beim ersten gilt es, so viele Gegner wie möglich plattzumachen, bevor man selbst ins



Mit einiger Übung ist es möglich, gewaltigen Attacken geschickt auszuweichen.



Intro



Wirklich harte und gut platzierte Treffer werden mit coolen Light-Sourcing-Effekten sowie mit entsprechender Sounduntermalung honoriert.

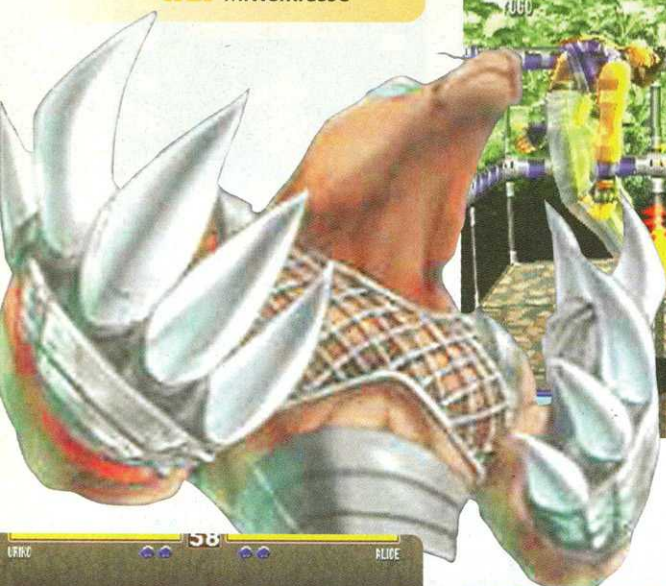


Steckt ihr ein paar Treffer ein, so färbt sich die **Energieleiste** zunächst blau. Jener Anteil des Lebenssaftes kann durch eigene Attacken wieder aufgefrischt werden.

Gras beißt. Der Unterschied zum normalen Spiel liegt darin, dass sich die **Energieleiste** nur ein wenig regeneriert, d.h., früher oder später ist das Ende unausweichlich. Der Story-Modus hingegen unterscheidet sich spielerisch kaum vom "normalen" Kampf-ablauf. Nur vor den Kämpfen gibt es eine kleine Einstimmung in Form von Unterredungen mit dem zukünftigen Gegner. Jeder Charakter bietet natürlich eine andere Geschichte, so dass man mindestens zehnmals mit dieser Spielvariante beschäftigt ist. Je weiter man übrigens im Story-

Modus nach vorne stößt, um so mehr Bilder und Sequenzen darf man sich dann im Optionsmenü anschauen. Als kleines Schman-kerl gibt es noch die Custom-Funktion, mit deren Hilfe sich Einstellungen wie Kinder-Kämpfer, lange Arme oder riesige Köpfe anwählen lassen. Zwar nur eine Spielerei, die jedoch zu zweit einigen Spaß bringt. Aus technischer Sicht gibt es kaum Kritik. Die Grafik ist flüssig animiert und die Kämpfer sehen im Vergleich zum ersten Teil ein wenig detaillierter aus. Legt man als Maßstab den Genre-primus Tekken 3 an, steht

"Technisch beeindruckend, spielerisch nur Mittelklasse"



Auch hier sehen wir eine Attacke aus dem Lehrbuch. Zuerst wird der Gegner ausmanövriert, um dann am schwächsten Punkt attackiert zu werden, am Rücken.



Mit schnellen gezielten Bewegungen kann der Gegner sogar ins Leere geschickt werden. Nun habt ihr kurz Zeit zu kontern.



Verwandlung zum Biest! Täuscht euch jedoch nicht! Nicht immer sind Angriffs-Aktionen dann effektiver.



Manche der Moves sehen recht abgedreht aus, was dem Spielspaß allerdings keinerlei Abbruch tut.



Bei spektakulären Spezial-Attacken wird in einen Sonder-Modus geschaltet, der die Lichteffekte noch besser zur Geltung bringt.

Bloody Roar 2 nur mit wenigen Abstrichen dahinter. (Frank F.)

Trotz einiger guter Ansätze fehlt es an Spieliefe



Positiv: Die Idee mit der Tierverwandlung macht Bloody Roar 2 sicher nicht zum innovativsten Beat 'em Up, bietet jedoch genügend Reiz für einige spannende Prügelrunden. Dazu kommt eine absolut saubere Programmierung im technischen Bereich. Weder die vor Effekten nur so strotzende Grafik noch der klare Sound oder die vielen gut abgemischten Musikstücke müssen sich vor den Größen des Genres verstecken. Auch die versteckten Extras, Videoclips und Galleries heben den Spielspaß und Anreiz, immer wieder eine Runde zu spielen, an.

Negativ: Die Unterschiede zum ersten Teil von Bloody Roar liegen im Detail. Weder grafisch noch spielerisch wurden wirkliche Verbesserungen eingebracht. Außerdem ist es für mich ein Rätsel, warum Greg und Fox im Nachfolger gestrichen wurden. Zehn Kämpfer sind für einen modernen Prügler zu wenig, um ganz oben mitspielen zu können. Der Story-Modus ist vielleicht eine nette Dreingabe, lässt aber wegen der recht langweiligen Zwischengrafiken nach einmaligem Durchspielen an Reiz stark nach. Ebenfalls negativ fällt der unausgewogene Schwierigkeitsgrad auf. In einer Runde scheinen die Gegner unbezwingbar zu sein und in der nächsten liegen sie binnen Sekunden auf der Matte.

TEST

Action **○○○○**
Strategie **○○○○**
Abenteuer **○○○○**
Geschick **○○○○**
Simulation **○○○○**

GRAFIK **sehr gut** SOUND/FX **sehr gut**

MEHRSPIELERSPAß **78%**

SPIELSPASS 78%

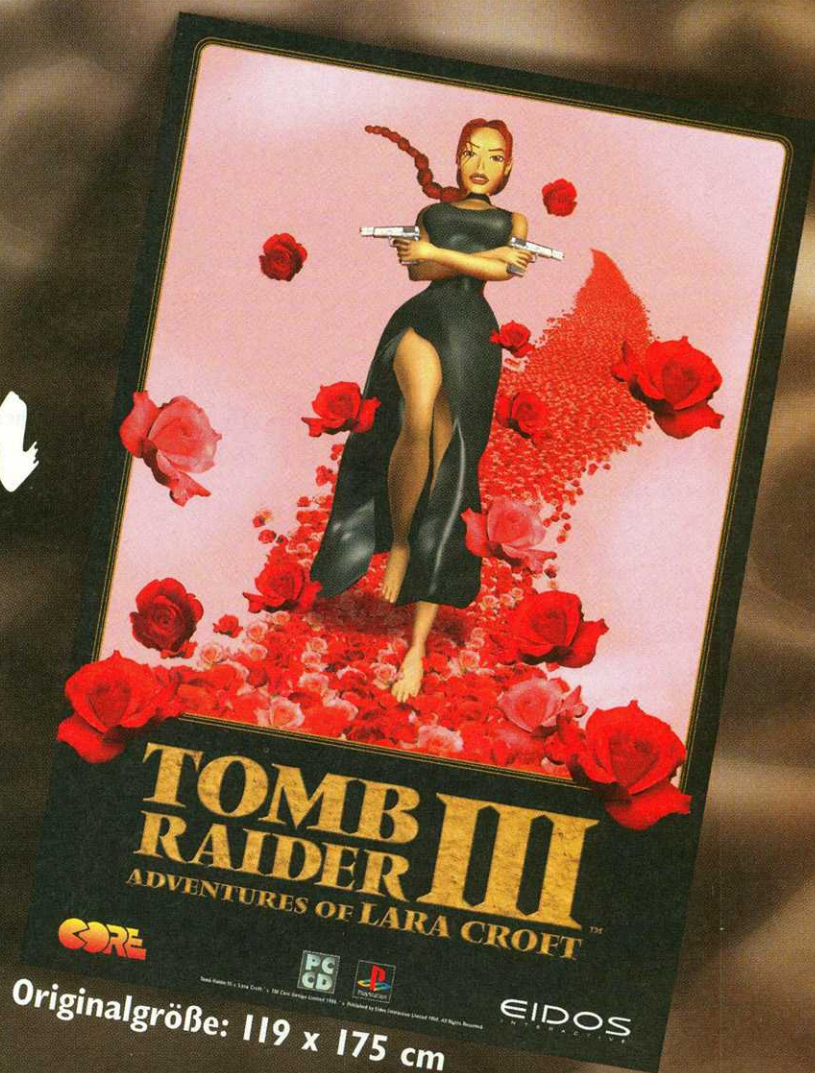
Bloody Roar 2

Entwickler/Vertrieb: **Hudson/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **mittel**
Levels: **10+**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 16**
Testmaster: **Virgin**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN Mai



Rosen pflastern ihren Weg...



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

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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

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





Sagat ist ein wahrer Klassiker im Feld, der aufgrund seiner Trägheit nicht leicht zu erlernen ist.



Stattlich: Gleich 31 Charaktere bringt der Klopfer von Beginn an auf die Waage.



Gehobene Innovation bietet die World-Tour, bei der ihr euren Charakter im Laufe der globalen Prügelreise systematisch aufbaut.

Hintergrundinformation



Ständig ist die Rede von Street Fighter II. Da stellt sich natürlich zwangsläufig die Frage, ob es denn auch Street Fighter I gab? Die Antwort lautet "Ja". Bereits 1987 brachte Capcom den Automaten Street



Fighter in die Spielhallen. Obwohl das Spielprinzip ähnlich (aber lange noch nicht so ausgereift) war wie beim weltberühmten Nachfolger, war dem Automaten mit den extragroßen Aktionsknöpfen und der nach heutigen Maßstäben primitiven Grafik außerhalb Japans kein Erfolg beschieden. Erst 1991 brachte der in allen Belangen stark verbesserte Street-Fighter-II-Klopfer den Stein ins Rollen.

Ein Referenzprodukt in seinem Bereich



Positiv: Die gewohnt gute Spielbarkeit und rekordverdächtig große Auswahl an Charakteren sowie der neuartige World-Tour-Modus mit allerlei Rollenspiel-Anleihen hieven diesen x-ten Street-Fighter-Ableger in sehr gute Wertungssphären. Wenn ihr euch somit einmal an einem Comic-Prügler in 2D versuchen wollt, gehört dieser Titel momentan zur ersten Wahl.

Negativ: Außer der generellen Frage, ob 2D-Klopfer überhaupt noch zeitgemäß sind, bietet dieser Klopfer im Prinzip wenig Angriffspunkte. Okay, viele Kämpfer unterscheiden sich vom Kampfstil kaum und die Animationen könnten fließender sein, aber das ist man bei dieser Spielgattung nicht anders gewohnt.

Street Fighter Alpha 3

... vormals als **Street Fighter Zero 3** bekannt, gehört diese **2D-Balgerei** zu den besten Vertretern ihrer **Zunft**

Zugegeben: Die Anzahl an Capcoms zweidimensionalen Prügelspielen ist in dieser Ausgabe geradezu inflationär. Der Grund für dieses plötzliche massive Auftreten dieser in Japan immer noch sehr populären Spielform (in den westlichen Märkten verkaufen sich nur noch 3D-Klopfer à la Tekken 3 gut) liegt nicht nur an Capcoms Programmierfleiß, sondern auch am Umstand, dass

sich Virgin Interactive nach längerer Orientierungsphase wieder allmählich zurückmeldet und uns daher gleich stapelweise mit Capcom-Beat'emUps versorgte (Virgin hat in Deutschland die Vertriebsrechte für

einen Teil der Capcom-Produkte). Wie dem auch sei, Street Fighter Alpha 3 ist auf jeden Fall ein weiteres Kettenglied in der schier unendlichen Geschichte rund um die Straßenkämpfer. Wer sich mit der Materie auskennt, dürfte jedoch bei dieser Version aufgrund einer erhöhten Innovation und des gigantischen Kämpfer-Ensembles etwas ins Staunen kommen. Nicht weniger als 31 Charaktere stehen euch zum vergnüglichen Schlagabtausch bereit. Durch fleißiges Zocken und ein paar Tricks lässt sich das Feld außerdem noch um mindestens drei weitere Fighter erweitern. Laut Gerüchten soll es mit der britischen Schönheit Cammy sogar noch einen vierten Bonus-Kämpfer geben. Abgesehen von den drei Damen Juli, Juni und Karin rekrutiert sich das Feld aus durchgehend bekannten Gesichtern. Habt ihr euch für einen Knochenbrecher entschieden, laden insgesamt drei Spielmodi



Juli und ihre Schwester Juni gehören zu den wenigen neuen Gesichtern. Ihr Kampfstil erinnert an den von Cammy.



Sexy Outfit: Karins Dress ist eine modische Mischung aus Sport-Klamotte und Kleidung aus dem 19. Jahrhundert.

TEST

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

GRAFIK ●●● SOUND/FX ●●●
mittel mittel

MEHRSPIELERSPASS

82%

SPIELSPASS

82%

Street Fighter Alpha 3

Entwickler/Vertrieb: **Capcom/Virgin**
Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
Levels: **31+ Kämpfer, mindestens 3 Bonus-Charaktere**
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 12**
Testmuster: **Capcom**
Features: **keine**

ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai**



Street Fighter II Collection 2

Back to the **Roots**: Drei **Street-Fighter-Oldies** auf einen Schlag.

Dieser Silberling appelliert an alle fanatischen Street-Fighter-II- Fans und Videospiel-nostalgiker. Gleich drei Ur-

Nur etwas für unerschrockene Street-Fighter-Fans

Positiv: Wer auf Oldie-Kollektionen steht, wird hier ansprechend bedient. Besonders die vielen Hintergrundinformationen rund um die Street-Fighter-Welt sind lobenswert.

Negativ: Während bei der ersten SFII-Kollektion mit Street Fighter Alpha wenigstens ein halbwegs zeitgemäßes Prügelspiel mit von der Partie war, bietet der Nachfolger im Prinzip kein Kaufargument. Alle drei Versionen unterscheiden sich kaum voneinander und sind zudem von der Spielkultur und Technik her hoffnungslos veraltet. Nur die ausgesprochenen Hardcore-Fans oder Sammler dürften an diesem Titel Gefallen finden.

Versionen von Capcoms Mutter aller Prügelspiele wurden auf die CD-ROM gebrannt: Street Fighter II – World Warrior (die erste Street-Fighter-II-Version überhaupt), die Champion Edition mit anwählbaren Endgegnern sowie die Turbo-Hyper-Fighting-Version mit noch mehr Spieltempo. Nähere Angaben zum Spielprinzip erübrigen sich wohl. Einfach den Fighter seiner Wahl markieren und im anschließenden Kampf die gegnerische Energieleiste herunterprügeln. Damit der Ausflug in die SFII-Vergangenheit



Das waren noch Zeiten: Die Spielgrafik und der krächzende Sound tragen heutzutage eher zur Erheiterung bei.

auch bildet, statteten die Designer die Oldie-Kollektion mit vielen **Hintergrundinformationen** aus. Außerdem gibt es neuerdings eine Trainingsoption, die

Shortcut-Funktion, um die Nachladezeiten zu minimieren, sowie kräftiges Schütteln via Dual-Shock-Controller. (Ulf S.)

TEST

Street Fighter II Collection 2

Entwickler/Vertrieb: **Capcom/Virgin**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **12 Kämpfer**
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
 Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 12**
 Testmuster: **Virgin**
 Features: **3 Spiele auf einer CD**

GRAFIK **SOUND/FX**
 schlecht **schlecht**

MEMRSPIELERSPASS
32%

SPIELSPASS
32%

ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai**

1-2

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Spannende **Zweikämpfe**: **Capcoms** Street Fighter gegen **Spiderman & Co.**

Nach dem Kräfteressen der Street-Fighter-Garde gegen die X-Men müssen sich Capcoms

Leicht hektisch, aber durchaus vernünftig

Positiv: Dieser 2D-Klopfer ist Gaudi pur! Wer die Street-Fighter-Helden kennt, traut seinen Augen nicht, wie derart quirlig die Recken bei diesem Titel agieren. Ein weiterer positiver Aspekt ist die überaus angenehme Möglichkeit, zwischen den beiden Prügeln während eines Fights hin und her zu schalten. Da kommt Freude auf!

Negativ: Die Fülle an Riesencharakteren und abgedrehten Spezialattacken geht etwas zu Lasten der Spielkultur, da es nicht selten hektisch und ziemlich unübersichtlich wird. Wer es also wie bei Street Fighter II liebt, mit akkuraten Kombinationen den Gegner schachmatt zu setzen, könnte ein wenig enttäuscht sein.

Raufbolde in spektakulären Auseinandersetzungen gegen eine Auswahl von Marvel-Helden à la Spiderman, Hulk & Co. bewähren. Der Spielablauf ist bekannt bewährt: Mittels sechs Aktions-tasten zelebriert ihr die hohe Kunst des Kämpfens, zu der natürlich auch brachiale Special-moves gehören. Da man stets im Duett agiert, habt ihr mittels einer Tastenkombination die Möglichkeit, zu zweit gleichzeitig den Gegner aufzumischen. Im Spielmodus Crossover wechselt ihr sogar per Tastendruck zwischen den beiden Kombattanten hin



und her. Nett ist auch die Spielform Hero-Battle, in der die beiden Parteien getrennt gegeneinander antreten, bis ein Seite über keinen Kämpfer mehr verfügt. Für Einsteiger ließ sich

Capcom etwas Besonderes einfallen: Wer die Option "Beginner" einstellt, vollführt per simplem Knopfdruck automatisch Special- und Super-moves. (Ulf S.)

TEST

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter

Entwickler/Vertrieb: **Capcom/Virgin**
 Schwierigkeitsgrad: **leicht bis schwer**
 Levels: **17 Kämpfer + 2 Endgegner**
 Bildschirmtexte/Sprachausgabe: **engl./engl.**
 Preis: **DM 99,-** USK-Freigabe: **ab 16**
 Testmuster: **Virgin**
 Features: **keine**

GRAFIK **SOUND/FX**
 mittel **mittel**

MEMRSPIELERSPASS
78%

SPIELSPASS
78%

ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai**

1-2

Monkey Hero

Alpträume waren schon immer der Schrecken der Menschheit, so auch in Blams **kindlichem** Action-Adventure.

Gerade in der altherwürdigen chinesischen Kultur entstanden viele Legenden. Eine von ihnen handelt von einem Affen, der auf das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse achtet. Diese Sage hat sich Blam zum Vorbild genommen und daraus ein kindliches Action-Adventure gestrickt. Der kleine Affe Monkey (was für ein origineller Name) soll den Konflikt zwischen Traumwelt und Alptraumwelt lösen, bei dem der dunkle Part etwas die Überhand bekommt. Dabei soll ihm ein magisches Buch helfen. Doch der Alpträumkönig hat den Braten gerochen und zerreißt das Zauberbuch, bevor es sich Monkey sichern kann. Die einzelnen Blätter verteilt er über die gesamte Welt. Nun muss der wütende Monkey wohl oder übel die Papiere wieder einsammeln, wenn der Vormarsch des dunklen Herrschers gestoppt werden soll. Auf einer Weltkarte werden ihm glücklicherweise die Positionen der verlorenen Blätter angezeigt. Insgesamt 16 Dungeons fordern all seine Kräfte, die ihm im Laufe der Handlung immer mehr Möglichkeiten eröffnen. Am Anfang besitzt er gerade einmal einen Kampfstab, mit dem er einen Rundumschlag ausführen oder laufenderweise die Spitze in die ständig auftauchenden Gegner treiben kann. Doch bald lernt er die Technik, den Stab wie einen Rotor über seinem Kopf zu drehen und so über einen schmalen Abgrund zu schweben. Des Weiteren findet er einen schweren Hammer, mit dem er die Bolzen, die ihm den Weg versperren, einfach platt

schlägt. Auch als Waffe ist der Hammer einsetzbar, zum Beispiel gegen wild gewordene Pilze, die sich vom Kampfstab ziemlich unbeeindruckt zeigen. Zum Repertoire gehören ferner Wurfaffen, wie Speere, mit denen jeder fliegende Gegner, zum Beispiel ein Geier, zum Himmel geholt wird. Auch Schießpulver gab es im alten China schon, wir erinnern uns. Dementsprechend werden brüchige Wände mit etwas größeren Knallern einfach weggebombt. Neben den Waffen finden sich im Inventar auch andere nützliche Items. Ein Teil, was wie ein Lampion aussieht, erlaubt dem Affen, Glühwürmchen einzufangen, die die nachtschwarzen Dungeons zumindest ein bisschen beleuchten. Weiterhin kann er damit auch entfernte Gegenstände zu sich heranziehen. Eine Kuchenplatte ermöglicht Monkey, bis zu vier heilende

Kuchenstücken mit sich herumzutragen. Für den Notfall sind sie wichtig, da sie die Leiste mit den Pflirsichen, die als Lebenspunkte



Die Landkarte ist der einzige Hinweis darauf, wo sich die verloren gegangenen Seiten des Zauberbuchs befinden.



Besiegt Monkey sämtliche Gegner, die in der Arena des Schweinchens warten, erhält er vom Veranstalter eine Belohnung.



Mit der Korbflasche, die Monkey in den Händen hält, fängt er Glühwürmchen ein und holt entfernte Gegenstände in seine Nähe.

den oberen Bildschirmrand zieren, komplett wieder auffüllen. Meistens hinterlassen die besieigten Gegner entweder Pflirsiche, die genau einen Lebenspunkt ausmachen, oder Münzen. Mit letzteren füllt Monkey in den Läden der befriedeten Dörfer, die über die gesamte Welt verteilt sind, seine Verbrauchsgüter wieder auf. Neben den Kuchenstücken gehören da

Solides Action-Abenteuer für Fans des Genres

Positiv: Monkey Hero ist ein kinderfreundliches Action-Adventure, das auch die etwas Älteren begeistern kann. Umfangreiche Bewegungsmöglichkeiten und eine riesige Welt erzeugen anhaltenden Spielspaß. Eine saubere Polygongrafik und eine hübsche Hintergrundmusik, die sich je den Locations anpasst, sorgen für die technischen Feinheiten.

Negativ: Leider kann Monkey Hero nicht ganz so begeistern wie Alundra. Daran ist wohl die eher bescheidene Übersetzung schuld. Auch die ansonsten gute Grafik hat ihre Tücken. Sie ist hin und wieder so dunkel, dass man auf dem Bildschirm kaum etwas erkennen kann.



Steht Monkey vor einem schmalen Abgrund, kann er seinen Kampfstab wie den Rotor eines Helikopters einsetzen.



Manche Gegenden sind zu Beginn noch nicht zugänglich und können nur mit speziellen Gegenständen, zum Beispiel einem Hammer, erreicht werden.

TEST

Action:
Strategie:
Abenteuer:
Geschick:
Simulation:

GRAFIK: SOUND/FX:
mittel mittel

MEHRSPIELERSPASS:
entfällt

SPIELSPASS:

72%

Monkey Hero

Entwickler/Vertrieb: Blam/Take 2
Schwierigkeitsgrad: mittel
Levels: entfällt
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: dt./-
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Take 2
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN: erhältlich





Abblocken einmal anders: Diese Blechbüchse fährt zum Schutz gleich eine Energiebarriere hoch.

