

148
Seiten

IMPORTTEST: SQUARES EHRGEIZ!

02/99 Februar



DM 6,50

Österreich.....52 ÖS
Schweiz.....6,50Sfr
Luxemburg.....156 LFR
Italien.....8400 Lit
Spanien.....690 ptas
Belgien.....156 BFR

DAS KOMPETENTE MAGAZIN

PLAY PLAY STATION

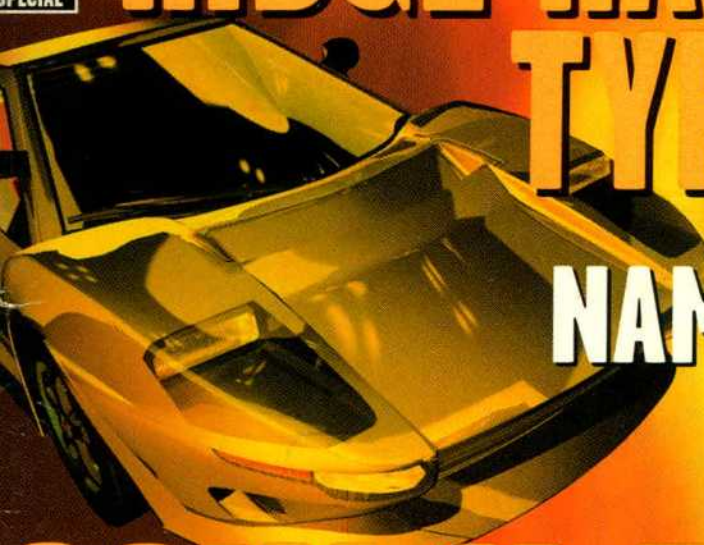
16 SEITEN TIPS & TRICKS
ALLE SECRETS ZU TOMB RAIDER III
PLAYER'S GUIDE ZU COLONY WARS 2
CHEATS ZU DEN AKTUELLESTEN GAMES

 **RACING SIMULATION 2**
DAS BESSERE FORMEL 1 98!

 **POPULOUS: THE BEGINNING**
BULLFROGS KLASSIKER IM 3D-GEWAND!

 **KKND KROSSFIRE**
ECHTZEITSTRATEGIE-NACHSCHUB!

 **RIDGE RACER
TYPE 4**



**NAMCOS KULTRACER
IM IMPORTSPECIAL!**

AKUJI THE HEARTLESS

MITGELADENES VOOODOO-SPEKTAKEL!

SPECIAL CONTROLLER IM HÄRTETEST
BEI CRYSTAL DYNAMICS VOR ORT





THOMANGEBEND!





Liebe Leser

Kaum daß das neue Jahr richtig begonnen hat, überrascht uns Sony gleich wieder mit neuen Traummarken: Über 50 Millionen PlayStations sind weltweit ausgeliefert, davon alleine 2,5 Millionen in Deutschland. Sonys Konsole ist auf dem besten Weg, nicht nur hierzulande die erfolgreichste Hardware in der Geschichte der Videospiele zu werden. Trotz Importverbot und andgedachter Mod-Chip-Boykottierung scheinen die Sympathien für den kleinen grauen Kasten ungebrochen - zumindest wenn man das überaus erfolgreiche '98er Weihnachtsgeschäft zum Maßstab nimmt.

Womit aber ist 1999 zu rechnen? Das Spektrum an Prognosen ist weitreichend, der Großteil der Branche erwartet ein reines Softwarejahr. Während Sony höchst motiviert die magische Zahl von 3 Millionen installierten Hardwareeinheiten ins Visier nimmt, dürfen wir uns auf eine Vielzahl an Toptiteln einstellen. Schon das Lineup der nächsten drei Monate mit absolut unumstrittenen Highlights wie Ridge Racer Type 4, Racing Simulation 2, Metal Gear Solid, Gex 3D 2 und ganz speziell Soul Reaver zeigt deutlich, welch' hohen Standard die Software auf der PlayStation mittlerweile erreicht hat. Freilich, auch weniger Gutes will man Euch weiterhin unterjubeln, aber dafür gibt es ja uns. Nach dem Motto „Hart, aber fair“ werden wir das Angebot an Titeln wie gewohnt selektieren, die Spreu vom Weizen trennen und unserer Zocker-Philosophie treu bleiben. Ausschließlich durch Emotionen geleitet, spiegelt sich in jeder play genau das wieder, was wir während der ca. vier Wochen Produktionszeit erlebt haben. Und von dieser Vorgehensweise werden wir keinen Millimeter abweichen.

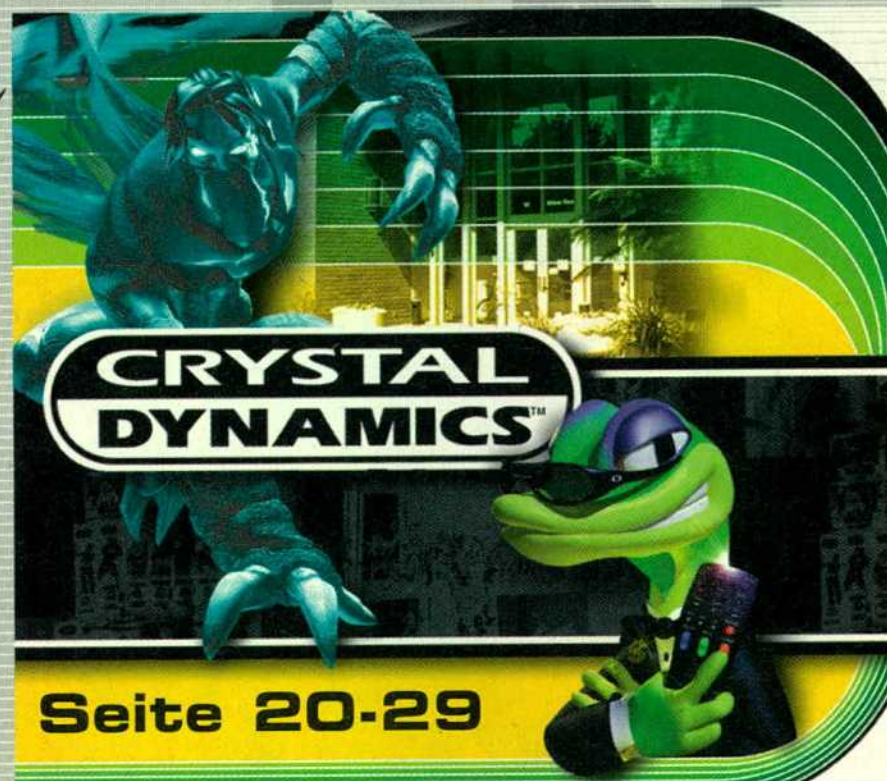
Deswegen findet sich in dieser Ausgabe auch nicht der noch in der letzten play gleich mehrfach versprochene Test zu Ridge Racer Type 4!? Dem ausdrücklichen Wunsch von SCED entsprechend werden wir erst die PAL-Version mit einem Rating belegen. Da Type 4 einen hohen Textanteil hat, ist das gar kein Fehler. Jedoch, wer unser 10 Seiten-Special über Namcos famoses Racer-Sequel genau studiert, braucht wohl keine Wertung mehr, um zu wissen, wie genial Ridge Racer Type 4 geworden ist. Fast schon krankhaft detailbesessen hat Sven wirklich alles in seinen Artikel gepreßt, was er über die Ridge Racer-Serie in Erfahrung bringen konnte. Auch unsere Grafikabteilung hatte dabei ihren Spaß, man beachte allein die 329 (!) Bilder des Type 4-Fuhrparks...

**In diesem Sinne,
auf ein tolles 1999 und natürlich
viel Spaß beim Spielen
Ever play PLAYSTATION-Team**



SPACE-RAT

Seite 30-31



Seite 20-29



Asterix

Seite 38-39



Rival Schools

Seite 132



Rally Cross 2

Seite 116



KKnD Crossfire

Seite 120-123



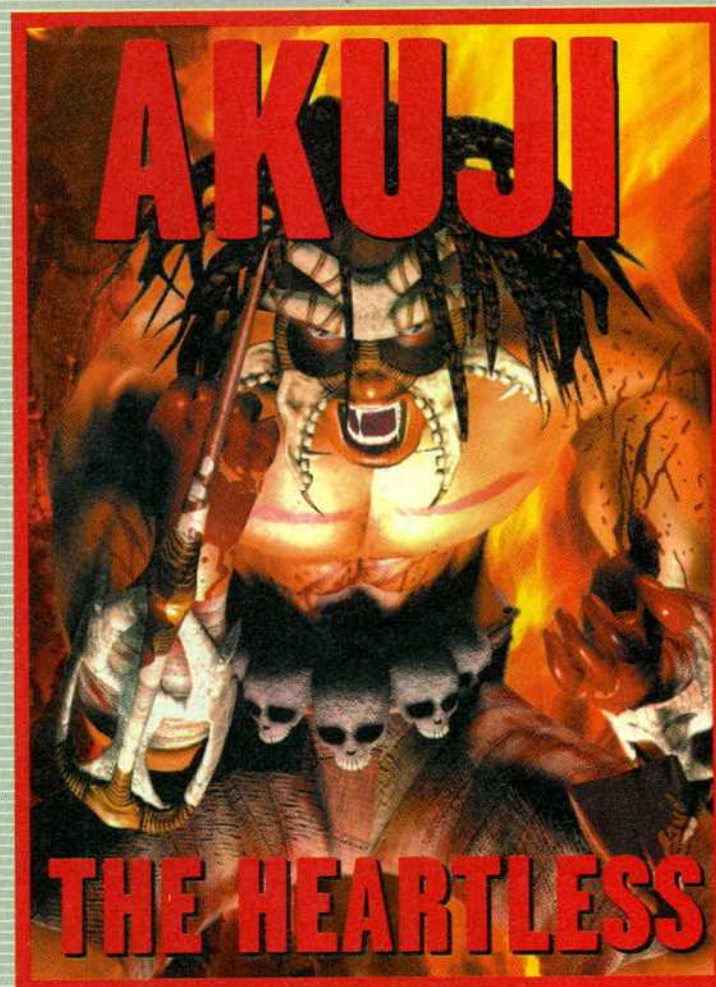
Running Wild

Seite 118-119



A Bug's Life

Seite 114-115



Seite 104-111



Ehrgeiz

Seite 52-55



Granstream Saga

Seite 130-131



Rollcage

Seite 56-57

RIDGE RACER TYPE 4



Seite 92-101



Racing Simulation 2

Seite 42-45



Populous The Beginning

Seite 34-35



Driver

Seite 46-47



Colony Wars Vengeance Pilot's Guide

Seite 64-66, 83-88

Tomb Raider III - alle 59 Secrets

Seite 89-90

PlayTips Cheat Cards zum Ausschneiden!

Seite 59-63

Inhalt

02/99

Play Mail6-11

Play Börse133

Play News12-18

Next Play

Impressum146

Wertungssystem48

Back Issues48

Play Cover

Akuji The Heartless104-111

Special Screen

Crystal Dynamics20-29

Ridge Racer Type 492-101

Space-Rat30-31

Destruction Derby - Controller im Härtestest134-143

Play Tech

Internetadressen144-145

Work In Progress

Driver46-47

Le Mans 24 Hours36

Pre Screen

Asterix38-39

Guardians Crusade40-41

Populous The Beginning34-35

Pro 18 World Tour Golf32

Racing Simulation 242-45

Test Screen

A Bug's Life114-115

Ehrgeiz - Import52-55

Global Domination126-129

Granstream Saga130-131

KKnD Krossfire120-123

Pocket Fighter124

Pro Pinball Big Race USA112

Rally Cross 2116

Rival Schools132

Rollcage56-57

Running Wild118-119

Test Drive 4x4125

Play Tips

Apocalypse, Asteroids, Heart Of Darkness, Rival

Schools, Twisted Metal 3, The Unholy War, TOCA 2

Touring Cars, V 2000, Wild 959-63

Colony Wars Vengeance - Pilot's Guide64-66, 83-88

Tomb Raider III - alle 59 Secrets89-90

Play Poster

Akuji The Heartless, Legacy Of Kain Soul Reaver67-82

Redaktion play PLAYSTATION

Play Mail

Max-Planck-Str. 13

97204 Höchberg

...oder macht Faxen unter der Nummer: 09 31 / 40 69 123

...oder via Elektropost: redaktion@playplaystation.com

PLAY
MAIL

Fragen über Fragen, aber trotzdem wäre es schön, wenn Ihr öfter mal Aufkleber beilegen würdet, es müssen ja nicht immer Deckelaufkleber sein.

1. Sind unter Umständen Fortsetzungen zu den Titeln Destruction Derby 2, Gran Turismo und Soul Blade geplant?
2. Wie kann man die Debug Station käuflich erwerben?
3. Ist es möglich, daß Daten, die man auf einer Mega Memory Card mit 360 Blocks abspeichert, irgendwie verloren gehen?

Martin Malke, Halberstadt



Richtig, unser letzter PlayStation-Aufkleber (EA Sports) befand sich in der play 12/98. Seitdem sind zwei



Monate ins Land gegangen. Die Produktion von (Deckel)aufklebern ist allerdings mit sehr hohen Kosten verbunden, weshalb wir nicht in jeder Ausgabe damit aufwarten können. Zudem machen wir einen PlayStation-(Deckel)aufkleber vom Motiv und der Qualität des Spiels abhängig. Etwas „andere“ Aufkleber sind allerdings ebenfalls angedacht.

1. Das britische Team Reflections, das Destruction Derby 1 & 2 designte, hinkte bei ihrem darauf folgenden PlayStation-Titel Monster Truck dem Zeitplan ihres damaligen Publishers Psygnosis derartig hinterher, daß sich Psygnosis dazu entschied, nach der Fertigstellung des Spiels nicht mehr mit Reflections zusammenzuarbeiten.

Polyphony Digital, d.h. das Team Yamauchi arbeitet in der Tat an einem Sequel zu GT. Ein Erscheinungstermin für Gran Turismo 2 ist allerdings noch völlig offen. Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) jedenfalls, die Muttergesellschaft von Polyphony Digital, zog es auf der Tokyo Game Show

Autumn '98 vor, ihre PocketStation ins breite Licht der Öffentlichkeit zu rücken. Von neuen PlayStation-Spielen war, zumindest was SCEI betrifft, fast keine Spur zu sehen. Das Sequel zu Soul Blade (PlayStation) bzw. Soul Edge (Coin-op) steht bereits unter dem Titel Soul Calibur in den Spielhallen. Eine PlayStation-Konvertierung wurde von Namco bereits bestätigt. Vor Herbst '99 sollte man allerdings nicht mit einer Heimversion rechnen - für den japanischen Markt wohlbermerkt.



METROPOLIS

PLAY NOW!

DVD HARDWARE

Sehr gut in "video" 1-99



Pioneer DV-717 FÜR
DVD/CD/VCD/CD-R/CD-RW MIT
DTS-DIGITAL OUTPUT
INCL. REGIONALCODE-
UMRÜSTUNG +
2 FILME NACH WAHL

1699.- DM

DVD-US



48 HOURS	69,90
ARMAGEDDON	69,90
BARB WIRE	69,90
BLADE	59,90
LETHAL WEAPON 4	59,90
MASK OF ZORRO	59,90
SMALL SOLDIERS	69,90
STAR TREK: UNDISC. COUNTRY	69,90
TRUMAN SHOW	69,90
WHY DO FOOLS FALL IN LOVE	59,90
X-FILES - THE MOVIE	69,90

ALLE NEUHEITEN STANDIG AUF LAGER
GESAMTKATALOG MIT ÜBER
2600 US-TITELN JETZT ANFORDERN



PSX-Neu

A BUG'S LIFE	99,90
GLOBAL DOMINATION	99,90
KKND: KROSSFIRE	99,90
METAL GEAR SOLID	119,90
POPULOUS III	99,90
PREMIER MANAGER '99	89,90
TIGER WOODS '99	99,90
WILD ARMS	99,90



PSX-gebraucht

FINAL FANTASY 7	69,90
GT	69,90
COLONY WARS 2	69,90
TOMB RAIDER 2	59,90



N64-Neu

JET FORCE GEMINI	119,90
MARIO PARTY	99,90
SNOWBOARD KIDS 2	99,90
STAR WARS: ROG. SQ.	129,90
TUROK 2	109,90



Dreamcast-Dreamcast-JP

BLUE STINGER	149,90
EVOLUTION	149,90
MONACO GP 2	149,90
POWER STONE	149,90
SEGA RALLY	149,90
SENGOKU TURB	149,90

MERCHANDISING FIGUREN:

CRASH BANDICOOT 3: JE 39,90.-
METAL GEAR SOLID: JE 39,90.-

AUSSERDEM:
TEKKEN 3
MOVIE MANIACS



AKTUELLE KINOHITS
AUS DEN USA!
LETHAL WEAPON 4: 59,90
STARSHIP TROOPERS: 59,90
DEEP IMPACT: 59,90
BLADE: 59,90
ARMAGEDDON: 59,90



VERSAND & LADEN:
GOETHERING 3
49074 OSNABRÜCK
TEL.: 0541/33515-0
FAX.: 0541/33515-55

LADEN:
JOLLENBECKERSTR.50
33613 BIELEFELD
TEL: 0521/124207

METROPOLIS-GMBH@T-ONLINE.DE
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

0541/33515-0

2. Die Debug Station, die in blau bzw. grün „erhältlich“ ist, ist ausschließlich Vertretern aus der Industrie und der Fachpresse vorbehalten und nicht käuflich zu erwerben. Auch die play besitzt zwei dieser Multinorm-Grundgeräte, „besitzt“ deshalb, weil es sich nur um Leihgeräte von Sony Computer Entertainment Deutschland handelt. Falls Du aber Interesse an einer Net Yaroze-Entwicklerstation für Hobbyprogrammierer (vgl. SpecialScreen in play 9/97) haben solltest und über ausreichend Programmierkenntnisse verfügst - diese nicht ganz alltägliche, anthrazitfarbene PlayStation ist käuflich.

Bezugsquelle: Sony Computer Entertainment Europe, Net Yaroze Applications, Waverley House, 7-12 Noel Street, London W1V 4HH, Großbritannien, Tel.: 0044171-4471616, Fax: 0044171-3904324, www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html, Preis: ca. 229 Pfund zzgl. Versandkosten.

3. Die Wahrscheinlichkeit ist sogar sehr hoch, da die meisten Mega Memory Cards mit anfälligen Kompressionsverfahren arbeiten. Als Alternative empfiehlt sich eine 4 Meg-Speicherkarte OHNE Datenkompression, d.h. mit 60 physikalischen Speicherslots, wie sie z.B. der Peripheriehersteller Blaze zu einem Preis von ca. 49 DM anbietet.



Zuerst möchte ich Euch gratulieren, daß Ihr rechtzeitig eine Komplettlösung zu Tomb Raider III herausgebracht habt. Sie war eine große Hilfe. Thanks!

1. Nur, wofür sind die Geheimnisse in Tomb Raider gut? Im ersten und zweiten Teil hatte man die gleichen Abspanne, egal ob sie alle eingesammelt wurden oder nicht. Ist dies auch im dritten Teil der Fall oder ist es jetzt endlich der Mühe wert sie alle zu bekommen? Wenn sie auch diesmal zu nichts gut sind, lasse ich es lieber gleich gut sein und beende schnellstens dieses nervige, zu schwere und gemeine Spiel.

2. Wann erscheint jetzt endlich Final Fantasy VIII? Ich kann wirklich nicht noch länger warten, bis Squall endlich zu mir nach Hause kommt. Von Final Fantasy VII bin ich schon beeindruckt gewesen. Beim achten Teil freue ich mich aber nicht nur auf das traumhafte Spiel, sondern auch auf den unmöglich süßen Hauptdarsteller Squall Leonhardt. Bitte tut mir einen Gefallen und sorgt irgendwie dafür, daß ich ein Poster von Squall bekomme!

3. Erscheint irgendwann auch noch Pandemonium 3?

4. Wird Squall auch in Final Fantasy IX die Hauptrolle spielen?

5. Jetzt aber die beste Frage weit und breit: Gefällt Euch mein mit viel Liebe geschriebener Brief?

Eine (in Squall verliebte) und ungeduldige Leserin aus Dortmund Brackel (Deniz Beydüz)



1. Wenn Du alle 59 (!) Secrets gefunden hast, kannst Du nach dem Outro in der Levelanwahl die Zusatzwelt Al Hallows anwählen. Blättere hierzu am besten einfach auf Seite 89-90 weiter!

2. Final Fantasy VIII soll in Japan am 11. Februar auf vier CDs erscheinen, für März ist bei Square sogar eine überarbeitete Version von Final Fantasy VI angedacht. Nur, als Mitteleuropäerin wirst Du mit dieser Version wegen der japanischen Texte wohl nicht sonderlich gut zurechtkommen. Als Alternative würde es sich anbieten, sich das Action-RPG Brave Fencer Musashi (vgl. TestScreen in play 1/99) zuzulegen, dem eine spielbare, englischsprachige Demo von Final Fantasy VIII beiliegt. Brave Fencer Musashi schlägt zwar eine etwas andere Richtung als die Final Fantasy-Saga ein, ist aber alles andere als von schlechten Eltern und vermittelt sehr wohl das gewisse Square-Japanoflair. Eine US- bzw. PAL-Version von Final Fantasy VIII wird nicht vor Ende dieses Jahres erscheinen.

3. Steve Groll, der PR Manager von Crystal Dynamics, wollte (oder konnte) sich bei unserem Besuch beim besten Willen nicht festlegen. Fakt ist, daß in den nächsten beiden Jahren acht neue Titel von Crystal Dynamics erscheinen sollen, darunter vier Eigenentwicklungen und

CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- mit zuschaltbarer Turbo-Funktion
- Motoren für Vibrationseffekt
- erhöhte Spielkontrolle durch doppelte analoge Steuerung

DM 59.95 *



Original PSX
**SCORPION
LIGHT GUN**
inkl. GunCon™
AV-Adapter
bekannt als
James Bond Waffe

DM 79.95 *

XPLODER DM 99.95 *

- die ultimative Cheat Cartridge



XPLODER Pro

Funktionsumfang wie XPLODER

- LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95 *



4MB PSX MEMORY CARD

ohne Kompression

DM 39.95 *



PSX SKART KABEL

- mit Audiokabel und Videoeingang

DM 29.95 *

BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de

PLAY
MAIL

vier Sequels. Ob die Pandemonium-Serie dabei ist, ist zur Zeit noch offen. Zur E3-Messe in Los Angeles sollte sich dies jedoch klären.

4. Sterndeuterei war leider noch nie unsere Stärke, sorry.

5. Äh ja, weshalb? Aber danke für den Weihnachtsmann - schöne Handschrift übrigens!



Vielleicht könnt Ihr mir weiterhelfen! Gibt es eine eigene EA Sports-Emailadresse, an die man Verbesserungsvorschläge senden kann? Falls nicht, könntet Ihr meine Vorschläge an Electronic Arts weiterleiten?

Die FIFA-Serie ist wirklich einzigartig und übertrifft sich immer wieder selbst. FIFA 2000 sollte ja allein schon wegen des Namens besser werden, obwohl dies fast nicht mehr mög-

lich zu sein scheint.

Meine Verbesserungsvorschläge:

a) Aufnahme der österreichischen Liga und deren Teams.

b) Der Erstplatzierte in einer Liga spielt in der Champions League, die Nächstplatzierten in den jeweils anderen Wettbewerben. Außerdem könnte man einen eigenen Cup-Modus in die Ligasaison einfügen (Cupsiegerwettbewerb).

c) Spannend wäre auch eine Live-Auslosung diverser Wettbewerbe.

d) Ein Hallencup wäre auch nicht schlecht.

Daniel Schafzahl, Graz, Österreich, via Email



Electronic Arts Deutschland verfügt über zwei Hotlines, die sicherlich auch ein offenes Ohr für Verbesserungsvorschläge haben: Tel.: 0190/572333 (Technik) bzw. 0190/900030 (Spiele). Eine andere Möglichkeit wäre, Dich schriftlich an Electronic Arts zu wenden: Electronic Arts GmbH Customer Service Pascalstraße 6 52076 Aachen

oder Du sendest eine Email an: de-support@ea.com.



Obwohl ich schon lange Zeit ein eingefleischter Fan der PlayStation und des Drumherums bin, weiß ich immer noch nicht genau, worin der Unterschied zwischen „digitaler“ und „analoger“ Steuerung besteht. Über eine kurze Erklärung würde ich mich freuen.

Jan, Witten, via Email



Für eine Erklärung bietet sich als Beispiel der Analog Controller von Sony Computer Entertainment, der inzwischen jeder PlayStation beiliegt, geradezu an: Im Digital-Modus steuert man seine Spielfigur mit dem Steuerkreuz exakt über den Bildschirm, d.h. eine Linksbewegung mit dem Daumen wird z.B. eindeutig auf dem Bildschirm umgesetzt. Abweichungen hiervon läßt das Steuerkreuz nicht zu. Wer hingegen die Analog-Taste auf dem Controller drückt und damit den Analog-Modus ins Spiel bringt, profitiert von der deutlich feinfühligere, geschmeidi-



BOOT CHIP = 6,77 DM

für Importe - inkl. Deutscher bebildeter Anleitung - läuft mir jeder PlayStation

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

Analog Dual Shock Pad mit Super Shock Funktion!!

JE HEFT 14,80 DM:

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:

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

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. aller Top Titel

PSX Codepower #5

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

PSX Codepower #4

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

PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)

PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #3 (170 Spiele)

PSX Codepower Import Special

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

PSX Cheatpower #4

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

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazoie (24,80 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64 (29,80 DM)



99,00
DM

X-PLODER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 149,00 DM
(mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)



99,00
DM

GAME BUSTER

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Finden Sie Ihre eigenen Codes mit dem Game Buster Pro heraus.

PAL-BOOSTER
- NTSC zu Pal Wandler
39,00 DM

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 15,00 DM

8MB (120 Blocks) = 30,00 DM

24 MB (360 Blocks) = 49,00 DM

72 MB (1080 Blocks) = 85,00 DM

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 25,00 DM

4 MB (60 Blocks) = 35,00 DM

RGB Kabel = 9,99 DM

Joypad = 14,99 DM

Pad Verl. 2M = 15,00 DM

Linkkabel = 15,00 DM

RGB+Audio = 19,00 DM

4-Spieler Adapter = 59,00 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 35,00 DM

Lasereinheit = 72,00 DM

Lenkrad = 139,00 DM

Lenkrad + Rumble = 189,00 DM

PlayStation + Umbau = 289,00 DM

PSX Leertüte 2,50 DM ++ 5 in 1 Playstick 14,50 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM
Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM ++ INTERNET: www.gamecentral.de ++ www.spieleloesungen.de

PORTO: Nachnahme: 9,50 DM - Vorkasse: 3,00 DM - Ausland: Bitte nachfragen - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei! Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten! Händleranfragen willkommen!

CDG Media - Auf den Sandbergen 5 - 21337 Lüneburg

BESTELLHOTLINE!

FAX: 04131 / 850620

Mo-Fr. 08.00-21.00 Uhr - Sa. 08.00 - 14.00 Uhr

04131 / 850610

geren Steuerung mit den beiden Analogstick. Nun sind z.B. auch leichte Ausweichbewegungen nach links möglich.

Sony's Analog Controller wird von den meisten neuen PlayStation-Titeln unterstützt, für Rennspiele bietet sich hingegen insbesondere Namcos neGcon Pad an, einige wenige Spiele unterstützen auch den Analog Joystick.



Zum Leserbrief von Lars Tonnstodt in der play 12/98:

Sequels zu manchen Spielen sind wirklich @#\$! Ok, die zu den meisten. Manchmal ist es wirklich besser sich erst das übernächste Sequel zu kaufen, denn frühestens dann sind sichtbare Verbesserungen zu erkennen. (...) Ein paar Fragen:

1. Wo gibt es handfeste Informationen und Tests vom PDA? Das Gerät wird teilweise als Import beworben, aber im Internet findet man zumeist kaum mehr als die Hardware Specs.
2. Wozu dient die vereinzelt angebotene Video Card? Für die praktisch ausgestorbenen, mit MPEG-1 kodierten Video-CDs?
3. Weshalb gibt es auf der PlayStation so wenig Non-Action-Highlights? Die Siedler, Ages Of Empire, WarCraft, Jagged Alliance...?

Kai, via Email



1. Sony Computer Entertainment Inc. hinkte, was die Produktion ihrer PocketStation betrifft, etwas hinter ihrem Zeitplan hinterher, so daß der Veröffentlichungstermin um vier Wochen auf den 23. Januar verschoben werden mußte. Daß der Informationsfluß zu Sonys PDA noch recht spärlich ist, liegt daran, daß bisher eigentlich nur sehr wenige Vertreter der Fachpresse den PDA leibhaftig zu Gesicht bekommen haben. Mehr über die PocketStation befindet sich in der play 11/98 in unserem Artikel über die Tokyo Game Show Autumn '98.

2. Genau. Von einem Kauf kann man nur abraten!
3. Echtzeit-Strategiespiele sind auf der PlayStation recht rar gesät, genauso Strategiespiele wie Die Siedler. Für die nächste Zeit sind aber einige Wehrmutstropfen angesagt: KKnD Krossfire, Warzone 2100 (beide: play 1/99), Civilization II und auch eine PlayStation-Adaption von Ages Of Empire.



Tomb Raider III - was sonst?
Oder „Die Spritztour im Einführungslevel“!
Liebes Redaktionsteam!

Selbstverständlich ist es mir bewußt, daß Ihr zur Zeit mit Leserbriefen zu unser aller Lara-Babe überhäuft werdet. Trotz alledem oder gerade deswegen ist es meine Pflicht, als begeisterter Joypaduser seit Erscheinen des ersten Teils im Jahre 1996 (dies war der einzige Grund für mich, eine PlayStation-Konsole zu erwerben), der bis zum jetzigen Zeitpunkt erschienenen Trilogie, Euch und Euren Lesern drei witzige Secrets aus dem Einführungslevel mitzuteilen. Kurz gesagt, es handelt sich um eine Spritztour auf Frau Crofts Anwesen mit dem noch im späteren Spielverlauf vorkommenden Quad, die Besichtigung der Schatzkammer und kuriose Schießübungen. Damit Euch dieser Spaß nicht entgeht, müßt Ihr folgendes tun:

Spritztour: Zu Beginn des Einführungslevels befindet Ihr Euch im Schlafgemach unserer Archäologin. Nachdem Ihr aus dem ehemaligen Waffenschrank vom zweiten Teil neben dem Bett die Fackeln mitgenommen habt, verlaßt dieses Zimmer und Ihr gelangt auf einen U-förmigen Gang, der Euch den Blick in den großzügigen Eingangsbereich ermöglicht. Schlagt nun auf diesem Gang die linke Richtung ein, laßt nach weiteren eleganten Schritten die Treppe auf der rechten Seite liegen und seht auf der Linken den Ausgang zum Dachboden. Ein kurzer Stups auf den Schalter rechts neben der Tür kann hier nicht schaden. Nach dem anstrengenden Stufensteigen habt Ihr schließlich den Boden erreicht, zündet erst einmal eine Fackel an und wendet Euch um 90 Grad nach rechts, damit Euch ein Licht aufgeht. Ein Schieblock wird sichtbar! Na, dann schieben wir doch einmal oder zweimal. Nachdem Ihr den Block bis zum Ende gewuchtet habt, verlaßt den Dachboden erst einmal wieder. Den „U-Gang“ geht Ihr nun in die linke Richtung weiter und gelangt zum geschmackvoll eingerichteten Fernsehzimmerchen. Liebend gern würden wir es uns nun mit Lara hier gemütlich machen - na ja, vielleicht

Game It!

☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: <http://www.gameit.de>
④ email: info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! · D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisstimm und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 8.1.99
* = noch nicht verfügbar am 8.1.
N = Neu! P = Preisänderung

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

SONY PSX		Neue Öffnungszeiten	
		Montag-Freitag 7-20 Uhr	
		Samstag 9-16 Uhr	
360*	89,99	NBA Live 99	89,99
5th Element	89,99	Need 4 Speed 3	89,99
Abe's Oddysee	42,99	Newman Haas Racing	89,99
Abe's Oddysee 2	79,99	NFL Blitz*	74,99
Actua Golf 3	79,99	NHL Hockey 99	89,99
Actua Pool*	79,99	Nightmare Creatures	79,99
Actua NHL Hockey 99*	79,99	Ninja	89,99
Actua Soccer 3	79,99	O.D.T.	87,99
Air Combat Plat.	44,99	Pandemonium	44,99
Alien Trilogy	42,99	Panzer General 2	49,99
All Star Tennis 99	79,99	Perihellian*	79,99
Alundra	84,99	Phat Air Snowball	84,99
American Football 99*	84,99	Player Manager	84,99
Apocalypse	79,99	Pitfall 3D-Beyond	79,99
Asterix*	89,99	Pocket Fighter*	84,99
Atlantis	84,99	Point Blank*	89,99
Azure Dreams	89,99	Pool Shark*	84,99
B-Movie	79,99	Populous	89,99
Baby Universe	69,99	Porsche Challenge	44,99
Baphomets Fluch	289,99	Pro 18 Golf*	87,99
Batman & Robin	84,99	Pro Pinball	89,99
Beast Wars	79,99	Pro Pinball	89,99
Big Air*	89,99	Pro Pinball	89,99
Blaze & Blade	79,99	Pro Pinball	89,99
Bloody Roar	74,99	Pro Pinball	89,99
Bombberman	79,99	Pro Pinball	89,99
Box Champions	89,99	Pro Pinball	89,99
Breath of Fire 3	87,99	Pro Pinball	89,99
dto. Special Ed.	104,99	Pro Pinball	89,99
Buggy	79,99	Pro Pinball	89,99
Bust a Groove	89,99	Pro Pinball	89,99
Bust a Move 2	42,99	Pro Pinball	89,99
Bust a Move 3	59,99	Pro Pinball	89,99
Bust a Move 4*	59,99	Pro Pinball	89,99
C3 Racing	79,99	Pro Pinball	89,99
Car Combat Game*	79,99	Pro Pinball	89,99
Cardinal Syn	77,99	Pro Pinball	89,99
Castlevania	79,99	Pro Pinball	89,99
Caesar's Palace	44,99	Pro Pinball	89,99
Caesar's World 2*	79,99	Pro Pinball	89,99
Cart World Series*	74,99	Pro Pinball	89,99
Centipede*	89,99	Pro Pinball	89,99
Cheatbuch	24,99	Pro Pinball	89,99
C & C 1 Platinum	39,99	Pro Pinball	89,99
C & C 2	79,99	Pro Pinball	89,99
C & C Gegenschlag	69,99	Pro Pinball	89,99

Metal Gear Solid*
☎ Billig!

Rayman	39,99
RC Stunt Copter*	79,99
Rebel Assault 2	84,99
Resident Evil	79,99
Directors Cut	79,99
Teil 1 Platinum	39,99
Ridge Racer Revolution	44,99
Risiko	79,99
Rival School	69,99
Riven	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rushdown	79,99
Sensible Soccer 2000	69,99
Sentinel 2	77,99
Small Soldiers	89,99
Soul Blade*	39,99
Soviet Strike	39,99
Spyro the Dragon	89,99
Street Fighter Coll.	79,99
Street Fighter EX Plus	74,99
Supercross 98	79,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	79,99
TBR 3	29,99
Tekken 2 Platinum	44,99
Tekken 3	99,99
Tenchu	79,99
Test Drive 4	29,99
Test Drive 5	89,99
Test Drive 4 x 4	89,99
The unholy War*	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
TOCA Platinum	42,99
TOCA 2*	84,99
Tomb Raider 1	39,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb Raider 3	84,99
Tombi	89,99
Tommi Makinen	79,99
Treasures of the Deep	89,99
Tunguska*	84,99
Ubik*	84,99
V 2000	79,99
V-Rallye	39,99
Vergessene Welt*	44,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	84,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2 (Dark O)	89,99
Wild 9's	79,99
Wing Over 2*	79,99
Wipeout 2097	39,99
World League	84,99
Soccer 98	84,99
Worms Platinum	44,99
WWF Warzone	74,99
Zero Devide 2*	79,99
Adapter Gameboy	

Ab sofort:
Vorkasse nur noch DM 4,90
alle Versandarten frei
ab DM 180,-

Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	74,99
Cool Boarders 3	89,99
Crash Bandicoot 1	44,99
Crash Bandicoot 3	89,99
Dead r Alive	89,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Deer Stalker*	79,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	89,99
Discworld 2	87,99
Dogdom Arena	79,99
Dreams*	84,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	79,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	89,99
Final Fantasy 7	99,99
Firetrap*	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulse!	
Football 99*	79,99
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98	89,99
Forsaken	39,99
Frenzy	89,99
Ghost in the Shell	89,99
Global Domination*	87,99
Glover*	72,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	42,99
Hardball 6	89,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	44,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	39,99
I.S.S. Pro 98	84,99
International	
Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKnD*	79,99
Klonoa	89,99
Kula World	89,99
Legend	89,99
Lemmings	39,99
Libero Grande	89,99
Lost World Platinum	42,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
MDK	79,99
Medieval	89,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends*	69,99
Megaman X4*	79,99
Metal Gear Solid*	a.A.
Mickey's World	44,99
Micro Machines V3	39,99
Monopoly	79,99
Moto Racer 2	79,99
Music	87,99
Myst	77,99
Nascar 99	89,99

PSX HARDWARE
(Power F.) 89,99
Analog Shock Pads 39,99
CD Case 24,99
Controller Sony 29,99
Dual Shock Sony 49,99
Controller 19,99

Titel des Monats
Februar (PSX):
Asterix*
89,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Abe's Odysee 2	79,99
Blaze & Blade	79,99
Breath of Fire 3	87,99
Bust a Move 4*	59,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	69,99
F1 98	89,99
Tai Fu	79,99
Tenchu	79,99
Tomb Raider 3	84,99

Controller Infrarot	59,99
Gamebuster Modul	69,99
Lenkrad Mad Catz	99,99
Link Kabel	19,99

Memory Cards	
Sony 15 Slot	29,99
15 Slot	14,99
120 Slot	34,99
360 Slot	44,99
720 Slot	54,99
30 Slot unkomprimiert	29,99
60 Slot unkomprimiert	44,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	59,99
neGcon	79,99
PC-Link Paket	69,99
Playstation	229,99
Multinorm	299,99
Umbochip für US+Jap	14,99
Playstation Tasche Sony	64,99
incl. Memory Card u. Controller	
Playstation Tasche	39,99
Predator Lichtpistole	59,99
Protector Gun	27,99
Race Station Shock	99,99
RGB Kabel	19,99
Scorpion Gun	59,99
Space Station	39,99
Verlängerungskabel für Pads	9,99
X-Ploder Cheat	69,99

SEGA SATURN	
Atlantis	84,99
Bombberman	59,99
Daytona USA	49,99
Deep Fear	79,99
Formular Karts	34,99
Manx TT	59,99
Marvel Super Heroes	84,99
NBA Action 98	59,99
NIGHTS 3D	29,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	79,99
Riven	84,99
SEGA Rallye	59,99
Sega Soccer 98	79,99
Sega Touring Car	79,99
Shining Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
The House o. t. Dead	84,99
Tomb Raider	69,99
Virtua Fighter 2	39,99
Winterheat	79,99
Wipeout 2097	59,99

SATURN HARDWARE	
3D Controllpad	49,99
6 Spieler Adapter	19,99
Backup Memory	39,99
Control Pad	39,99
MPEG Karte	99,99

NINTENDO N64	
1080° Snow Board	79,99
All Star Baseball 99	89,99
All Star Tennis 99*	99,99
Banjo Kazooie	79,99
Body Harvest	89,99
Buck Bumble	99,99
Bust a Move 3	89,99
Chameleon Twist	114,99
Cruis'n USA	74,99
Cruis'n World	69,99
Diddy Kong Racing	79,99
Earthworm Jim 3D	99,99
Extreme G 2	89,99
F 1 Pole Position	69,99
F 1 World Grand	79,99
F Zero X	79,99
Fifa 99	109,99
Gex 64*	99,99
Glover	79,99
Hexen	59,99
Iggy's Reckling Balls	79,99
ISS 98	79,99
Jet Force Gemini	99,99
Mario Party	79,99
Mission Impossible	89,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	92,99
NBA Courtside	79,99
NBA Jam 99*	99,99
NBA Live 99	99,99
NFL Blitz*	99,99
NHL 99	99,99
Off Road	109,99
Olympic Hockey 98	79,99
Playmobil Hype	99,99
Rayman 2	99,99
Scars (VR 3000)	99,99
Snowboard Kids 2	79,99
Star Wars: Rogue S	99,99
Starshot	99,99
Strike Zone	119,99
Tonic Trouble	99,99
Top Gear Rally	84,99
Turok	79,99
Turok 2	79,99
V-Rallye 99	94,99
Virtual Pool*	89,99

N64 HARDWARE	
N64 + Mario	249,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Controller Pak Catz	57,99
Expansion Pack	59,99
Gamebuster	79,99
Lenkräder	
+ mit Rumble Effekt	99,99
+ Top Gear Rally	79,99
+ Top G. Overdrive	99,99
Memory Card 1MB	14,99
dto. farbig	14,99
Powerflash	79,99
RF-Set (Nintendo)	39,99
RF Unit	19,99
RGB-Kabel	14,99
Rumble Pack (Nint)	32,99
Rumble Pack +	
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	14,99

DREAMCAST	
Konsole*	a.A.
Control Pad*	a.A.
VMS Memory Card*	a.A.
Blue Stinger*	a.A.
Climax Landers*	a.A.
Evolution*	a.A.
Geist Force*	a.A.
Godzilla*	a.A.
July*	a.A.
Sega Rallye 2*	a.A.
Sonic Adventure*	a.A.

Gamestar-Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben!
Yeeehaaaa!!!

LADEN
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
EKZ Südmeile - 030/72325248
16761 Hennigsdorf
JE Games
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706
21335 Lüneburg
Heiligegeiststr. 26-041 31/735386
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelmienstr. 9 - 06151/28860
66482 Zweibrücken
Maxstr. 4 - 06332/905170
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Gernersheim
Marktstr. 22 - 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 - 06341/930570
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255
89073 Ulm
Hafengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
95028 Hof
Karolinenstr. 35
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 - 09231/3161

PLAY
MAIL

Schalter umlegt, öffnet sich für einen kurzen Augenblick die Kellertür, die sich im Eingangsbereich befindet. Diese erreicht Ihr nur, wenn Ihr Laras Beine in die Hand nehmt, über den Dachboden zum Eingangsbereich spurtet, dort hinunterspringt, eine 180 Grad-Drehung macht und nochmals Gas gebt. Nicht verzweifeln, es funktioniert! Also

ist dafür später noch Zeit, wir wollen Quad fahren! Von hier aus gelangt Ihr letztlich in das Kaminzimmer. Steht Ihr vor dem Kamin, so interessiert nur die linke Wand innerhalb desselben. Springt diese Innenwand hinauf, zieht Euch weiter hoch und paßt vor allem auf, daß Lara keinen allzu heißen Hintern bekommt. Oben angelangt folgt Ihr schließlich dem Gang bis zu einem kleinen Raum. Springt nun auf die Erhöhung und Euch fällt ein Schieblock auf - ups, den habt Ihr vorhin schon bewegt. Und das war auch gut so, denn nun schiebt Ihr diesen direkt an die Wand (nicht wieder in den Gang oder in Richtung des Schalters!), so daß eine direkte Verbindung zum Dachboden besteht. Es folgt der „schwierigste“ Teil der Aufgabe, ein Zeitmechanismus. Wie gut, daß Lara im letzten Jahr den Spurt erlernt hat. Wenn Ihr nun den

gut, begleitet unsere Hauptdarstellerin weiter den Gang entlang und Ihr werdet ein kleines, feines „Aquariumchen“ mit der friedvollen Variante der später noch vorkommenden Piranhas entdecken. Sofern Ihr den Mund wieder zubekommen habt, sieht Euer aufmerksames Auge auch schon wieder einen Schieblock. Wohin damit? Seht einmal an die Decke und Ihr wißt es! Über diesem Gang geht es wohin? Na? Genau, ab ins Wasser. Am anderen Ende vom Einstiegsloch und vom unterirdischen Becken findet Ihr nach einigem Suchen einen Schlüssel am Boden. Wieso, weshalb, warum ist auch egal - mitnehmen und heraus aus dem Wasser, heraus aus dem Keller. Im Eingangsbereich ist neben der Haustür ein Schalter zum Öffnen der vorgenannten. Jetzt weiter nach links und zum Irrgarten, der Euch aus dem zweiten Teil noch

in Erinnerung ist. Die dort befindliche Tür läßt sich nun womit öffnen? Genau, Schlüssel rein, rauf aufs Quad und viel Spaß beim Gas geben!