Darkstalkers 3

Vormals unter dem Titel **Vampire Savior EX Edition** bekannt.

Namensverwirrungen tauchen bei Capcom-Titeln immer wieder auf. So auch bei Darkstalkers 3, das in Japan unter einer völlig anderen Bezeichnung bekannt ist. Diese Namensänderungen haben einen guten Grund. Da die Japaner ihr eigenes Englisch entwickelt haben, achten sie oftmals nur auf den Klang und nicht auf den Sinn. Doch genug der Vorrede: Darkstalkers 3 ist eine Art Grusel-Ableger von Street Fighter II, dessen umfangreiches Kampferfeld aus allerlei abge-

fahrenen Gestalten aus Capcoms Gruselkabinett besteht. Den außergewöhnlichen Ensemble entsprechend, bieten die Zweikämpfe viele aberwitzige Kampffaktionen. Während die eigentlichen Fights bewährte Street-Fighter-Kost aufweisen, gibt es im Umfeld nur wenig zu entdecken. Im Trainingsmodus wird ordentlich gepaukt, in der Collection-Option schaut ihr euch Artworks an und in der Spielform Original-Charakter editiert ihr eure eigenen Kämpfer. (Ulf S.)



Die Rotköpchen-Schwester Buletta heißt in der europäischen Version Baby Bonnie Hood.



Im Trainingsmodus werden sämtliche vollführten Aktionen unten eingeblendet.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK SOUND/FX
gut mittel

MEHRSPIELERSPASS
74%

SPIELSPASS
74%

ERSCHEINUNGSTERMIN
Mai

Darkstalkers 3

Entwickler/Vertrieb: Capcom/Virgin
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer
Levels: 18

Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- / USK-Freigabe: ab 16
Testmuster: Virgin
Features: keine

1-2

Es darf ruhig gelacht werden

Positiv: Wer nicht nur kräftig prügeln, sondern auch herzhaft lachen möchte, sollte diesen Titel in Betracht ziehen. Kein anderer 2D-Klopper bietet nämlich derart ungewöhnliche Charaktere und witzige Kampffaktionen. Trotz dieses hohen Gaudi-Faktors spielt sich das animierte Gruselkabinett wieder einmal sehr gut.

Negativ: Unter den vielen exaltierten Aktionen leidet die Spielkultur etwas, da man Aktionen des Gegners nur schwer berechnen kann. Man sollte diese Kloperei daher nicht so bierernst nehmen und auch keinen perfekt abgestimmten Spielverlauf erwarten.



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

Preis: Stand 11.3.99
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 und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

360°	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool	94,99
Actua NHL Hockey 99	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Akuji	84,99
Alien Combat Plat.	49,99
Alien Trilogy	49,99
All Star Tennis 99	87,99
Alundra	84,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Attack of Saucerman	84,99
Azure Dreams	89,99
B-Movie	82,99
Baby Universe	84,99
Baronets Fluch	29,99
Batman & Robin	99,99
Beast Wars	79,99
Big Bang USA	84,99
Blaze & Blade	92,99
Blood Line	89,99
Bloody Roar	82,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
Box. Fantasy Racing	82,99
Box. Champions	84,99
Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International	49,99
Track & Field	49,99
Virtual Madden NFL 99	79,99
KKND	84,99
Koolha	87,99
Kula World	87,99
Leg of Kain: Soul Raver	99,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Liberio Grande	84,99
Live Wire	79,99
Lost World Plat.	49,99
Magnus	89,99
Marvel Super Heroes	89,99
vs. Streetfighters	82,99
MDK	87,99
Medieval	87,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X	89,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss Impossible	84,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	87,99
Monster Seed*	49,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	49,99
Music	89,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4*	89,99
NHL Face Off 99*	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NFL Blitz*	89,99
Ninja	99,99
O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharaoh*	99,99
Phat Air Snowday	89,99
Pitfall 3D-Beyond	89,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	89,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf*	84,99
Psychodelic	67,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer*	89,99
Remmer Managers 99*	79,99
R-type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 99	89,99
Rayman	89,99
Rayman 2*	89,99
RC Stunt Copter*	89,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil	82,99
Directors Cut	82,99

Game It! - Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill* Billig!!!

Konsolenartikel ab 50,-
versandkostenfrei!!

Cart World Series*	79,99
Antipede*	87,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2	84,99
C & C 2 Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	89,99
Constructor	87,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Cool Boarders 3	99,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3*	94,99
Dead or Alive	84,99
Deathtrap Dungeon	84,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	89,99
Dogdom Arena	84,99
Dreams*	84,99
Driver*	84,99
Duke Nukem: Time	89,99
Dungeon Keeper 2	82,99
Earthworm Jim 3D*	84,99
Extreme Snowboard	84,99
Fifa 99	84,99
Fluid siehe Pulse!	89,99
Formel 1 98	89,99
Frency	49,99
G-Police*	49,99
G-Police 2*	49,99
Gex - Deep over	84,99
Ghost in the Shell	84,99
Global Domination	84,99
Glover*	74,99
Gran Turismo	89,99
Granstream Saga*	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London*	49,99
Hard Edge*	92,99
Hardball 6	89,99
Teil 1 Platinum	49,99
Retro Force*	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4*	84,99
Rival School	82,99
Riven	79,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rouge*	84,99
Rugrats*	87,99
Runaway Wild*	89,99
Rushdown	84,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	84,99
Silent Hill*	82,99
Small Soldiers	82,99
Solo Blade*	49,99
Strike	84,99
Sports Car GT*	84,99
Spyro the Dragon	99,99
Street Fighter Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater*	84,99
Super Cross 98	84,99
Super Fang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	84,99
Tekken 2 Plat.	109,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The Unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tommy	84,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tombi Makinen	89,99
Treasures of the Deep	82,99
Tunguska*	82,99
Ubik*	84,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandkosten frei
ab DM 180,-

Titel des Monats
April (PSX):
Hard Edge*
92,99

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

Turok	79,99
Turok 2	84,99
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	94,99
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wayne Gretzky 99	104,99
WWF: Warzone	102,99
Ys Story	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	57,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	57,99
Expansion Pak	67,99
Gamecube	89,99
Kenrick m. Rumble 104,99	
Memory Card 1MB 19,99	
dto. farbige	84,99
RF-Unit	29,99
RF-Unit (Nintendo)	49,99
RF-Unit	29,99
Rumble Pak (Nint)	39,99
Rumble Pak +	29,99
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

DREAMCAST

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

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versandretailer. Kein anderer Spieleversand wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yesshaa!!!

LÄDEN

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

12277 Berlin	JE Games Marienfeld
16761 Hennigsdorf	JE Games Marienfeld
17335 Lüneburg	Heiligensteinstr. 26 - 04131/733386
47441 Moers	Augustastr. 6a - 0284/952440
63667 Nidda	Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt	SCREAMAX Interactive
64625 Bensheim	SCREAMAX Interactive
66953 Pirmasens	Barthelstr. 11 - 06331/52941
67622 Frankfurt	Reinhold 13 - 06233/667478
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/319140
72070 Tübingen	Metzgerstr. 1 - 07071/21847
76726 Germersheim	Markstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau	Lindlbrennst. 24 - 06341/303070
78435 Kempten	In der Brandst. 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau	Kolpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg	Markstr. 12 - Neu ab 1.6.99
89073 Ulm	Hafenstr. 23 - 0731/9216497
90762 Frath	Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/418811
95028 Hof	Plan 11 - 09231/3161
95615 Marktredwitz	Leopoldstr. 7 - 09231/3161

Wing Over 2

Gewagt, gewagt! Aus dem Hause **JVC** naht mit **Wing Over 2** eine waschechte **Flugsimulation** der realistischen Art.

Über den Wolken... Die besungene Freiheit, die angeblich in schwindelerregender Höhe zu finden sei, war immer eine ergiebige Quelle für allerlei Videospielprojekte. Während in den letzten Jahren jedoch actionbetonte Titel im Stile von Ace Combat den Vorrang erhielten, besinnt sich die Programmiertruppe Beluga mit Wing Over 2 zurück auf die realitätsnahen Flugsimulationen, wie man sie aus dem PC-Bereich kennt. Damit trotz hoher Authentizität keine Langeweile aufkommt, wurden 30 verschiedene Flugzeugtypen und ebenso viele Missionen auf die Scheibe gepresst. Dem Tatenrang des Spielers wird jedoch anfangs ein mächtig großer Riegel vorgeschoben. Bevor man nämlich in den Genuss kommt, die Spezialmissionen zu absolvieren, steht erst einmal der harte Drill der Flugschule an der Tagesordnung. Hier wird in vier verschiedenen **Unterrichtskategorien** die Flugkunst von der Pike auf erlernt und am Ende der Ausbildung wird man mit einem Diplom belohnt. Dies muss man sich jedoch wahrlich hart verdienen, denn nicht nur die Beherrschung so simpler Manöver wie Starten und

Landen werden vom Nachwuchspiloten verlangt, auch der korrekte Umgang vor dem Start, die Kommunikation mit dem Tower sowie das Verhalten in verschiedenen Extremsituationen, zum Beispiel ein ILS-Landeanflug bei schlechten Sichtbedingungen oder der Tiefflug innerhalb eines Canyons, müssen gemeistert werden. Da aber auch die Unterrichtsstunden nicht umsonst sind, bleibt es dem jungen Aufsteiger nicht erspart, sich durch kleinere Dienstleistungen, als da wären Lieferungen an entfernte Basen oder Rundflüge mit Touristen, das nötige Bargeld zu verdienen. Innerhalb dieser zivilen Missionen sind Feindkontakte zwar nicht zu erwarten, jedoch macht die ablaufende Zeit sich als Gegner bemerkbar, denn ein übertretenes Zeitlimit sorgt für Ebbe auf dem eigenen Konto. Erst als vollends ausgereifter Kampfflieger darf man sich endlich in den Hangar begeben und sich mit den verschiedenen Flugzeugtypen im echten Luftkampf bewähren. Als



Trotz des schlechten technischen Gesamteindrucks sind den Programmierern einzelne Grafikeffekte gut gelungen.



In den einzelnen **Unterrichtskategorien** werden dem Spieler die Grundlagen von Steuerung, Navigation, und Waffeneinsatz nähergebracht.

Missionsziele stehen sowohl Patrouilleflüge als auch Angriffe auf feindliche Flugzeugträger auf dem Programm. Einmal in der Luft angelangt, kann der Pilot neben der Ego-Perspektive noch mehrere Verfolgerpositionen der Kamera außerhalb des Fliegers wählen, und absolvierte Flüge dürfen als **Replay-Datei** auf der Memory-Card verewigt werden. (Raoul B.)



Die Legende unter den leichten Sportflugzeugen: die Chessna. Selten wird sie allerdings mit Sidewinder-Raketen bestückt.

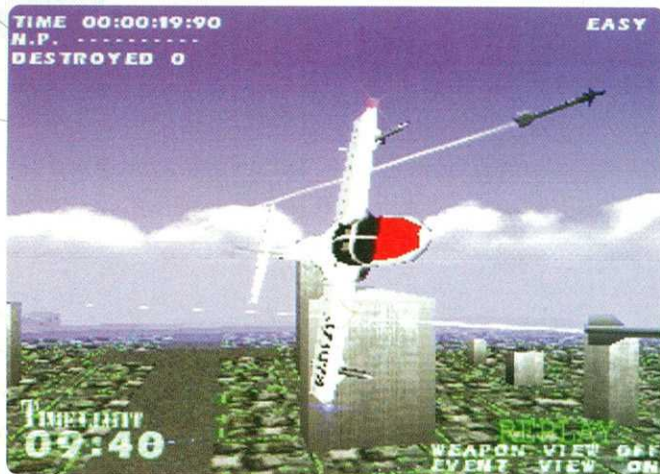
Absturz aufgrund technischer Mängel

Positiv: Die Kombination der zivilen Luftfahrtsaufträge mit der Ausbildung zum Kampfpiloten sorgt anfangs für regen Spielspaß, zumal die Lektionen der Flugschule durchaus Hand und Fuß haben. Bis man jedoch in den Genuss kommt, sich in Kampfmissionen gegen feindliche Flugzeuge zu bewähren, wird dem Spieler eben auch allerhand Geduld abverlangt.

Negativ: Technisch gesehen, hätten die Programmierer Wing Over 2 sicherlich auch auf einem Amiga 500 realisieren können. Dieser Vergleich ist deshalb so naheliegend, weil der Grafikaufbau äußerst schleppend vonstatten geht. So prallt der Blick des Piloten nach wenigen hundert Metern auf eine undurchdringliche Nebelwand, die zum Beispiel den Anflug auf die nächste Landebahn enorm erschwert. Aufgrund der recht pixeligen Grafik sind leider auch die Abstände zum Boden oder etwa zu einer Canyonwand schwer abschätzbar.



Das war's dann wohl! Mit einer blendend hellen Explosion kracht unser Jet in ein Hochhaus und findet ein jähes Ende.



Sämtliche Flüge werden von der CPU aufgenommen und können als **Replay-Datei** auf 11 Memory-Card-Blöcken gespeichert werden.



Neben der Cockpit-Ansicht stehen noch mehrere Kamerapositionen außerhalb des Flugzeugs zur Verfügung.

TEST

Action
Strategie
Abenteuer
Geschick
Simulation

GRAFIK
dünftig

SOUND/FX
dünftig

MEHRSPIELERSPASS
entfällt

SPIELSPASS
42%

Wing Over 2

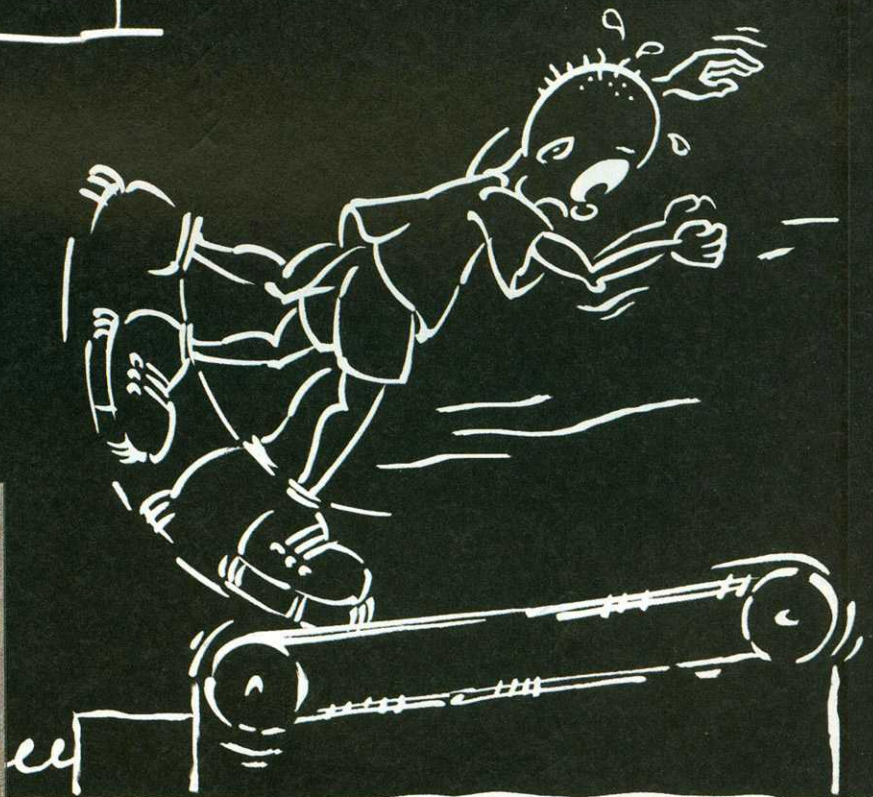
Entwickler/Vertrieb: Beluga/JVC
Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Levels: 30 Missionen
Bildschirmtexte/Sprachausgabe: engl./engl.
Preis: DM 99,- USK-Freigabe: ohne Einschränkung
Testmuster: Electronic Arts
Features: keine

ERSCHEINUNGSTERMIN erhältlich



NEULICH IM FITNESS-STUDIO...

Have
fun,
baby!



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

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



In dieser Rubrik geben wir euch einen differenzierten Überblick über die **Referenzen** der Spieleszene. Somit erhalten auch blutige PlayStation-Anfänger einen Überblick über die **Besten der Besten**, welcher ihnen den Kaufentscheid neuer Software-Titel erleichtern soll.

Geschicklichkeit

- Bust A Move 3 DX**
Taito/Acclaim 03/98 S. 81 Fun 86%
- Kula World**
Game Design/SCED 05/98 S. 102 Fun 84%
- Swing**
Software 2000 04/99 S. 98 Fun 80%
- Bust A Move 2**
Taito/Acclaim 06/98 S. 73 Fun 80%
- Bust A Move 4**
Taito/Acclaim 01/99 S. 66 Fun 75%

Tennis

- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 08/98 S. 76 Fun 86%
- Tennis Arena**
Ubi Soft 08/98 S. 76 Fun 78%
- Davis Cup Tennis**
Telstar 08/98 S. 76 Fun 73%
- All Star Tennis '99**
Smart Dog/Ubi Soft 10/98 S. 68 Fun 71%
- Actua Tennis**
Gremlin/Acclaim 12/98 S. 69 Fun 35%

Snowboard

- Phat Air-Extreme Snowboarding**
Pony Canyon Inc./Funsoft 06/98 S. 47 Fun 87%
- Cool Boarders 3**
989 Studios/SCED 12/98 S. 58 Fun 85%
- Snow Racer 98**
Laguna/Laguna 05/98 S. 102 Fun 79%
- X-Games Pro Boarder**
Radical Entert./SCED 01/99 S. 75 Fun 75%
- Cool Boarders 2**
UEP-System/Sony 02/98 S. 73 Fun 72%

Eishockey

- NHL '99**
EA/EA 11/98 S. 39 Fun 85%
- NHL '98**
EA 08/98 S. 76 Fun 83%
- NHL Breakaway**
Acclaim 08/98 S. 76 Fun 78%
- NHL Powerplay '98**
Virgin/Virgin 04/98 S. 72 Fun 78%
- NHL Face Off '99**
SCED 03/99 S. 64 Fun 76%

Strategie

- Warcraft 2**
EA/Blizzard 02/98 S. 55 Fun 92%
- C&C 2: Alarmstufe Rot**
Westwood/Virgin 02/98 S. 55 Fun 89%
- Populous - The Beginning**
Electronic Arts 03/99 S. 44 Fun 89%
- C&C 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 S. 82 Fun 87%
- C&C: Tiberiumkonflikt**
Westwood/Virgin 02/98 S. 55 Fun 84%
- Civilization II**
Microprose/Activision 04/99 S. 100 Fun 82%
- Worms**
Team 17 06/98 S. 72 Fun 82%
- Dark Omen**
EA/Games Workshop 04/98 S. 74 Fun 81%
- KKND Krossfire**
Infogrames 03/99 S. 66 Fun 80%
- Theme Hospital**
Bullfrog/EA 04/98 S. 68 Fun 80%

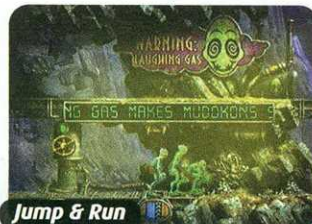
Fußball

- FIFA 99**
EA/EA 01/99 S. 56 Fun 90%
- Frankreich 98: Die Fußball-WM**
EA Sports/EA 06/98 S. 52 Fun 89%
- ISS Pro 98**
Konami/Konami 10/98 S. 74 Fun 89%
- FIFA 98 Die WM-Qualifikation**
EA/EA 02/98 S. 60 Fun 88%
- UEFA Championship League Soccer**
Eidos 04/99 S. 86 Fun 81%
- Actua Soccer 3**
Gremlin/Acclaim 12/98 S. 62 Fun 78%
- World League Soccer '98**
Eidos/Eidos 06/98 S. 57 Fun 78%
- Libero Grande**
Namco/SCED 12/98 S. 60 Fun 76%
- VIVA Soccer**
Interplay 05/99 S. 95 Fun 74%
- Actua Soccer 2**
Gremlin/Funsoft 02/98 S. 58 Fun 68%



Action-Adventure

- Metal Gear Solid**
Konami 03/99 S. 52 Fun 95%
- Tomb Raider 3**
Core Design/Eidos 01/99 S. 50 Fun 90%
- Tomb Raider 2**
Core Design/Eidos 08/98 S. 61 Fun 87%
- Alundra**
Matrix/Psychosis 04/98 S. 64 Fun 86%
- Akuji the Heartless**
Crystal Dynamics/Eidos 02/99 S. 68 Fun 84%
- Tomb Raider 1**
Core Design/Eidos 06/98 S. 74 Fun 84%
- Hard Edge**
Infogrames 04/99 S. 99 Fun 83%
- Deathtrap Dungeon**
Asylum/Eidos 05/98 S. 68 Fun 78%
- Ninja**
Eidos 10/98 S. 60 Fun 78%



Jump & Run

- Oddworld Abe's Exoddus**
GT Interactive 11/98 S. 32 Fun 89%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 05/99 S. 84 Fun 89%
- Gex 3D: Enter the Gecko**
Crystal Dynamics/BMG Int. 04/98 S. 48Fun 88%
- Abe's Exoddus**
GT Int. 08/98 S. 53 Fun 88%
- Crash Bandicoot 3**
SCEE/SCED 12/98 S. 50 Fun 88%
- MediEvil**
Millennium/SCED 10/98 S. 58 Fun 88%
- Spyro the Dragon**
Insomniac Games/SCED 11/98 S. 48 Fun 86%
- Heart of Darkness**
Amazing Studios/Laguna 08/98 S. 52 Fun 86%
- Wild 9**
Shiny/Acclaim 10/98 S. 70 Fun 85%
- Pitfall 3D**
Activision/Activision 04/98 S. 50 Fun 80%



Beat 'em Up

- Tekken 3**
Namco/SCED 09/98 S. 53 Fun 91%
- Bloody Roar**
Hudson/Virgin 02/98 S. 68 Fun 87%
- Dead or Alive**
Tecmo/Sony 07/98 S. 68 Fun 86%
- Soul Blade**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- Tekken 2**
Namco/Sony 04/98 S. 77 Fun 85%
- Street Fighter Alpha 3**
Capcom 05/99 S. 100 Fun 82%
- Star Gladiator**
Capcom Heft im Heft Fun 82%
- Rival Schools**
Capcom/Virgin 01/99 S. 60 Fun 80%
- Bloody Roar 2**
Virgin 05/99 S. 96 Fun 78%
- Fighting Force**
Core/Eidos Heft im Heft Fun 78%