Schießübung: Ein weiterer kleiner Spaß sind die Pistolen, die sich am Ende der außenliegenden Trainingsparcours unter einer Anhebung befinden. Unser lieber nette Butler stellt sich nunmehr als freilaufende Zielscheibe zur Verfügung.

Schatzkammer: Um an die „Eintrittskarte“ für die vorgenannte Kammer zu kommen, müßt Ihr zuerst das Schwimmbad aufsuchen, welches hinter dem hausinternen Trainingsparcours liegt. Dort angelangt solltet Ihr am Ende dieses Raumes eine Art Sprungbrett sehen können. An der Rückseite dieses Brettes sehr Ihr mal wieder einen Schalter. Was Ihr damit macht? Tja, eh - drücken? Jau! Im Eingangsbereich öffnet sich eine kleine Kammer und ein Hebel verlockt gerade dazu, umgelegt zu werden. Sofern Ihr dies tut, braucht Ihr nur noch eine 180 Grad-Drehung zu machen - und die 14 Meter zum zeitmechanisierten Tor zu sprinten. Et voilà. So, liebes Redaktionsteam, ich hoffe, daß Ihr den oben genannten Spaß nutzen könnt, um ihn in der nächsten Ausgabe in Eurer Zeitschrift den LeserInnen präsentieren zu können.

Bis demnächst, Ciao, Sven Hippert

good vibrations ...

Das offizielle
„Tekken 3“-Buch

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

Colony Wars
Vengeance

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

Dual Force™
PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.
Unverb. Preisempf. 159,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel!

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

Dual-Analog
Joypad mit
Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-tra starkem Rumble-Effekt. Umschaltbar auf Digitalmodus. Für jedes PSX-Spiel verwendbar.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



The Glove

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



Die Gewinner

play PLAYSTATION 12/98

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Psygnosis:

Colony Wars Vengeance für die PlayStation: Jens Kupka, Obernkirchen - Frank Kray, Krefeld - Stefan Teich, Bückeburg - Mark Rein, Ingelheim - Andreas Bernsdorf, Hankensbüttel - Amelie Lambek, Berlin - Doreen Scheufler, Oetisheim - Olaf Lambek, Berlin - Markus Dietl, Wolfsburg - Andreas Kapp, Darmstadt.

Formel 1 98 für die PlayStation: Matthias Herrendorf, Berlin - Steffen Obst, Dahlwitz-Hoppegarten - Gunter Pedde, Erkner - Eva Grosser, Berlin - Nils Lambek, Berlin - Heinz Grabenhorst, Rügen - Thomas Weishaar, Remingen - Sascha von Schweppenburg, Neuwied - Beatrice Berger, Chemnitz - Michael Gehrmann, Ahrensburg.

Formel 1 98-Fleeceshirt: Detlev Sieper, Gevelsberg - Gerald Nicholas, Konradsreuth - Andreas Michel, Berlin - Mario Malaschichin, Viktring - Michael Stockinger, A-Wien.

O.D.T. für die PlayStation: Ladina Castellazzi, CH-Steinhausen - Holger Griep, Meuselwitz - Uwe Siehler, Salach - Andreas Schilling, Hamburg - Peter Marek, Lünen - Christian Heberle, Aufkirch - Janni Somos, Wedel - Norbert Schweizer, Hennigsdorf - Maik Nissyt, Deuben - Ladina Castellazzi, CH-Steinhausen.

Colony Wars Vengeance-T-Shirt: Mario Wende, Kirchheim - Daniel Thomm, Hamburg - Christian Scheundorfner, Bochum - Silvia Meier, Trier - Michael Neubert, Düsseldorf.

Formel 1 98-Cap: Franziska Neuber, Mölln - Stefan Kuhn, Lehrte/Ahlten - Monica Schepper, Bornheim - Thomas Scherer, CH-Zürich - Oliver Müller, Hilchenbach.

O.D.T.-Tasche: Daniel Herbst, Hartenholm - Martin Maas, Berlin - Sebastian Kahl, Pforzheim - Stefan Lipke, Erkrath - Andreas Bartholdt, Hannover - Oliver Heinrich, Bayreuth - Jens Spitzer, Lorch-Waldhausen - Ludwig Wachs, A-Klagenfurt - Thomas Baars, Berlin - Heiko Meyer, Sundhausen.

O.D.T.-T-Shirt: Nico Kick, Obernkirchen - Frank Kupka, Görlitz - Andreas Zimmermann, Potsdam - Michael Philipp, Erlangen - Johannes Meier, Senden - Roland Schiele, Dachau - Nicole Zimmermann, Bayreuth - Heiko Laski, Köln - Frank Wagner, Wuppertal - Sebastian Füller, Dortmund.

O.D.T.-Uhr: Hagen Herrendorf, Köln - Martin Wolf, Ansbach - Ralf Lohr, Salzgitter - Peter Schmitt, Dahlenberg - Daniel Fackel, Weilheim - Gerd Baier, Bad Friedrichshall - Thorsten Maas, Voerde.

Psybadek-T-Shirt: Christian Lippmann, Görlitz - Steffen Nobel, Dudenhofen - Christian Mentens, Schramberg - Alexander Hutka, Schöningen - Mario Gratz, Fürth - Thomas Kuhn, Erlangen - Anna Steiger, Dietzenbach - Boris Zander, Oberarsel - Thomas Fiedler, Lörrach - Lars König, Simmerath.

Die Gewinner

play PLAYSTATION 11/98

Tekken 3-Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment Deutschland:

Tekken 3 limitierte Special Edition: Matthias Klein, Stockach - Carsten Klimmeck, Graben-Neudorf - Christian Merkl, Vilseck - Tobias Ott, Gossersweiler - Christian Herbst, Altenkunstadt - Pamagiotis Patmos, Flensburg - Manuel Aulahn, Hamburg - Eren Eksi, Berlin - Doris Zimmermann, Werneken - Christian Herbst, Altenkunstadt.

Die Gewinner der Tekken 3-Tragebeutel, -T-Shirts und Tekken 3-Kalender werden schriftlich benachrichtigt.

Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Maro:

Actionfigur: Günther Krampfl, Harburg - Jens Günther, Weißwasser - Ufuk Orakcioglu, Schramberg - Guido Barth, Rotenburg - Ingo Heinrich, Schlemmin - Siegfried Bülow, Berlin - Christian Schleuchardt, Karlstein - Manfred Gerdes, Wiesmoor - Jürgen Fischer, Iggelheim - Christian Kmetee, Ratingen - Michael Meyer, Düsseldorf.

FREAK'S SHOP

Abe's Exodus	79,95	Medieval	84,95
Actua Soccer 3	79,95	Music	89,95
Actua Tennis	79,95	NBA Live '99	84,95
All Star Tennis	84,95	NHL Hockey '99	84,95
Apocalypse	89,95	O.D.T.	79,95
Atlantis	84,95	Pocket Fighters	79,95
B-Movie	84,95	Premier Manager 99*	79,95
Blasto	74,95	Pro Pinball Big Race USA	84,95
Blaze'n Blade	84,95	Psybadek	84,95
Box Champions	84,95	Rivals School	89,95
Breath of Fire 3	84,95	Rogue Trip	84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachenfigur	109,95	Sensible Soccer	84,95
Buggy	79,95	Small Soldiers	84,95
Bust A Groove	79,95	Spyro the Dragon	79,95
Caesars Palace 2	79,95	Streak	79,95
Cardinal Syn	69,95	Tai-Fu 01.99	89,95
Colin McRae Rally	84,95	Tekken 3	89,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	84,95	Tenchu	89,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95	Test Drive Off Road 2	84,95
Cool Boarders 3	84,95	Toca Touring Car 2	84,95
Dodg'em Arena	79,95	Tomb Raider 2 & farbige Joypad & Memory Card	89,95
FIFA '99	84,95	Tomb Raider 3 & Joypad	99,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	104,95	Unholy War, The & Demo Blood Omen 2	79,95
Global Dominaion 01.99	79,95	Wild Arms 01.99	79,95
Gran Turismo	79,95	X-Men vs Streetfighter	89,95
Hugo	84,95	...und viele andere!!!	
Libero Grande	89,95		

Zubehör:

Analogpad mit Dauerfeuer & Zeitlupe & Program.	39,95
Antennenkabel	29,95
CD Case	14,95
Dual Shock Pad	ab 39,95

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95

Gun "Dual"	29,95
Gun "Scorpion"	59,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Joypad versch. Farben je	14,95
Lenkrad	ab 89,95
Memory Card 1MB	19,95
Memory Card Original	24,95
Memory Card 2MB	29,95
Mouse	39,95
RGB Kabel	14,95
RGB Kabel Special	19,95
2m, Cinch-Ausgänge - Stereo-Anlage, G-Con Unterstützung	
Spielb. Final Fantasy 7	19,80
>über 1000 Bilder<	
Spielerberater Resident Evil & Resident Evil D.C.	19,80



Actua Golf 1 & 2	je 44,95	Forsaken	39,95	Rayman	39,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95	Frankreich '98	44,95	Resident Evil & Berater	44,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95	Frogger	49,95	Return Fire	49,95
Agent Armstrong	39,95	Gex 3D	49,95	Road Rage	49,95
Alien Trilogy dt/a-uncut je	39,95	Golden Goal 98	39,95	Robopi	29,95
Armored Core	44,95	Grand Theft Auto	44,95	S.C.A.R.S.	49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95	Herc's Adventure <a>	39,95	San Francisco Rush	39,95
Battle Sport	39,95	Hercules	39,95	Shadowmaster	49,95
Bedlam	39,95	Jurassic Park	49,95	Super Football Champ	49,95
Blam Machinehead	39,95	Lemmings Compilation	44,95	Super Match Soccer	39,95
Blood Omen	44,95	Little Big Adventure	39,95	Super Puzzle Fighter	39,95
Bug Riders	44,95	Lost Vikings 2	44,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
Caesars Palace	44,95	Marvel Super Heroes	49,95	<ungeschnittene PAL-Version>	
Carnage Heart	49,95	MDK & Soundtrack	39,95	Toca Touring Car	44,95
Casper	44,95	Megaman X3	49,95	Tombrader	44,95
Chill	49,95	Mickey's Wild Adv.	39,95	Tunnel B1	39,95
Circuit Breakers	49,95	Micro Machines V3	39,95	V-Rally	44,95
Command & Conquer	39,95	Motor Mash	44,95	Vandal Hearts	49,95
Contra	39,95	NHL Powerplay Hockey 98	39,95	W. Gretzky Hockey '98	44,95
Crime Killer	39,95	Novastorm	39,95	Wing Commander 4	49,95
Critical Depth	44,95	Olympic Games	49,95	World Cup Golf	39,95
Croc	39,95	One	44,95	Zero Divide	49,95
Crow, The	44,95	Pandemonium	39,95		
Cyball Zone	39,95	Panzer General 2	39,95		
Discworld 2	49,95	Parodius Deluxe	39,95		
Dragonheart	39,95	Pitball	39,95		
Earthworm Jim 2	49,95	Powerboat Racing	39,95		
Exhumed	44,95	Rapid Racer	44,95		
FIFA '97	39,95				
Formula Karts	39,95				

PlayStation

incl. Dual Shock & Joypad & Memory Card & 4-4-2 Fußball
nur 289,-

Die aufgeführten Spiele sind alle NEU!!!

a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

Franchise-Partner:
Game Paradise,
Windthorststr. 13,
48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

Verleih & Verkauf
city
passage

Game Paradise,
City-Passage
Zimmerstr. 15
33602 Bielefeld
Tel.: 0521-5215206

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

An- und Verkauf

Alfred-Krupp-Str. 24 / 48291 Telgte
Fax: 02504 - 9330-99



PLAY NEWS

SOFTWARE - HARDWARE - BRANCHENGEFLÜSTER

Martin Weidner

Metal Gear Solid Premium Pack - PAL

Konami liefert ihr Metal Gear Solid Premium Pack in abgeänderter Form in Europa aus. Neben den beiden Spiele-CDs liegt der Sonderedition ein Metal Gear Solid-T-Shirt, eine Hundemarke, eine Postkarten-Edition und der vollständige Soundtrack zum Spiel bei. Das Premium Pack soll parallel zur normalen Version am 26. Februar in den Handel kommen. Als Goodie legt Konami dem Spiel eine Demo-CD zu ihrem Action-Adventure Silent Hill bei. Das offizielle Lösungsbuch, das ca. 150 Seiten umfaßt, wird ebenfalls am 26. Februar ausgeliefert. Die Soundtrack-CD wird auch einzeln zu haben sein.

Preise: ca. 109,- DM (Metal Gear Solid), ca. 169,- DM (Premium Pack), ca. 24,80 DM (Offizielles Lösungsbuch), ca. 29,- DM (Soundtrack-CD)



PocketStation verzögert sich

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) verschob am 10. Dezember letzten Jahres den Erscheinungstermin ihrer PocketStation wegen Produktionsengpässen um einen Monat auf den 23. Januar. Vorerst sollen 1 Million Geräte pro Monat für den japanischen Markt produziert werden. Für den europäischen Markt soll die PocketStation erstmals auf der Milia-Messe in Cannes vom 09.-12. Februar vorgestellt werden.



Neues von Final Fantasy

Final Fantasy VIII soll in Japan am 11. Februar auf vier CDs ausgeliefert werden. Darüber hinaus ist für März eine PlayStation-Adaption von Final Fantasy VI auf zwei CDs geplant, die sich von der Super Nintendo-Variante durch computergenerierte Vor- und Abspanne unterscheiden. Außerdem in der Mache: Racing Lagoon, Squares erste Mischung aus RPG und Rennspiel.

Die nächste
play
PlayStation
erscheint
am 24.02.99

LÖSUNGSBÜCHER

LÖSUNGSHEFTE	HERC'S ADVENTURE	LÖSUNGSBÜCHER	PLAYSTATION CHEATHEFT
- ab DM 9,95	Last Report	ALUNDRA	Über 2000 Cheats & Codes zu mehr als 350 PSX-Spielen! DM 14,95
Abe's Odyssey	Legacy of Kain	Abe's Odyssey	
Alien Trilogy	Little Big Adventure	ABE'S EXODUS	
ALUNDRA (DM 14,80)	MDK	BREATH OF FIRE 3	
Ark of Time	MEDIEVIL (DM 14,80)	COLONY WARS 2	
Baphomets	MEN IN BLACK	Com. & Conq. 1+2	
Fluch 1 & 2 (14,80)	Nightmare Creatures	DEATHTRAP DUNGEON	
BATMAN & ROBIN	One, Overblood	FINAL FANTASY 7	
Blazing Dragons	Pax Corpus	FORSAKEN	
Broken Helix	Resident Evil 1 & DC	Res. Evil-Sammelband	
Casper, Castlevania	Suikoden (14,80)	Riven & Myst	
Clock Tower	SPAWN	O.D.T.	
DAS 5. ELEMENT	Syndicate Wars	TEKKEN 3	
Deathtrap Dungeon	Stadt d. verl. Kinder	T. Raider 1, 2	
Diablo	TEKKEN 1-3 (14,80)	TOMB RAIDER 3	
Discworld 1&2	The Note	US-Bücher ab DM 29,95:	
Excalibur (14,80)	TOMB RAIDER 3	Gran Turismo, Tactics Ogre,	
Exhumed (14,80)	Vandal Hearts	Final Fantasy Tactics	
Fade to Black	Warcraft 1+2	Granstream Saga, Kartia,	
Final Fantasy 7	Warhammer 1 & 2	Pandemonium, One, Parasite	
FORSAKEN, G-Police	WILD ARMS	Eve, Saga Frontier, Metal Gear	
Gex 3D & Rayman	WILD 9	Solid, Tales of Destiny	
HEART OF DARKNESS	Wing Com. 3+4		
	X-COM, 'Z' ... usw		

Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM 20,00 bis DM 50,00! - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! - MADROM SOLUTIONS - Postfach 11 15 - 26691 Emden

Sony sponsert Mitsubishi-Team bei der Rallye Granada-Dakar

Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) sponserte das Mitsubishi-Team bei der Rallye Granada-Dakar (Paris-Dakar). In einem PlayStation-gebrandeten Mitsubishi Pajero gingen die Fahrerinnen Jutta Kleinschmidt und ihre Co-Pilotin Tina Thörner am 31. Dezember im spanischen Granada an den Start. Die dritte Etappe Agadir - Tan Tan (3. Januar) wurde von den beiden als erstem Frauenteam gewonnen. Fünf Tage vor dem Zieleinlauf in Dakar am 17. Januar hatten sie allerdings eine 3/4 Stunde Rückstand hinter dem den Rallyetroß anführenden Jean-Louis Schlesser, dem Ex-Freund von Jutta Kleinschmidt, was ihre Gewinnchancen gegen Null gehen läßt.

SCED setzt ihre Kooperation mit Mitsubishi, die mit der Adrenalin-Tour '98 eingeleitet wurde, auf der Internationalen Spielwarenmesse, die vom 4. bis 10. Februar in Nürnberg stattfindet, fort. Mitsubishi hat für SCED eine Sonderedition eines ihrer Wagens angefertigt, in der eine Hydraulik während des Spielens das gesamte Fahrzeug bewegt. Gespielt wird natürlich GT - Gran Turismo. SCED beabsichtigt aber auch, dieses Fahrzeug auf Messen einzusetzen, die für Endverbraucher zugänglich sind. Die Messetermine geben wir natürlich rechtzeitig in der play bekannt.



Syphon Filter

Bereits auf der letztjährigen E3-Messe Ende Mai zu sehen, nähert sich 989 Studios' Syphon Filter immer mehr der Fertigstellung. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Gabriel Logan, der mit seinem Team extremistische Öko-Terroristen daran hindern soll den Syphon Filter-Virus in die Atmosphäre zu schleusen. Spionage- und Antiterrorereinsätze zählen zu den Hauptaufgaben im Spiel. Die 7 Welten, 16 Level und 4 Bosse wurden vollständig in 3D erstellt.

Genre	Shooter
Hersteller	989 Studios
Entwickler	989 Studios
Erhältlich ab	2. Quartal - Europa



Menschen zum
totlachen...



S&S COMPUTER
S&S COMPUTER
S&S COMPUTER

S&S COMPUTER GMBH+CO.KG
WEBERSTR.79 - 45879 GELSENKIRCHEN
 (MO.-FR. VON 10-19 UHR / SA. VON 10-14 UHR)
BESTELHOTLINE 0209 / 179610 - FAXLINE 0209 / 1796199

PLAYSTATION UMBAU
BEI UNS MIT GARANTIE **39,90 DM**

100 % Original

FÜR ALLE PLAYSTATIONS !!!

DER UMBAUTSATZ WIRD
ZUSÄTZLICH IN DIE PLAYSTATION
EINGEBAUT UND ERMÖGLICHT DAS
SPIELEN VON IMPORT SPIELEN !
1 CHIP STK. 19,90DM





PLAYSTATION
ERSATZLAUFWERK
85,00 DM

MEHR
PLAYSTATION
SPECIAL ZUBEHÖR
AUF ANFRAGE !



Dreamcast
AB ENDE
NOVEMBER
LIEFERBAR,
JETZT
VORBESTELLEN!

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100 % UMBAU
+ DUALSHOCK PAD
+ 6 MON. GARANTIE
+ VERSANDKOSTEN
279,00 DM

PLAYSTATION GRUNDGERÄT MIT 100 % UMBAU
+ DUALSHOCK PAD
+ DOUBLESOCK PAD
+ RGB KABEL
+ 15BLOCK MEMORY CARD
+ 6 MON. GARANTIE
+ VERSANDKOSTEN
349,00 DM

DAS MC PLAYSTATION SPARMENÜ*:
- ANALOG DOUBLESOCK PAD MIT 2 SHOCK MOTOREN
- RGB KABEL ZUM SPIELEN DER IMPORTSPIELE IN FARBE
- UMBAUTSATZ FÜR DIE PLAYSTATION
- 15 BLOCK MIGHTY MIC MEMORY KARTE
~~119,00 DM~~ **85,00 DM**

PLAY NEWS



PLAY NEWS

Tekken 3 Iron Fist Tournament

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), Namco und Namco Station veranstalten am 27. Januar in London das Finale im Tekken 3 Iron Fist Tournament. Zum Finale werden die 20 Länderchampions eingeladen, die sich im Tekken 3 Survival-Modus qualifiziert haben. André Diepper, der Teilnehmer für Deutschland, qualifizierte sich mit 137 Rundensiegen in Folge für London.



GT Interactive erwirbt Legend Entertainment und Reflections

GT Interactive übernimmt Legend Entertainment und das britische Entwicklungsstudio Reflections Interactive. Zu den vorherigen PlayStation-Titeln des Reflections-Teams zählen Destruction Derby 1 & 2 und Monster Truck, die von Psygnosis veröffentlicht wurden. Zu den bisherigen internen Teams von GTI gehören Oddworld Inhabitants, Bootprint Entertainment, Cavedog Entertainment, Humongous Entertainment und SingleTrac.



MEDIATTACK

Ihr Spezialist in Berlin

- Sony PlayStation

→ Sega Saturn

→ Sega Mega Drive

**Neu- und
Gebraucht-
Spiele**

→ Nintendo 64

→ Super Nintendo

→ PC CD-ROM

030/450 20 20 8

PlayStation:

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

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

nur
299⁹⁹

PSX-Multinorm-
Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)

Ankauf von Spielen und Konsolen - Anruf genügt!

Laden
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding
von 10 bis 20 Uhr

MEDIATTACK

Games & Service

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

Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- müssen wir leider eine Versandkostenpauschale von DM 5,- berechnen (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 30,-).

Legend Of Legaia

Sony Computer Entertainment America (SCEA)

kündigt für März das RPG Legend Of Legaia von Contrail an. „Contrail“ dürfte für Brancheninsider kein unbekanntes Entwicklungsstudio sein, stellt es doch eines der vier Satellitenstudios von Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) dar. Das Team um CEO Takahiro Kaneko designte bereits das RPG Wild Arms.

Legend Of Legaia verwendet ein neues, von Contrail „Tactical Arts“ benanntes Kampfsystem, das traditionellen Beat'em Ups recht nahe kommt: Die Polygoncharaktere setzen sich mit Punches und Kicks zur



Wehr, und verwenden als Special Moves sowohl physische als auch magische Attacken.

Die Spielwelt in Legend Of Legaia wird vollständig mit Polygonen erstellt, d.h. auch die Städte und Dungeons erstrahlen in 3D.

Die Storyline basiert auf der Hauptfigur Vahn, der versucht, die geheimnisvollen Nebelschleier zu lüften, die sich immer weiter in Legaia ausbreiten, und die Menschen in den Wahnsinn bis hin zum Tod treiben. Auf seiner Suche nach den sieben Bäumen des Ursprungs trifft Vahn auf seine Kameraden Noa und Gala...

GenreRPG
HerstellerSCEA
EntwicklerSCEI, Contrail
Erhältlich abMärz - USA

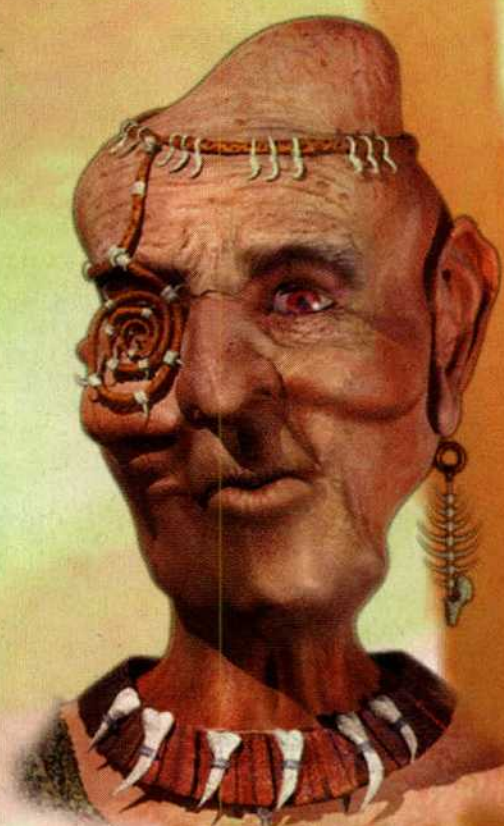


Re-Volt

GenreRennspiel
HerstellerAcclaim Entertainment
EntwicklerProbe Entertainment
Erhältlich ab2. Quartal - Europa

So richtig konnte sich Toy-Volts über Jahre hinweg andauernden Erfolg auf dem Spielwarenssektor eigentlich niemand erklären. Sicherlich, Toy-Volt verfügte über vorbildliche Designer, aber irgend etwas besonderes war an den Spielzeugen, ein Hauch von Magie. Als Toy-Volt aber ferngesteuerte Spielzeugautos in ihr Sortiment aufnahm, geschah etwas noch ungewöhnlicheres. Die Autos entwickelten ein eigenes Bewußtsein, revoltierten gegen ihre Schöpfer und machten sich daran die reale Welt unsicher zu machen.

In Probe Entertainments Re-Volt übernimmt man die Steuerung über eines dieser 28 Vehikel, aus der Verfolgeransicht oder einer Egoperspektive. 14 Strecken und 4 Multi Player-Arenen für bis zu vier Spieler gleichzeitig soll die Endfassung beinhalten. Power Ups, Waffen, ein Streckeneditor und etliche verborgene Features dürfen da natürlich nicht fehlen. Obwohl auf der letzten ECTS Show nur die PC-Version vorgestellt wurde, soll Re-Volt parallel für PlayStation und PC erscheinen.



Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...





PLAY NEWS

Soul Blade als
Platinum-Edition

Namcos Coin-op-Adaption Soul Blade, die bereits im Juni letzten Jahres als Platinum-Edition hätte veröffentlicht werden sollen, soll nun am 22. Januar erscheinen.

„In audiovisueller Hinsicht kann Soul Blade trotz seines betagten Alters nachwievor überzeugen. (...) Das äußerst dynamische Spielgefühl und die intuitiven, aber komplexen Manöver sind aber letztendlich die Kriterien, die den Reiz eines Namco-Prügelspiels ausmachen. Soul Blade hält sich auch in dieser Hinsicht in keiner Weise bedeckt.“

play PLAYSTATION 6/98,
Rating 9 von 10

Ex-Psygnosis-Entwickler
gründen eigenes Label

Einige ehemalige Mitarbeiter des Liverpooler Publishers Psygnosis haben die Firma verlassen, um ihr eigenes Label Curly Monsters ins Leben zu rufen. Das sechsköpfige Team war u.a. an der Entwicklung der wipEout-Serie und an Colony Wars beteiligt. Andy Satterthwaite z.B. trat als Producer, Nick Burcombe als Game Designer von wipEout 2097 auf. Über ihr erstes eigenes PlayStation-Projekt ließen die Entwickler noch keine Details durchklingen.

Lösungsbuch zu Oddworld
Abe's Exoddus

In ihrem inoffiziellen Lösungsbuch zu Oddworld Abe's Exoddus widmet sich der Hartmann Media Verlag auf 114 Seiten einer Schritt für Schritt-Komplettlösung zu Abes neuestem Abenteuer. Darüber hinaus geht der Player's Guide auf die Entwicklung der Spielwelt, die Designer von Oddworld Inhabitants und die einzelnen Figuren im Spiel ein, und bietet allgemeine Lösungstips.

ISBN-Nr.: 3-933792-01-0,

Preis: ca. 19,- DM.

Sony spielt mit
50 Millionen PlayStations

Bis 21.12.98 wurden weltweit 50 Millionen PlayStation-Grundgeräte an den Handel ausgeliefert, davon in Japan 14,25 Millionen, in den Vereinigten Staaten 19,35 Millionen und in Europa 16,40 Millionen Einheiten. Gran Turismo wurde in Deutschland seit der Veröffentlichung (08.05.98) bis Anfang Dezember über 300.000 mal verkauft und stellt damit das hierzulande bestverkaufte PlayStation-Spiel dar.

MATHIAS
NEUMANN

MATHIAS NEUMANN 1998

Sports Car GT

Electronic Arts' Antwort auf GT, d.h. Gran

Turismo von Sony Computer Entertainment Inc. Es scheint so. Über 50 Wagen und Teams sollen in Sports Car GT zur Auswahl stehen, darunter McLaren F1 GTR, BMW M3, Mercedes CLK GTR, Marcos LM-600, Callaway C7 & C12, Saleen Mustang, Mosler Raptor, Panoz GTR1, Vector M12 und Lister Storm. Die einzelnen Parcourts führen den Spieler durch Schauplätze in den Vereinigten Staaten und Europa. Sämtliche Wagen lassen sich auf die Bedürfnisse des Spielers angleichen und feintunen; mehr zu Sports Car GT in der nächsten play.

Genre Rennspiel
Hersteller Electronic Arts
Entwickler Electronic Arts
Erhältlich ab 2. Quartal - Europa



Mehr Details zu EAs Street Sk8er

Electronic Arts nimmt eine Reihe von Änderungen für ihre US-Version (vgl. play 1/99) der in Japan unter dem Titel Street Boarders auf den Markt gekommenen Skateboardsimulation vor. Bonusboards-, -Routen und -Charaktere sollen im weiteren Verlauf des Spiels freigeschaltet werden. Außerdem sollen ein weiterer verborgener Charakter, ein Versus-Modus und FMV-Schnipsel eingebaut werden. Electronic Arts befindet sich deshalb zur Zeit in Verhandlungen mit Sponsoren und Skateboardherstellern, um das Spiel noch mehr auf den westlichen Markt maßzuschneidern. Epitaph und Capitol Records werden die Musik zum Spiel beisteuern, namentlich die Bands Less Than Jake, H2O, Straight Faced, Plastolina Mosh, Weston, All, The Pietasters, I Against I und Gas Huffer. Darüber hinaus arbeitet Electronic Arts an Rushdown, einem Extreme Sports-Titel mit den Sportarten Mountain Biking, Snowboarden und Kayakfahren.

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker

+++ Sony Computer Entertainment Deutschland (SCED) lieferte im November '98 über 280.000 PlayStation-Grundgeräte an den Handel aus; eine Größenordnung, die mit den ersten sechs Monaten nach der Markteinführung vergleichbar ist. +++ Das in der play 10/98 vorgestellte futuristische Sportspiel Tribal soll im April unter dem Titel Blood Line veröffentlicht werden. +++ Sunsofts Action-Adventure Hard Edge (vgl. play 11/98) soll im März als PAL-Version auf den Markt kommen. +++ Infogrames setzt ihren N64-Shooter Mission Impossible für die PlayStation um. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: September. +++ Fergus McGovern, Mitgründer und Ex-Managing Director von Probe Entertainment, meldet sich mit seinem neuen Studio HotGen auf der Bildfläche zurück. +++ SCED stellt auf der Internationalen Spielwarenmesse vom 04.02.-10.02. in Nürnberg auf ihrem 370 m² großen Stand u.a. Ridge Racer Type 4, A Bug's Life und Granstream Saga vor. +++ Silicon Knights, die kanadischen Entwickler von Blood Omen Legacy Of Kain, arbeiten an einem neuen Action-Adventure in 3D. +++ Eidos Interactive hat von Tomb Raider III (PlayStation, PC) bereits Anfang Dezember rund 800.000 Stück an den Handel ausgeliefert. +++ Eine Videospieladaptation von Tarzan soll nach A Bug's Life das vorerst zweite Ergebnis der Kooperation zwischen SCE und Disney Interactive sein. Tarzan PSX soll im Sommer erscheinen. +++ Naughty Dog, die Designer der Crash Bandicoot-Trilogie, arbeiten an einem neuen Action-Adventure. +++ High Voltage Software entwickelt für Midway Home Entertainment eine Neuauflage von Paperboy. +++ Visual Sciences entwickelt für Psygnosis die '99er Edition von Formel 1. Ein internes Team von Psygnosis arbeitet allerdings bereits an Formel 1 2000. +++ DMA Designs Sequel zu GTA - Grand Theft Auto soll im Oktober erscheinen. Von dem ersten Teil wurden laut Take 2 Interactive über 1 Million Exemplare verkauft. +++ Revolution Software, die Entwickler von Baphomets Fluch 1 & 2, arbeiten an einem neuen Adventure mit dem Arbeitstitel R6 für die PlayStation. +++ Wegen Problemen mit dem Editieren der Audio- und Movie-Dateien verspätet sich der Erscheinungstermin von Working Designs RPG Lunar Silver Star Story Complete auf Frühjahr. +++ Das Chipset der PlayStation 2 ist inzwischen fertiggestellt. Gut informierten Entwicklerkreisen zufolge soll die PlayStation 2(000) einen Quantensprung gegenüber dem Dreamcast darstellen und Ende 2000 auf den japanischen Markt kommen. +++ Die Tokyo Game Show Spring '99 wird vom 19.-21. März stattfinden. Während der erste Messtag Fachbesuchern, d.h. Vertretern des Handels, der Industrie und der Fachpresse vorbehalten ist, darf am zweiten und dritten Tag das breite Publikum in die Hallen strömen. +++

- Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker - Ticker



Roboter, die
für eine
Bombenstimmung
sorgen...



Lahra Soft

für
Playstation / N 64 / GameBoy

Universal Bootchip* !!!

Für alle Playstations m. Anleitung **4,99 DM**

10 Stk = 4,69 DM / 100 Stk = 3,99 DM

* für US, JP-Importe

Playst. incl Umbau + DS*		269,99 DM
MB Dualshock	Controller	34,99 DM
Padverlängerung	DualShock taugl.	7,99 DM
Link Kabel		9,99 DM
RGB Kabel		9,99 DM
RGB Kabel + Audioanschluß		11,99 DM
1 MB Memory	unkomprimiert	9,99 DM
2 MB Memory Card	unkomprimiert	19,99 DM
4 MB Memory Card	unkomprimiert	29,99 DM
8 MB Memory Card	<u>Sonderangebot</u>	24,99 DM
24 MB Memory Card	m. LCD-Anzeige	39,99 DM
40 MB Memory Card	m. LCD-Anzeige	49,99 DM
MB Pal Booster		29,99 DM
RF Unit	Antennenanschluß	25,99 DM
MB Multi Player/Tap	DualShock taugl.	55,99 DM
MB Scorpion/Panther	Pistole m. Rückschl.	59,99 DM
XPLODER	Mogelmodul	79,99 DM
PSX Mouse		39,99 DM
Lenkrad m. Fußpedalen	PSX + N64	115,99 DM

PSX Spiele:

Jersey Devil	28,99 DM	Resident Evil Plat.	45,99 DM
Dynasty Warrior	28,99 DM	Crash Bandicoot 1	45,99 DM
Croc	45,99 DM	Test Drive 4	45,99 DM
Grand Theft Auto	45,99 DM	Destruction Derby 2	45,99 DM
Hercules	45,99 DM	Forsaken	45,99 DM
Gex 3D	45,99 DM	Int Superst. Soccer Pro	45,99 DM
Lemmings	45,99 DM	Micro Machines V3	45,99 DM
Mickey's Advent.	45,99 DM	Pandemonium	45,99 DM
TOCA 1	45,99 DM	Tomb Raider 1	45,99 DM
True Pinball	45,99 DM	V-Rally	45,99 DM
Worms	45,99 DM	Abe's Odyssey	45,99 DM
Alien Trilogy	45,99 DM	Bust a move 2	45,99 DM
Com & Conq. 1	45,99 DM	Porsche Challenge	45,99 DM

PSX Umbau* PSX Umbau PSX Umbau PSX Umbau
!!! 49,- DM inklusive RGB Kabel // Bitte anrufen !!!

Lahra Soft
Goethestraße 14
51379 Leverkusen
Fax: 02171 404173

Lieferung nur gegen Nachnahme
 + Fracht und Verpackung
 Bei Annahmeverweigerung
 berechnen wir DM 20 pausch.

Tel.: 02171 - 404172

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
 Fordern Sie unsere Komplettliste gegen frankierten Rückumschlag an.

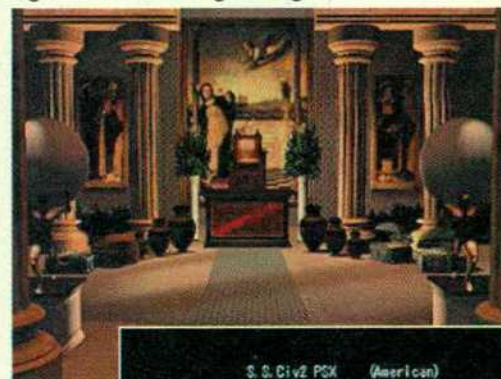
Händleranfragen erwünscht
 Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!



Civilization II

Sid Meiers	Genre	Strategie
Civilization II	Hersteller	Activision
zählt auf dem	Entwickler	Activision Studios
PC zu den	Erhältlich ab	2. Quartal - Europa

Klassikern des Strategiespiel-Genres. In Civilization II wird der Spieler vor die Aufgabe gestellt soziale, wirtschaftliche und politische Entscheidungen zu fällen, um ein weltumspannendes Imperium aufzubauen. Ziel des Spiels ist es letztendlich, die Weltherrschaft zu übernehmen oder einen anderen Planeten zu kolonisieren. Der Spieler entscheidet sich zunächst für eine von acht Regierungsformen und fängt damit an, sein anfangs noch primitives Volk mit den höheren Weihen von Forschung und Technik vertraut zu machen. Ruhm und Ehre gewinnt man, indem man eines der 28 Weltwunder errichtet, wie z.B. die Freiheitsstatue. Diplomatisches Geschick ist gefragt, um einen gnädigen Frieden auszuhandeln oder Allianzen mit anderen Mächten einzugehen, oder man widmet sich einem der vorgefertigten Szenarien wie dem 2. Weltkrieg oder dem Römischen Imperium. Die Steuerung wird für die PlayStation überarbeitet und auch ein Tutorial integriert.



Structural: 99	
Propulsion: 8	
Fuel: 8	
Habitation: 4	
Life Support: 4	
Solar panel: 4	
Population: 40,000	
Support: 100%	
Energy: 100%	
Mass: 28,500 t	
Fuel: 100% Fusion Power	
Flight Time: 11.7 years	
Estimated Arrival: A.D. 1985	

Atari Games setzt Gauntlet Legends-Automaten für die PlayStation um

War das Original bereits in der Compilation Atari Arcade's Greatest Hits Vol. 2 enthalten, strotzt die Coin-op-Version von Gauntlet Legends nur so vor echter 3D-Grafik. Während viele Elemente wie Schatztruhen und Monstergeneratoren, und die vier Hauptfiguren (Krieger, Zauberer, Bogenschütze, Walküre) beibehalten wurden, besitzen die Charaktere nun besondere Moves bzw. Zaubersprüche. Sobald ihre Energieleiste aufgeladen ist, erhalten sie Power Ups wie z.B. einen Drei- und Fünf-Wege-Schuß, einen Röntgenblick, oder aber die Zeit wird angehalten. Insgesamt beinhaltet der Spielhallenautomat vier reguläre sowie zwei Endgegnerwelten. Die PlayStation-Version erscheint von Midway Home Entertainment.

Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

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

OPTIMALE STEUERUNG

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

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

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

www.infogames.de



Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS



CRYSTAL DYNAMICS™

MARTIN WEIDNER

64 WILLOW PLACE, PALO ALTO, SAN FRANCISCO, CALIFORNIA - DER SITZ EINES SOFTWAREHAUSES MIT EINEM GECKO IM FIRMENLOGO: CRYSTAL DYNAMICS. PLAY WARF EINEN ERSTEN BLICK AUF GEX 3 DEEP COVER GECKO UND DAS ACTION-ADVENTURE LEGACY OF KAIN 2 SOUL REAVER, UND UNTERHIELT SICH MIT ROSAURA SANDOVAL, ASSOCIATE PRODUCER VON SOUL REAVER, UND STEVE GROLL, PR MANAGER VON CRYSTAL DYNAMICS, ÜBER DEN DERZEITIGEN STAND DER DINGE DER BEIDEN PROJEKTE, NEUERUNGEN UND ZUKUNFTSPLÄNE.

Auch wenn Eidos Interactive im September '98 für 47,5 Millionen Dollar Herr des Hauses wurde und Rob Dyer, Crystal Dynamics' President, und Scott Steinberg, Vice President of Marketing von Crystal Dynamics, zu Eidos Interactives US-Management aufrückten, um Eidos' Publishingaktivitäten in den Vereinigten Staaten zu leiten, war es nicht immer derartig rosig um die Kalifornier bestellt.

Ins Leben gerufen wurde Crystal Dynamics bereits im Juni '92. Aus dem Gründungsteam, zu dem auch Dave

Morse, der Co-Entwickler des Commodore Amiga 1000 und des Atari Lynx zählte, befindet sich niemand mehr unter dem 100köpfigen Team, von dem 85 in die Entwicklung involviert sind. Crystal Dynamics war seinerzeit sehr ambitioniert auf den Plan getreten und wollte nicht nur als Publisher ihrer eigenen Titel auftreten, sondern auch extern entwickelte Produkte veröffentlichen, vertreiben und vermarkten. Diese Pläne wurden aber bald zerschlagen, denn das 3DO, die erste 32-Bit-Plattform, die Crystal Dynamics unterstützte, wurde

ein Flop. Acht 3DO-Titel entstanden während dieser Zeit, darunter Crash'n Burn, von dem einschließlich Bundles weltweit über 500.000 Stück abgesetzt werden konnten. Ein breiter kommerzieller Erfolg blieb dem 3DO allerdings versagt.

Als Sega ihre Saturn-Entwicklungskits bei Crystal Dynamics vorstellte, waren die Kalifornier derartig von der Hardware angetan, daß sie sich spontan dafür entschieden, für den Saturn zu entwickeln. Die acht Spiele, die Crystal Dynamics insgesamt für den Saturn ver-



Blood Omen Legacy Of Kain zuerst auf Eis zu legen und dann ganz zu streichen. Von 120 Angestellten wurden 50 entlassen. Crystal Dynamics zog sich aus dem Publishinggeschäft zurück, und überließ die Veröffentlichung und die Distribution ihrer Titel anderen Firmen; mit mehr oder weniger großem Erfolg. In den Vereinigten Staaten wechselte Crystal Dynamics deshalb von Electronic Arts über Activision zu Midway Home Entertainment. In Europa konnte BMG Interactive Pandemonium! aber zu einem solchen Erfolg verhelfen, daß das Sequel zuerst als PAL-Version auf den Markt kam und erst danach in den Staaten veröffentlicht wurde. Nachdem der Vertrag zwischen Crystal Dynamics und BMG Interactives neuem Eigentümer Take 2 Interactive im Juli '98 auslief, gaben sich die Kalifornier auf

Erste Details dazu sollen allerdings erst auf der E3 Show in Los Angeles bekanntgegeben werden. Segas Dreamcast soll ebenfalls unterstützt werden.

(Anm.d.Red.: Der in der letzten Ausgabe angekündigte Artikel zu Akuji The Heartless mußte leider weichen, da



Sämtliche Kostüme, Vehikel und Gegner im Überblick; links im Bild befinden sich sämtliche (geplante) Verwandlungsmöglichkeiten von Gex: Pirate Gex, Little Red Riding Gex, Toga Gex, Hercules Gex, Roman Gex, Snow Gex, Pharaoh Gex, Army Gex, Tinman Gex, Cowboy Gex, Mex Gex, Diver Gex, Scuba Gex, Swimmer Gex, Gangster Gex, Anime Gex I & II, Incredible Hulk Gex, Spider-Man Gex, Super Chicken Gex, Dracula Gex, Sherlock Holmes Gex, Jack & The Beanstalk Gex, Akuji Gex (!), Fireman Gex, Astronaut Gex, Westling Gex, Baywatch Gex (!), White Tuxedo Gex.



In den USA dürfte Eidos Interactive mit diesem etwas freizügigen Motiv von Gex 3 Deep Cover Gecko Probleme bekommen.