Rennspiele

- Gran Turismo**
Polyphony Digital Inc./SCED 06/98 S. 48Fun 94%
- Ridge Racer Type 4**
Namco/SCED 04/99 S. 54 Fun 91%
- Need for Speed - Brennender Asphalt**
Electronic Arts 05/99 S. 90 Fun 89%
- C3 Racing**
Eutechnyx/Infogrames 12/98 S. 70 Fun 89%
- Test Drive 5**
Accolade/EA 12/98 S. 74 Fun 88%
- TOCA 2**
Codemasters/Codemasters 12/98 S. 80Fun 88%
- WipEout 2097 Platinum**
Psygnosis 08/98 S. 71 Fun 87%
- Rage Racer**
Namco 08/98 S. 71 Fun 86%
- WipEout Platinum**
Psygnosis 08/98 S. 71 Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 08/98 S. 71 Fun 82%



Shoot 'em Up

- Forsaken**
Probe/Acclaim 05/98 S. 72 Fun 90%
- Colony Wars: Vengeance**
Psygnosis/Psychosis 12/98 S. 84 Fun 89%
- R-Types**
Irem/Virgin 12/98 S. 93 Fun 86%
- One**
ASC/Visual C./BMG Int. 02/98 S. 64 Fun 85%
- Soviet Strike**
EA 06/98 S. 75 Fun 83%
- Treasures of the Deep**
Black Ops Ent./SCED 06/98 S. 60 Fun 83%
- Alien Trilogy**
Acclaim 06/98 S. 74 Fun 82%
- Crime Killer**
Interplay/Acclaim 07/98 S. 74 Fun 82%
- R-Type Delta**
Irem/SCED 04/99 S. 102 Fun 81%
- Future Cop I.A.P.D. 2100**
EA 10/98 S. 54 Fun 81%



Platinum-Spiele

- Oddworld Abe's Exoddus**
GT Interactive Fun 88%
- WipEout 2097**
Psygnosis 02/98 S. 68 Fun 87%
- Tekken 2**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames Heft im Heft Fun 85%
- Soul Blade**
SCED Heft im Heft Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom Fun 85%
- TOCA**
Codemasters Heft im Heft Fun 84%
- Tomb Raider**
Eidos Fun 84%
- Worms**
Team 17 Fun 80%
- Total Drivin'**
Eutechnyx Heft im Heft Fun 80%

Basketball

- NBA Live '99**
EA/EA 01/99 S. 62 Fun 88%
- NBA Fastbreak '98**
Visual Concepts/GT Int. 03/98 S. 71 Fun 86%
- NBA Pro '98**
Konami 04/98 S. 52 Fun 85%
- NBA Live '98**
EA/EA 08/98 S. 76 Fun 83%
- NBA Hangtime**
Midway/GT Int. 08/98 S. 77 Fun 78%

Wrestling

- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 09/98 S. 64 Fun 87%
- WCW Nitro**
THQ/Konami 07/98 S. 76 Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ/Konami 02/99 S. 72 Fun 70%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 07/98 S. 77 Fun 70%
- Powermove Pro Wrestling**
Capcom 07/98 S. 77 Fun 49%

Rollenspiele

- Final Fantasy VII**
Squaresoft/Sony 03/99 S. 49 Fun 94%
- Wild Arms**
SISA/SCED 03/99 S. 49 Fun 89%
- Breath of Fire III**
Capcom/Laguna 09/98 S. 68 Fun 88%
- Diablo**
Blizzard/EA 05/98 S. 78 Fun 88%
- Suikoden**
Konami 03/99 S. 51 Fun 86%

Golf

- Everybody's Golf**
Camelot/SCEE 06/98 S. 66 Fun 87%
- Tiger Woods '99**
Electronic Arts 03/99 S. 76 Fun 79%
- Actua Golf 3**
Gremlin/Activision 01/99 S. 59 Fun 76%
- PGA Tour '98**
EA 08/98 S. 75 Fun 75%
- Actua Golf 2**
Gremlin 08/98 S. 75 Fun 73%

PlayStation GAMES

5/99

Tips & Tricks

zum Rausschneiden und Abheften

Hard Edge

Wir zeigen euch den Weg durch das
Togusa-Hochhaus #274

Gex: Deep Cover Gecko

Gex sells! Mit dem coolen Gecko auf Abenteuer-
fahrt durch die virtuelle TV-Dimension #278

Populous: the Beginning

Die restlichen Welten #282

Kleinzeug

A Bug's Life	Cheat	#271
Agent Armstrong	Cheats	#271
Army Men 3D	Cheats	#273
Asterix	Xploder-/Game-Buster-Codes	#273
C3 Racing	Cheats	#272
Earthworm Jim 2	Passwörter	#273
FIFA 99	Tore	#271
Frogger	Alle Levels/Leben	#271
Gex: Deep Cover Gecko	Tipp	#272
Guardian's Crusade	Xploder-/Game-Buster-Codes	#273
Knockout Kings	Cheats	#271
Lomax	Cheats	#273
Need for Speed: Br. Asphalt	Tipps	#272
Oddworld: Abe's Exoddus	Cheat	#271
Pandemonium 2	Passwörter	#271
Pitfall 3D	10 Leben	#273
Populous: the Beginning	Xploder-/Game-Buster-Codes/Cheats	#272
Rally Cross 2	Xploder-/Game-Buster-Codes	#272
Rollcage	Passwörter	#272
Skull Monkeys	Cheats/Passwörter/FMV	#272
Spider	Cheats/Passwort	#272
Spot goes to Hollywood	Cool Menü	#273
T'ai Fu: Wrath of the Tiger	Cheats	#273
Vergessene Welt	Passwörter	#271
WCW/NWO Thunder	Cheats	#271

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!)

In eigener Sache ...

Ein Auszug aus einem Fax, zu dem ich hier Stellung nehmen möchte:

„Vor einiger Zeit habe ich euch Cheats für das Spiel TOCA Touringcar geschickt. Der Cheat wurde abgedruckt. Von der versprochenen Belohnung konnte ich jedoch noch nichts auf dem Konto feststellen. Es geht mir nicht unbedingt um das Geld, sondern vielmehr ums Prinzip, da ich mir leicht verarscht vorkomme.“ (Zuschrift wurde gekürzt, jedoch nicht sinnentfremdet.)

Lieber Leser, wir „verarschen“ niemanden. Für Codes und Tricks, die wir aus Zuschriften unserer Leser verwenden, erhalten diese selbstverständlich eine Belohnung in Form vonbarer Münze. Allerdings kann sich bestimmt jeder vorstellen, dass wir neben einem guten Kontakt zu den Entwicklern und Herstellern natürlich auch einen Zugang zum Internet haben. Codes, die wir aus diesen Quellen beziehen und veröffentlichen, treffen in der Regel später auch als Leserzuschriften ein. Belohnungen in barer Münze gibt es von unserer Seite aber nur dann, wenn uns die Tricks bis dato völlig unbekannt waren, und vor allem auch funktionieren. Da sich die Zuschriften in dieser Form häufen, will ich dies hier als abgeklärt wissen. Zum Thema „verarschen“ muss ich einmal loswerden, dass uns regelmäßig Zuschriften erreichen, die Wort für Wort aus unseren Schwesternmagazinen abgeschrieben wurden. Bei so etwas fühle ich mich selbst oft „verarscht“. Aber man lernt vieles mit einem Lächeln zu behandeln.

Redaktion PlayStation Games

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

E-Mail: codes@playstationgames.de



WCW/NWO Thunder cheats

Hier noch ein neuer Cheat zu den Knochenkrachern. Und als Extra-Service haben wir die rest-

lichen Cheats auch noch einmal aufgeführt:

FMV: Gebt im Optionenmenü Folgendes ein: R1 (4mal), L1 (4mal), Select.

Per ← + X gelangt ihr eine Sequenz weiter. Mit → + X geht ihr eine zurück und mit Start (2mal) brecht ihr ab.

Big-Head-Mode: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R1 (7mal), R2 + Select.

Big-Head-, Big-Hands-, Big-Feet-, Weapon-Mode: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R2 (7mal), R1 + Select.

Might-Meter verändern: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

L2 (4mal), R2 (4mal), L1 (4mal), R1 (4mal), Select.

Versteckte Wrestler: Gebt im Titelscreen Folgendes ein:

R1 (4mal), L1 (4mal), R2 (4mal), L2 (4mal), Select.

Zusätzliche Ringe: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R1, R2, R1, R2, Select.

FIFA 99 Tore (fast wie) am Fließband

Wer sich mit den virtuellen Bolzereien FIFA Soccer '98 oder '99 im

heimischen Wohnzimmer die Zeit vertreibt und Probleme hat, aus Freistoßen Kapital zu schlagen, sollte mal Folgendes ausprobieren: Wurde euer Spieler gefault und ihr seid im Freistoß-Menü (linkes Bild), dann schaltet ihr mit der R1-Taste auf einen beliebigen Spieler eurer Mannschaft. Mit diesem begeht ihr euch diagonal (vom Freistoßschützen aus gesehen) zum gegnerischen 16-Meter-Raum auf Höhe der Abwehrspieler (rechtes Bild). Danach vollführt ihr einen weiten Pass auf diesen Spieler, der den Ball mit der Brust annimmt. Ist dies geschehen, schießt ihr sofort auf die Kiste und drückt das Steuerkreuz so, dass der Ball im langen Eck landet. Dieses Prinzip führt nach kurzem Training fast immer zum Torerfolg.



Oddworld: Abe's Exoddus Cheat

Haltet während eines aktuellen Spiels die R1-Taste gedrückt und gebt

Folgendes ein: O, O, X, X, □, □. Hiermit beamt ihr euch zum nächsten Spielabschnitt. Allerdings kann es passieren, dass sich dafür die Anzahl der befreiten Mudokons verringert.

Knockout Kings Cheats

Gebt diese Codes sehr, sehr schnell ein.

Als Bär antreten: Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: → + □, → + △, → + O, → + X.

Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle. Sucht nun irgendeinen Boxer aus, um als Bär den Ring zu betreten.

Big-Head-Mode: Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: ← + O, ← + △, ← + □, ← + X. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle.

A Bug's Life

Cheat

Unendlich Leben: Mehrere Stimmen behaupten, dass dieser Cheat definitiv funktionieren soll. Probiert es einmal aus. Haltet im Hauptmenü die R1-Taste gedrückt und gebt X, O, L2 ein.

Vergessene Welt

Passwörter

Zur alten Dinosaurierwelt, die ja mittlerweile als Platinum vorliegen sollte, hat unser TRIX-Archiv noch einiges parat:

Hunter: □XOXOXOXOXOX

Human Prey: △X△XOXOXOXOX

Velociraptor: □XOXOXOXOXOX

Tyrannosaurus Rex:

△XOXOXOXOXOX

Comp Gallery: X△XOXOXOXOXOX

Hunter Gallery: △XOXOXOXOXOX

Human Gallery: △XOXOXOXOXOX

Veli Gallery: OXOXOXOXOXOX

Rex Gallery: △XOXOXOXOXOX

Und noch ein paar Levelpasswörter:

Hunter: OXOXOXOXOXOX

Raptor: OXOXOXOXOXOX

T-Rex: □XOXOXOXOXOX

Prey: △XOXOXOXOXOX

Pandemonium 2

Passwörter

Gebt als Passwort **IMMORTAL** ein, um in den Genuss von 31 zusätzlichen Leben zu kommen.

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

Agent Armstrong

Cheats

Zu Spielbeginn in der Haupthalle. Geht nach rechts in das Zimmer. Hinten rechts in der Ecke steht ein Aktenschrank mit einem Teddybären. Auf diesen springt ihr und dreht euch mit dem Gesicht zur Wand. Drückt nun einmal die O-Taste. Ihr hört einen Schuss zur Bestätigung. Geht erneut in die Haupthalle und betretet die Tür, die sich nun rechts vom Haupteingang geöffnet hat. Schaut wieder mit der Spielfigur zur Wand und betätigt auch hier die O-Taste. Vor dem Haupteingang bewegt sich nun eine schwebende Platte auf und ab. Springt auf diese und jumpst auf den Fenstersims. Von dort gelangt ihr rechts in ein Cheatzimmer. Betretet es. Startet nun den ersten Level und gebt während des Spiels auf einem Controller, der im ZWEITEN PORT angeschlossen ist, Folgendes ein:

Alle Waffen: O, O, O, △, △, X, X.

Unverwundbarkeit: X, X, X, X, △, O, X, □.

Levelwahl: △, △, △, △, □, □, □, X, X, O.

(Um in die Levels zu kommen, müsst ihr zurück in das Hauptquartier und dort die Karte starten.)

Frogger

Alle Levels öffnen/Unendlich Leben

Startet zunächst einen Level und pausiert.

Gebt nun Folgendes ein:

→, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, O.

Für Unendlich Leben: →, □, △, □, △, X.

In der Levelauswahl sind nun alle anderen Levels auch anwählbar.

Spider**Cheats/Passwort**

Energie und Waffen aufladen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: $\Delta, \times, \times, \times, \times, \square, \Delta, \times, \Delta, \square$. Die kleine Spinne leuchtet silbern auf und ihr habt die Energie- und Waffenvorräte aufgefrischt.

Mini-Mode: Um die Spinne in ein winziges Etwas zu verwandeln, pausiert ihr ein Spiel und gebt Folgendes ein: $\Delta, \square, \square, \square$. Daraufhin schrumpft eure Spinne stark zusammen. Allerdings ist das Spiel hierdurch etwas schwieriger zu meistern. Sollte euch diese Größe stören, pausiert ihr erneut und gebt den Code noch einmal ein. Hierdurch erhaltet ihr die normale Größe wieder.

Das Passwort, mit welchem man alle Levels anwählen kann, lautet:
68KB3Y118H56TLTMVM35.

Skull Monkeys**Cheats/Passwörter/FMV****Extra-Halo:**

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein: $R2, \square, \square, \downarrow, \leftarrow, \square, \rightarrow, \downarrow$.

Maximale Leben:

Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein: $L1, \Delta, \downarrow, \leftarrow, \square, \rightarrow, \rightarrow$.

Passwörter:

Monkey-Tempel: $R2, R2, \square, \times$

Hartgekocht: $R2, \square, R2, R1, \square, \times, R1, \times, R1, \Delta$

Schnee: $\square, \Delta, \square, \square, R1, R2, L1, \times, R1, \square$

Terror über den Wolken:

$L1, L1, \square, L1, \square, R1, \square, L1, \square$

YNT Garten des Todes: $\square, R1, \square, L1, \square, R1, \square, L1, \square, \times, \square, R2$

YNT Minen: $\times, \square, \times, \times, \square, L1, \square, \square$

YNT Gestrüpp:

$\Delta, R2, \Delta, \Delta, \square, \square, L1, \square, \Delta, \square, \square$

Engine Nr. 9: $\times, \Delta, \times, \times, R1, \square, \square, L1, \times$

FMV Passwörter:

Gebt die folgenden Passwörter ein, um die Filmsequenzen zu Gesicht zu bekommen.

1.) $\square, L1, \times, \Delta, \square, \times, \times, L1, R1$

2.) $\square, R1, \square, \Delta, L1$

3.) $\times, R2, \square, \times$

4.) $\square, R1, \square, \times, \times, \square, \square$

5.) $\times, \Delta, \times, \times, R1, \square, \square, L1, \times$

Populous the Beginning**Xploder-/Game-Buster-Codes****Alle Zauber:**

301D C2E3 0004

801D C2E4 0403

801D C2E6 0304

301D C2E8 0002

801D C2EA 0302

801D C2EC 0174

801D C2EE 0301

801D C2F0 0401

801D C2F2 0404

Alle Levels anwählbar:

800D 850C 0019

Rally Cross 2**Xploder-/Game-Buster-Codes****Immer Erster:**

8007 1F80 0001

Nur eine Runde zu fahren:

8006 047E 0104

Alle Autos und Strecken:

8005 97CE 0003

Need for Speed (4) : Brennender Asphalt Tipps**Polizei-Helikopter**

Unter den Spieloptionen tragt ihr euch mit folgendem Namen ein: Whirley.

Nun erscheint eine Meldung, dass Cheats aktiviert seien, allerdings wird die Speichermöglichkeit deaktiviert.

Schaut ihr nun unter der Option „Testfahrt“ nach, kann hier ein Polizei-Helikopter angewählt werden.

Phantom Car

Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Flash ein.

Titan Car

Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Hotrod ein.

Polizei

Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Bigoven ein.

Dashboard View

Nachdem ihr euch euer Fahrzeug ausgesucht habt, müsst ihr, bevor der Ladescreen erscheint, folgende Tasten gedrückt halten, bis ihr im Spiel angelangt seid: $\uparrow + \Delta + \times$.

**Xploder-/Game-Buster-Code:**

Hier noch schnell ein Code, um sich unendlich Geld in der PAL-Version anzueignen:

Unendlich Geld: 80115DD0 FFFF

Rollcage Passwörter

Kaum auf dem Markt und schon durchgezockt, hier einige Erkenntnisse.

Alles öffnen:

MAXCHEAT

Eighties Air Horn:

AIRHORNS

Designers High Scores:

BESTLAPS

Alle Tracks (Easy):

EEFNIEBA

Alle Tracks (Hard):

EEFPHMBC

Alle Tracks (Expert):

HEMPCMDD

Populous: the Beginning Cheatmenü

Mega-Zocker
Johannes



Schlösser aus dem schönen Troisdorf-Müllecken hat einen ultrakrasen Super-Cheat in der deutschen Version von Populous: The Beginning gefunden. Klickt in der ersten Mission einfach alle Baumwipfel auf eurer Insel an. Daraufhin ertönt ein Blitzschlag und es erscheint ein geheimes Cheatmenü im Pausen-Modus!

C3 Racing Cheats

Während das Spiel startet (bootet), müssen alle Knöpfe auf dem PlayStation-Pad gedrückt werden. Und zwar genau in dem Moment, in dem sich das Infogrames-Logo auf dem

Screen aufbaut. Haltet die Knöpfe gedrückt. Leider wird es nun passieren, dass ihr in die französische Sprachauswahl gelangt. Das ist aber erst einmal egal. Wählt dann den Arcade-Mode an und markiert hier Großbritannien. („R.U.“ in der französischen Auswahl).

Gebt hier Folgendes ein: $R1, \square, L1, \square, R2, \square$.

Markiert dann Italiens Hauptstadt. („Rome“ in der französischen Auswahl).

Gebt dort Folgendes ein: $L1, \square, R1, \square, L2, \square$.

So, und dann schauen wir uns einmal die Auto-Auswahl an. Siehe da, man glaubt es kaum, alle sind von Anfang an anwählbar.

Gex: Deep Cover Gecko Tipps

Habt ihr bei Gex: Deep Cover Gecko alle vier Bonusstages erfolgreich durchgespielt, öff-

net sich im Kontrollraum der große Stahltesor. Kann dieser neue Bereich betreten werden, dürft ihr folgende Codes aktivieren:

10 Leben:

$\square \times \square \square \Delta \square$

1 Leben:

$\Delta \square$ Stern $\square \square \times$

Unverwundbarkeit:

$\square$ Stern $\Delta \square \Delta \Delta$

Als Alfred spielen:

$\square \times \Delta \square$ 2x Stern

Als Cuz spielen:

$\square$ Raute $\square \square \Delta$ Raute

Als Rex spielen:

$\square$ 2x Stern $\square \Delta \Delta$

Video 1 aktivieren:

$\square \Delta \square$ Stern Raute

Video 2 aktivieren:

Stern

Raute $\Delta \times \square \times \Delta \square$



Gex-Quotes: Pausiert ein Spiel, haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:

$\downarrow, \rightarrow, \leftarrow, \square, \uparrow, \rightarrow$. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Jingle.

Unverwundbarkeit: (Trommelwirbel!) Pausiert ein Spiel, haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: $\downarrow, \uparrow, \leftarrow, \leftarrow, \Delta, \rightarrow, \downarrow$.

Earthworm Jim 2 Passwörter

Jim, alter Kumpel! Hier alle seine Passwörter:

Lorenzos Söll

blaue Megawumme / Patrone / 3-Finger-Gewehr / Würmerdose / Würmerdose

Puppy Love Part 1

Pommes Stulle / Energie / Würmerdose / Bubble-Gun / rote Knarre

Villi People

Energie / Patrone / Energie / Extraleben / Energie

The Flyin King

Bubble-Gun / Extraleben / Bubble-Gun / Extraleben / Patrone

Puppy Love Part 2

3-Finger-Gewehr / rote Knarre / 3-Finger-Gewehr / 3-Finger-Gewehr / Patrone

Udderly Abducted

Patrone / blaue Megawumme / blaue Megawumme / rote Knarre / Extraleben

Inflated Head

Würmerdose / rote Knarre / Würmerdose / Zielraketen-Pistole / Pommes Stulle

ISO 9000

3-Finger-Gewehr / Bubble-Gun / Zielraketen-Pistole / Zielraketen-Pistole / Patrone

Level Ate

Zielraketen-Pistole / Energie / Bubble-Gun / Patrone / Würmerdose

See Jim run, run Jim run

3-Finger-Gewehr / Würmerdose / Pommes-Stulle / Zielraketen-Pistole / Energie

Army Men 3D cheats

Cheats, bei denen alles eine Frage des Timings ist. Lasst euch nicht entmutigen, wenn es nicht auf Anhieb klappt.

Alle Waffen:

Pausiert ein Spiel und gebt sehr schnell □, O, R1, L1, R1 + R2 ein.

Unverwundbarkeit:

Pausiert und gebt Folgendes ein: □, O, L1, L1 + L2.

Nach jedem Level müssen die Cheats übrigens erneut eingegeben werden.

**Lomax cheats**

Im Spiel drückt ihr das Steuerkreuz nach unten und dann die Starttaste. Jetzt müsste der kleine Lemming in geduckter Haltung am Bildschirm eingefroren sein. Drückt und haltet nun ↑ + L1

und gebt bei gehaltenen Tasten △, O, X, □ ein. Daraufhin erscheint in der Mitte des linken Bildschirmrandes eine kleine weiße Zahl. Drückt erneut die Starttaste, um ins Game zurückzukehren. Drückt ihr nun gleichzeitig die folgenden Tasten L1 + Start + Select + ↑, springt ihr einen Level weiter. Ist dieser Levelskip aktiviert, drückt ihr L1 + □. Nun wird der Helm des Lemmings zum Rotor und es kann der Level abgeflogen werden. Durch Eingabe von Start + L1 + ↑ kehrt ihr zum normalen Levelbeginn zurück.

Spot goes to Hollywood Cool Menü

Gebt Folgendes im Anfangsscreen ein: △, ↑, →, ↓, ←, △,

←, ↓, →, ↑, △. Daraufhin wird der zusätzliche Menüpunkt Cool Menü anwählbar.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger cheats

Allerlei Codes zum Kung-Fu-Tiger konnten wir für euch aus dem

Internet fischen.

Map-Screen-Cheat-Mode:

Gebt auf dem Map-Screen Folgendes ein: R2, △, R2, △, O, ↓, □. Gebt diesen Code unbedingt zuerst ein.

Debug-Mode:

Beginnt das Spiel und bewältigt einen Level. Drückt nun auf dem Map-Screen folgende Tasten:

L1 + L2 + R1 + R2 + Select.

Karte öffnen:

Während T'ai Fu zwischen den Levels wandert, solltet ihr R1 + R2 drücken. Daraufhin sollten sich mehrere Levels erforschen lassen.