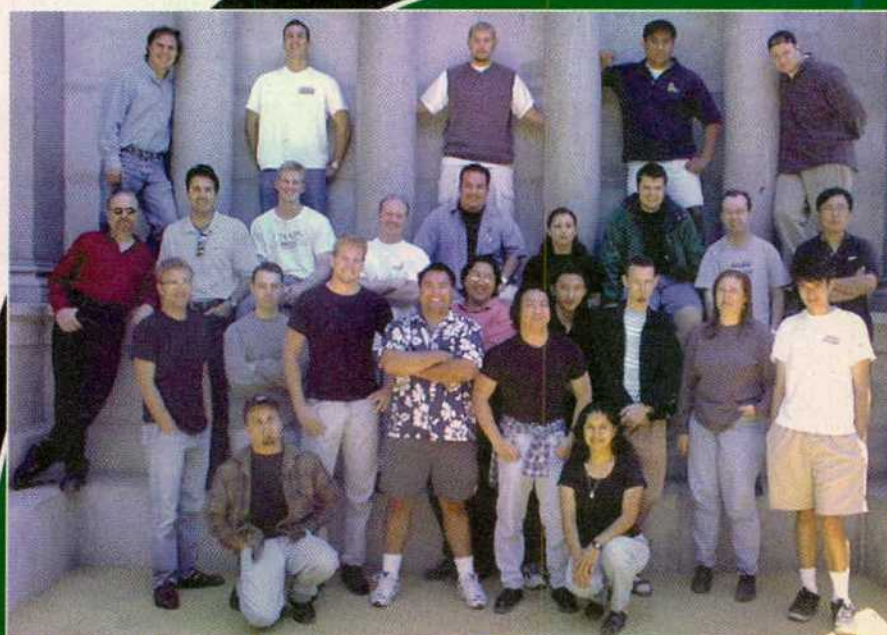
öffentliche, bestanden jedoch zum überwiegenden Teil aus Konvertierungen bereits existierender 3DO-Titel und reizten das Potential der Sega-Hardware entsprechend wenig aus. Entsprechend dürftig fielen auch die Verkaufszahlen aus. Crystal Dynamics hatte sich zum zweiten Mal die Finger verbrannt.

Ihren ersten vier PlayStation-Titeln, Total Eclipse (Turbo), Off-World Interceptor (Extreme), Slam'n Jam ('96 Featuring Magic & Kareem) und Gex, d.h. drei leicht optimierten Konvertierungen bzw. einer 1:1-Adaption, wurde ebenfalls nur ein begrenzter kommerzieller Erfolg zuteil. Verluste in Höhe von 15 Millionen Dollar zwangen die Firma schließlich '96 dazu, die beiden PlayStation-Projekte Ghost Rider und Punisher, und die Saturn-Version von

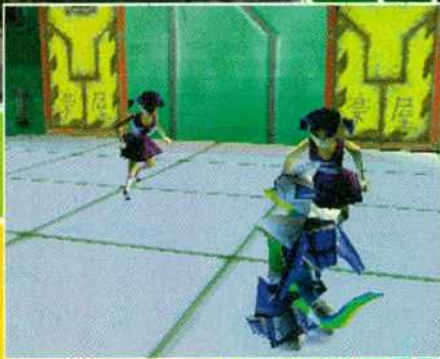
die Suche nach einem neuen Distributor für den europäischen Markt. Wurde die Platinum-Edition von Pandemonium! noch von Sony Computer Entertainment Europe veröffentlicht, entschied sich Crystal Dynamics bei ihrem bis dato jüngsten Titel The Unholy War für Eidos Interactive. Während in der Vergangenheit u.a. Electronic Arts, THQ, GT Interactive, Activision und zuletzt Midway Home Entertainment im Gespräch dafür waren, die Firma zu übernehmen, kristallisierte sich auf der ECTS 98 schließlich heraus, daß Eidos Interactive den Zuschlag bekommen hatte.

Nach der Übernahme stellt sich die Situation für Crystal Dynamics schon etwas anders dar. Für das 1. und 2. Quartal sind Gex 3 Deep Cover Gecko (PlayStation, Nintendo 64, PC) und Legacy Of Kain Soul Reaver (PlayStation, PC) geplant. Für 1999/2000 verspricht Steve Groll, PR Manager von Crystal Dynamics, jeweils vier neue Produkte, die zur Hälfte aus Eigenentwicklungen, zur Hälfte aus Sequels bestehen sollen.

das komplette Entwicklungsteam nach der Fertigstellung des Spiels erst einmal für zwei Monate in Urlaub geschickt wurde.)



Das Entwicklerteam von Legacy Of Kain Soul Reaver.



GEX 3 DEEP COVER GECKO

Genre	Jump'n Run
Publisher	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	30. März

dem Vollen, was Kinofilme, TV-Serien, aber auch zeitgeschichtliche Ereignisse betrifft.

Während im Vorgänger u.a.

Indiana Jones, Godzilla, Star Wars, Jurassic Park und Metropolis durch den Kakao gezogen wurden, stehen diesmal Märchen, aber auch Kinofilme wie Der Weiße Hai oder Politiker wie Bill Clinton im Mittelpunkt des Geschehens. Von den Piraten in der Karibik über das antike Rom bis hin zu einem Weihnachtsmann am Nordpol - Gex schlägt es wieder in die verrücktesten Abenteuer.

Der Phantasie der Entwickler scheinen auch beim Design der neuen Kostüme für Gex keine Grenzen gesetzt zu sein. Gex soll in der Endfassung, die voraussichtlich am 30. März als für den deutschen Markt vollständig lokalisierte Version erscheinen soll, in alles in allem 29 grundverschiedene Kostüme schlüpfen, darunter u.a. in eine römische Toga, in einen Smoking, als Hercules, Spider-Man, Incredible Hulk, Clint Eastwood, Sherlock Holmes usw. Kleine Anspielungen auf andere, firmeninterne Produkte konnten sich die Designer ebenfalls nicht verkneifen. So lustwandelt die kleine Echse als Baywatch Gex auf Freiersfüßen oder verwandelt sich in Akuji The Heartless (vgl. Play Cover in dieser Ausgabe).



optimal auf die in-game Grafik abgestimmt werden. Marliece wird vor allem in der Printwerbung zu Promotionzwecken zu sehen sein. Wenn man sich die ersten Entwürfe der Marketingabteilung ansieht, wird dies in den frühen Vereinigten Staaten aber wohl eher selten der Fall sein,

Gex selbst kommt aber auch mit etlichen neuen Aktionsmöglichkeiten daher: Sporttauchen, Segelfliegen, Snowboarden, ein Ritt auf einem Kamel oder einem Krokodil - für den Lurch alles kein Problem, als Söldner fährt er sogar einen Panzer spazieren, von den bekannten Aktionen wie einem Doppelsprung oder der Möglichkeit, seine Zunge als Rettungsseil zu verwenden, ganz zu schweigen. In der Endversion sollen über 60 Gegner enthalten sein, 2 spielbare Bonuscharaktere und sogar Gex' Bruder Alfred, der ihm ähnlich wie der Maulwurf Bottles in Banjo-Kazooie Tips gibt.

In technischer Hinsicht haben die Kalifornier sogar noch etwas zugelegt. Viele der Special Effects, die Crystal Dynamics erstmals in The Unholy War und Akuji The Heartless zum Einsatz brachte, kommen auch in Gex 3 Deep Cover Gecko zum Tragen. Derartige Environment Mapping-, Morphing-, Transparency- und Light Sourcing-Effekte sind auf der PlayStation eher selten zu finden, genauso die Medium Hires-Grafik mit 512 x 240 Pixeln. Insbesondere die animierten Hintergründe und die Vielfalt der Texturen



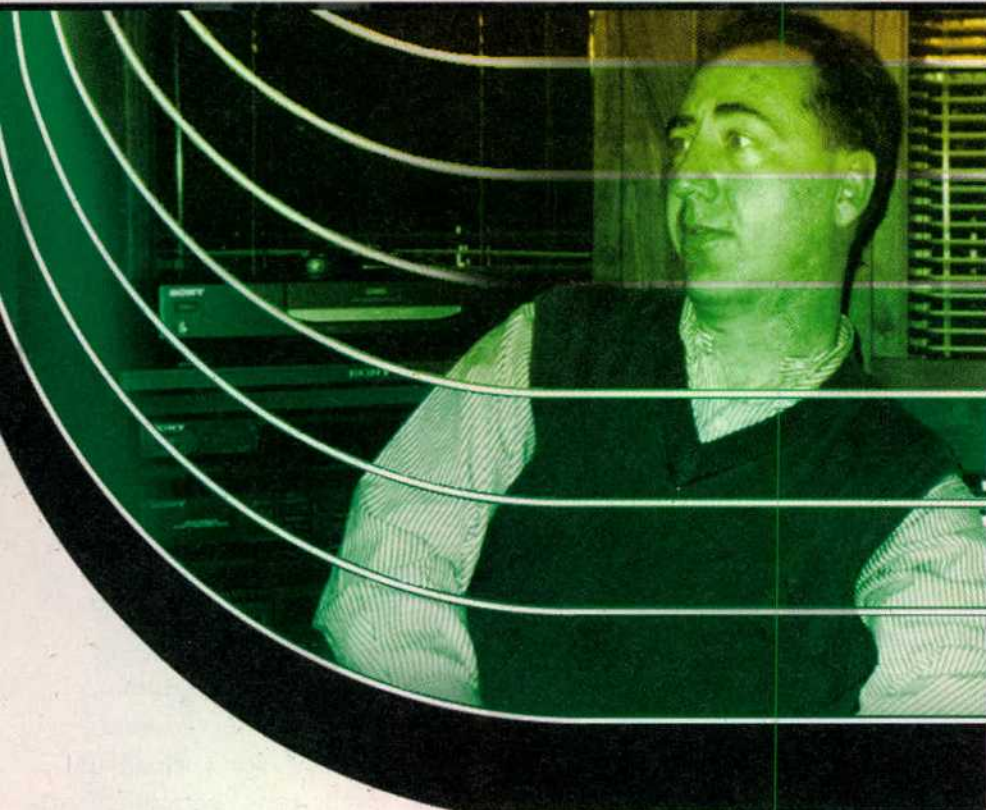
Wenngleich Crystal Dynamics mit Gex 2, d.h. Gex 3D Return Of The Gecko im April '98 das erste PlayStation Jump'n Run mit einer echten 3D-Welt aus der Trickkiste hervorzuberte, so stand es dennoch im Schatten von Pseudo-3D-Titeln wie Crash Bandicoot 2. Sonys Marketingpower konnte Crystal Dynamics' damaliger Publisher Take 2 Interactive, der den Titel durch die Übernahme von BMG Interactive zwei Wochen vor der Veröffentlichung bekam, nur wenig entgegenhalten. Seit September '98 befindet sich Crystal Dynamics nun in neuen Händen, und Eidos Interactive hat durchaus die Marketingmechanismen zur Verfügung, um dem dritten Teil Deep Cover Gecko zum verdienten Erfolg zu verhelfen.

Auf den ersten Blick scheint sich gar nicht viel verändert zu haben. Crystal Dynamics schöpft in Gex 3 erneut aus

wußten beim ersten Anspielen zu überzeugen, genauso die sehr gut gelöste Art der Kameraführung.

Gex ist einfach munter wie eh und je. Das Spielkonzept ist zwar nicht neu, aber an frischen Ideen mangelt es den Designern beileibe nicht. Das CGI-Intro war aber zum Zeitpunkt unseres Besuches noch nicht fertiggestellt und die Gegner waren zum Teil noch nicht integriert, d.h. über die Framerate der finalen Version kann man zur Zeit nur Mutmaßungen anstellen. Es ist jedoch zu erwarten, daß Crystal Dynamics der höheren Auflösung und der Vielzahl an Special Effects zum Trotz eine zumindest ähnliche Geschwindigkeit wie bei Teil No. 2 erzielen wird; und die war bereits im Vorgänger beachtlich. Wie anfangs erwähnt stellte Gex 2 das erste Jump'n Run dar, das eine echte 3D-Welt aus der PlayStation herauskitzelte und damit erstmals Super Mario 64 auf dem N64 Paroli bot, und es wäre wirklich sehr schade mitanzusehen, wenn dem Nachfolger Deep Cover Gecko nicht endlich der wohlverdiente Erfolg zuteil werden würde.

Im Gespräch mit Steve Groll, Public Relations Manager, Crystal Dynamics



play: Mit welchen Absichten seid Ihr das Gex 3-Projekt angegangen?

Steve Groll: Unsere Absicht lag darin, uns insofern von dem linearen, MTV-artigen Gameplay des Vorgängers zu entfernen als wir versucht haben etwas mehr Dynamik ins Spiel zu bringen. In Gex 2 hatten wir jeweils zwei Level, die die gleichen Texturen verwendet hatten, in Deep Cover Gecko ist dies nicht mehr der Fall. Daneben wollten wir uns versichern, daß Gex über deutlich mehr Aktions- und Verwandlungsmöglichkeiten als bisher verfügen würde.

play: Welche Verkleidungen sind denn diesmal dabei?

Steve Groll: Gex trägt in jedem Level ein anderes Kostüm, und davon gibt es einige, wie z.B. Gex als römischer Gladiator, als Ägypter, als Soldat oder als Clint Eastwood. Je nach Level bzw. Kostüm erhält Gex neue Fähigkeiten. The City z.B. ist als Anspielung auf Superhelden gedacht. Am Anfang klettert Gex Spider-Man-gleich Häuserfassaden empor und wird später als Incredible Hulk für kurze Zeit unverwundbar. Im Rom-Level legt er sein Gladiatorenoutfit ab und durchbricht als Hercules Gex alle möglichen Barrieren. Insgesamt wird es etwa 30 unterschiedliche Verwandlungsmöglichkeiten geben, aber auch Vehikel, wie einen Panzer im Army Level, den Gex besteigen kann. Wir wollen dem Spieler in jedem Level etwas beibringen, das über das reine Tutorial hinausgeht. Darüber hinaus gibt es einige verborgene Charaktere, wie z.B. Alfred, der Gex ähnlich wie der Maulwurf in Banjo-Kazooie Ratschläge gibt. Es gibt sogar einen Cheat, um die Echse nackt zu sehen. Während der Ladezeiten arbeiten wir ein bißchen mit Tricks, d.h. Gex plaudert mit dem Spieler, bevor der eigentliche Level beginnt.

play: Wie kommt Marlice Andrade ins Spiel?

Steve Groll: Marlice ist Gex' Partnerin, ähnlich wie Money Penny



GAMERS POINT
Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

Zubehör ohne Ende

Lösungsbücher ab 9,85 DM

Super Service, Gelle Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!



89,95
PlayStation



neu
PlayStation

ab 200,- DM
1 PSX Memory Card
kostenlos
(nur bei Software)



159,95
PlayStation



neu
PlayStation

Neuheiten

Dreamcast

Konsole	999,95
Joypad Original	89,95
Joystick Arcade	159,95
M. Card VMS - Godz.	79,95
Blue Stinger	159,95
Godzilla Generations	159,95
Incoming	159,95
Pen Pen Triathlon	159,95
Sega Rally 2	159,95
Seventh Cross	159,95
Sonic Adventure	159,95
Tetris 4	144,95
Virtua Fighter 3tb	159,95

Joypad Original

Joypad SV1133 Bar. 2	29,95
Joypad TM Shockh.	64,95
Joypad Verlänger.	19,95
Lenkrad GAMESTER	134,95
Lenkrad JORDAN GP	139,95
M. Card 1M JOYTECH	19,95
Memory Card 4 Meg	44,95
Memory Card 8 Meg	69,95
Mouse	54,85
Actua NHL Hockey 99	89,95
Akuji - The Heartless	99,95
Bust-a-Move 4	69,95
Civilization 2	*
Devil Dice	89,95
Dreams	89,95
Eliminator	89,95
F1 Racing Simulat. 2	89,95
Global Domination	89,95
Jurassic Park - L.W.	44,95
Kensei Sacred Fist	*
KKND 2 Krossfire	*
MageSlayer	89,95
Master of Monsters	89,95
Megaman Legends	89,95
Megaman X4	89,95
Metal Gear Solid	*
NBA Jam 99	89,95
NFL Blitz	79,95
Populous - Beginning	89,95
Poy Poy 2	*
Premier Manager 99	89,95

Rugrats

Sensible Soccer 2000	79,95
Shaolin	*
Soul Reaver	*
Street Skater	89,95
Swing	*
Tiger Woods 99	89,95
Trap Gunner	*
Ubik	89,95
Virus	89,95
Viva Fußball	89,95
WCW vs. NWO-Thun.	*
Wild Arms	79,95
Wing Over 2	89,95

PlayStation

Equalizer	89,95
Gamebuster	89,95
Interactor Rumble P.	54,95
Powerflash (GB-PSX)	89,95
Xploder	89,95
Gun G-Con 45 Namco	79,95
Gun Predator 2	79,95
Gun Real Arcade L.	99,95
Gun SCORPION	69,95
Joyp. Anal. Dual S.	54,95
Joyp. Anal. DS JOY	49,95
Joyp. Anal. S.Shock 2	44,95
Joyp. Digit. S.Shock 2	34,95
Joypad Glove (Cyber)	104,95

F1 Racing Simulat. 2

Global Domination	89,95
Jurassic Park - L.W.	44,95
Kensei Sacred Fist	*
KKND 2 Krossfire	*
MageSlayer	89,95
Master of Monsters	89,95
Megaman Legends	89,95
Megaman X4	89,95
Metal Gear Solid	*
NBA Jam 99	89,95
NFL Blitz	79,95
Populous - Beginning	89,95
Poy Poy 2	*
Premier Manager 99	89,95

GameBoy

G.&W. Gallery 2 (col)	44,95
Gex 3 (color)	64,95
Harvest Moon (color)	69,95
Hexite (color) PAL	64,95
Men in Black (color)	64,95
NBA Jam 99 (color)	44,95
NBA Pro 99 (color)	*
NFL Blitz (color)	64,95
P. Bomberman (color)	44,95
Rampage (color)	64,95
Shanghai Pock. (col)	69,95
Star Wars - Yoda Stor.	*
Tetris Deluxe (color)	44,95
Turok 2 (color)	64,95
Tweety & Sylv. (color)	69,95

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Extreme - Top 20 - Extreme

1. Fifa 99	89,95	11. NBA Live 99	89,95
2. Tomb Raider 3	89,95	12. Cool Boarders 3	89,95
3. Crash Bandicoot 3 - Warped	89,95	13. NHL 99	89,95
4. Gran Turismo	89,95	14. Tenchu - Stealth Assassins	94,95
5. Tekken 3	89,95	15. Spyro - The Dragon	89,95
6. MediEvil	89,95	16. Tomb Raider 2	89,95
7. Breath of Fire 3	99,95	17. C&C 2 - Gegenschlag	89,95
8. Box Champions	89,95	18. Test Drive 5	89,95
9. Formel 1 '98	99,95	19. Brave Fencer	114,95
10. Parasite Eve	124,95	20. Oddworld - Abe's Exoddus	89,95

Angebote

Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PlayStation

Robo Pit	39,85
Bug Riders	39,85
Slamscape	39,85
Worms	44,85
Destruction Derby 2	44,95
Rayman	44,95
Formel 1 95	44,95
TOCA Touring C. Ch.	44,95
Discworld 2	44,95
Micro Machines V3	44,95
V-Rally	44,95
C&C 1: Tiberiummk.	44,95
Croc: Legend Gobbos	44,95
Lemmings	44,95
Test Drive 4	44,95
Hercules	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
Tomb Raider 1	44,95

Motor Mash

Crash Bandicoot 1	49,85
Tekken 2	49,85
Reboot	49,95
Warhawk	49,95
Oddworld-Oddysse	49,95
Colony Wars	49,95
Forsaken	49,95
Stadt der verl. Kinder	49,95
Resident Evil 1	49,95

Zubehör

Baseball Cap ZELDA	39,95
Figur Aqua Alien	44,95
Figur F. 13th - Jason	39,95
Figur Night. - Freddy	39,95
Figur Tekk. 3 - Jin Ka.	29,95
Figur Turok & Dinos.	44,95

Figur Zelda - Link

Figuren Final Fantasy	99,95
Figuren Bison/Cyclo	44,95
F. Zelda - Princ/Link/G	39,95
Musik CD-FF6-G. Fin.	39,95
Musik CD-FF6 Part 2	39,95
Musik CD-FF - Pray	39,95
Musik CD-RE Soundt.	39,85
Musik CD-SF Alpha 2	39,85
Pin Zelda	3,95
Puppe D. Kong (Talk)	74,95
Puppe Mario (Talk)	74,95
Puppe Yoshi (Talk)	74,95
Statue Lara Croft	79,95
T-Shirt RE-Chris/Chill	34,85
T-Shirt RE-Logo	34,85
Video Tekken	44,95
SB Zelda 64 DV	24,95

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, GLAUBEN WIR NICHT! verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133-Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m²) Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	MARS, JUPITER, ... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!!
--	---	--

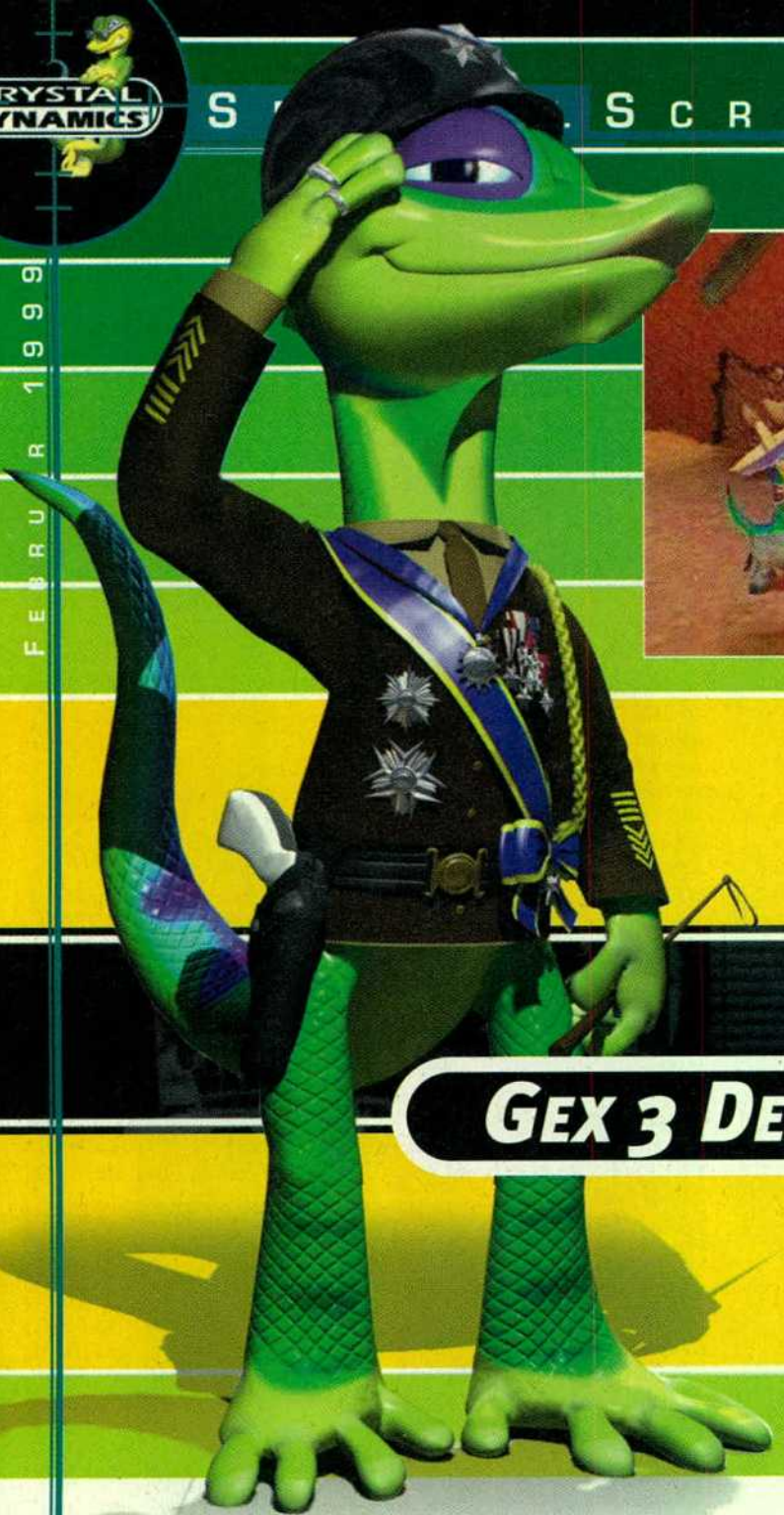
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11

Verschiedene Partnerschafts - bzw.
Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28



GEX 3 DEEP COVER GECKO

Bond zur Seite steht. Rez hat sie entführt, d.h. die Aufgabe des Spielers besteht darin sie zu befreien. Gex unterhält sich mit ihr mit seiner Armbanduhr, auf der sich ein kleiner Videobildschirm befindet: „Gex! Hilf mir! Geh' hierhin, nimm den Schlüssel dort, blablabla“ - worüber man halt so redet, wenn man gerne befreit werden möchte. Diesmal hat Marlice aber ein paar Sachen an (lacht). Sie ist Teil einer Zeitung. Rez liest darin und amüsiert sich königlich, während sie mit Gex spricht.

play: Wie sind die einzelnen Level aufgebaut?