Story-Select-Menü:

Gebt auf der Karte Folgendes ein: R2, △, R2, △, □, O, ↓, △, ↑, ←, →, ↓, ↑, L2.

Credits & FMV:

Gebt auf der Karte Folgendes ein: R2, △, R2, △, ↓, □, O, △, ↑, ↓, ←, →, ↑, R1.

Game-Play-Cheat-Mode:

Gebt Folgendes während eines Spiels ein (gebt diesen Code unbedingt ein, bevor ihr einen der folgenden nutzt): R2, △, R2, △, O, X, □.

Unverwundbarkeit:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, R1.

Unendlich Leben:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, X.

Volle Gesundheit:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, O.

Volles Chi:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, □.

Alle Stile:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, △.

Stealth-Mode:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, R2.

Enemies gush Blood:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, →, ←, →.

Größere Gegner:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, ↑.

Kleinere Gegner:

Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, △, R2, ←, →, ↓.

**Pitfall 3D**

10 Leben

Gebt vor einem neuen Spiel, oder bevor ihr einen Spielstand ladet, folgendes Passwort ein: **GIBMIRLEBEN**. Es erscheint eine Meldung: Sie starten Ihr nächstes Spiel mit 10 Extra-Leben! Was dies nun auslöst, dürfte klar sein. Ihr könnt die Eingabe übrigens öfters wiederholen. Also spielen, speichern, Passwort eingeben und wieder 10 Extra-Leben einheimsen.

Asterix

Xploder-/Game-Buster-Codes

Potiens:

D011 F966 0008

8018 B4A6 2400

D012 0E1E 0008

8018 C95E 2400

D011 E4AE 0008

8018 9FEE 2400

Gesundheit:

8008 32BC 0050

Guardian's Crusade

Xploder-/Game-Buster-Codes

Rubine:

801B 595C 967F

801B 595E 0098

Unendlich TP:

801C DC1C FFFF

Unendlich PP:

801C DC1E FFFF

MAXIMAL TP:

801C DC20 FFFF

Maximal PP:

801C DC22 FFFF

Höchster Level:

801C DC24 FFFF

Maximal Fitness:

801C DC26 FFFF

Maximal Stärke:

801C DC28 FFFF

Maximal Energie:

801C DC2A FFFF

Glück auf Super:

801C DC2E FFFF

Maximal Erfahrung:

801C DC34 CA00

801C DC36 0098

Besitze stärkstes Schwert:

301B 5851 0042

Besitze stärkste Rüstung:

301B 5853 0078

Besitze stärksten Helm:

301B 5855 007C

Besitze stärksten Schild:

301B 5857 00A3

Baby-Codes**Unendlich TP:**

801C DC44 FFFF

Maximal TP:

801C DC48 FFFF

Höchster Level:

801C DC4C FFFF

Maximal Fitness:

801C DC4E FFFF

Maximal Stärke:

801C DC50 FFFF

Maximal Energie:

801C DC52 FFFF

Glück auf Super:

801C DC56 FFFF

Maximal Erfahrung:

801C DC5C CA00

801C DC5E 0098

Wer jetzt PlayStation Games im Abo testet, erhält als kostenloses Dankeschön drei ultraharte Demo-CDs der Top-Fightergames Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX Plus Alpha.

> Nichts für

kleine Mädchen!



Street Fighter EX Plus Alpha

Erstmals präsentiert Capcom ihre kultige Street-Fighter-Serie in einer aufregenden 3D-Optik. Den findigen Designern gelang das Kunststück, die gewohnt perfekte Spielbarkeit ohne Qualitätsverluste in die dritte Dimension zu übertragen.



Bloody Roar

Eine wahrhaft monströse Balgerei für Arcade-Action-Fans. Insbesondere die Möglichkeit, sich während des Handgemenges in eine reißende Bestie zu verwandeln, zeichnet diesen coolen Kloppler aus.



Marvel Super Heroes

Die Marvel-Helden verzaubern Euch! Ein klassisches, zweidimensionales Prügelspiel, das auch heute noch für mächtig Laune sorgt. Abgefahrene Bitmap-Kloppelei, in der wütende Comic-Helden in die Schlacht ziehen.



Jetzt gleich nebenstehenden Coupon ausschneiden, ausfüllen, abschicken und Du erhältst ein Jahr lang pünktlich Deine PlayStation Games per Post frei Haus (die Versandkosten übernimmt der Verlag).



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

(DM 63,-/Jahr; Ausland: DM 87,-/ÖS: 534,-/Jahr)

Als Dankeschön möchte ich das Demo-CD-Pack (3 Stck.), Art.-Nr.: 1185. Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, 1. Unterschrift

Straße, Nr.

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. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon bezahlte, 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, 2. Unterschrift
(bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

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

Hard Edge

Gewalt, Terroristen und gute Laune. Hard Edge bietet so manche harte **Nuss**, die es zu knacken gilt. Und damit ihr euch nicht verläuft, stehen wir mit **Rat und Tat** zur Seite.

Diese Lösungshilfe stellt nur einen von mehreren möglichen Wegen dar. Wir haben versucht, die wichtigsten Rätsel hier aufzuzeigen. Wundert euch deshalb nicht, falls die eine oder andere Situation etwas anders abläuft. Lest ihr in der Lösungshilfe das Wort „untersuchen“, bedeutet dies, dass sich hier Goodies verbergen. Auf die unzähligen Energiespender gehen wir nicht explizit ein, da dies den Rahmen hier sprengen würde. Macht euch auch mit den Moves der Charaktere vertraut, um die Gegner besser auszumanövrieren. Gerade der Backflip von Alex (zweimal schnell das Steuerkreuz nach unten drücken) kann euch in so mancher brenzligen Situation retten. Achtet übrigens auch immer auf glitzernde Ecken. Kleine Gegenstände machen hierdurch auf sich aufmerksam.



Bild 01



Je nachdem welche Route ihr euch aussucht, variiert das Spiel. Wundert euch also nicht, falls einige Handlungen sich im Spiel erst zu anderen Zeitpunkten ereignen.



Nachdem ihr im Keller des Togusa-Hochhauses feststellt, dass ihr die einzigen Überlebenden eurer Einheit seid, übernehmt ihr die Kontrolle über Alex und macht euch auf den Weg in die **Eingangshalle**. Hier erwarten euch zwei unangenehme Wachroboter. Schießt gezielt und haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt, wodurch die Schnelligkeit zwar herabgesetzt wird, aber die Schüsse sitzen. Sobald sich ein Roboter langsam wieder erhebt, schießt ihr erneut bei nach unten gedrücktem Steuerkreuz. Somit erreicht ihr die beste Wirkung. Untersucht dann die beiden **Aufzugtüren** (Bild 01) und geht zurück in den **Keller**. Hier sucht ihr den Raum mit der **Nottreppe** (Bild 02). Lasst Alex diese benutzen. Auf seinem Weg wird er von einer Sprengladung überrascht. Oben angekommen, befindet ihr euch in einem Gang. Geht nach rechts. Untersucht die **Automaten** und speichert. Schaut nun in den anderen Gang. Hier befinden sich **zwei Türen**. Benutzt zuerst die **blaue** zu eurer Rechten. Erledigt die Messerträger und untersucht **Regale** sowie den **Netzwerkcomputer**. Verlasst den Raum wieder und geht durch die **braune Tür** im Gang. Hier erwarten euch zwei Gegner. Erledigt diese. Lauft um die Ecke

Bild 02



Untersucht grundsätzlich alle Regale und Ecken in den Räumen. Ihr werdet hier zahlreiche Erste-Hilfe-Goodies finden, die ihr im Spielverlauf auch dringend benötigt.

Bild 03



Jeder Schalter im Spiel sollte selbstverständlich benutzt werden, denn nur so gelangt ihr an den entscheidenden Stellen weiter. Sucht deshalb sehr gewissenhaft alle Ecken ab.

und löst die Bombe vor der kleineren Tür aus. Mit zwei schnellen Backflips bringt ihr Alex aus der Gefahrenzone. Benutzt dann die **blaue Doppeltür**. Im kommenden Raum findet ihr zwei weitere Türen. Geht durch die, die sich öffnen lässt. Ihr befindet euch nun in einem Arbeitsraum. Erledigt hier die Gegner und untersucht die Schreibtische, die Videoleinwand sowie die **Vase** in der Ecke (Bild 03). Schaut euch die Schränke bei der Vase genauer an und ihr werdet einen **versteckten Schalter** finden. Benutzt diesen. Verlasst den Raum und geht auch durch den nächsten Gang zurück. Hier lauft ihr durch die Tür, vor welcher die kleine Bombe vorhin gelegen hat. Geht rechts herum und benutzt die **blaue Tür**. In diesem Zimmer befinden sich drei Gegner, ein großer runder Tisch und zwei Statuen. Erledigt die Gegner und bewegt die beiden

Bild 04



Ohne die entsprechenden Schlüssel seid ihr ziemlich aufgeschmissen. Allerdings sind spezielle Goodies sehr gut versteckt. Diese beiden Statuen beispielsweise fördern eines zu Tage.

Statuen (Bild 04), die sich an der Stirnseite des Tisches befinden. Hierdurch erhaltet ihr die **Codekarte B**. Verlasst den Raum und geht zurück zur verriegelten Tür. Benutzt die Codekarte dort. Ihr gelangt in einen L-förmigen Raum. Erledigt die beiden Gegner und geht in den nächsten Raum, der stockdunkel ist. Alex aktiviert hier automatisch sein Nachtsichtgerät (Michelle würde wieder einfach den Raum verlassen). Untersucht alles und holt euch den **Spindschlüssel** vom **Nachrichtenbrett** an der Wand. Geht zurück in die Halle, von welcher ihr den Raum mit dem runden Tisch erreichen konntet. Benutzt hier die andere verschlossene Tür. Im folgenden Raum habt ihr einen Savepunkt sowie eine weitere Tür, die ihr nutzen dürft. Untersucht hier alles, vor allem die **Spinde** in der **Dusche**. Alex wird ein kleines **Rätsel** (Bild 05 + Bild 06) vorfinden, das er mit Hilfe des Spind-



Bild 06



Bild 05



Das Rätsel im Spind: Euer Charakter findet in der dunklen Kammer mit dem Halo einen Schlüssel, welcher einen Spind in der Dusche des Aufenthaltsraumes öffnet.

schlüssels findet (Michelle kann dies erst später). Geht nun in den Raum, in welchem ihr vorhin die Vase untersucht habt (den mit der Leinwand). Benutzt hier links neben der Vase den Codeschlüssel und betretet den Raum, der nun geöffnet wird. In diesem untersucht ihr das Opfer, um eine **Medaille** zu erhalten. Merkt euch die Position des Safes. Den Code erhältet ihr normalerweise erst später im Spiel. Aber was soll's. 052 lautet die Kombina-



tion. Räumt den Safe leer (**Geheimcodekarte**) und geht durch die Räume zum Netzwerkcomputer von vorher. Benutzt ihr ihn einmal, werdet ihr eine Überraschung erleben. Das zweite Mal erhältet ihr **Informationen** über eine Weihnachtsfeier. Verlasst den Raum und nutzt die gegenüberliegende braune Tür. Marschier bis zur Tür, bevor ihr den Raum mit der Vase erreichen würdet. Hier befindet sich im Gang eine weitere Möglichkeit, mit der **Codekarte B** weiterzukommen. Erledigt die Gegner hier und geht in die Bar. Rettet den **Barkeeper** vor dem Verbrecher. Untersucht dann den toten Forscher und sprecht erneut mit King, dem Barkeeper. Nun habt ihr eine weitere **Medaille** sowie eine **Codekarte A** erhalten. Schaut euch das **Dart-Board** in der Ecke genauer an. Hier ist ein Zettel aufgespießt: 294 - 753 - 618, genau die richtige Kombination, um draußen vor der Bar das Zahlen-

Später seht ihr diese Projektion nur sehr kurz. Ordnet die Symbole wie hier abgebildet im Spind an.

schloss zu knacken. Betretet den geöffneten Raum. Geht die Treppe nach oben und aktiviert die Optionen **Auto-Door** sowie **Room-Breaker** auf **ON**. Geht hinaus und betretet den Raum, dessen Tür ihr seht. Hier rettet ihr **Burns**, der sich nun dem Team anschließt. Aktiviert die Maschine in dem Raum, in dem Alex sein Nachtschichtgerät benutzt hat, um die Anordnung der Symbole in der Dusche zu erhalten (Bild 06) (Michelle müsste sich jetzt den Schlüssel von der Wand holen). Geht also zurück zur Dusche und ordnet die Symbole im Spind wie gesehen an. Dies öffnet **nebenan** den Schrank im Schlafraum, bei welchem Alex schon vorher **Kratzspuren** auf dem Boden gesehen hat. Geht durch die Tür und fährt mit dem **Lift** nach unten. Benutzt hier den **Codeknacker**, die Maschine, die hinten an der Wand steht. Wechselt nun zu Michelle (über das Menü, das

Bild 07



Bevor ihr den Schalter hier betätigt, solltet ihr euch den Raum genauer anschauen, um die Möglichkeit zu haben, das andere Ende innerhalb des Zeitlimits zu erreichen.

durch die Selecttaste aufgerufen wird). Sie wartet immer noch bei den Aufzügen. Geht durch die Glastür, die gegenüber des Save-points liegt. Ihr trefft auf eine Tür, die mit einem **Totenschädel** gekennzeichnet ist. Geht hinein und benutzt den Schalter neben dem Tisch (Bild 07). Nun habt ihr **15 Sekunden** Zeit nach hinten zu rennen, um den **Stockwerksschlüssel** aus der Anlage zu nehmen. Daraufhin sollte sich auf dem Gang ein Mord ereignen. Diese Sequenz läuft automatisch ab. Untersucht noch den Raum nach Goodies und holt euch dann die **Medaille** vom Opfer auf dem Gang. Schaut gleich nebenan in der medizinischen Station. Bei den **Röntgenbildern** liegt auf dem Tisch eine **Plakette** (dies ist auch die Information für den Safecode). Geht weiter und ihr gelangt in einen Gang mit mehreren Gegnern. Am Ende befinden sich zwei Türen. Die rechte lässt sich noch nicht öffnen. Geht durch die linke und ihr gelangt in einen Raum mit aggressiven Luftballons. Diese explosiven Fallen müssen gezielt ausgeschaltet werden. Weiter hinten holt ihr euch die **Dias** vom Regal. Verlasst das Zimmer und benutzt die nächste Tür, die sich öffnen lässt. Lauft ihr ein Stück nach hinten, findet



Bild 08



Hinter dieser Tür erwartet euch schon die kleine freche und vor allem nervige Rachel. Die Tochter des Professors verdient das Prädikat „besonders nervend“.

ihr einen **Verteiler**, der eine **Batterie** benötigt. Merkt euch die Stelle. Geht wieder hinaus und schaut beim Eingang nach links. Hier ist eine Tür, die mit einem **Zeichenschloss** geschützt ist. Prägt euch die vorgespielte Sequenz genau ein und spielt sie dann in derselben Geschwindigkeit mit, während der Computer sie euch vorspielt. $\Delta - \bigcirc - \square - \times - \square - \Delta - \square - \Delta$ (Bild 08). Geht dann hinein. Hier trifft ihr Rachel, die nervige Tochter von Professor Howard. Leider kann man sie nicht einfach erschießen. Also nehmt ihr sie einfach mit. (Wählt Rachel einmal als Charakter aus und lasst sie einfach stehen. Nervt euch das herum-singen auch so?) Holt die **Batterie** aus dem **Containertransporter** und setzt sie bei dem **Lift** ein.



erhalten habt, verlasst ihr diesen Raum durch den Ausgang hinten. Rennt durch den Gang, der mit Bomben vermint ist (foppt die erste in der langen Reihe und springt zurück, daraufhin explodiert die ganze Reihe). Weiter vorne geht ihr rechts durch die Tür. Hier trifft ihr einen der Verbrecher, der den Professor in seiner Gewalt hat. Er zwingt euch, ihn gehen zu lassen, und will nun mit Gefrier gas euer Leben beenden. Lasst Michelle einfach mit ihrem Powermove ($\downarrow + \square$) die Tür einschlagen. Nun informiert sie Alex über das Funkgerät, und das Spiel schaltet automatisch zu ihm



Benutzt diesen und lauft durch den Gang. Ihr findet einen **Savepoint**. Benutzt hier die Tür und ihr werdet in den Raum mit dem **Diaprojektor** gelangen. Dieser Durchgang ist nun auch für spätere Aktionen geöffnet. Benutzt hier den **Projektor** und ihr erfahrt einige interessante Dinge. Vom Diaraum aus lauft ihr wieder zur **Batterie** beim Lift und holt euch diese. Kehrt in den Diaraum zurück und geht durch die Tür in den Gang. Ihr gelangt in einen Gang, in dem ihr ein weiteres Opfer findet. Schnappt die **Medaille**. Sucht dann die grüne Tür in der Ecke (nicht die verschlossene oder die Tür, die nur in eine Richtung schwingt, benutzen, diese wäre nur eine Abkürzung, um schneller an die Batterie, die wir schon haben, zu gelangen). In diesem Raum wird die Batterie bei dem **Pförtnerroboter** eingesetzt. Fahrt diesen zurück, holt euch die Batterie wieder und betretet links den Raum. Diesen verlasst ihr erneut nach links. (**Vorsicht! Beeilt euch! Hier liegt eine Bombe!**) Setzt euch in den Stuhl und ihr werdet durch einen geheimen Tunnel transportiert. Verlasst das Zimmer und geht die Treppen hoch. Unterhaltet euch mit dem **Verletzten** auf dem Boden. Lauft die Treppen hinunter und betretet dort den Raum. Benutzt den großen Screen an der Wand. Nachdem ihr die Information

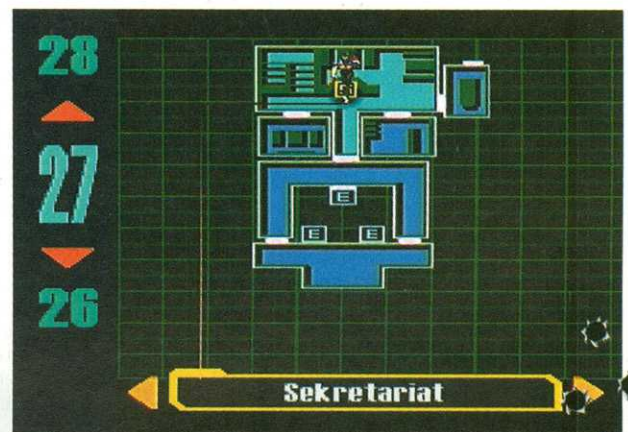
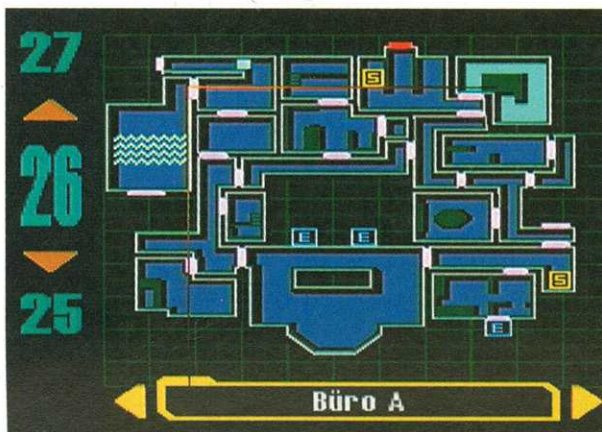
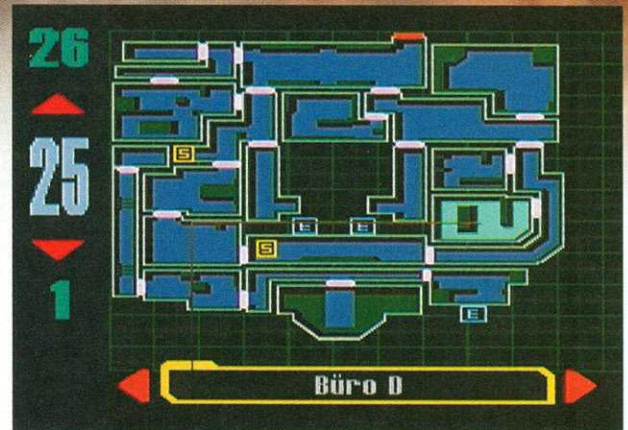
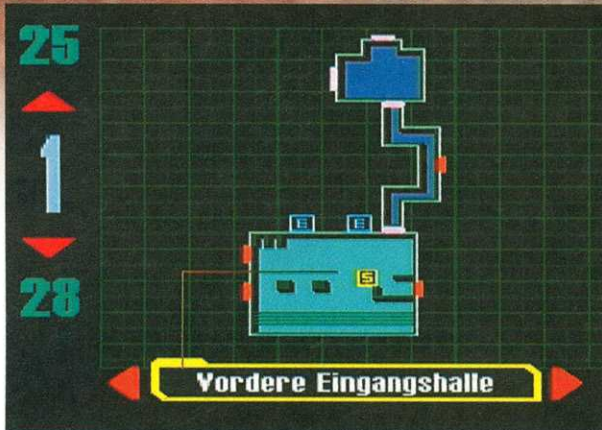
zurück. Sucht nun den Raum auf, der sich senkrecht vom Bareingang befindet, und betretet ihn. Erledigt die Gegner und benutzt den Schalter an der Stahlgitterschranke. Holt euch aus dem Raum das **Kabel** vom Boden und verlasst ihn wieder. Speichert und geht in die Halle, die sich links der Bar befindet. Hier erwartet euch schon **Gashu**. Bleibt beim Kampf stets in Bewegung, er sollte schnell besiegt sein. Nun benutzt Alex das Stahlkabel in Tarzanmanier, um in den nächsten Stock zu gelangen. Hier lauft ihr eine der beiden Türen, die sich links und rechts vom Aufzug befinden. Klärt den Gang und besteigt den Aufzug. Oben findet ihr eine aktive gigantische **Zeitbombe** vor, die von Gashu verteidigt wird. Nach einer kur-



zen Sequenz springt das Spiel auf Michelle zurück. Geht zurück zu dem verletzten Wissenschaftler bei der Treppe. Dieser erzählt euch mit letzter Kraft etwas von einer wichtigen **CD** und stirbt dann. Nehmt die **Medaille** an euch und geht zurück zu den Lifts, an denen ihr die Batterie benötigt habt. Hier findet ihr Burns und Alex. Automatisch geht es in die Krankenstation. Nachdem Alex doch schwerer verletzt zu sein scheint, machen sich Michelle, Burns und Rachel auf, die Bombe zu entschärfen. Geht wieder durch den Diaraum zur grünen Tür in der Ecke und benutzt die **Codekarte A** an der gegenüberliegenden Tür. An der Wand ist ein erleuchteter Kasten, aus dem ihr euch das **Befreiungsgerät A** holt. Weiter geht es mit dem Sessellift bis zu der Tür bei der Eisgasfalle. Benutzt auch hier die Codekarte A. Untersucht den Netzwerkcomputer und öffnet die Stahltür. Nun gelangt ihr in das Gebiet, das zuvor nur Alex vorbehalten war. Sucht die Bar auf und benutzt die **Jukebox**. Wählt das **zweite** Stück aus (Error), und ihr erhaltet die gesuchte Disk. Nun geht's mit dem Lift in den **27. Stock**. Marschiert dazu in die Halle, in welcher die erste Auseinandersetzung mit Gashu stattgefunden hat. Marschiert zur Bombe, um den Miesling zu stellen. Im folgenden Kampf solltet ihr eure Charaktere durchschalten, um etwas mehr Lebenskapazität zur Verfügung zu haben. Sobald Gashus Hände zu glühen beginnen, müsst ihr zuschlagen, um seine Laserstrahlen zu verhindern. Ist er besiegt, geht es daran, die Bombe zu entschärfen. **Speichert jedoch zuvor!!!** Dreht die Bombe so, dass ihr den Boden seht. Die Zahl, die sich dort befindet, muss oben als Sicherung entfernt werden. Sind die vier Sicherungsbügel weg, steht ihr vor der Qual der Wahl. Wie herum muss die Sicherung gedreht werden? Das Problem ist, dass selbst bei mehrmaligem Durchspielen sich die Richtung ändert. Also, dieser kleine Part ist euch überlassen. Versagt ihr, seht ihr wenigstens eine kurze FMV-Sequenz, in der das Gebäude sprichwörtlich in die Luft fliegt. (In den meisten Fällen ist es jedoch links.) Verlasst den Raum mit Hilfe des Lifts und ihr werdet an der bisher verschlossenen Tür unten im U-förmigen Gang eine **Notiz** vorfinden. Geht kurzerhand hinein. Untersucht die Räume, speichert und geht dann die Stufen hinauf. Hier oben werdet ihr auf zwei der Drahtzieher der Gegner stoßen. Wie es kommen muss, tritt Michelle zum Stelldichein an. Bleibt bei diesem Fight stets in Bewegung und haltet alles an Erste-Hilfe-Material zur Verfügung. Nach einem erfolgreichen Kampf findet ihr euch automatisch in der Krankenstation wieder. Nehmt die **Rolettekugel**, die neben dem Professor auf dem Bett liegt, mit und fahrt in den **27. Stock** hinauf. Oben befindet sich unterhalb des Raumes vom letzten Fight ein Zimmer mit einem Rolettetisch. Hier wird die Kugel benutzt, um einen versteckten Durchgang zu öffnen.