Steve Groll: Jeder Level ist in drei unterschiedliche Missionen gegliedert. Außerdem gibt es einen Bonuslevel, in

Serien und Märchen, aber auch an der Geschichte, wie z.B. im Rom- oder Ägypten-Level geschehen.

play: In Gex 3 verwendet Ihr Software Environment Mapping.

Steve Groll: Ja. Dies kann man sehr gut an den Spiegelungen der Wände um einen herum erkennen. Gran Turismo von Sony Computer Entertainment Inc. war das erste Spiel, das dieses Tool vorbildlich einsetzte. Allein die Spiegelungen auf den Fahrzeugen waren phantastisch anzusehen.

play: In welcher Auflösung läuft Gex 3 Deep Cover Gecko ab?

Steve Groll: Gex 3 läuft in Medium Hires, d.h. in 512 x 240 Pixeln ab. Legacy Of Kain Soul Reaver verwendet übrigens die gleiche Auflösung. Gerade was die Texturen und das VRAM der PlayStation betrifft, nutzen wir die

(Anm.d.Red.: Beta vom 2.12.), und der Verkaufsversion wird die Kameraführung sein. Sie wird um einiges anwenderfreundlicher als beim letzten Mal ausfallen. Gerade dies war ein Aspekt, der uns an Gex 2 noch etwas gestört hatte. Zu dem damaligen Zeitpunkt stellte sie zwar die bestmögliche Lösung dar, bei der Entwicklung von Soul Reaver und Akuji The Heartless haben wir aber viele Dinge hinzugelehrt, die wir auch bei Gex 3 zum Einsatz bringen konnten, insbesondere was die Special Effects anbelangt, wie z.B. das Texture Mapping und die Reflexionen.



play: Habt Ihr Euch für das Design von Gex an anderen Spielen orientiert?

Steve Groll: Segas Sonic war für uns seit jeher ein Vorbild, gerade was dessen schnelles, arcadeorientiertes Gameplay betrifft. Rare hat mit Banjo-Kazooie einige Probleme gelöst, auf die wir bei Gex gestoßen sind - eine 3D-Welt ist nicht einfach zu realisieren, vor allem die virtuelle Kamera. Rare hat hier wirklich ein äußerst beeindruckendes Spiel auf die Beine gestellt. Die Interaktion mit anderen Charakteren in Banjo-Kazooie haben wir uns bei Gex zum Vorbild genommen, indem wir neue Figuren in das Spiel integrierten. Dies verleiht Gex den Hauch eines Rollenspiels. Glover von Hasbro Interactive ist auch sehr beachtlich gelungen.

play: Was erwartet uns in nächster Zeit an Spielen aus dem Hause Crystal Dynamics?

Steve Groll: Neben Gex 3 auf PlayStation, N64 und PC natürlich Soul Reaver für PlayStation und PC. Gex 2 Enter The Gecko haben wir zwar auch für den PC fertiggestellt, aber Midway, unser damaliger Distributor, hat sich entschieden, das Spiel nicht zu veröffentlichen. Gex 2 PC war aber ein Teil unseres Abkommens mit Midway. Akuji werden wir nicht auf andere Plattformen umsetzen, Kain wird in der Konsolenwelt ebenfalls exklusiv für die PlayStation erscheinen. Auf dem N64 ist ein derartiges Spiel wegen der zu hohen Datenmenge einfach nicht realisierbar. Wir haben aber bereits acht weitere Projekte für die beiden nächsten Jahre in Planung, aber es wäre zu früh jetzt darüber zu reden. Auf der E3 Show in Los Angeles werden wir vielleicht einige davon bekanntgeben und vorstellen.

play: Das heißt, wir sehen uns auf der E3 wieder. Vielen herzlichen Dank für das Interview, Steve.

„WIR WOLLEN DEM SPIELER IN JEDEM LEVEL ETWAS BEBRINGEN, DAS ÜBER DAS REINE TUTORIAL HINAUSGEHT.“

Steve Groll, Public Relations Manager, Crystal Dynamics

dem man innerhalb einer bestimmten Zeit gewisse Dinge erledigen muß - beim ersten Mal innerhalb von 3 Minuten, dann 2 Minuten und schließlich innerhalb von 1,5 Minuten. Man muß versuchen, den bestmöglichen Weg zu nehmen. Es gibt 12 reguläre Level an der Zahl, 3 geheime Level, 4 Bonusrunden und 4 Endgegner. Ferner kann man andere Charaktere steuern. Die Verwandlungen werden von einem coolen Morphingeffekt begleitet. Es ist sogar möglich, auf einem Esel, einem Kamel, einem Alligator und einem Känguruh zu reiten, auf einem Snowboard zu surfen und einen Panzer zu steuern.

play: Woran habt Ihr Euch im Leveldesign orientiert?

Steve Groll: An Kinofilmen, TV-

Hardware sehr effizient.

play: Welche Unterschiede gibt es zwischen der PlayStation- und der N64-Version?

Steve Groll: In Gex 3 auf dem N64 verwenden wir andere Anfangslevel und Endgegner, beide Versionen haben inhaltlich gesehen bloß etwa 45% gemeinsam. Wer beide Systeme besitzt, bekommt im Grunde jeweils ein anderes Spiel zu sehen.

play: Habt Ihr die Gex Engine eigentlich in der Zwischenzeit weiter optimiert?

Steve Groll: Wir haben einen Programmierer in unserem Gex-Team, der sich ausschließlich mit der Engine und der Kameraführung befaßt. Der größte Unterschied zu der Fassung, die Ihr heute zu sehen bekommen habt

LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

**gametm
buster**

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTliches PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!
bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PACK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE



- JETZT FORCE FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE



- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRMGRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE – 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE – 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE – BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORY-CARD! • UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com

http://www.dataflash.com



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47



LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

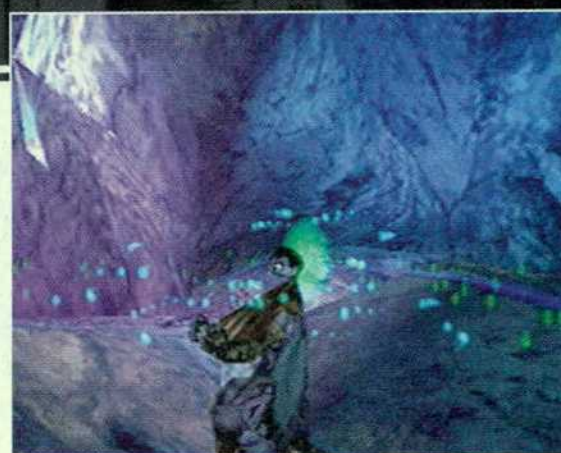
Genre	Action-Adventure
Publisher	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Erhältlich ab	26. März

Konkurrenz aus dem eigenen Haus? Auf den ersten Blick scheint dies sogar der Fall zu sein; denn Soul Reaver nimmt sich viele Aspekte der Tomb Raider-Trilogie zum Vorbild. Die 3D-Ansicht, die Kameraführung und insbesondere die Action- und Adventure-elemente erinnern augenfällig an die Abenteuer von Lara Croft. Auf den zweiten Blick hingegen offenbart sich ein sehr wohl eigenständiges Produkt. Die düstere Storyline, die Fähigkeit, zwischen der materiellen und der spektralen Welt hin- und herzuwechseln, und die Gore-Effekte im Spiel heben Soul Reaver nämlich deutlich von Tomb Raider ab.

Die Geschichte selbst spielt in den

Ruinen der Stadt Nosgoth. Der Untote Raziel versucht, sich an seinen ehemaligen Brüdern zu rächen, um schließlich Kain selbst gegenüberzustehen, der an ihm Verrat begangen hat. Raziel saugt seinen Opfern die Seele aus dem Leib und gewinnt dadurch an mythischer Energie. Sollte er im Kampf zu viel Energie verlieren, büßt er nicht etwa ein Leben ein, sondern wird als Strafe in die Spektralebene verbannt, aus der er erst dann zurückkehren kann, wenn er ein bestimmtes Energieniveau erreicht hat.

Das Bemerkenswerte an Soul Reaver sind aber nicht bloß die harschen Nahkämpfe, sondern die Parallelwelt, die viele Rätsel im Spiel erst ermöglicht. Viele scheinbar unerreichbare Passagen in der Oberwelt lassen sich nur dadurch erschließen, daß man in der Unterwelt ein entsprechendes Plateau verwendet. Oft verbergen sich hier auch hilfreiche Glyphs, d.h. magische Zaubersprüche, und Passagen, um an einem besonders harten Gegner in der Oberwelt unbeschadet vorbeizugelangen. Durch die



Spektralwelt wird der Spielumfang verdoppelt, die Designer rechnen sogar mit einer benötigten Spielzeit von 40 bis 50 Stunden, um den Abspann zu Gesicht zu bekommen; aber selbst dann sind noch längst nicht alle versteckten Winkel erkundet. Gerade darin besteht nämlich später der Reiz für den Spieler, wobei die Nahkämpfe gar nicht so sehr im Vordergrund stehen. Erstaunlich ist aber auch die Rolle, die den Endgegnern im Spiel zukommt. Besiegt Raziel einen seiner fünf Brüder, erhält er dessen Fähigkeiten, wie z.B. zu schwimmen oder Wände emporzuklettern. Viele Rätsel im Spiel lassen sich lediglich dann lösen, wenn man die entsprechenden Fähigkeiten erlernt hat, d.h. man wird geradezu dazu angetrieben, bisherige Abschnitte erneut aufzusuchen. Eine Kartenfunktion wird es leider nicht geben, genausowenig eine Egoper-

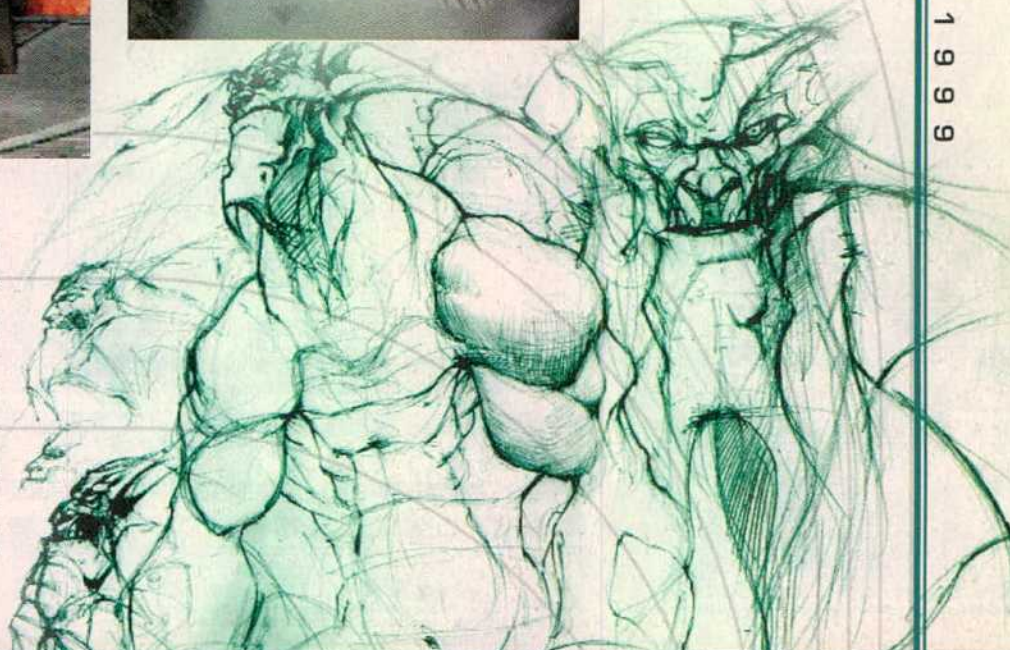




spektive. Falls es ihr eng abgesteckter Zeitplan noch zulassen sollte, beabsichtigen die Designer aber, zumindest eine halbtransparente Ansicht von Raziel zu integrieren, damit man spielrelevante Gegenstände leichter erkennen kann; und davon gibt es etwa 100 bis 200 Stück!

In technischer Hinsicht war die inzwischen zweite Beta vom 2. Dezember (vgl. PreScreen in play PLAYSTATION

1/99) nahezu ohne Fehl und Tadel. Slowdowns waren trotz des riesigen Spielareals und des Detailreichtums kaum zu erkennen, die Kameraführung natürlich noch leicht verbesserungswürdig, und die Animationsphasen sehr sauber und flüssig - ein sehr ambitioniertes Projekt, das durchaus Chancen besitzt, zu der Genregröße aufzuschließen, wenn auch oder gerade weil die Thematik eine ganz andere ist.



Im Gespräch mit Rosaura Sandoval, Associate Producer Legacy Of Kain Soul Reaver, Crystal Dynamics



play: Wie alt ist die Version, die Du uns heute vorstellst?

Rosaura Sandoval: Diese Beta ist erst einige Tage alt, genauer gesagt wurde sie am 2. Dezember fertiggestellt. Sie bereitet uns natürlich noch einige Probleme.

play: Wie verhält es sich mit den neuen Fähigkeiten, die Raziel im Laufe des Spiels erhält?

Rosaura Sandoval: Wenn Raziel einen Endgegner besiegt, erwirbt er dessen Fähigkeiten, wie z.B. die Möglichkeit, Wände hinaufzuklettern, zu schwimmen, Gegenstände hin- und herzubewegen oder durch Barrieren zu gehen. Raziel erhält somit viele neue Aktionsformen. Der Spieler wird förmlich dazu animiert, die Welt aufs Neue zu erkunden. Insgesamt gibt es fünf Endgegner, aber sechs Lieutenants; denn Raziel ist einer der Lieutenants.

play: Und die Spektralwelt stellt die Parallelwelt dar...

Rosaura Sandoval: Genau, die Spektralwelt ist die Parallelwelt zur materiellen Ebene. Es gibt Sprünge, die Raziel ausschließlich in der spektralen oder in der materiellen Welt ausführen kann. Wenn man die Spektralwelt betritt, wird die Zeit in der materiellen Welt angehalten, d.h. entsprechendes Timing vorausgesetzt es ist möglich, einen Steinblock in der materiellen Welt von einem Plateau aus hinunterzuwerfen und diesen in der Spektralwelt als Plattform zu benutzen, um zu einer sonst unerreichbaren Stelle hinzugelangen.

play: Das heißt, Gegenstände werden in das Spielgeschehen einbezogen...

Rosaura Sandoval: Ja, aber nicht nur offensichtliche Gegenstände wie Steinblöcke, sondern auch solche im

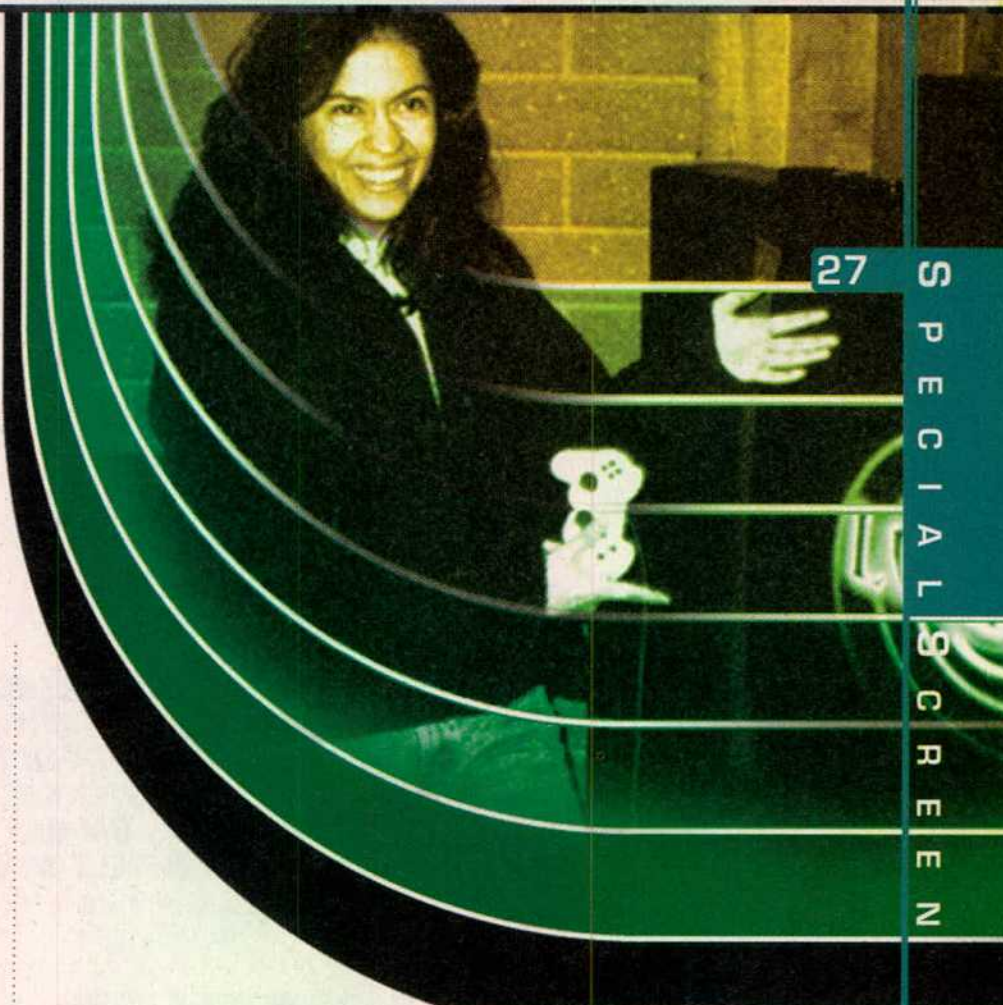
Hintergrund wie Fackeln, die an den Wänden herabhängen. Insgesamt wird man etwa 100 bis 200 Objekte im Spiel verwenden können. Alle Dinge, von denen man glaubt, daß man sie irgendwie einsetzen kann, wird man auch definitiv einsetzen können. Natürlich gibt es entsprechende optische Hinweise dafür.

play: Kann man die Waffen in beiden Welten gebrauchen?

Rosaura Sandoval: Nein, dies ist nicht möglich. Es ist von uns als fester Bestandteil des Gameplays gedacht, daß man sich überlegen muß, wie man am sinnvollsten vorgeht, und wie man einen Gegner am besten ausschaltet.

play: Daß die Spielfigur in Soul Reaver nicht sterben kann, ist aber sehr ungewöhnlich...

Rosaura Sandoval: Auch dies ist beabsichtigt. Raziel wird statt dessen in die Spektralwelt verbannt und muß dort eine gewisse Anzahl von Gegnern beseitigen und dadurch entsprechend viel Energie sammeln, damit er in die reale, materielle Welt zurückkehren kann. Es kann auch vorkommen, daß man auf einen sehr starken Gegner trifft, der einen ständig besiegt. In diesem Fall empfiehlt es sich, auf die Spektralwelt auszuweichen, um zu versuchen, ihn entweder aus dem Rücken heraus anzugreifen oder ihn zu umgehen. Ab einem bestimmten Punkt im Spiel ist es sogar möglich, zu jeder Zeit zwischen der materiellen und der spektralen Ebene hin- und herzuwechseln. In Soul Reaver dreht es sich vor allen Dingen darum, die Spielwelt zu erkunden, von den Endgegnern neue Fähigkeiten zu erlernen und diese einzusetzen, und in der Spektralwelt neue Spielabschnitte zu eröffnen.