... Fortsetzung folgt



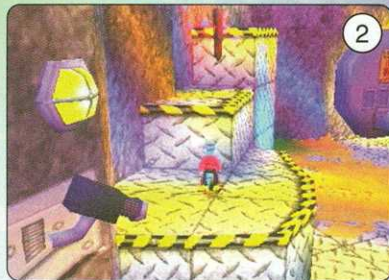
Die Karten für den ersten Lösungsabschnitt

Gex: Deep Cover Gecko

In seinem **dritten Abenteuer** muss die grüne Echse **Gex** seine Partnerin, die Agentin Xtra, aus den Klauen des **Bösewichts Rez** retten. Wir haben ihn auf seinem Weg natürlich begleitet.

Das Kontrollzentrum

Ausgangspunkt der virtuellen Suche ist das Kontrollzentrum. Hier findet ihr die **ersten beiden Fernbedienungen**. Diese sind zum einen bei der Treppe (Bild 2) versteckt, die zum Rundgang über eurem Kontrollzentrum führt. Zum anderen gilt es, den Trainingsparcours (Bild 1) erfolgreich zu absolvieren, was ebenfalls mit einer Fernbedienung belohnt wird. Darüber hinaus findet ihr drei Großrechner (grüne Kästen mit Datenbändern), die ihr mit eurem Schwanz zerschlagen solltet. Daraufhin wird ein Geheimgang zum **ersten Geheimlevel** geöffnet, der sich hinter dem Frauenbild im Kontrollzentrum befindet. Nachdem ihr die 50 Fliegen eingesammelt habt, bekommt ihr als Belohnung einen von vier Schlüsseln, die den Tresor öffnen. Vom Kontrollzentrum führen zwei Gänge zu den ersten beiden Welten, dem **Reise-Kanal** und dem **Crime-Time-TV**. Ferner gibt es noch drei geschlossene Tore, die ihr erst mit den entsprechenden Pässen öffnet. Noch ein Wort zu den Bonuslevels, die in jeder Welt vorkommen: Leider sind diese nicht spielentscheidend und werden daher nicht explizit in diesem Guide beschrieben. Auch können wir aus Platzmangel keinesfalls auf jede Fliege, Goldmünze oder grüne Hand eingehen.



Geheimnis-TV: Teil 1

Nachdem ihr alle drei Großrechner mit eurem Schwanz beschädigt habt, öffnet sich auf der Empore über dem Kontrollzentrum ein Geheimgang (Bild 3). Am Ende des Ganges findet ihr den ersten Geheimlevel. Als Feuerwehr-Gex müsst ihr innerhalb von drei Minuten 50 Fliegen einsammeln. Nach der erfolgreichen Sammlung gibt es den ersten Schlüssel für den Tresor im Kontrollzentrum.



Ich dreh durch ...!

Der Reise-Kanal

Die drei Aufgaben am Nordpol sind recht simpel: **Fünf Eisskulpturen** müssen gefunden und mit eurem Schwanz freigelegt werden. Eine befindet sich auf einem der Häuser, die nächste hinter einem der Häuser (Bild 4). Als Nächstes geht es in die Höhle mit den beiden Soldaten, wo ihr ebenfalls eine Statue freischielen müsst. Zwei weitere sind in der Höhle mit dem See: eine am Ursprung des Wasserfalls und die andere auf der gegenüberliegenden Seite. Die nächste Aufgabe sind die **fünf Kobolde** im hinteren Teil des Levels, die ihr mit einer 180-Grad-Sprungattacke von ihren Snowboards kicken müsst. Die dritte Fernbedienung bekommt ihr, wenn ihr dem **bösen Nikolaus** drei seiner Geschenke mit einem gut getimten Schlag zurückschleudert. In der Höhle mit den beiden Soldaten findet ihr auch euren **Kumpel Rex**, der in einem Eisblock eingefroren ist. Schiebt ihn zum Feuer in der Höhle, um ihn zu befreien. Eine vierte Fernbedienung kann euer Eigentum werden, wenn ihr alle **100 Fliegen** der Welt einsammelt. Dies gilt ebenfalls für jede weitere Welt und wird daher nicht noch einmal erwähnt.

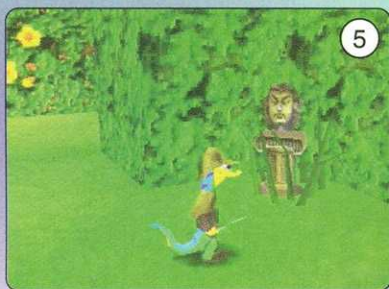


Crime-Time-TV

Das **Heckenlabyrinth** befindet sich hinter dem Swimming-Pool im hinteren Teil der Welt. Lauft am Savepoint links herum, tötet den Jäger und biegt an der nächsten Kreuzung links ab. Folgt nun dem Weg, bis ihr wieder an eine Weggabelung gelangt. Hier rechts herum, den Bären umgehauen, und die Fernsteuerung gehört euch. Um die **drei Blutkühler** zu zerstören, geht ihr nochmals in den Irrgarten. Diesmal lauft ihr an der ersten Kreuzung geradeaus. An der nächsten Kreuzung rechts halten und dem Weg folgen. Ihr seht nun einen Bären, auf der linken Seite findet ihr eine Dracula-Büste (Bild 5), die ihr aktiviert. Lauft nun in den Geheimraum in der Bibliothek und verwandelt euch in Dracula. Nun könnt ihr von der Empore in der Empfangshalle auf die andere Seite gleiten und die Blutkühler zerschlagen. Die **drei Mini-Spiele** findet ihr immer dort, wo eine Lupe auf den Boden gezeichnet ist: In der Küche (fünf Luftblasen zerstören), auf dem Bärenkopf (zehn Flöhe kaputtmachen) und im Billardzimmer (alle Kugeln einlochen). Letzteres



erreicht ihr, indem ihr die Büste im Schlafzimmer aktiviert, wodurch ein Regal aus der Wand fährt. Um ein Spiel zu aktivieren, stellt ihr euch auf die Lupe und betrachtet das Objekt aus der Ego-Perspektive.



Das Land der Weicheier

Nachdem ihr die Crime-Time-TV-Welt erfolgreich beendet habt, erscheint in der Mitte des Kontrollzentrums ein Pass, mit dem ihr das Tor zum Land der Ohrfeigen öffnet. Hier gibt es folgende Welten zu erforschen: das Tut-TV, den Armee-Kanal, den Piraten-Sender und die Western-Station. Darüber hinaus lassen sich auch 100 Fliegen im Tal selbst finden, was natürlich mit einer Fernbedienung belohnt wird. Ein Tipp dazu: Palmen und Schatztruhen geben jeweils zwei Fliegen her, wenn ihr mit dem Schwanz dagegen schlägt. Habt ihr 13 Stück davon in eurem Besitz, dann lauft ihr zum Umkleideschrank im hinteren Teil des Tals, durch den ihr zum ersten Zwischenboss gelangt. Habt ihr ihn niedergedrungen, winkt ein weiterer Pass als Belohnung, mit dem ihr im Kontrollzentrum das Tor zum Tal der Feiglinge öffnet. Zusätzlich befindet sich der zweite Geheimlevel in diesem Land.



Tut-TV Deep to the Gecko

Den ersten der **drei Stäbe des Rah** findet ihr, wenn ihr erst einmal rechts herum und durch die Öffnung auf der rechten Seite in die Höhle dahinter lauft. Haut die Mumie um und der erste Stab ist in Position. Danach findet ihr auf der linken Seite (Bild 7) der großen Höhle eine weitere Öffnung. Dahinter mit dem Aufzug nach oben und den Pharaos umhauen, so ist die magische Brücke aktiviert. Ebenfalls findet ihr hier die erste Geheimlade. Folgt dem Gang mit den Flammen, bis ihr zu einem Checkpoint kommt. Mit der Fähigkeit, Feuer zu spucken (roter Fernseher), erledigt ihr die Riesenkrabbe und aktiviert so vier bewegliche Platten (Bild 8). Folgt erst einmal dem linken Gang und ihr erreicht die Höhle der Stäbe. Auf der rechten Seite könnt ihr an einer drehenden Halbscheibe die Wand hochklettern. Aber Vorsicht mit den Flammenkreisel! Gleich zu Anfang der Kletterpartie, nach dem



ersten Feuerkreisel, könnt ihr nach oben oder rechts krabbeln. Erst nach oben und die Mumie erledigen, die den zweiten Stab bewacht. Danach bis zur Spitze des Raums klettern und den zweiten Pharaos umhauen, der die zweite Geheimlade bewacht. Hinter dem Wasserfall geht es weiter, bis ihr den Abschnitt zwischen dem lila Cola-Automaten und dem hellblauen Schrank erreicht. Hier durch die Spalte auf der linken Seite und die Mumie vernichten, die den dritten Stab des Rah besitzt. Um die letzte Geheimlade zu finden, folgt ihr einfach dem weiteren Gang und gelangt so in eine große Kammer, an deren Ende der dritte Pharaos auf euch wartet. Ist dieser erledigt, habt ihr alle **drei Geister aus den Geheimladen** befreit und erhaltet die nächste Fernbedienung. Die dritte Aufgabe besteht darin, **auf dem Kamel zum alten Tempel zu reiten**. Dieses Höckerwesen findet ihr, indem ihr in der Höhle mit der Krabbe durch den rechten Tunnel lauft. Reitet mit dem Kamel durch die Wüste und klettert in der letzten Höhle bis zur Decke, wo ihr die dritte Fernbedienung erlangt.



Armee-Kanal Deep to the Gecko

Als Soldat Gex Ryan betretet ihr das Kriegsgebiet, das in drei Teile gegliedert ist: In der Mitte befindet sich der Barackenbereich, von dem aus ihr zum einen in die Stadt gelangt und zum anderen in das eigentliche Kriegsgebiet mit Schützengräben. Schießt mit den MGs die Scheinwerfer aus und vernichtet, wenn möglich, die feindlichen Soldaten. Die **fünf Zelte** (Bild 9) findet ihr alle im Barackenbereich und diese sind mit einer Schwanzzacke zu zerstören. Der Fernseher zum Abschluss des Levels wird auf dem Hub-schrauberlandeplatz per Luftpost geliefert. Als Nächstes vernichten wir die Stadt, um die **fünf geheimen Käfige** zu finden (Bild 10). In den Panzer einsteigen und alle Gebäude kaputt-schießen. In der Mitte der Stadt erhaltet ihr auf dem unzerstörbaren Gebäude die Fernbedienung. Um die **Geheimpläne** zu stehlen, müsst ihr

euch durch das Kriegsgebiet kämpfen. Nutzt dabei die Deckung der Schützengräben und die MGs, um sicher durchzukommen. Am Ende in die Baracke gehen und die Pläne einsacken.





Der Piraten-Sender

Im hinteren Teil vom Land der Weicheier findet ihr eine Strandhütte. Von hier aus gelangt ihr in die Piraten-Welt. Als Erstes überwinden wird die **Mauer des Todes**, um eine Fernbedienung einzuholen. Mit der Kanone ballert ihr auf die Augen des Totenschädels, um dessen Kiefer zu öffnen. Danach lauft ihr an das Ende der Halle, haut das Skelett um und klettert an der Wand über dem Fass auf das erste Plateau. Hier schlägt ihr



mit dem Schwanz so lange an das Drehkreuz, bis die Planke ganz ausgefahren ist, rennt auf sie und springt auf die andere Seite zum nächsten Plateau. Von hier aus springt ihr auf das darunterliegende Plateau, wo ihr die Strickleiter aktiviert. Danach über die schwingenden Fässer auf das vierte Plateau, dort das Drehkreuz benutzen, um zur fünften Terrasse zu gelangen. Hier legt ihr den Schalter um und gelangt über die Wand zu einer weiteren Kanone, mit der ihr die beiden Skelette abschießt. Danach zum dritten Drehkreuz zurück, die Planke ausfahren (Bild 11) und mit einer Sprungattacke auf das gegenüberliegende Plateau mit dem Karatesprung springen. Nun erreicht ihr locker die Tür am Ende der Halle. Dahinter befindet sich die Mauer des Todes. Nutzt die Löcher im Boden, um nicht von den Stacheln der Mauer erwischt zu werden. Aktiviert das Dynamitfass, springt darauf und ihr werdet zur wartenden Fernbedienung hochgeschossen. Um die **vier Piratenschiffe zu versenken** (Bild 12), schreitet ihr durch die zweite Tür, wo ihr auf das Deck des Schiffes kommt. Springt in die Grube zwischen den Masten, wo ihr vier Kanonenräume findet. Versenkt jeweils das Piratenboot, und eine Fernsteuerung materialisiert sich am Bug. Diese erreicht ihr, wenn ihr über die Takelage klettert. Um den Fernseher am Heck des Schiffes zu erreichen und die **dritte Fernbedienung** mitzunehmen, müsst ihr über die höchste Takelage klettern.



Western-Station

Um diese Welt zu betreten, müsst ihr im Tal über die Eisenbahnbrücke springen und in die alte Mine laufen. Wenn ihr rechts an der Mine vorbeilauft, findet ihr in der Felsenwand einen Hebel. Dieser sprengt in der Mine einen Gang frei, der euch zum Bonuslevel der Western-Station

führt. Unsere Suche beginnen wir im Wilden Westen mit einem Besuch des **größten Misthaufens der Welt**. Dazu schnappt ihr euch den Esel und reitet den Berg hoch, springt über die Kakteengrube und überquert die erste Hängebrücke. Ihr erreicht die erste Seilbahn, vor der ihr eine der Spielkarten findet (Bild 13). Springt auf die Gondel und fahrt auf die andere Seite. Per zwei weiteren Gondeln erreicht ihr den stinkenden Hügel und sammelt die Fernbedienung ein. Eine der **fünf Spielkarten** haben wir ja schon gefunden. Von dort reiten wir weiter den Berg hoch und betreten die Mine. Springt über die diversen Abgründe, sammelt die zweite Spielkarte ein und verlässt die Mine durch den Ausgang. Wenn ihr die zweite Seilbahn erreicht, steigt ihr ab und klettert an der Wand unter dem Wasserfall auf die andere Seite (Bild 14). Dort den Hebel umlegen und wieder zurück zu eurem Esel, mit dem ihr jetzt auf die Gondel springt. Reitet weiter den Berg hoch, bis ihr zum Friedhof kommt, wo es in den beiden Gräften jeweils eine Spielkarte zu ergattern gibt. Nun wieder zurück zur zweiten Seilbahn und so in den Abgrund springen, dass ihr auf den Gleisen landet. Hier liegt die fünfte Spielkarte. Sammelt diese ein und folgt den Schienen in das Innere des Berges. In der Höhle findet ihr die Belohnung für die stressige Sammelaktion. Für die dritte Fernbedienung galoppiert ihr einfach bis zur **Spitze des Berges**. Nach dem Erreichen des Friedhofs ist dies nur noch ein Katzensprung.



Geheimnis-TV: Teil 2

Bevor ihr über die Eisenbahnbrücke zur Wild-West-Welt geht, könnt ihr die verschlossene Mine öffnen (Bild 15). Hier findet ihr den zweiten Geheimlevel. Es gilt entweder als Gex oder als Rex 50 Fliegen innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Als Belohnung winkt ein weiterer Schlüssel für den Tresor.



WWGex Wrestling: Boss 1

Habt ihr 14 Fernbedienungen in euren Besitz gebracht, könnt ihr euch dem ersten Zwischenboss stellen. Diesen erreicht ihr durch den Umkleideschrank am Ende des Tals im Land der Weicheier. Wenn ihr den Muskelprotz (Bild 16) fünfmal umgehauen habt, erhaltet ihr als Belohnung den zweiten Pass. Damit öffnet ihr das Tor zum Tal der Ohrfeigen.



Tal der Ohrfeigen

Nachdem ihr das Land der Feiglinge verlassen habt, gelangt ihr vom Kontrollzentrum in das Tal der Ohrfeigen. Hier gibt es drei TV-Welten zu erforschen. Der Anime-Kanal, das Mythos-TV und das Märchenstunde-TV wollen von euch besucht werden. Zusätzlich kann man sich dem zweiten Zwischenboss stellen, um einen weiteren Pass zu ergattern, und findet den dritten Geheimlevel. Natürlich sind im Tal auch wieder 100 Fliegen versteckt, die euch eine weitere Fernbedienung beschern. Tipp dazu: Die Hasen müsst ihr zweimal erwischen, um die Fliegen aus ihnen herauszuprügeln. Auch lassen sich Mücken in diversen Vasen finden.



Anime-Kanal

Um in die Anime-Welt zu gelangen, lauft ihr in Richtung des Fernsehers, der euch zum zweiten Zwischenboss bringt. Auf der linken Seite könnt ihr an der Wand nach oben auf den Felsen klettern. Hier findet ihr einen Transporter, der euch in das Innere des Felsens beamt. Im Anime-Kanal wenden wir uns erst einmal den **drei Urwesen** zu, die jeweils in einem Glaskasten stecken, den wir kaputtschlagen müssen. Dazu durch das lila Hangartor hindurch und dem Tunnel folgen. Um den ersten Luftstrom zu deaktivieren, müsst ihr den Knopf in der gegenüberliegenden Nische betätigen. Danach dem Gang

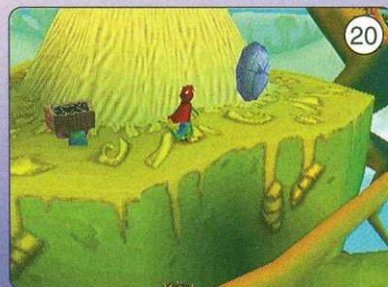
folgen und alle Gegner vernichten, damit die Tore aufgehen. Benutzt den Aufzug, springt auf die schwebenden Plattformen (Bild 18), die euch auf die andere Seite zum Schalter bringen. Danach



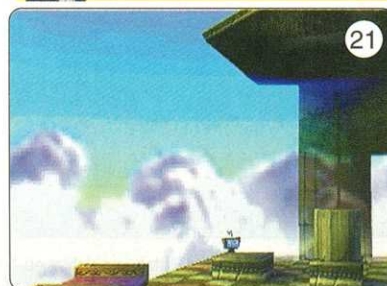
folgt ihr dem Gang, bis ihr in einen Raum mit drei Ausgängen kommt. Hier müsst ihr den Roboter in der Mitte des Raumes vernichten, um die Türen zu öffnen. Dahinter findet ihr je einen Glasbehälter, den ihr kaputt macht. Deaktiviert als Nächstes den **Planetenzerstörer**. Lauft zum grünen Hangartor, springt über die drei Flammenstrahlen und aktiviert den Schalter. Nun fahrt ihr mit dem Aufzug nach oben. Danach müsst ihr drei gut geschützte Gänge überwinden, an deren Ende jeweils ein Aufzug auf euch wartet. Habt ihr den Schalter am Ende des dritten Ganges aktiviert, geht es zum ersten Aufzug zurück. Im großen Hangar klettert ihr auf den Planetenzerstörer (Bild 19) und springt auf die Gangway. Legt den Schalter um, und ihr kommt in den Kontrollraum, wo ihr den letzten Hebel aktiviert. Nun zurück zur Brücke des Raumschiffs und die Fernbedienung mitnehmen. Nun widmen wir uns den fünf Kampfrobotern. Dazu lauft ihr durch das dritte Hangartor. Im nächsten Raum müsst ihr die beiden Schweberoboter kaputt machen, damit der Luftstrom aktiviert wird. Dadurch könnt ihr so hoch schweben, dass ihr in einen erhöhten Gang gelangt. Hier die drei Kampfroboter vernichten, was die Abdeckungen für das Wasserbecken wegsprengt. In das Becken springen, abtauchen und den Schalter in der Mitte aktivieren. Der Luftstrom ist jetzt noch stärker und ihr könnt nun auch die beiden letzten Kampfroboter vernichten. Nehmt auch noch die Goodies mit.



Auch in der schönen bunten Märchenwelt warten drei Aufgaben auf unseren Helden. Zunächst wollen wir erst einmal versuchen, **die Ranke zu erklimmen**. Dabei solltet ihr ganz besonders auf



die verschiedenen Blattstrukturen achten: Es gibt feste, abknickende und federnde Blätter. Aktiviert auf jeden Fall den Zauberspiegel (Bild 20), der euch knapp 1/3 des Weges erspart, falls ihr runterfallen solltet. Habt ihr das Wohnzimmer erreicht, gleitet ihr rechts von der Lampe zum nächsten grünen Blatt. Danach geht es über eine Serie von federnden Blättern weiter nach oben. Nach dem nächsten Checkpoint lauft ihr erst einmal auf der Ranke nach oben, bis ihr die letzten fünf Fliegen erreicht. Von da aus folgt ihr den lilä Punkten, bis ihr zur dritten Insel gleiten könnt. Dort liegt auch das letzte der **drei Häuser der kleinen Schweine** (das erste findet ihr am Fuße der Pflanze, das zweite erreicht ihr, wenn ihr vom Wohnzimmer aus zum Wolf rübergleitet). Von dieser Insel geht es über die federnden Blätter weiter nach oben, bis ihr endlich die Spitze der Ranke erreicht und die Fernbedienung einsackt. Ebenfalls sind die **drei Leuchten** auf eurem Weg nach oben zu finden. Den ersten findet ihr unterhalb des ersten Rundgangs, bevor ihr zum Wohnzimmer hochspringen könnt. Auf Höhe des Wohnzimmers ist der zweite und ein bisschen weiter der dritte Leuchter zu finden.