„IN SOUL REAVER DREHT ES SICH VOR ALLEN DINGEN DARUM, DIE SPIELWELT ZU ERKUNDEN, VON DEN ENDGEGNERN NEUE FÄHIGKEITEN ZU ERLERNEN UND DIESE EINZUSETZEN, UND IN DER SPEKTRALWELT NEUE SPIELABSCHNITTE ZU ERÖFFNEN.“

Rosaura Sandoval, Associate Producer Legacy Of Kain Soul Reaver, Crystal Dynamics

play: Der Gedanke dieser Parallelwelt erinnert sehr an Zelda...

Rosaura Sandoval: Aus gutem Grund; denn viele von unseren Leuten sind Fans von Zelda III A Link To The Past und Super Metroid auf dem Super Nintendo. Unser Spiel ist ähnlich aufgebaut, das ist richtig. Die Spielwelt in Soul Reaver ist eine physische Welt, d.h. sobald man alle Fähigkeiten erworben



LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

„Gliths“, d.h. Zaubersprüche, um das Spiel erfolgreich zu beenden?

Rosaura Sandoval: Nein, dies ist nicht notwendig. Man braucht nur etwa die Hälfte, um Soul Reaver durchzuspielen, aber die Zaubersprüche zu besitzen, erweist sich als sehr hilfreich, um weiterzugelangen. Es gibt auch audiovisuelle Hinweise auf die einzelnen Gliths. Sie ähneln sich zwar äußerlich, ihre Texturen sind aber unterschiedlich.

play: Wie steht es mit den Puzzles?

Rosaura Sandoval: Wir werden Töne integrieren, die den Spieler darauf hinweisen, daß sich vor ihm etwas Wichtiges befindet. Die Sprachausgabe und die Geräusche werden so hochwer-



hat, ist es möglich, von einem Ende der Welt zum anderen zu gelangen. Eine Karte wie in Zelda Ocarina Of Time auf dem N64 wird es aber nicht geben. Unsere Welt ist zwar ebenfalls in einzelne Bereiche unterteilt, aber im Gegensatz zu den pastellfarbenen

play: Arbeitet Ihr auch an einer Egoperspektive?

Rosaura Sandoval: Nein, es bleibt bei den drei 3rd Person-Kameras. Falls es unser Zeitplan zuläßt, werden wir aber noch eine Ansicht integrieren, in der Raziel halb-transparent zu sehen ist, damit der Spieler Gegenstände früher erkennen kann.

play: Weshalb verliert Raziel Energie, obwohl er nicht von einem Gegner getroffen wird?

Rosaura Sandoval: Dies ist auch ein Überbleibsel aus dem ersten Teil Blood Omen Legacy Of Kain. Ein Teil des Gameplays besteht einfach darin, sich

„EIN DURCHSCHNITTlich BEGABTER SPIELER BENÖTIGT ETWA 40 STUNDEN SPIELZEIT, UM SOUL REAVER ERFOLGREICH ZU BEENDEN. WENN MAN NÄMLICH DIE FÄHIGKEIT ERRUNGEN HAT, JEDERZEIT IN DIE SPEKTRALWELT ZU WECHSELN, BESTEHT DER REIZ DARIN, DIE EINZELNEN SPIELABSCHNITTE ERNEUT ZU BESUCHEN, UM DAS EINE ODER ANDERE GEHEIMNIS ZU LÜFTEN. DER UMFANG DES SPIELS WIRD DADURCH VERDOPPELT!“

Rosaura Sandoval, Associate Producer Legacy Of Kain Soul Reaver, Crystal Dynamics

Tönen, die in Zelda verwendet werden, düster und grau gehalten; eine Tatsache, die einen angesichts der unterschiedlichen Thematik sicherlich nicht verwundern wird. Vampire meiden eben das Sonnenlicht. Die Grafik schlägt im Grunde eine ähnliche Richtung wie Die Stadt Der Verlorenen Kinder ein.

play: Wie habt Ihr das Problem der Kameraführung bei einer Attacke des Spielers gelöst?

Rosaura Sandoval: Bei einem 3D-Titel passiert es oft, daß man mit einer Waffe ausholt, den Gegner aber nicht trifft und selbst Schaden erleidet. Wir haben in Soul Reaver eine Taste belegt, um während eines Kampfes ständig den Gegner im Auge zu behalten.

ständig auf die Suche nach Seelen zu begeben, um sein Energieniveau aufrechtzuerhalten. Wer sich zu viel Zeit dabei läßt, einem Gegner die Seele auszusaugen, verliert ihn, d.h. seine Seele geht in die Spektralwelt über und wartet dort erneut auf den Spieler. Man sollte sich schon darum bemühen, möglichst alle Seelen zu erwischen.

play: Sind die Zwischensequenzen schon fertiggestellt?

Rosaura Sandoval: Wir arbeiten zum Teil noch daran. In den Cut-Szenen wird der Spieler später aber zu hören und zu sehen bekommen, worin seine nächste Aufgabe besteht, und wie er sie am besten bewältigt. Raziel hat einen Bruder, der ihn wirklich haßt.

play: Benötigt man sämtliche



tig wie beim Vorgänger ausfallen.

play: Und was geschieht mit der Steuerung?

Rosaura Sandoval: Man kann Objekte leicht anstupsen, richtig schieben und ziehen. Hier z.B. ist es notwendig, einen Steinquader exakt innerhalb dieses Spiegels abzustellen. Dies erweist sich sogar als ein sehr schwieriges Unterfangen, da es nicht bloß ausreicht, den Quader korrekt zu platzieren, da man auch dessen richtige Seite erwischen muß - ähnlich wie bei einem Verschiebepuzzle.

play: Kann man seinen Spielstand in der späteren Verkaufsversion ebenfalls zu jedem Zeitpunkt abspeichern?

Rosaura Sandoval: Ja, dies hat uns an Tomb Raider II besonders gut gefallen - ein bißchen zu spielen und herumzuprobieren, und, falls man etwas falsch gemacht hat, einfach an den letzten Spielstand anzuknüpfen.

play: Gibt es auch einige menschliche Gegner?

Rosaura Sandoval: Ja, in der Stadt

wird man auch mit menschlichen Gegnern konfrontiert. Je nachdem, wie man mit ihnen umgeht, greifen sie einen entweder an oder gehen weiter ihres Weges. Den Menschen ist nicht so ganz bewußt, wer Raziel eigentlich ist. Gehört er zu den guten oder zu den bösen Jungs? Es ist um einiges einfacher, einen Menschen zu töten - ein Schlag, und das war's. Raziel kann von den Gegnern nicht schwer verletzt werden, weil er viel kräftiger ist. Sie fungieren im Grunde als Power Ups.

play: Wie viele Spielabschnitte und Gegner gibt es in Soul Reaver?

Rosaura Sandoval: Es gibt 16 Spielbereiche und 5 Endgegner, d.h. die 5 Brüder von Kain. Insgesamt bekommt man es mit etwa 30 unterschiedlichen Gegnern zu tun. Von Kains Brüdern existieren vier Versionen - als Jugendliche, als Erwachsene, als Endgegner und als Megabosse in der Spektralwelt. Zu den anderen Gegenspielern zählen u.a. ein Hohenpriester, der über die Menschen regiert, Landleute, Götzendiener, Vampirjäger, mit Pfeil und Bogen bewaffnete Feinde, Gegner, die nur in der Spektralwelt existieren, usw.

play: Wie besiegt man die Endgegner am einfachsten?



Rosaura Sandoval: Um die Endgegner zu besiegen, reicht reine Waffengewalt nicht aus. Man muß nämlich auch Gegenstände aus dem Bildschirmhintergrund einsetzen, um mit ihnen fertigzuwerden. Die Künstliche Intelligenz der Endgegner, die Ihr hier seht, wird aber noch deutlich überarbeitet werden.

play: Wie lange braucht man etwa, um Soul Reaver durchzuspielen?

Rosaura Sandoval: Ein durchschnittlich begabter Spieler benötigt etwa 40 Stunden Spielzeit, um Soul Reaver erfolgreich zu beenden. Wenn man nämlich die Fähigkeit errungen hat, jederzeit in die Spektralwelt zu wechseln, besteht der Reiz darin, die einzelnen Spielabschnitte erneut zu besuchen, um das eine oder andere Geheimnis zu lüften. Der Umfang des Spiels wird dadurch verdoppelt!

play: Wie läuft das Streaming der Daten von CD ab?

Rosaura Sandoval: Angenommen, man befindet sich in Abschnitt A, dann werden gleichzeitig auch Teile der damit verbundenen Abschnitte B, C und D in den Speicher geladen, d.h. wenn man Abschnitt B betritt, wird der Spielfluß nicht durch Nachladezeiten gebremst. Die gesamte Welt wird von CD gestreamed. Direkte Ladezeiten gibt es nur vor dem eigentlichen Spielstart. Diese Verfahrensweise erlaubt es uns, die Texturen viel abwechslungsreicher zu gestalten, da wir mehr Speicher zur Verfügung haben. Allerdings ist dies auch mit deutlich mehr Arbeitsaufwand für unsere Grafiker verbunden; eine Tatsache, die unseren Zeitplan mitunter völlig durcheinanderbringt.

play: Inwiefern werden die Musik und die Soundeffekte in das Gameplay einbezogen?

Rosaura Sandoval: Wir verwenden einen interaktiven Musiktreiber, d.h. wenn der Spieler einen Raum mit einer Vielzahl von Gegnern betritt, wechselt die Begleitmusik in Kampfeslärm über. Wenn man einen Zauberspruch erhält, wird dies von einem Klang begleitet. Man bekommt also während des Spielverlaufs akustische Hilfestellung. Unsere Absicht lag darin, dem Spieler auch ein akustisches Erlebnis zu vermitteln.

play: Wie sieht es mit Eurem Zeitplan aus?

Rosaura Sandoval: Wir hinken momentan ziemlich hinter unserem bzw. hinter Eidos' Zeitplan hinterher. Um aufrichtig zu sein, ist dies genau die Angelegenheit, an der wir momentan arbeiten, nämlich mehr Zeit zu gewinnen. Deshalb bin ich auch nur kurze Zeit hier (lacht). Unser Soul Reaver-Team betritt inzwischen die Spektralebene, genauer gesagt den Alptraumlevel.

play: Viel Glück weiterhin und herzlichen Dank für das trotzdem ausführliche Gespräch, Rosaura.

Boot-Chip

(für jap und us)

★ 6,99 DM ★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

TwinShock Pad 35,99 DM

Sony DualShock 55,99 DM

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

LightGun + Pointer 79,99 DM

Scorpion Gun 65,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

X-Ploder 75,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

05331-99590

BauConTec

Lindener Str. 15

38300 Wolfenbüttel

<http://www.baucontec.de>

FAX 05331-995928

Händleranfragen erwünscht!

Mischa Strecker

Die Welteninsel, ein Kugelsternhaufen irgendwo im westlichen Spiralarm unserer Galaxie. Dies sind die Abenteuer einer ... Weltraumratte, die zusammen mit ihren Kumpanen Stevie und T'Pow von einem wahnwitzigen Schlamassel in den anderen stolpert und dabei meist verheerende Katastrophen, geplatzte Planeten und 'ne Menge Raumschiffblech hinterläßt.

Zehn Jahre Space Rat! Ein Jubiläum, das es zu feiern gilt und Anlaß dafür gibt, die Ratte genauer vorzustellen.

SPACE RAT ist Kult. Anarchisch, zynisch und voll schwarzem Humors beschreibt Comicszeichner Mathias Neumann hier eine Zukunft, wie sie nicht abgedreht sein könnte. Da muß Ziggy Spacerat auch schon mal als Versuchskaninchen für neue Mixturen des Welteninsel Kultgetränks Hip Blop herhalten, wobei die berühmten Experimente eigentlich immer in die Hose gehen. Die meiste Zeit aber verdingen sich Ziggy, Stevie und T'Pow mal als Weltraumhändler, mal als Piraten

oder Kopfgeldjäger - je nach finanzieller Situation.

Erfunden hat er die Ratte schon in den frühen Achtzigern, aber ein Comic wurde daraus erst später. In der ASM 1/89 erschien dann das erste Abenteuer der Ratte. Fünf Magazine rissen sich um die Serie, doch das damals größte Computerspielmagazin aus dem Tronic Verlag erhielt den Zuschlag. Von Anfang an erfreute sich die Serie, in der Mathias anfangs noch Klischees und Figuren bekannter SF-Serien auf die Schippe nahm - um die Köpfe bewußtloser Aliens schwirrten kleine Enterprises und Klingonenschiffe -

großer Beliebtheit, und schon sehr bald entwickelte sich eine regelrechte Fangemeinde um die Ratte. Dies nahm der Tronic Verlag zum Anlaß, ein Buch auf dem Markt zu bringen, in dem neben den bekannten Streifencomics auch größere Geschichten erzählt wurden. Der Erfolg ließ nicht lange auf sich warten, und schon nach einem Jahr erschien der Nachfolgeband, dessen Verkaufszahlen die des ersten noch übertrafen. Insgesamt gingen über 40.000 Bücher über die Ladentheken. Merchandisingprodukte wie Plüschtiere, die heute Sammlerwert besitzen, waren die logische Konsequenz.

Als nach sieben Jahren der Tronic Verlag pleite ging, schien zuerst das Ende der Ratte gekommen. Glücklicherweise hat-





Hier spricht der Typ, der gerne Ratten malt:

Mathias Seibert



„Eigentlich zeichne ich Comics, weil mir bisher noch die Kohle dazu fehlt, ein paar fette Hollywood-Streifen zu drehen. Aber Space Rat zu zeichnen, ist eigentlich fast genauso cool. Hier kann ich ungestraft Planeten explodieren lassen, Aliens massakrieren und einer Menge Science Fiction-Fans auf die Füße treten.“

Ich zeichne professionell seit 15 Jahren und habe in dieser Zeit wirklich eine Menge erlebt. Ich lernte eine Menge Ausbeuter kennen, die aus meinen Ideen Kapital schlagen wollten, aber andererseits auch coole Typen, wie zum Beispiel die Fantastischen Vier.

Auf jeden Fall sagt mein reicher Erfahrungsschatz, daß jeder, der Comicszeichner werden will, nur dann 'ne Chance hat, wenn er echt total irrsinnig ist.

Natürlich zocke ich auch gerne und, wenn's geht, nächtelang. Am liebsten vergnüge ich mich mit epischen Rollenspielen, wie z.B. von Square, oder bluttriefenden Ego Shootern wie (Indiziert), (Indiziert) und natürlich (Total

indiziert!). Und wenn man ein Hobby wie Comicszeichnen zum Beruf macht, muß man sich ein neues, ungewöhnliches Steckenpferd suchen.

Deshalb hacke ich gerne mit einem Bastardschwert auf meine Freunde ein, was ich als Schaukampf bezeichne. Dieses Schauspiel ist auf Mittelaltermärkten sehr beliebt. Außerdem hänge ich gerne in Gothic- und Medieval-Disco's herum und lege dort manchmal ein paar dunkle Scheiben auf. Und

wenn ich einmal mit Science Fiction-Comics genug Kohle verdient habe, werde ich ein paar coole Filme drehen. Der erste heißt natürlich „SPACE RAT“.



Stevie im Wandel der Zeit. Links 1989, rechts 1999.

Unten ist ein Screenshot aus der frühen Version von „Space Rat-Tukult“ zu sehen. Links einige Bewegungsstudien der Hauptdarsteller.



Zur Zeit befindet sich Mathias in Verhandlungen mit dem Carlsen Verlag, um die gesammelten Abenteuer in Comicalben groß herauszubringen. Außerdem ist die Geschichte mit dem Computerspiel weiterhin aktuell. Mit dem Entwicklerteam von Kritzelkratz 3000 arbeitet er an „Space Rat Tukult“, einem 3D-Rollenspiel, in dem die zur Gottheit erhobene Ratte Ziggy wilde Abenteuer mit einer gigantischen Flotte an Raumschiffen bestehen muß, die sich auf einem heiligen Kreuzzug befindet. Wann das Game jedoch herauskommen wird, steht noch in den Sternen; denn bislang suchen sie noch nach einem Publisher.

Seit neuestem existiert im Internet unter der Adresse www.space-rat.de die offizielle Homepage der Weltraumratte, auf der sich neben alten und neuen Strips auch Informationen und News rund um die Ratte befinden.



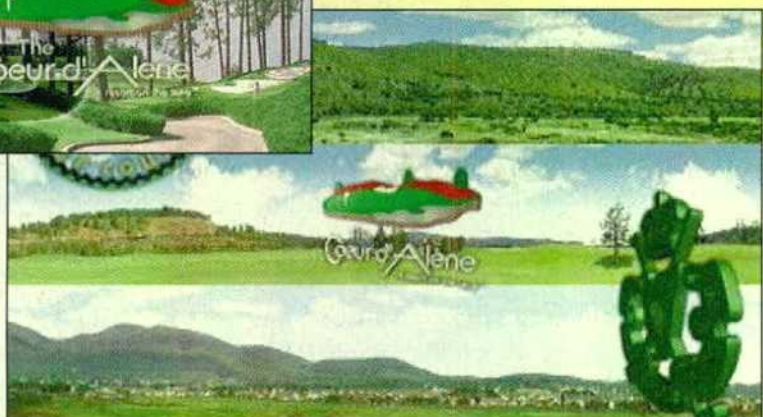
ten gleich mehrere Magazine weiterhin großes Interesse an der Ratte, und so konnte der Kult fortgesetzt werden. Schon nach dem ersten Erscheinen der Serie war Mathias klar, daß Space Rat auch ein Computerspiel werden sollte. Zusammen mit dem Tronic Verlag wurden Verhandlungen mit verschiedenen Entwicklern geführt, darunter auch mit den Jungs von Factor 5. Aber schließlich wurde Eclipse damit beauftragt, ein Adventure mit der Ratte in der Hauptrolle zu basteln. Dummerweise funkte Theresa Orlowski dazwischen und warb Eclipse mit viel Geld einfach ab. Dem zweiten Anlauf mit dem deutschen Publisher Sunflowers wurde kurz vor der Realisierung der Geldhahn zugedreht, um den damals vielversprechender erscheinenden Titel Anno 1602 zu pushen.

Seit Anfang '98 schließlich treibt Ziggy ihre wilden Scherze in der play PLAYSTATION und fand hier ihr neues Zuhause.

STEPHAN GIRLICH

PRO 18 WORLD TOUR GOLF

Genre	Sportspiel
Spieler	1-8
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Intelligent Games
Testmuster	Psygnosis
Erhältlich ab	März

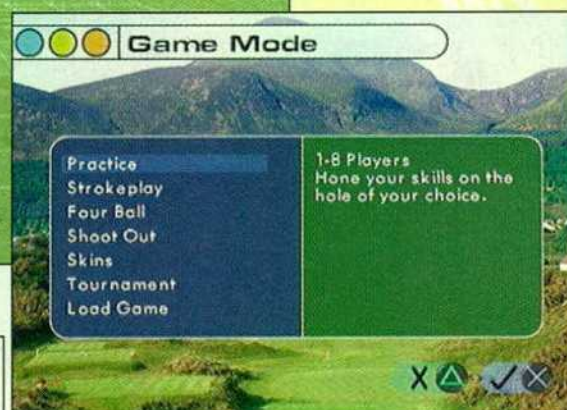


Das Ziel von Intelligent Games für Pro 18: World Tour Golf besteht darin, eine überaus realistische Golfsimulation im Stile einer Fernsehübertragung zu präsentieren. So wurde für das Spiel mit World Sports Network (WSN) ein virtueller Sportsender ins Leben gerufen, inklusive Anchorman im Studio und Kommentatoren auf dem Golfplatz. Für letztere konnten Peter Alliss von der BBC und Bobby Clampett von CBS gewonnen werden. Nicht nur als bloßes Schmückwerk gedacht, sollen die rasenden Reporter insbesondere nach Turnierende - mal abgesehen vom üblichen spielbegleitenden Geblubber - mit Interviews und Analysen auch aktiv ins Geschehen eingreifen. Weggehend von der üblichen 3-Druck-Schlagtechnik anderer Golfsimulationen setzt man bei IG auf einen neuartigen 4-Phasen-Schwung, um den Spin gleich in den



Der Verlauf der Grüns wird durch ein Gitterraster deutlich gemacht.

Schlag mit einzubeziehen. Dies bedeutet folgendes: Wie bekannt, bestimmt man mit den ersten drei Tastendrücken anhand einer kreisförmigen Energieanzeige Schlaghärte und -richtung, um dann mit dem vierten über eine zusätzliche Leiste Links- oder Rechtsdrall des Schlages festzulegen. Klingt kompliziert? Ist es auch! Grundsätzlich ist die Technik zwar schnell verstanden, jedoch kommt gerade dem letzten Tastendruck eine fast schon zu große Bedeutung zu, will man den kleinen Golfball nicht permanent ins Niemandsland semmeln. Nur innerhalb eines kleinen Bereichs der Energieleiste liegt der optimale Abschlagpunkt, für den es reichlicher Übung bedarf, um ihn immer wie gewünscht treffen zu können. Bekannte Größen der PGA-Tour wie z.B. Ian Woosnam, Colin Montgomery oder auch weibliche Vertreter wie Laura Davies wurden per Video Capture als reale Figuren ins Spiel eingebunden, wobei sie nicht nur wie ihre echten Vorbilder aussehen, sondern angeblich auch so spielen. Außerdem dürfen eigene Golfer kreiert werden. Gespielt



Die Spielmodi können von bis zu 8 Spielern gleichzeitig bestritten werden.

wird auf den drei Originalkursen Royal County Down in Nordirland, The Lost City in Südafrika und Coeur D'Alene Resort in den USA. Grafisch weiß Pro 18 mit wunderschönen Oberflächenstrukturen und hübsch inszenierten Witterungseinflüssen wie Regen oder Nebel schon jetzt zu gefallen. Pro 18 besitzt ohne Zweifel genügend Potential, um sich mit EAs Tiger Woods 99 einen harten Fight um die Spitzenposition unter den Golfsimulationen für die PlayStation liefern zu können.



Platsch!



Die Schlagart wird in einem eigenen Menü bestimmt.



Über die Look-Funktionen läßt sich jede Bahn genau studieren.



Die Schlagmechanik ist nicht einfach in den Griff zu kriegen.

MOUSE....



Unverbind. Preisempf. 29,95 DM

World of **play station**
Verarbeitung: Sehr Gut

RGB KABEL PRO



Unverbind. Preisempf. 19,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

LINK KABEL



Unverbind. Preisempf. 14,95 DM

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

12/98 **Next**
L-Wertung: **Exzellent**
Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspeichern/Laden von Daten"

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

120 Block Unverbind. Preisempf. 39,95 DM
360 Block Unverbind. Preisempf. 59,95 DM
1080 Block Unverbind. Preisempf. 79,95 DM



12/98 World of **play station**
Gesamturteil: **Sehr Gut**
"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"

Unverbind. Preisempf. 39,95 DM



Unverbind. Preisempf. 29,95 DM



12/98 World of **play station**
"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

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

12/98 World of **play station**
"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergroße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

DOUBLE SHOCK.... Get More Color!



MEGA FUN
12/98
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

PlayStation **GAMES**
Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut



VIDEO GAMES 1/99



Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamturteil: **Gut**



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

Unverbind. Preisempf. 39,95 DM

REMOTE STATION....



Unverbind. Preisempf. 79,95 DM

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

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

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

VIDEO GAMES 1/99

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com



SUNSTORES

2/99 **MANIAC**

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: **Sehr Gut**

Bestell Service 02352/953350

GAME SHOP
JUSSOW STR. 3
34125 KASSEL

GAME COMPANY
ACKERSTR. 34
40233 DÜSSELDORF

EUROGAMES
ALTFRIEDSTR. 1
44369 DORTMUND

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

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

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25 A
80337 MÜNCHEN

GAME STREET
CHRISTOPH STR. 28
86956 SCHONGAU

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

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

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

MARK LIEBOLD

POPULOUS THE BEGINNING

Genre	Echtzeit-Strategie
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Bullfrog
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	März



Immer mehr Bauern werden zu Kriegern, Feuerpriestern und Priestern ausgebildet, um die Ketzer mit ihrer schieren Masse zu überrennen.

Peter Molyneux und seiner Firma Bullfrog gelang 1989 mit Populous, einem der ersten Echtzeit-Strategie-spiele, der große Durchbruch. Im Jahre 1992 folgte das Sequel, das den Spieler in die griechische Antike versetzte. Jetzt, nach weiteren sechs Jahren des Wartens, folgt Bullfrogs dritter Teil der erfolgreichen Göttersimulation.

Im Vergleich zu den beiden Prequels schlüpft man in Populous: The Beginning nicht direkt in die Rolle eines Gottes, sondern verdient sich diesen Status erst mit fortlaufender Spieldauer. Als mächtige Schamanin muß man zusammen



Läßt man die Götzenstatuen lange genug anbeten, erhält die Schamanin neue Zaubersprüche.

mit einer handvoll gläubiger Anhängern zu 25 Planeten pilgern, um die dort ansässigen Stämme mit allen Mitteln zum „richtigen“ Glauben zu konvertieren. Als Belohnung winkt der Aufstieg zur unsterblichen, allmächtigen Gottheit. Damit alle 25 Planeten und ihre Stämme unterjocht werden können, stehen der Schamanin mannigfaltige Möglichkeiten zur Verfügung. In erster Linie bedient sich die Hexe ihrer magischen Kräfte. Anfänglich ist sie zwar nur dazu in der Lage, Feuerbälle zu werfen, doch im Laufe der Zeit gewinnt sie die Fähigkeit, immer mehr Zaubersprüche zu formulieren. Insgesamt kann sie bis zu 22 verschiedene magische Formeln erlernen, mit deren Hilfe man beispielsweise



Voller Anmut taucht das versunkene Dorf wieder aus den Wassermassen auf.

Insektenplagen heraufbeschwören oder ganze Landstriche im Meer versinken lassen kann. Um die mächtigen Zaubersprüche zu erlangen, betet die Schamanin zusammen mit ihren Anhängern Götzenbilder an oder dringt in pyramidenförmige Tempel ein, um dort die Sprüche sowie geheime Baupläne für neue Gebäude eines rivalisierenden Stammes zu stehlen. Für die Aktivierung der Zaubersprüche wird Mana benötigt, die Energie allen Lebens. Das Mana erhält man von den Anhängern des eigenen Stammes. Je mehr Untertanen man beschäftigt, die tüchtig Häuser bauen, in Windeseile Bäume fällen oder inbrünstig die Schamanin huldigen, desto schneller werden verbrauchte Energie-reserven aufgefüllt. Der Stamm kann nur wachsen, wenn eine ausreichende Anzahl an Hütten zur Verfügung steht, in



Andächtig hören die feindlichen Krieger den Worten der Priester zu.



Es sind noch 6:27 Minuten Zeit um die Schamanin aus den Klauen des feindlichen Stammes zu befreien.



Die Götter sind erzürnt und lassen zur Strafe Lavamassen über das Dorf hinwegrollen.



Für eine bessere Orientierung kann eine große Übersichtskarte aufgerufen werden.

denen sich die Dorfbewohner auch vermehren können. Da man in erster Linie die feindlich gesinnten Stämme vernichten muß, sollten keine gewöhnlichen Bauern, sondern eisenharte, schlagkräftige Krieger in den Kampf geschickt werden. In Populous gibt es neben den Standardeinheiten vier weitere Truppentypen, die in speziellen Gebäuden ausgebildet werden. Jede der vier Charakterklassen genießt spezielle Vor- und

Nachteile. Die Feuerschamanen eignen sich beispielsweise durch ihre Fähigkeit, Glutbälle abzufeuern, erstklassig für ein Distanzgefecht. Sobald sie allerdings in einen Kampf Mann gegen Mann geraten, sind sie verloren. Priester sind kaum in Gefechte verwickelt, sondern versuchen in ihren Predigten feindliche Soldaten auf die Seite der Schamanin zu ziehen. Erstmals können in Populous auch Fahrzeuge gebaut werden. Ein Schiff ermöglicht es, bis zu fünf Personen über das Wasser zu transportieren. Der Ballon hingegen dient einem viel raffinierteren Einsatzzweck. Mit

„POPULOUS: THE BEGINNING KÖNNTE IN SACHEN ECHTZEIT-STRATEGIE AUF DER PLAYSTATION NEUE MASSSTÄBE SETZEN, DA NICHT NUR DAS BESTE DER BEIDEN VORGÄNGER, SONDERN AUCH VIELE NEUE, INNOVATIVE IDEEN BEREITS IN DER PREVIEW-VERSION ZU ERKENNEN WAREN.“

dem Luftgefährt ist es möglich, einen Priester absolut ungefährdet in das feindliche Lager zu befördern, da der Ballon durch die erhöhte Position nicht getroffen werden kann. Zusätzlich vermag der Priester, da er hoch oben in der Luft schwebt, mehr Feinde dazu zu motivieren, seinen Bekehrungsversuchen zu lauschen.

Die Missionsziele sind hauptsächlich auf die Vernichtung der gegnerischen Stämme ausgerichtet. Manchmal müssen, bevor die Feinde durch Schwert und Magie zum besseren Glauben konvertiert werden können, kleinere und mitunter auch größere Probleme gelöst

werden. Beispielsweise stellt die Rettung des heimischen Dorfes vor dem drohenden Untergang in die reißenden Fluten des Meeres eine weitaus schwierigere Aufgabe dar. Am Ende steht jedoch immer die Vernichtung der ketzerischen Siedlungen. Trotz der geringen Anzahl an verschiedenen Truppen- und Fahrzeugtypen eröffnen sich in Populous: The Beginning unzählige strategische Möglichkeiten. Setzt man mehr auf Magie und schickt die Schamanin mit ins Gefecht, die alle Gegner durch ihre An-



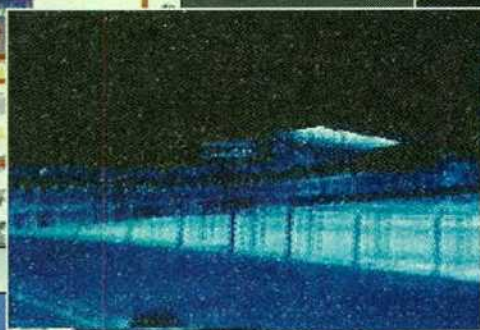
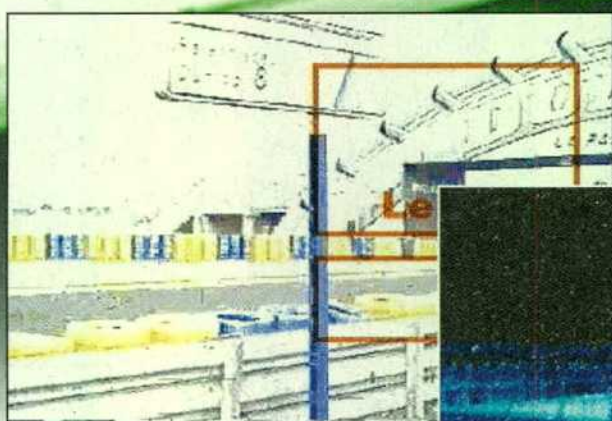
Ohne großen Aufwand kann die Schamanin in den feindlichen Tempel eindringen, um an die Baupläne für die Priesterschule zu gelangen.



STEPHAN GIRLICH

LEMANNS 24

Genre	Rennspiel
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Eutechnyx
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	Mai



In der Boxengasse ändert sich die Ansicht und es werden zusätzlich eine Platzierungs- und Mechanikerliste eingeblendet.



Die Außenperspektive ist etwas zu nah am Fahrzeug dran.



Bei Dunkelheit schalten sich die Lichter automatisch ein.

Co., die Karosserien der flachen Flitzer sind mit den Emblemen echter Sponsoren wie beispielsweise adidas veredelt. Die Reifenwahl wird zur Qual, mit Good Year, Pirelli, Michelin, Dunlop, Yokohama und dem 99er Formel 1-Monopolisten Bridgestone buhlen gleich sechs Pneus-Hersteller um die Gunst des Spielers. Der Kurs von LeMans soll in virtueller Form exakt dem realen Vorbild entsprechen, vier weitere Kurse komplettieren das Streckenangebot; jedes der Rennen darf auch im Reverse-Modus absolviert werden. In unserer Version waren neben LeMans mit einer zusätzlichen Bergstrecke allerdings nur zwei Kurse spielbar. Über das Handling der Kutschen lässt sich noch nicht viel sagen, nahe der Höchstgeschwindigkeit ließ noch keiner der PS-strotzenden



Der Controller ist komplett mit Funktionen belegt.

Boliden einen kontrollierbaren Geradeauslauf erkennen. Ähnlich verhält es sich bislang mit der KI der CPU-Konkurrenz, deren Leistung noch zwischen Welt- und Kreisklasse schwankt. Intelligent gelöst sind die Boxenfahrten, die bei einem Rennen über größere Distanz unerlässlich sind. Die eigentliche Grafik wird hier auf ein kleines Fenster reduziert, während auf dem Rest des Screens die Arbeiten der Mechaniker sowie eine Platzierungsliste eingeblendet sind. LeMans 24 steht in direkter Konkurrenz zu EAs ebenfalls für das 2. Quartal angekündigte Sports Car GT - ein Software-Duell, auf das sich alle Motorsportfans freuen dürfen.



Per Tastendruck lässt sich eine ganz spezielle Art von Streckenübersicht aufrufen.



Trotz großem Rückspiegel ist die Grafik ordentlich schnell.



84.95

Tai Fu

84.95

99.95

95.95

SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

Racing 2

84.95

A BUGS LIFE* 86.95
AKUJI THE HEARTLESS* 95.95
BOX CHAMPIONS 89.95
BREATH OF FIRE 3 89.95
BUST A MOVE 4* 59.95
COOL BOARDERS 3 84.95
GLOVER* 84.95
KENSEI - SACRED FIST* 94.95
KKND KROSSFIRE* 84.95
NBA, FIFA, NHL 99 89.95
PREMIERE MANAGER 99* 84.95
QUEST FOR FAME* 94.95
RACING SIMULATION 2* 84.95
RAYMAN 2* 89.95
RIDGE RACER TYPE 4* 99.95
SHADOWMAN* 82.95
SILENT HILL* 99.95
TAI FU* 84.95
VANDAL HEARTS 2* 94.95
WING OVER 2* 84.95
WCW VS. NWO THUNDER* 89.95
WILD ARMS* 84.95
X-GAME PRO BOARDERS* 86.95

Metal Gear Solid

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU

Finanzierung**
12 x 25.- **299.95**

!! mit voller Garantie !!

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad's **269.-**

PSX mit Cooler RGB Umbau 329.95
+ Mogelmodul 339.95

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis... **34.95**

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben **15.95**

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben **29.95**

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller im Classic Design
15.95

D.SHOCK-RACING WHEEL
119.95

PSX CD-Hülle
Platz für Anleitung ca. 7mm **1.95**

PSX CD-Laufwerk
89.95

PSX-CDBOX
49.95

RGB-Audio/Gcon Kabel 19.95
Link Kabel 14.95
Pad Verlängerungskabel 14.95
Antennen RF-Kabel 19.95

Playstation Maus 39.95
Lenkrad + Pedale (Rumble) 89.95
72 Meg Memory Card 79.95
Tasche+Pad+Memory Card 69.95

SOFTCOM

Unterhaltungselektronik Vertriebs GmbH

Playstation

Playstation	239.95
Playstation Dual Shock Multinorm + RGB Kabel + Joypad - Verlängerung	
Memory Card 15 Blocks	306.00
der mit zweitem Dual Shock Pad	330.00
Control Pad Verlängerung	9.95
(Unterstützt Rumble Funktion)	
RGB Kabel	12.95
RGB Kabel mit Audio	19.95
- Ploder Pro	139.95
AL Converter	49.95
ony Dual Shock Pad	53.95
Ultra Racer PSX	79.95
ordan GP Lenkrad	129.95
orpion Light Gun G-Con kompatibel	74.95
raser Light Gun G-Con kompatibel	74.95
un Memory Card 15 Blocks	19.95
un Memory Card 30 Blocks non compressed	29.95
un Memory Card 120 Blocks	36.95
un Memory Card 360 Blocks	49.95
th Element	84.95
be's Exodus	84.95
liens Resurrection	84.95
undra	79.95
pocalypse	84.95
rmored Core	84.95
tlantis	84.95
ssault	84.95
Azura Dreams	84.95
Batman & Robin	89.95
Bio Freaks	79.95
Blaze 'n Blade	84.95
Bombberman World	79.95
Brave Fencer Musashi (US)	119.95
Breath of Fire III	89.95
Breath of Fire Spezial Box	109.95
Bushido Blade II	109.95
C & C Gegenschlag	89.95
Cardinal Syn	69.95
Collin McRae Rally	84.95
Colony Wars 2 Vengeance	89.95
Cool Boarders III (US)	99.95
Crash Bandicoot III	84.95
Dead or Alive	79.95
Earthworm Jim 3D	84.95
Fifa Soccer 99	89.95
Forsaken	49.95
Heart of Darkness	89.95
Hugo	84.95
Int. Superstar Soccer Pro 98	84.95
+ Metal G Demo	
Jackie Chan's Stuntmaster	84.95
Kula World	84.95
Legend	84.95
Medi Evil	84.95
Metal Gear Solid (US)	129.95
Nascar 99	84.95
O.D.T.	84.95
Point Blank	84.95
Premier Manager99	84.95
R - Types	79.95
Sentinel Returns	84.95
Small Soldiers	84.95
Spyro the Dragon + CD - Case	84.95
Supercross 98 J. McG.	84.95
Tekken III	89.95
Tenchu	84.95

Merchandise

Tomb Raider	
Tomb Raider II Tasse	24.95
Tomb Raider II ZIPPO Feuerzeug	69.95
Tomb Raider Mousepad	24.95
Tomb Raider Thermoskanne	99.95
Tombrader Baseball Cap	49.95
Resident Evil	
Resident Evil Soundtrack	44.95
Resident Evil 2 Soundtrack	44.95
Resident Evil Figur - Tyrant	39.95
Resident Evil Figur - Chris & Cerberus	39.95
Resident Evil Figur - Jill & Web Spinner	39.95
Resident Evil Figur - Zombies	39.95
Resident Evil Figur - Chimera & Hunter	39.95
Resident Evil Figur - Leon & Licker	39.95
Resident Evil Figur - Claire & Zombie Cop	39.95
Resident Evil Figur - William	39.95
Tekken	
Tekken Arrange Tracks Sound	49.95
Tekken Key Chain	9.95
Tekken 3 Figuren alle Charaktere, je	39.95
Tekken 3 SET, a 4 Figuren	99.95
ALIEN	
Lieutenant Ripley	49.95
Call	49.95
Aqua Alien	49.95
Warrior Alien	49.95
Newborn Alien	49.95
Battle Scared Alien	49.95
Zelda Figur	29.95
Metal Gear Solid Player's Guide(US)	39.95
Metal Gear Solid Figuren alle Charaktere je	39.95

SONDERANGEBOTE

Forsaken	44.95
MDK	44.95
Mechwarrior	44.95
Panzer General	44.95
Scul Monkeys	44.95
Resident Evil Platinum	
Soul Blade Platinum	
Tekken 2 Platinum	
Tomb Raider Platinum	
Hercules inkl. CD - Case	49.95
Micky's wild Adventures inkl. CD - Case	49.95
weitere Platinum Spiele auf Anfrage !	
Dreamcast	
Dreamcast	999.95
Joypad - Dreamcast	84.95
RGB - Kabel	34.95
VMS Memory Card	79.95
Sega Rally 2	159.95
Sonic Adventure	159.95
Virtual Fighter 3	159.95
Blue Stinger	159.95

Platinum

nur 42.00

Dreamcast

Weitere Titel günstig ab Lager lieferbar

Annahmeverweigerung wird pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet. Versandkosten 6,90 DM zzgl. Nachnahme.

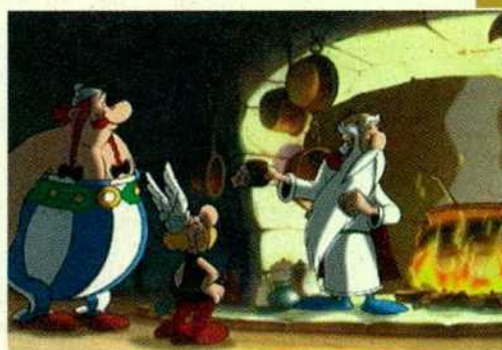
MARK LIEBOLD

ASTERIX

Genre	Strategie - Action
Spieler	1
Hersteller	Infogrames
Entwickler	Infogrames
Testmuster	Infogrames
Erhältlich ab	März



Nur mit Hilfe des Piratenschiffes können die beiden Gallier nach Rom gelangen.



Besonders viel Mühe gaben sich die Entwickler bei der Animation von Obelix.

eins auszuwischen.

Die Story von Asterix könnte simpler nicht sein: Wir schreiben das Jahr 50 vor Christus. Bis auf ein kleines, widerspenstiges Dorf ist ganz Gallien von den Römern besetzt. Für die Bevölkerung des kleinen Dorfes gibt es nur eine Möglichkeit um sich vor den zahlenmäßig haushoch überlegenen Invasoren zu schützen - den Zaubertrank des altehrwürdigen Druiden Miraculix. Dieser will die geheime Rezeptur des magischen Gebräus verbessern, doch fehlen ihm dafür sechs wichtige Zutaten, die in ganz Gallien verstreut sind und erst noch beschafft werden müssen. Genau die richtige Aufgabe für Asterix und seinen dicken Freund Obelix. Da frühere Asterix-Titel in das Jump'n Run-Genre einzuordnen waren, war die Annahme groß, daß das kommende Asterix ebenfalls in diese Sparte fallen würde - doch weit gefehlt! Das Team um Product Manager Lionel Arnoud versteifte sich nicht auf das alte Asterix-Spielprinzip,

sondern entwickelte vielmehr eine ungewöhnliche Mixtur aus Strategie und Action.

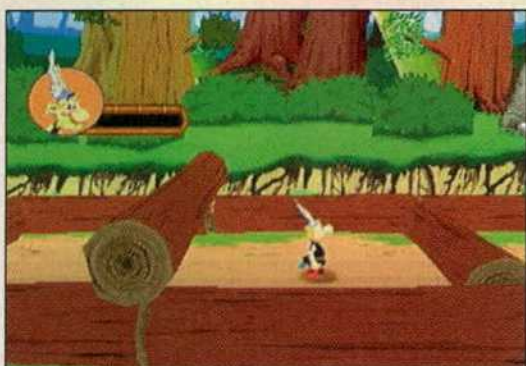
Um die sechs Ingredienzien zu finden, muß unser gallisches Duo Infernale in speziell gekennzeichnete Provinzen gelangen. Insgesamt gibt es 82 solcher Provinzen, die allerdings erst einmal von den römischen Invasoren zurückerobert werden müssen. Der strategische Part des Games ist mit dem beliebten Brett- und neuerdings auch Computerspiel Risiko zu vergleichen. Anfänglich verfügt man über nur eine Provinz (das eigene Dorf) und zehn Einheiten; zum Beginn von jeder Runde erhält man vier neue Truppen dazu. Mit Hilfe dieser Einheiten startet man seinen Eroberungszug in Richtung angrenzender, feindlich gesinnter Provinzen, um diese zu beset-



Wahlweise kann man im strategischen Teil auch in einen übersichtlicheren Bildschirmmode umschalten.



Die römische Winzerei entpuppt sich zum wahren Hexenkessel.



Die Sprung- und Ausweichpassagen erfordern von dem Spieler ein hohes Geschick.



Die altbekannte Schildkrötenformation der römischen Legionäre macht erneut Jagd auf den flinken Gallier.

zen - falls man mit genug Truppen angegriffen hat. Pro Runde darf man zwei von Oberlix angeführte Angriffsversuche durchführen. An den Gefechten selbst nimmt man nicht aktiv teil, da diese per Zufallsprinzip ausgetragen werden. Grundsätzlich gilt aber: je mehr