Im Tempel gelangt ihr in die Welt von Zeus & Co. Als Erstes wollen wir uns um die **fünf Statuen** kümmern, denen Gex die Arme abbrechen muss. Folgt dem Weg, bis ihr zum ersten Tempel gelangt (Bild 21). Schnappt euch die blaue Fliege, verwandelt das Skelett in einen Eisblock, schiebt diesen an das Plateau und springt hoch. Dort verwandelt ihr euch in Herku-Gex und schlägt am Tempel an vier Säulen (je zwei rechts bzw. links) die speziellen Elemente heraus. Danach gelangt ihr auf der rechten Seite auf das Dach des Tempels, wo die erste Säule ist. Weiter springt ihr als Herku-Gex auf die nächste Insel, schlägt bei den drei Säulen die Spezialelemente raus und haut die zweite Statue um. Auf dem Baum findet ihr auch den ersten goldenen Apfel. Auf dem Weg zur zweiten großen Insel findet ihr eine weitere Statue und einen blauen Fernseher. Die Fliege nur mitnehmen, aber nicht essen.

Nachdem ihr die vierte Statue vernichtet habt, springt ihr mit der Wippe über das Wasser und verwandelt euch in Herku-Gex, um die kleine Säule zu schieben. Danach auf den Berg und die letzte Statue vernichten. Um den nächsten der **drei goldenen Äpfel** zu bekommen, aktiviert ihr die blaue Fliege und verwandelt das zweite Skelett in einen Eisblock, durch den ihr auf den zweiten Baum gelangt. Nun lauft ihr am Aquädukt vorbei zum Abgrund (Bild 22). Springt auf die



Säule und dann mit einem Karatesprung zur gegenüberliegenden Wand mit den Blättern. Lauft am Tor rechts vorbei, springt mit einem Karatesprung auf die andere Insel und über zur dritten Insel. Hier verwandelt ihr euch in den Herku-Gex und schiebt die große Säule so, dass ihr weiter nach oben gelangt. Folgt dem weiteren Verlauf des Levels und ihr findet den **Fernseher am Ende des Regenbogens**. Nachdem ihr den dritten Apfel bekommen habt, springt ihr von dieser dritten Insel, als Herku-Gex verwandelt, zurück zur davorliegenden und verschiebt die kleine Säule.



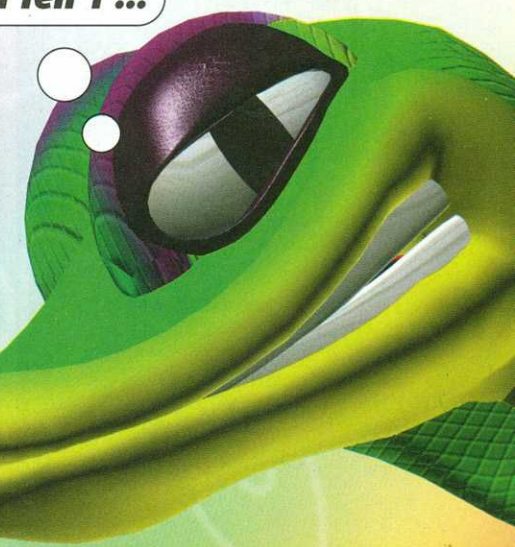
Den dritten Geheimlevel findet ihr im Tunnel, der euch zur Märchen-Welt bringt. In der Mitte stoßt ihr auf ein Wasserloch. Schwimmt auf die linke Seite, wo ihr einen Gang findet. Diesmal werdet ihr in die Tiefen des Ozeans entführt, wo ihr 50 Fliegen rund um ein altes Kriegsschiff fangen müsst. Ihr habt zwar eine Sauerstoffflasche dabei, braucht aber immer wieder frische Luft. Dazu gibt es nicht nur eure Taucherglocke, sondern auch zahlreiche Sauerstoffstationen, die ihr durchschwimmt. Die Fliegen sind zum Großteil bei Wassermäusen rund um das Schiff verteilt. Darüber hinaus findet ihr am Heck und auf dem Deck des Schiffes noch welche. Auf der Steuerbordseite gelangt ihr durch ein Loch in das Innere des Schlachtschiffes, wo ebenfalls ein paar Mücken liegen.



Um den dritten Pass zu bekommen, müsst ihr 22 Fernbedienungen besitzen. Diesmal habt ihr es mit einem Feuer spuckenden Riesenschädel zu tun. Ferner tauchen immer wieder kleine Krabbenfernseher auf, die euch stören. An drei Stellen im Saal erscheinen abwechselnd Kanonen. Springt darauf und schießt auf den Kopf. Nach fünf Treffern segnet er das Zeitliche und ihr habt mit dem neuen Pass Zugang zur Funky City.



Ende von Teil 1 ...



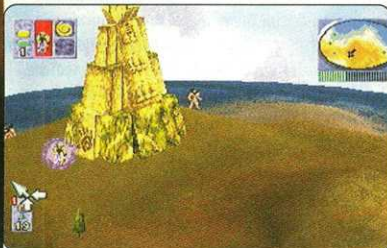
Populous: The Beginning

Nachdem euch Teil 1 der **Komplettlösung** bereits half, erste schwierige Hürden der **Echtzeit-Strategie** zu nehmen, dürfte euch Teil 2 nun endgültig zur **virtuellen Gottheit** werden lassen.

MISSION 13

2 gegnerische Stämme

Begeht euch in die Gruft des Wissens (G1) und betet. Geht nun zu den Matak und bekehrt auf dem Weg dorthin die Eingeborenen. Wendet den Brücken-Zauber an (1) und schafft



somit eine Verbindung zum Dorf der Matak. Bildet Feuerkrieger aus und baut Türme um die Siedlung des Gegners. Auf eines der Bauwerke solltet ihr einen Spion setzen. Baut ein Boot, damit die Schamanin zur Gruft der Chumara (G2) gelangt. Ihr erhaltet hier die Pläne zum Bau des Luftschiffhauses. Erforscht den Steinkopf (S2) nahe der Siedlung. Zuvor jedoch solltet ihr das gegenüberliegende Ufer durch Erosion so weit absenken, dass der Blitz-Zauber der gegnerischen Schamanin eure Einheiten nicht mehr treffen kann. Zerstört das Dorf der Matak, indem ihr mit Hilfe der Schamanin, die ihr zuvor in einen Ballon setzt, Wirbelstürme, Erdbeben und Erosionen auf die Siedlung jagt. Die Chumara sind ein wesentlich härterer Brocken. Sie sind nur mit einer gewaltigen Anzahl von Bodentruppen zu zerstören. Um in das Dorf einzudringen, müsst ihr über die Insel (2) eine Landverbindung herstellen.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Feuerregen
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 3 x Bonuszauber Magischer Schild
- G1 – neuer Zauber: Erdbeben
- G2 – neuer Gebäudetyp: Luftschiffhütte

MISSION 14

3 gegnerische Stämme

Sendet sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1), baut Hütten und bekehrt einige Eingeborene. Sobald euch der Brücken-Zauber zur Verfügung steht, erreicht ihr den Weg (1) zum Hochplateau der Matak. Baut nun zwei Türme, zwei Feuerkriegerhütten und einen Tempel. Marschiert nun mit je 15 Feuerkriegern und



Priestern zur Siedlung der Matak und richtet euren Angriff zunächst auf den Turm, in dem die gegnerische Schamanin sitzt. Habt ihr sie ausgeschaltet, so solltet ihr drei bis vier Krieger an der Reinkarnationsstätte platzieren, um das feindliche Oberhaupt sofort nach ihrer Wiedergeburt zu vernichten. Sobald ihr einen Ballon bauen dürft, müsst ihr die anfänglich errichtete Rampe einebnen, so dass die Siedlung nur noch aus der Luft zu erreichen ist. Vernichtet die Matak und baut eure Siedlung aus. Um neues Bauland zu gewinnen, solltet ihr den Ebnen-Spruch nutzen (G1). Lasst den Steinkopf (S2) von zuvor bekehrten Eingeborenen erforschen. Anschließend sollte die Schamanin per Ballon die Gruft der Chumara (G2) besuchen. Zerstört nun die Siedlung der Chumara, indem ihr Wirbelsturm-, Sumpf- und Erdbeben-Zauber einsetzt. Mit der gleichen Strategie werden jetzt auch die Dakini niedergemacht.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Brücke, 1 x Bonuszauber Erdbeben
- S2 – 1 x Bonuszauber Todesengel
- G1 – neuer Zauber: Land ebnen
- G2 – neuer Zauber: Magischer Schild
- G3 – neuer Zauber: Feuerregen

MISSION 15

1 gegnerischer Stamm

Baut vier Boote. Landet mit zwei Priestern am mittleren Turm. Setzt drei Spione in der Bucht (2) ab und sabotiert die drei Wachtürme rings um den Kerker. Setzt je fünf Priester und Feuerkrieger auf die Insel (2) und befreit die Schama-



nin. Betet den Obelisken an. Zerstört das Dorf der Chumara mit einem Vulkan, den ihr von der Anhöhe aus herbeizaubert (3).

Legende:

- X1 – Bonuszauber Vulkan



MISSION 16

3 gegnerische Stämme

Schickt sechs Arbeiter zum Steinkopf. Die Schamanin muss nun den Berg (1) erklimmen und eine Bergkette zaubern (2). Die Angriffe der Dakini müssen mit Sumpf-Zauber unterbunden werden. Errichtet einen Turm (1), damit die Schamanin eine weitere Bergkette formen kann (3), wodurch euer Lager vor Bodenangriffen geschützt wird.



Setzt mit sechs Arbeitern auf die Insel (S3) über. Verwendet den Sumpf-Zauber, um die gegnerischen Dakini-Kämpfer an der Anbetung des Steinkopfes (S2) zu hindern. Mit der Schamanin geht es nun zur Siedlung der Matak. Als Beistand solltet ihr jeweils 20 bis 30 Feuerkrieger und Priester mitschicken. Öffnet die Bergkette, die sich östlich der Siedlung befindet (4), kurzzeitig mit dem Brücken-Zauber. Senkt die Umgebung des Steinkopfes (S2) mit dem Erosions-Zauber ab, so dass das Gebilde auf einer Insel steht. Jetzt lässt sich das Bauwerk ungestört anbeten. Schickt etwa 40 Einheiten los, um die Chumara anzugreifen, und setzt die Zauber Magischer

Schild und Blutrünstig zum Schutz der Kämpfer ein.

Die Dakini sind ein leichtes Fressen. Schickt die Schamanin als Einzelkämpferin los und beseitigt den letzten Gegner.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Blutrünstig
- S2 – unbegrenzter Bonuszauber Blutrünstig
- S3 – 1 x Bonuszauber Todesengel

MISSION 17

3 gegnerische Stämme

Sichert die vier Anhöhen, die unmittelbar um eure Siedlung verlaufen, mit Türmen, Priestern und Feuerkriegeren.

Gewinnt Land an der Seite der Basis, die dem Steinkopf abgewandt liegt.

Errichtet weitere Hütten und ein Luftschiffhaus. Überfällt die Matak mit 20 bis 30 Feuerkriegern



und Priestern. Setzt zusätzlich Wirbelstürme, Erdbeben und Sumpf-Zauber ein.

Zieht nun in den Kampf gegen die Dakini, vermeidet jedoch den direkten Weg über den Steinkopf (S1).

Anschließend solltet ihr den Steinkopf anbeten, um den Zauber Armageddon auslösen zu dürfen.

Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Armageddon



MISSION 18

3 gegnerische Stämme

Expandiert auf die benachbarte Halbinsel (1). Befestigt eure Basis nach allen Seiten.

Baut ein Luftschiffhaus und einen Ballon für eure Schamanin.

Erkundet nun die komplette Karte und setzt zum Schutz eurer Schamanin Magischer Schild und Unsichtbarkeit ein.



Errichtet neben Tempel noch drei Feuerkriegerhütten.

Nach etwa 45 Minuten erforschen die Dakini den Armageddon-Zauber (S3). Sobald ihr Meldung darüber erhaltet, müsst ihr Feuerkrieger ausbilden.

Speichert vor dem drohenden Armageddon ab.

Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 1 x Bonuszauber Armageddon



MISSION 19

3 gegnerische Stämme

Erforscht den Steinkopf (S1) und teleportiert die Schamanin zum Dorf der Chumara.

Dort solltet ihr mittels Brückenzauber den Landweg unterbrechen (1).

Baut einen Ballon und drei bis vier Boote.

Erforscht die beiden Steinköpfe (S2, S3).

Verbindet die seewärts gelegenen Berge rings um eure Siedlung zu Bergketten durch Anwenden des Brücken-Zaubers. Insbesondere an der Meerenge (2) ist dies ratsam.

Zerstört die Siedlung der Dakini mit den Zaubern Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Erosion.

Legende:

- S1 – 3 x Bonuszauber Teleport
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 1 x Bonuszauber Feuerregen



MISSION 20

3 gegnerische Stämme

Errichtet Feuerkriegerhütten und sechs Wachtürme.

Wendet Brücken-Zauber an, um zusätzliches Land für Hütten zu gewinnen.



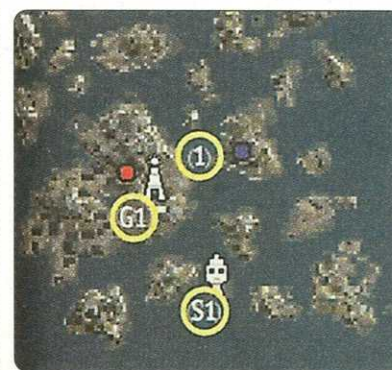
Bildet drei bis vier Spione aus, um feindliche Sabotagen zu verhindern.

Wenn eure Population etwa 100 Menschen erreicht hat, zaubert ihr eine Landverbindung (1) zur Insel der Dakini und greift mit je 30 Priestern und Feuerkriegern an.

Stellt nun einige Feuerkrieger in die Reinkarnationsebene der Dakini ab, um eine Wiedergeburt der feindlichen Schamanin zu verhindern.

Legende:

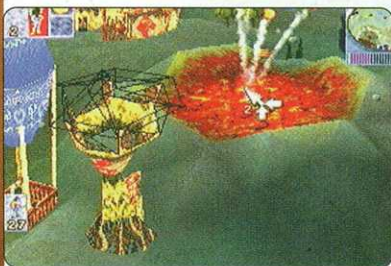
- S1 – 1 x Bonuszauber Brücke
- G1 – 1 x neuer Zauber: Todesengel



MISSION 21

3 gegnerische Stämme

Betet das Totem (T1) an und verschließt somit die Erdspalte im Süden eures Lagers. Sichert die Basis nach Westen hin mit acht Feuerkriegern auf Wachtürmen ab.



Gewinnt Kontrolle über die Gruft der Dakini (G1) durch Feuerkrieger in drei bis vier Ballons, denen eure Schamanin folgt.

Platziert nun zwei Feuerkrieger samt Ballon in der Nähe der Reinkarnationsebene (3) und tötet die wiedergeborene gegnerische Schamanin. Schützt Feuerkrieger in vier Ballons durch einen Magischen Schild und schaltet die hochgelegenen Wachtürme der gegnerischen Siedlung (2) aus. Eure Schamanin kann dann gefahrlos mit Erdbeben, Wirbelstürmen und Vulkan das gegnerische Dorf vernichten.



Legende:

S1 – 2 x Bonuszauber Erosion
T1 – 1 x Zauber Land ebenen
G1 – neuer Zauber: Vulkan

MISSION 22

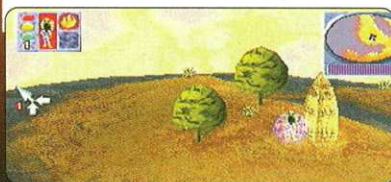
3 gegnerische Stämme

Betet den Obeliken (X1) an und reißt dank neu erhaltenem Zauber die Siedlung der Dakini nieder.

Fahrt nun mit einem Boot zum Dorf der Chumara, wo in einen Ballon umgestiegen wird. Zerstört die Siedlung der Chumara und der Dakini. Beim Wiederaufladen der Zauber helfen die Obeliken (X2, X3).

Legende:

X1 – aktiviert alle Zauber
X2, X3 – für kurze Zeit wird Mana bereitgestellt



MISSION 23

3 gegnerische Stämme

Unterbricht den Landweg der Matak zu ihrer Basis durch Brücken-Zauber (1).

Selbes geschieht auch mit den Zugängen zu der Dakini-Siedlung (2).



Verwandelt die Umgebung zum Steinkopf (S1) in einen Sumpf.

Bildet vier Spione zum Schutz eurer Siedlung aus und errichtet zehn Türme am Uferbereich rings um euer Dorf.

Baut sechs Ballons, die mit Feuerkrieger besetzt werden. Schützt die Burschen mit dem Magischen Schild und zerstört die Feuertürme der Chumara.

Zerstört die Chumara mit den Zaubern der Schamanin.

Sammelt Mana für den Todesengel-Zauber und zerstört damit die restlichen Gegner.

Legende:

S1 – 3 x Bonuszauber Feuerregen

MISSION 24

3 gegnerische Stämme

Kappt die Landverbindung zu euren Gegnern durch Erosions-Zauber.

Gewinnt durch Brücken-Zauber neues Bauland. Stellt eine Landverbindung zu den Matak her, wenn mindestens jeweils 30 Feuerkrieger und Priester ausgebildet sind. Vernichtet nun deren Siedlung.

Nach einem Sieg sollte die Landverbindung wieder unterbrochen werden.

Vernichtet die schwachen Chumara.

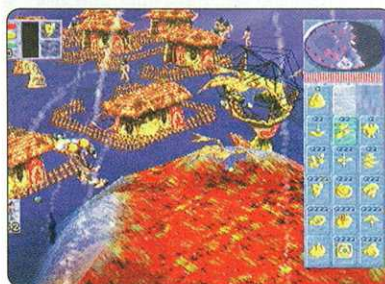
Zum abschließenden Kampf gegen die Dakini solltet ihr eure Truppen vor deren Siedlung platzieren (2). Von hier aus lassen sich die gegnerischen Truppen in Schach halten. Zaubert Sümpfe am Fuße des Berges. Ist ein Großteil gegnerischer Truppen vernichtet, dürft ihr schließlich in die Offensive gehen. Dank der Zauber der Schamanin ist der Gegner schnell besiegt.



MISSION 25

3 gegnerische Stämme

Greift gleich zu Beginn der Mission die Siedlung der Dakini mit Feuerregen und Wirbelstürmen an. Zerstört zuerst die Feuerkrieger- und die Priesterhütten. Setzt Hypnose-Zauber ein, um



die Gegner bereits frühzeitig aufzureiben.

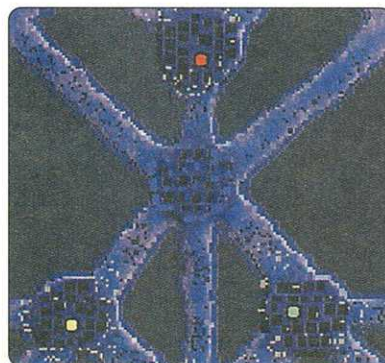
Bildet je 30 Priester und Feuerkrieger aus und schickt anschließend diese Armee in die Siedlung der Dakini. Bekehrt alle Arbeiter des Gegners.

Die feindliche Schamanin wird dank des Blitz-Zaubers in Schach gehalten.

Sind die Dakini besiegt, solltet ihr eure Siedlung um einige Hütten ausweiten und neue Priester und Feuerkrieger ausbilden. Wartet, bis eure Zauber wieder voll aufgeladen sind.

Überfällt die Matak und zerstört deren Türme, Feuerkriegerhütten und Priesterhütten. Schickt dann Bodentruppen in die Siedlung.

Verfährt genauso mit den Chumara, die leicht zu besiegen sind.



Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone –
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe –
Game-Lexikon mit
Infos, Bilder und
Experten-Bewertung
zu 575 PS-Games.
**First Aid – Tips &
Tricks-Data-Base** zu
273 PS-Games.
High Score – mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Wild Arms,
**Alundra, Tomb
Raider III...**

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

Suchtgefahr!

Spielbare Demos zu
aktuellen Hits und
Neuerscheinungen:
**Driver, Gex 3, UEFA
Champions League,**
T'ai Fu, B-Movie
Hit-Tip – die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: **Metal
Gear Solid, Racing
Simulation 2, Akuji
The Heartless...**

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick –
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Civilization II,
**Guardian's
Crusade, Soul
Reaver, Abe's
Exoddus,
Warzone 2100**

Geheimlabor!

Work in Progress –
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller.
**Bilder zu über 15
Top Secret Games**
in der Vorschau.
First View –
Screenshots zu
den neuen Games
in einer spannen-
den On-Screen-
Show.

Mehr Heft – mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
**PS-Energie auf 148
Seiten.** Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone –
wissen was läuft.**

Viel Lob & konstruktive Kritik



Pizza-Sonderkonditionen

Hallo PSG-Redaktionsteam!
Bei der Lektüre eurer Zeitschrift stelle ich mir regelmäßig einige Fragen:

1. Sind die Spiele, die ihr testet, immer 100%ig identisch mit den Versionen im Regal oder werden

nachträglich noch ein paar Bugs eliminiert bzw. zusätzliche Features implementiert?

2. Wie geht ihr bei besonders zeitintensiven Titeln, wie beispielsweise Tomb Raider III, vor? Ich nehme mal an, dass ihr nur wenige Tage Zeit habt, sie zu testen. Spielt ihr sie dennoch komplett durch oder nur an? Profitiert ihr dabei von Preview- und Importversionen, die ihr vorher schon gesehen habt, schließlich braucht ein Otto-Normal-Spieler oftmals mehrere Wochen dafür?

3. Wie schaffen es eigentlich die Programmierer-Teams, aus der Hardware immer bessere Grafiken zu kitzeln. Habt ihr Einblick in die Grafik-Engines oder ist das Geheimsache?

Zum Abschluss: Wie schafft es eigentlich so ein kleines Team, stets den Redaktionsschluss einzuhalten, ohne dass dadurch Beziehungen in die Brüche gehen? Kriegt ihr Sonderkonditionen für Pizza, Zigaretten Cola und Kaffee?

Sven Kübel, Karlsruhe

"Natürlich möchte auch ich über neue Spiele möglichst genau informiert werden, aber wo bitte liegt der Sinn darin, einem sämtliche Überraschungen zu nehmen?"

Christine Taucher, Wien

Tja, wie schaffen wir es, stets mit letzter Mühe die Ausgabe abzugeben? Nun, es gibt da einen sehr sinnigen Satz: Wir schaffen es, weil wir es schaffen müssen! Davon abgesehen: Wer sagt denn, dass die Beziehungen nicht in die Brüche gehen?

Nun aber ernsthaft:

1. Da die Hersteller natürlich wollen, dass wir einen optimalen Eindruck von einem Videospiel gewinnen, dürfen wir nur so genannte Final-Beta-Versionen testen, die im Prinzip zu 100 % fertig sind. Gelegentlich erhalten wir jedoch auch beigelegte Bug-Listen, auf denen Dinge stehen, die sich noch bis zum endgültigen Release ändern werden (oder auch nicht). Es handelt sich dabei aber in der Regel nur um marginale Dinge, beispielsweise Voice-Samples an bestimmten Stellen. Ganz selten haben wir nachträglich aber auch eine freiwillige Entschärfung erlebt.

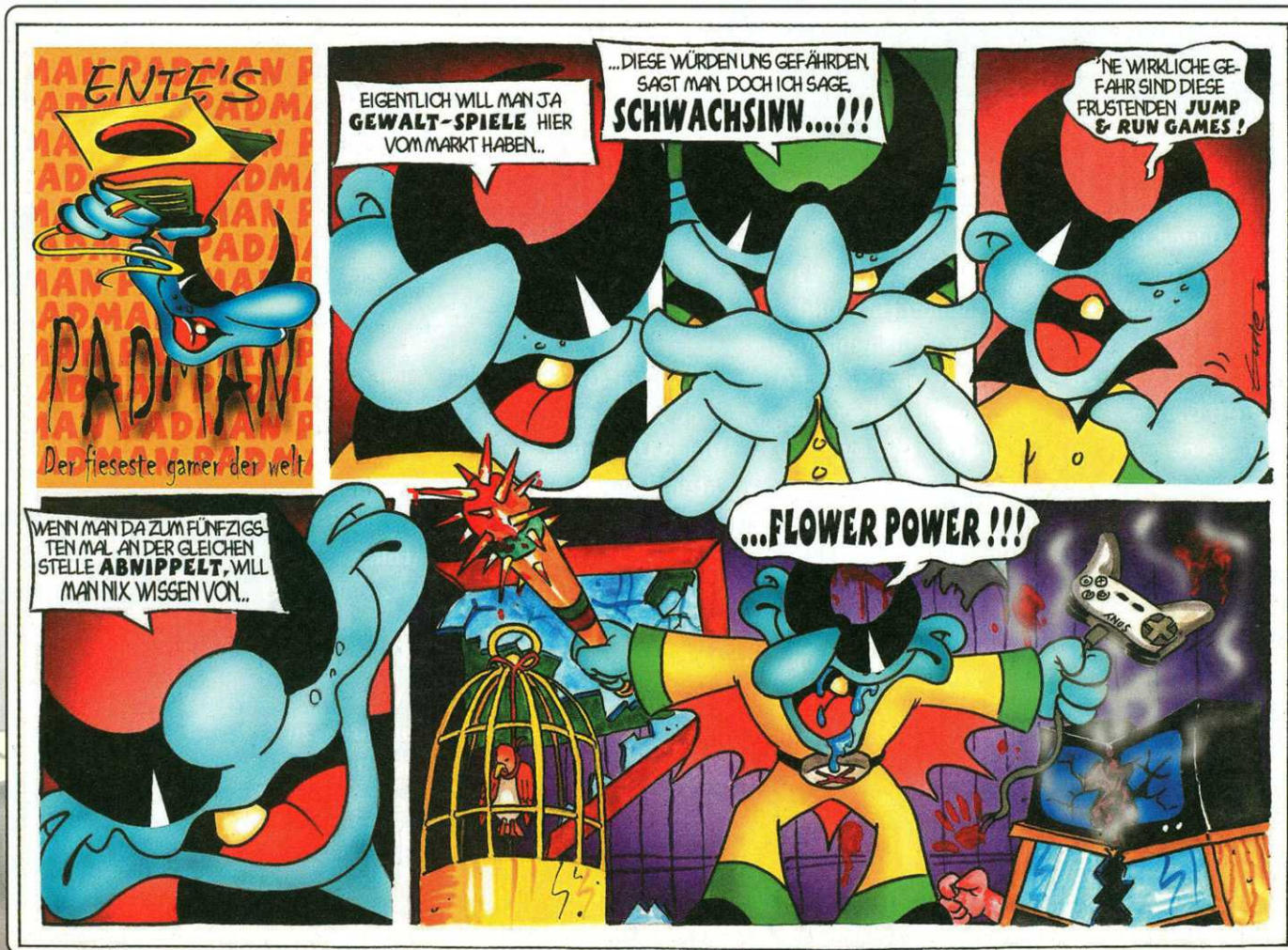
2. Wir spielen nicht alle Titel komplett durch, da es nicht immer erforderlich ist. Die Regel lautet, dass man einen Titel so lange spielen muss, bis man sich ein

Urteil erlauben kann. Bei einem schlechten Tennisspiel kann das beispielsweise bereits nach einer Stunde der Fall sein. Die so genannten "Big Shots" vom Schlage Metal Gear Solid zocken wir nach Möglichkeit immer durch (teilweise auch mehrfach), wobei wir, wie du bereits richtig angemerkt hast, auch von Vorab- und Importversionen profitieren.

3. SCEI gibt regelmäßig so genannte Software-Librarys raus, um ihre Erkenntnisse und Fortschritte an Dritthersteller weiterzugeben. Viele Hersteller entwickeln allerdings ihre eigenen Grafik-Tools und lassen sich dabei aus verständlichen Gründen nur ungern in die Karten schauen, sprich genauere Angaben kann ich dir leider nicht geben.

Zu viele Informationen

Mit großem Gefallen lese ich euer Magazin, doch durch die Ausgabe 03/99 habt ihr mich echt wütend gemacht. Euer Metal-Gear-Solid-Bericht hat ja wohl so ziemlich jedes Geheimnis verraten (außer der Identität des Ninjas) inklusive die



komplette Storyline. Natürlich möchte auch ich über neue Spiele möglichst genau informiert werden, aber wo bitte liegt der Sinn darin, einem sämtliche Überraschungen zu nehmen?

Christine Taucher, Wien

Dieses Thema, ob eine sehr ausführliche Berichterstattung einem dem Spielspaß nimmt oder nicht, ist nicht neu. Unser Schwesternmagazin Mega Fun wurde einmal heftig kritisiert, da sie den Endgegner von Tomb Raider II in großen Bildern präsentierte. Bei MGS haben wir über dieses Problem nachgedacht und uns eine Lösung einfallen lassen, die wir eigentlich für sehr elegant halten. Die wichtigsten Geheimnisse haben wir seitenverkehrt abgedruckt und außerdem die entscheidende Überraschung (die Identität des Ninjas), wie du bereits bemerkt hast, offen gelassen. Nur wer sich die Komplettlösung zur Brust nimmt, raubt sich logischerweise sämtliche Überraschungsmomente. Doch wie für den Test gilt allgemein: Niemand ist gezwungen, sich den Bericht durchzulesen, wenn er lieber ohne größere Vorkenntnisse das Spiel in Angriff nehmen will. Das Feedback zu dem Mega-MGS-Test zeigt übrigens, dass die Mehrzahl der Leser mit dieser Form von intensiver Berichterstattung hochzufrieden war. Dennoch hast du natürlich Recht: Wer sich den zehn Seiten langen Mammut-Bericht zu Gemüte führt, raubt sich einige Überraschungsmomente, unseres Erachtens aber nicht den Spielspaß.

Viel zu teuer

Mir ist im Heft 04/99 ein Leserbrief aufgefallen, in dem jemand versucht, Gründe für das Brennen von Spielen zu finden. Nun muss ich sagen, dass ich die Gründe auch nicht nachvollziehen kann, denn gibt es einen entscheidenden Grund. Was macht es für einen Sinn, wenn man für ein Spiel 100

DM ausgibt und es nach einer Woche schon durchgespielt hat? Da diese Summe wohl das gesamte Taschengeldbudget ausmacht, ist es doch nur logisch, dass viele sich Raubkopien besorgen. Hinzu kommt, dass Titel wie Formel 1 '98 auf keinem Fall ihre 100 DM wert sind, sondern bestenfalls 30 DM. Hinzu kommt noch das ewige Dilemma mit den PAL-Umsetzungen. Silent Hill beispielsweise ist erst ab Juni erhältlich, während die Amerikaner das Grusel-Adventure bereits seit geraumer Zeit als NTSC-Version kaufen können. Zum Schluss möchte ich noch meinem Ärger über Formel 1 '98 Luft machen. Ihr habt im Heft 04/99 mehrfach geschrieben, dass es sich derzeit um die beste Formel-1-Simulation handelt. Mein Fazit ist jedoch, dass es sich um das schlechteste Rennspiel handelt, das ich kenne. Mir waren selbst die 3DM für das Ausleihen des Spieles zu teuer. Für mich bleibt der Vorgänger immer noch das A und O.

Jan Mainert

Das ewige Thema Formel 1 '98... Es ist richtig, dass wir es im Heft als derzeit beste Formel-1-Simulation auf der PlayStation angepriesen haben. Unsere Wertung zeigt jedoch, dass auch wir einige Schwachpunkte ausmachen konnten. Es gibt unserer Meinung nach halt derzeit leider kein besseres Werk auf diesem Sektor. Ob nun der Vorgänger besser ist oder nicht, daran scheiden sich auch intern bei uns noch die Geister. Letztendlich ist das aber nicht so wichtig, denn das Entscheidende ist doch die Erkenntnis, dass es momentan keine wirklich gute Formel-1-Simulation gibt. Hoffentlich wird dieser traurige Umstand bald geändert. Zum Thema Raubkopien: Du hast natürlich Recht. Die Möglichkeit, kräftig Geld einzusparen, ist der einzige Antrieb, warum Raubkopien entstehen. Das lange Warten auf die PAL-Umsetzungen spielt da nur eine sehr kleine Rolle. SCED aber die alleinige Schuld an den hohen Preisen zu geben, ist nicht ganz gerechtfertigt. Der Preis setzt sich nämlich aus vielen volkswirtschaftlichen Gesichtspunkten zusammen, deren Erläuterung an dieser Stelle jedoch zu weit führen würde. In Skandinavien sind PS-Titel aufgrund des hohen Mehrwertsteueranteils sogar noch teurer. PS: Die Leser unseres Schwesternmagazins Mega Fun wählten Formel 1 '98 zur größten Enttäuschung des letzten Jahres.

Classic-Kritik

Irgendwie scheint euch bei der Auflage der Classic Nr. 2 ein kleiner



02/99



03/99



04/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

☐ PlayStation GAMES 02/99	zu DM 4,90	
☐ PlayStation GAMES 03/99	zu DM 5,99	
☐ PlayStation GAMES 04/99	zu DM 5,99	
zusätzlich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

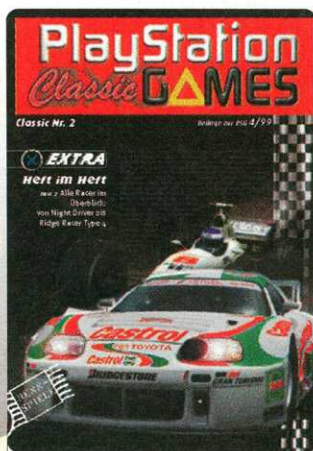
☐ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

☐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Platzprobleme: Die Classic-Serie kam bei euch zwar gut an, doch einige Leser waren enttäuscht, dass nicht alle Rennspiele näher vorgestellt wurden.

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!



Überaus beliebt: Der fieseste Gamer der Welt, Padman, steht bei euch hoch im Kurs. Unsere Frage daher: Hättet ihr Interesse an einem Poster oder Aufkleber mit diesem abgebildeten Motiv?

Fehler unterlaufen zu sein, denn die Kurztests wie in der ersten Ausgabe fehlten diesmal und so tauchten auf jeder Seite nur zwei Spiele auf, so dass ich Titel wie Ridge Racer Revolution schmerzlich vermisste. Von den 84 angekündigten Titeln waren letztendlich nur 24 vertreten. Ich will ja nicht meckern, aber ein Überblick über alle Rennspiele wäre schöner gewesen. Wie wäre es, wenn ihr einen zweiten Teil über das Rennspiel-Genre herausbringt?

Denis Fischer

Bei den "nur" 24 näher vorgestellten Titeln handelt es sich um keinen Fehler, sondern um einen bewussten Schritt, über den wir in der Redaktion lange gesprochen hatten. 84 Titel kriegt man nämlich nicht auf zwölf Seiten unter, selbst wenn wir nur "Shortys" wie in der ersten Ausgabe verwendet hätten (noch weniger Platz für einen Titel würde keinen Sinn mehr machen). Da wir mit jeder Ausgabe einen Spielebereich komplett abschließen wollten, um den Anspruch einer Marktübersicht in einem Heft zu wahren, kam für uns ein zweiter Teil ebenfalls nicht in Frage. Die Lösung, die wir gewählt haben, ist somit ein Kompromiss. Wir stellten für jede Rennspielgattung die wichtigsten Vertreter vor, während das restliche Testfeld nur noch kurz aufgelistet wurde. Für eine

konkrete Kaufentscheidung reicht das doch auf alle Fälle aus. Wer interessiert sich denn schon für schlechte oder nicht mehr erhältliche Spiele, wenn es in der jeweiligen Kategorie exzellente Produkte gibt? Beim Heft Jump & Run in dieser Ausgabe hatten wir wieder genug Platz, um nahezu alle Titel mehr oder weniger ausführlich vorzustellen, was natürlich auch in unserem Sinne ist.

Mehr Padman

Dass euer Magazin eines der besten auf dem Markt ist, brauche ich wohl nicht mehr zu erwähnen. Euer neues Outfit ist echt klasse! Meines Erachtens solltet ihr jedoch die Top 10s wieder auf zehn aufstocken und statt dem Heft im Heft lieber Memory-Card-Aufkleber oder mehr aktuelle Poster, wie zum Beispiel Metal Gear Solid, anbieten. Wer findet denn noch zwei Jahre alte Spiele interessant? Ich hätte außerdem noch ein paar Fragen:

1. Wann kommt den die Pocket-Station zu uns?
2. Könntet ihr dem Padman nicht des Öfteren eine ganze Seite verschaffen? Wie wäre es außerdem mit einem Poster oder einem ganzen Comic-Heft?

Sebastian U., Römerberg

Danke für das Lob! Metal Gear Solid-Poster? Memory-Card-Aufkleber? Ich denke, dass du an der Ausgabe 04/99 sehr viel Freude gehabt hast, denn genau diese Goodies waren ja mit von der Partie. Und das Schönste dabei: Das Heft im Heft war trotzdem noch dabei. Ich widerspreche dir allerdings bei diesem Punkt ein wenig. Unsere Classic-Serie dient als Marktübersicht und somit als wichtige Kaufentscheidung. Ich denke, dass wir mit dieser Reihe sehr vielen Lesern helfen, wenn sie unsicher sind, beispielsweise welches Jump&Run-Spiel sie sich holen sollen. Insofern sind auch ältere Titel durchaus von Interesse.

Lesercharts Top 10

- (2) 1. Metal Gear Solid
- (9) 2. C&C 2: Gegenschlag
- (1) 3. Tomb Raider III
- (7) 4. TOCA 2
- (5) 5. Gran Turismo
- (4) 6. FIFA 99
- (3) 7. Tekken 3
- (Neu) 8. Need for Speed 3
- (Neu) 9. Colin McRae Rally
- (Neu) 10. Populous: the Beginning

Zu deinen Fragen:

1. Laut Sony Computer Entertainment Deutschland erscheint das kleine Gerät auf jeden Fall noch in diesem Jahr. Als anvisierter Veröffentlichungstermin kommt entweder Anfang Sommer oder Dezember in Frage.
2. Wir haben bereits seit längerer Zeit mit dem Gedanken gespielt, mehr aus dem Padman zu machen. Wir denken dabei an ein Poster, einen Aufkleber oder auch ein käuflich erwerbbares T-Shirt. Ein eigenes Comic-Heft wäre jedoch viel zu aufwändig für unseren armen gestressten Zeichner Ente, da er neben dem Padman noch zahlreiche andere Aufträge bewältigen muss. Einen Comic über eine ganze Seite wird es jedoch immer wieder einmal geben, allerdings nur zu besonderen Anlässen, zum Beispiel Weihnachten. An dieser Stelle fragen wir unsere Leser einmal: Habt ihr Interesse an Padman-T-Shirts oder anderen Goodies?

Querbeet

Ich hätte da mal ein paar Fragen:

1. Wird es FIFA 2000 geben und wann?
2. Im März soll bereits Need for Speed 4 erscheinen! Warum gab es denn nicht rechtzeitig eine große Berichterstattung?
3. Was ist denn das eigentlich für

ein geiles Papier, das ihr für die Titelseite benutzt?

4. Glaubt ihr eigentlich, dass Tekken 4 noch für die PlayStation erscheinen wird?

Thomas Jansen, Kesdorf

1. Mit Sicherheit, da Electronic Arts sich bekanntlich die FIFA-Lizenz für die nächsten Jahre gesichert hat. Traditionsgemäß erscheinen die EA-Sportspiele immer im Herbst.
2. Wir waren von dieser plötzlichen Ankündigung ebenfalls sehr überrascht, da es sich ja um einen sehr wichtigen Titel handelt. EA ist jedoch leider bekannt dafür, dass sie Vorab- und Testversionen erst sehr spät herauschicken. Bei Need for Speed IV gab es - vornehm ausgedrückt - leichte Terminalschwierigkeiten, da der Hersteller einen Bug (Programmierfehler) bemerkt hat und uns keine Testversion schicken konnte. Wie dem auch sei: Fakt ist auf jeden Fall, dass wir leider erst jetzt die fertige Version aus dem Handel zum Testen erhielten, was uns ziemlich genervt hat.
3. Diese Papierveredelung nennt sich „matt Zellophanieren“.
4. Mit 99%iger Sicherheit nicht, da Namco ja bereits ein Tekken-Demo basierend auf der PlayStation 2 präsentiert.

Kurz & Bündig

Wisst ihr schon den Preis von Gran Turismo 2? Nein, aber der Preis dürfte im normalen Rahmen liegen (89 bis maximal 109 DM).

Wird Diablo II auch für die PS erscheinen? Derzeit ist darüber leider noch nichts bekannt, die Chancen dafür stehen aber gut.

Wo kriegt man eigentlich die coolen Abe-T-Shirts her, die ihr in der Ausgabe 03/99 tragt? Nirgendwo, da wir sie selbst hergestellt haben. Wenn sie aber so gut ankommen, können wir sie ja nochmal in größerer Stückzahl drucken (Feedback!).

Was ist eigentlich ein "Genre"? Genre steht für den Begriff „Spielgattung“ bzw. „Spielkategorie“.

Was bedeutet eigentlich, dass die PlayStation 2 zu 100% abwärtskompatibel ist? Dass sämtliche PlayStation-Titel auch auf dem Konsolen-Nachfolger laufen, cool gell?

Gibt es irgendwann einmal Tomb Raider 4? Mit Sicherheit. Ob es erneut eine PlayStation-Version zum Weihnachtsgeschäft gibt oder erst viel später einen Nachfolger für die PlayStation 2, das ist derzeit noch nicht bekannt.

Berichtet doch bitte mehr über Importspiele! Wir sind ein deutsches Magazin, insofern spielen Importtitel bei uns eine untergeordnete Rolle. Wenn du mehr über Importspiele erfahren möchtest, solltest du dir die Mega Fun zulegen.

Wird es für den Titel Driver vielleicht Add-on-CDs geben mit neuen Städten und Missionen? Das würde sich sicherlich anbieten, doch leider funktioniert das Konsolengeschäft nicht so wie der PC-Bereich, wo Add-on-CDs völlig normal sind. Kurzum: Im Konsolenbereich ist die Lizenzvergabe recht schwierig und derzeit ist nichts dergleichen geplant.

Was soll eigentlich der Preis 5,99 DM, warum nicht gleich 6 DM?! So genannte Schwellpreise sind gang und gäbe, da sie sich bewiesenermaßen in psychologischer Hinsicht positiv auf die Kaufentscheidung auswirken.

HIGHSCORE

Ups! In der letzten Ausgabe ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen. Wir haben vergessen anzugeben, welche Anforderungen bei den drei Titeln konkret bewältigt werden müssen. Aus diesem Grund verlängern wir den Wettbewerb um einen weiteren Monat, um die Chancengleichheit wiederherzustellen.

Allgemeine Regeln:

1. Um eure Bestzeit zu dokumentieren, müsst ihr uns ein **VHS-Video** (kann nicht zurückgeschickt werden!) schicken, das den kompletten Spielverlauf präsentiert. Bitte an die richtige Stelle spulen!
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 **04. Juni 1999** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen). Bis zu diesem Datum muss eure Bestzeit bei uns eintrudeln, damit sie berücksichtigt wird. Wer zum Schluss oben auf dem Siebertreppchen 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



1. 1.21.98 Minuten, Michael Maier & Christian Uhma, Calw
2. 1.22.88 Minuten, André Drepper, Plettenberg
3. 3.47.18 Minuten, Christian Kacker, Schwerin

Formel 1 '98



1. 0.59.67 Minuten, Thomas Suss, Elleben
2. 0.59.90 Minuten, Martin Stephan, Ostbeuren
3. 1.00.12 Minuten, Vardarli Timur, Ibbenbüren

TOCA 2



1. 57.32 Sekunden, Vardarli Timur, Ibbenbüren
2. 57.35 Sekunden, Sebastian Goronczewski, Velbert
3. 57.44 Sekunden, Klaus Kusnierczak, Recklinghausen

Wer knackt den Time-Attack-Modus (nicht Arcade-Modus!!!) am schnellsten. Die Wahl des Kämpfers ist uns egal.

Wer legt im Arcade-Modus (kein Zeitrennen) die schnellste Rundenzeit in Buenos Aires/Argentinien hin?

Die Bonus-Strecke Kastl/Bayern sucht ihren alleinigen Meister. Es gilt, die beste Rundenzeit im Zeitrennen zu erzielen.

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

Spiele Versand
KAY SOFT

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

METAL GEAR SOLID 91,90 LIM. PREMIUM PACK 145,90			
360 *	DV 85,90	Croc 2 *	DV 85,90
A Bugs Life	DV 87,90	Darkstalkers 3	DA 82,90
Abe's Exodas	DV 83,90	Deathtrap Dungeon	DV 90,90
Ace Combat 3 *	DA i.V.	Deer Stalker *	DA 81,90
ACM 1918 *	DA 81,90	Devil Dice	DV 76,90
Actua Golf 3	DV 81,90	Discworld 2	DV 82,90
Actua Pool	DV 81,90	Dreams *	DA 85,90
Actua Tennis	DV 81,90	Driver *	DV 91,90
Air Combat 2 *	DV 81,90	Duke Nukem Time t.kill	DV 83,90
Akuji The Heartless	DV 83,90	Dungeon Keeper *	DV 86,90
Alien Resurrection *	DV 85,90	Dungeon Keeper 2 *	DV 85,90
All Star Tennis 99	DA 81,90	Earthworm Jim 3D *	DV 82,90
Alundra	DV 82,90	Ehrgeiz *	DA i.V.
American Deer Hunter *	DV 85,90	Fifa '99	DV 79,90
Apocalypse	DV 82,90	Fighting Forces	DV 89,90
Asterix	DV 89,90	Final Fantasy VII	DV 96,90
Atari Arcade Gr. Hits 2 *	DV 76,90	Final Fantasy VIII *	DV 85,90
Atlantis	DV 85,90	Flottenmanöver *	DV 83,90
Azure a.o. Saucerman *	DV 84,90	Future Cop LAPD	DV 81,90
Azure Dreams	DA 74,90	GPolicie 2 *	DV i.V.
Baby Universe *	DV 82,90	Gun 3 Deep Cover Gecko	DV 91,90
Baphomet's Fluch 2	DV 82,90	Global Domination *	DA 83,90
Bass Landing *	DV 79,90	Golf Pro	DV 85,90
Beast Wars	DA 84,90	Gran Turismo	DV 85,90
Blaze & Blade	DA 91,90	Gran Turismo 2 *	DA 45,90
Blifuss 2 *	DV 74,90	GTA London *	DV 81,90
Blood Lines *	DA 77,90	Guardians Crusade	DV 87,90
Bloody Roar 2 *	DA 82,90	Hard Edge *	DV 82,90
Bombberman *	DA 74,90	Heart of Darkness	DV 82,90
Bombmen. Fantasy Race *	DV 82,90	Hogs of War *	DV 88,90
Box Champions	DV 85,90	Hugo 2 *	DV 88,90
Breath of Fire 3	DV 87,90	Indiana Jones 5 *	DV i.V.
- Special Edition	DV 103,90	Int. Super St. Soccer 98	DV 89,90
Brunswick Bowling	DV 89,90	Kensel Sacred Fist *	DA 84,90
Bubble Bobble 2 *	DA 77,90	Kingsley *	DA 84,90
Bust a Move 4	DA 67,90	KKND: Krossfire	DV 87,90
C+C 2: Gegenschlag	DV 83,90	Le Mans 24 *	DV 87,90
C+C 2: Alarmstufe Rot	DV 94,90	Legacy of Kain Soul R.	DA 91,90
Carmageddon 2 *	DV 81,90	Legend	DA 81,90
Carmageddon 2 *	DA 81,90	Lemmings	DA 45,90
CART World Series *	DV 74,90	Libero Grande	DV 87,90
Caspar	DA 46,90	Live Wire *	DV 85,90
Castr.Honda Superbike *	DA 84,90	Lucky Luke	DV 85,90
Centipede *	DA 76,90	Machines *	DA 78,90
Charity Pack *	DA 95,90	Mageslayer *	DA 79,90
Civilization 2 *	DV 85,90	Marvel Super	DV 87,90
Colin McRae Rally	DV 85,90	Heroes vs. Street *	87,90
Colony Wars	DV 82,90	Master of Monsters *	92,90
Colony Wars Vengeance	DA 84,90	Match Day 3 *	DA 85,90
Cool Boarders 3	DA 83,90	MediEvil	DV 82,90
Crash Bandicoot 3	DA 87,90	Megam. Battle & Chase *	DA 80,90

PSX HardWare
Konsol m. Dual Shock 245,00
Dual Shock Analog Contr. 55,90
Cyber Shock Controller 49,90
Controller SONY - farbig 29,00
TM-Shockhammer 59,90
Mouse - original SONY 54,90
PlayStation Tasche+Mem. 65,90

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

Lenkrod & Pedale:
Fanatec Speedster 165,00
Fanatec Rally 123,00
Fanatec Rally 123,00
TM Formula Race Pro 135,90
Mad Catz FFB Racing Wh. 129,90
V3 Racing Wh. m. Rumble 128,90
Ultra Racer - Mini Lenkrod 69,90
G-Con 45 Lightgun 76,90
Memory Cards: IMEG 19,90
15 Blöcke SONY 29,00
120 Blöcke 49,00
360 Blöcke 49,90
720 Blöcke 63,90
1080 Blöcke 75,90
30 Speicherplätze BLAZE 37,90
60 Speicherplätze BLAZE 45,90
Game Buster dekuxe 79,90
RGB-Kabel / Link Kabel je 16,90
X-Tender (Verlängerung) 14,90
Leerhülle (einfach, schwarz) 2,85
Space Station 44,90
Remote Station (Infrarot) 65,90

TOP titel

Akuji the Heartless 83,90
Breath of Fire 3 87,90
Civilization 2 85,90
Cool Boarders 3 83,90
Crash Bandicoot 3 87,90
Fifa '99 79,90
Gex 3 Deep Cover 91,90
Gran Turismo 85,90
KKND Krossfire 87,90
Metal Gear Solid - Premium Pack 145,90
Music 85,90
NBA Live 99 85,90
Need for Speed 4 84,90
Tekken 3 89,90
TOCA 2 87,90
WCW NWO Thunder 76,90

COMING SOON:

Bubble Bobble 2 77,90
Driver 91,90
Dungeon Keeper 86,90
Final Fantasy 8 i.V.
Flottenmanöver 82,90
GTA London 45,90
Legacy o. Kain Soul.. 91,90
Racing Simulation 2 81,90
Rider Racer Type 4 85,90
Silent Hill i.V.
Spots Car GT 85,90
Swing 76,90
WWF Attitude 82,90
X-Files i.V.

Silent Hill *	DV i.V.	TOCA 2	DV 87,90
Small Soldiers	DV 85,90	Tomb Raider 3	DV 94,90
Soulbringer *	DA i.V.	Tribal *	DA 29,90
South Park *	DA 81,90	Triple Play Baseb. 2000	DV 85,90
Sports Car GT *	DV 85,90	Tunguska *	DV 83,90
Spyro The Dragon	DV 83,90	UbiK *	DV 86,90
Street Skater	DV 85,90	UEFA Ch. League 98/99	DV 92,90
Streetfighter Alpha 3 *	DA 82,90	V-Rally 2 *	DV 89,90
Streetfighter Coll. 2 *	DV 75,90	Versailles *	DV 89,90
Swing *	DV 76,90	Virus *	DA 85,90
Tai Fu *	DA 79,90	VIVA Fußball	DA 81,90
Tanctics *	DA 82,90	VR Baseball '99	DA 82,90
Tekken 3	DV 89,90	Warzone 2100 *	DV 85,90
Test Drive 4x4	DV 85,90	WCW / NWO Thunder	DV 76,90
Test Drive 5	DV 85,90	Wild Arms	DV 76,90
Tetris Plus	DA 75,90	WWF in Your House	DA 39,90
T. Granstream Saga	DV 76,90	WWF: Attitude *	DA 82,90
Theme Hospital	DV 83,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Tiger Woods '99	DA 85,90	XFiles *	DA i.V.
Tilt	DV 75,90	Xenogears *	DA 83,90
Timeshock Pro Pinball	DV 82,90	Youngblood *	DA 83,90
Tiny Tank *	DV 86,90	Yoyo's Puzzle Park *	DV 74,90



Duke Nukem
time to kill 83,90
PLATINUM 45,90

Abe's Odyssey	GTA	Resident Evil 1
Allen Trilogy	GTA-London *	Soul Blade
Bust a Move 2	G-Police *	Soviet Strike
Com. & Cong. 1	Heracles	TOCA 1
Constructor	Lemmings	Tomb Raider 1/2
Caesars Palace	Mickey's Wild Adv.	True Pinball
Cool Boarders 2 *	Moto Racer	V-Rally
Crash Bandicoot 2 *	O.D.T.	Vergessene Welt
Diablo	Pitfall 3D	Vigilante 8
Forsaken	Rayman	Worms
Gow	NHL Breakaway '98	
Iron & Blood	Space Jam	

PCD Rom	Top Titel:	Blood 2	74,90	Kingpin	82,90
		C & C 3 *	55,90	Mortyr	79,90
		Duke Nukem 4ever	88,90	Quake 3 Arena *	i.V.
		Everquest	79,90	Requiem *	73,90
		GTA London	116,90	True Pinball	i.V.
		Im auftrag d. Ehre	38,90	WCW Nitro	45,90
			58,90	X-Wing Alliance	74,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!
Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft! Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Ma.-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

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem

Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Ersterscheinens: SCHNELLER GEHTS EIGENTLICH NICHT MEHR !!!
Vorausgabe o. Stammkunden Nachnahme (+ 3,- Zahlkartengeb.) 4,98
ab DM 199,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 9,50

April



Racing Simulation 2

Wer genauer hinschaut, dürfte über die neue Wertung von 79 % stolpern. Neu insofern, als dass wir der Formel-1-Simulation in der Ausgabe 04/99 nur 72 % zustanden. Wie kommt das? Ganz einfach: Hersteller Ubi Soft hat auf dem Event in Frankreich ohne sein Wissen falsche Versionen ausgeteilt, die noch nicht zum Test bestimmt waren. Vor allem die missratene Steuerung ließ die Wertung in den Keller plumpsen. Bei der endgültigen Version, die wir gut eine Woche später erhielten, wurden einige Fehler ausgebügelt, so dass wir die Wertung nach oben korrigierten.



01. April	Crash Bandicoot 2 (Platinum)	SCED
01. April	Gex: Deep Cover Gecko 89% (05/99)	Eidos
01. April	Racing Simulation 2 79% (04/99)	Ubi Soft
16. April	Kensei Sacred Fist 70% (04/99)	Konami
16. April	Cool Boarders 2 (Platinum)	SCED
16. April	Ridge Racer Type 4 91% (04/99)	SCED
19. April	Heart of Darkness (Platinum)	Infogrames
22. April	Sports Car GT 78% (04/99)	Electronic Arts
23. April	Bloodline 61% (04/99)	SCED
23. April	T'ai Fu 72% (04/99)	Activision
23. April	Triple Play Baseball 2000	Electronic Arts
30. April	Warzone 2100	Eidos
Anf. April	Darkstalkers 3 74% (05/99)	Virgin/Capcom
Anf. April	VIVA Soccer 74% (05/99)	Virgin
April	MSH vs Street Fighter 78% (05/99)	Virgin/Capcom
April	Street Fighter Collection 2 32% (05/99)	Virgin/Capcom
Ende April	Monkey Hero 72% (05/99)	Take 2
Ende April	Puma Street Soccer	Infogrames
Ende April	Rugrats 79% (05/99)	THQ

Triple Play Baseball 2000

Muss man eigentlich erwähnen, dass Baseball-Simulationen hier zu Lande keine Rolle spielen? Sicherlich nicht, und dennoch erscheinen immer wieder neue Simulationen rund um die amerikanische Traditionssportart in deutschen Ländern, wenn auch nur in sehr geringen Stückzahlen. Sportspezialist Electronic Arts versucht mit ihrer in den Vereinigten Staaten überaus populären Baseball-Simulation deutsche Videospieleherzen zu bekehren. Zumindest die Ausstattung überzeugt: sämtliche Original-Stadien und -Spieler, unzählige Spielmodi, authentische Animationen dank Motion-Capturing und vieles mehr. Ob es für einen Erfolg reicht, darf aber dennoch bezweifelt werden.



Mai



Rampage: Universal

Das Spielkonzept von Rampage, einem Spielhallenklassiker der 80er-Jahre, ist herrlich unkompliziert. Mit einem Rudel von Monstern müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits versuchen eine komplette Stadt in Schutt und Asche zu zerlegen. Bei der mittlerweile dritten Auflage gibt es noch mehr Godzilla-Ableger, Städte und bisweilen makabere Scherzeinlagen. Vor allem ab zwei Personen unterhaltsam.



07. Mai	Diver's Dream	Konami
07. Mai	Poy Poy 2 58% (04/99)	Konami
14. Mai	Trap Runner 70% (04/99)	Konami
28. Mai	No Fear Downhill Mountainbiking	Codemasters
29. Mai	Soul Reaver	Eidos
Anfang Mai	Carmageddon	Acclaim
Anfang Mai	Grand Theft Auto London	Take 2
Mai	Actua Hockey '99	Acclaim
Mai	Attack of the Saucerman	Psygnosis
Mai	Bomberman Fantasy Race	Virgin
Mai	Bomberman	Virgin
Mai	Final Fantasy VII (Platinum)	SCED
Mai	Gran Turismo (Platinum) 94% (06/98)	SCED
Mai	Master of Monsters	Konami
Mai	R-Type Delta 81% (04/99)	SCED
Mai	Street Fighter Alpha 3 82% (05/99)	Virgin
Ende Mai	Driver	GT Interactive
Ende Mai	Player Manager '99	Infogrames
Ende Mai	Rampage: Universal Tour	GT Interactive
Ende Mai	Tanktics	Acclaim
Ende Mai	Tunguska	Acclaim

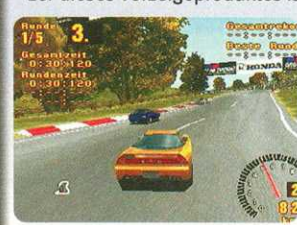
Final Fantasy VII PlayStation™

Wau, was für ein Monat für Schnäppchenjäger! Das definitiv beste Rollenspiel für die PlayStation kann für gerade einmal 50 DM erworben werden. Auf insgesamt drei CD-ROMs zelebriert der japanische RPG-Spezialist Square die hohe Kunst der anspruchsvollen Rollenspiel-Unterhaltung. Eine mitreißende Story, geniale Grafiken sowie spannende Strategie-Kämpfe zeichnen diesen Referenztitel aus.

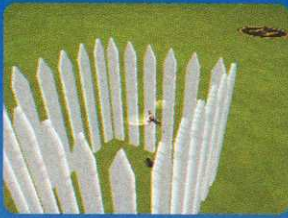


Gran Turismo PlayStation™

Die Traumnachricht schlechthin: Das beste und erfolgreichste Rennspiel wird noch einmal als Platinum-Version neu aufgelegt. Tja, was soll man da noch großartig schreiben? Die Fahrphysik ist nach wie vor grandios, die Grafik voll auf der Höhe und der Story-Modus ohnehin eine Klasse für sich. Wer somit bislang kein Besitzer dieses Vorzeigeproduktes ist, sollte spätestens jetzt zugreifen.



Juni



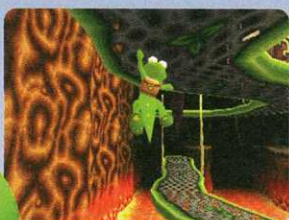
RC Stunt Copter

Nach längerer Abstinenz taucht das scheinbar ewige Projekt von Shiny Entertainment auf der Erscheinungsliste wieder auf. Hinter dem Titel verbirgt sich eine außergewöhnlich akribische Simulation für ferngesteuerte Helikopter, die vollkommen auf den Dual-Shock-Controller zugeschnitten ist. Der Simulationsgrad ist dabei derart hoch, dass man mächtig trainieren muss, um den Flieger in der Luft zu halten. Nächste Ausgabe erfahrt ihr Näheres.

01. Juni	Saboteur	Eidos
04. Juni	Alien Resurrection	Electronic Arts
04. Juni	Croc II	Electronic Arts
04. Juni	Legend of Kartia (Rebus)	Konami
04. Juni	NBA Pro '99	Konami
18. Juni	V-Rally 2	Infogrames
25. Juni	Centipede	Hasbro Int.
25. Juni	Tetris	Hasbro Int.
Juni	Anna K. Smash Court Tennis	SCED/Namco
Juni	Baseball Edition 2000	Virgin
Juni	Bloody Roar 2 78% (05/99)	Virgin/Capcom
Juni	Dungeon Keeper II	Electronic Arts
Juni	Kingsley	Psygnosis
Juni	RC Stunt Copter	Virgin/Shiny
Juni	Speed Freaks	SCED
Mitte Juni	Bugs Bunny auf Zeitreise	Infogrames
Mitte Juni	WWF Attitude	Acclaim
Ende Juni	Discworld Noir	GT Interactive

Croc 2: Kingdom of the Gobbos

Im Jahr 1997 beehrte uns das knuddelige Krokodil zum ersten Mal und war auf Anhieb ein voller Erfolg, wenngleich der 3D-Hopser nicht sonderlich originell war und einige spielerische Unzulänglichkeiten bot. Der Nachfolger soll jedoch in allen Belangen ein 1A-Produkt werden, mit famoser Comic-Grafik, vielen Aktionsmöglichkeiten und tollem Leveldesign. Die sehr lange Entwicklungszeit spricht für das Gelingen dieses ehrgeizigen Vorhabens.



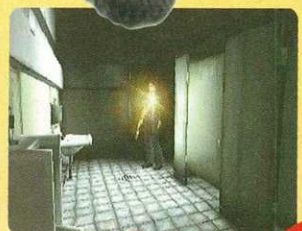
PS6 6/99

Das lest ihr in der nächsten Ausgabe



No Fear Downhill Mountainbiking

Nachdem Codemasters' Boxsimulation Prince Naseem Boxing aus Qualitätsgründen auf das 3. Quartal verschoben wurde, konzentrieren sich die Briten nun voll und ganz auf ihre Mountainbike-Simulation. Damit dieser ungewöhnliche Sport-Titel in einem passenden Rahmen vorgestellt wird, lädt die Firma uns Anfang Mai zum Gardasee ein, um im Rahmen einer Downhill-Mountainbike-Meisterschaft die fertige Testversion zu präsentieren. Ganz nebenbei hat der entsprechende Redakteur noch die Gelegenheit, unter der Anleitung eines Profis den Berg herunterzuradeln.



Silent Hill

Wenn uns Konami nicht hängen lässt, dürft ihr bereits in der nächsten Ausgabe den Test zu ihrem Grusel-Adventure-Hit Silent Hill auf mehreren Seiten genießen. Die deutsche Version soll laut Hersteller dabei mit der japanischen identisch sein, bei der lediglich die kinderähnlichen Wesen herausprogrammiert wurden (warten wir es ab, ob es stimmt). Wer somit auf Resident Evil 1 & Co steht, sollte sich diesen Testbericht auf keinen Fall entgehen lassen, denn das Gruselambiente, die coolen Zwischensequenzen sowie die spannende Geschichte ziehen einen sofort in ihren Bann.



Warzone 2100

Eidos und ihre Testmuster: Nachdem Soul Reaver zum x-ten Male angekündigt und doch wieder nach hinten verschoben wurde, ereilte auch Warzone 2100 dieses Schicksal, denn eigentlich war der Test zu diesem Echtzeit-Strategiespiel bereits diese Ausgabe fällig. Wir kündigen daher unter Vorbehalt den Härtestest zu diesem intelligenten Spielvergnügen an, denn bekanntlich kann bei Eidos immer wieder etwas dazwischen kommen.

Ausgabe
06/99
erscheint
am 19.
Mai

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

05/99



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	Zentrale Service-Nummer: 0911 / 2872-150
Anschrift des Abo-Service Abo-Betreuung Nürnberg Computec Media AG Postfach 90 02 01 90493 Nürnberg	Service-Fax: 0911 / 2872-250
Vorstand Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne	Zentrale Abo-Nummern: Tel: 0180 / 5959506 Fax: 0180 / 5959513 e-Mail: compute.abo@dsb.net
Redaktion	Anzeigenkontakt Computec Media Services GmbH Roonstr. 21, 90429 Nürnberg Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-240
Chefredakteur Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)	Anzeigenverkauf Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.) Wolfgang Menne
Leitender Redakteur Udo Lewalter	Anzeigenendisposition Andreas Klopfer
Textkorrektur Claudia Brose	Online-Vermarktung Susanne Szameitat
Redaktion Uwe Kraft, Ulf Schneider, Günther Hruby	Anzeigenassistentin Claudia Rudolph
Bildredaktion K@rel Stumpf, Claudia Brose	Anzeigenpreise Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.11. 1998
Freie Mitarbeiter Frank Fischer, Raoul Birkhold	Verlag Computec Media AG Roonstr. 21 90429 Nürnberg Verlagsleiter Roland Bollendorf, Produktionsleitung Michael Schraut Werbeabteilung Martin Reimann (Leitung), Oliver Schneider, Sandra Wendorf Vertrieb Gong Verlag GmbH Vertriebsleitung Klaus-Peter Ritter
Redaktion England Derek dela Fuente	Abonnement PlayStation Games kostet im Abonnement DM 63,- (Ausland DM 87,-)
Layout K@rel Stumpf, Günther Hruby, Björn Harhausen, Uwe Kraft, Peta Mensing	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 534
Konzeption und Gestaltung Uwe Kraft	Druck Christian Heckel GmbH, Nürnberg
Titel Eidos Interactive	ISSN/Pressepost PlayStation Games wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1435-8328 VKZ B 45754
Manuskripte und Programme Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe heraus- gegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.	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.
Urheberrecht Alle in PlayStation Games veröffentlichten Bei- träge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reprodu- ktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, aus- drücklichen 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 enthal- tenen 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.	

Inserentenverzeichnis

BauConTec.....	37
CDG	47
Computec Media	27, 50, 99, 105, 111, 123, 125
Dynatex.....	17
Eidos.....	U2, U4
Electronic Arts	44
Game it!	103
Media Attack	27
MVG	41
Okay Soft	127
Ravensburger	9

DAS LEBEN IST EIN GAME.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

- > ALLE GP-RENNSTRECKEN WELTWEIT
- > 11 TEAMS MIT 22 FAHRERN
- > GRAND PRIX REGLEMENTS
- > SETUP-STEuerung
- > EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG
- > KOMPLETTE MEISTERSCHAFT
- > KARRIERE-MODUS
- > RETRO-MODUS
- > 3D-SOUND- UND LICHTEFFEKTE
- > MULTIPLAYER-MODUS
- > FORCE-FEEDBACK-EFFEKT



WWW.UBISOFT.DE

JETZT ERHÄLTlich
FÜR



DEMNÄCHST AUCH
FÜR



Jetzt macht jeder sein Rennen.

WER SICH SONNTAGS NICHT MEHR ÜBER FAHRFEHLER IM LIEBLINGSTEAM ÄRGERN WILL, GEHT JETZT SELBST AN DEN START. MIT RACING SIMULATION 2. DAS IST DIE ULTIMATIVE RENNSIMULATION VON UBI SOFT, DIE SIE MITTEN INS COCKPIT SETZT. ECHTE GRAND PRIX REGLEMENTS, DURCHDACHTE REIFENTAKTIK, PERFEKTE SET-UP STEUERUNG UND EXAKTE STRATEGIE-PLANUNG SORGEN DAFÜR, DASS SICH BIS ZU 22 FAHRER AUF EINER VON 17 RENNSTRECKEN EIN HEISSES RENNEN LIEFERN. UND SIE SIND EINER DAVON. AUF RACING SIMULATION 2, SO SPANNEND UND SCHNELL, WIE NOCH NIEMALS ZUVOR.

IN KOOPERATION MIT:



4.90 5.90

AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRÜDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(JETZT IST DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE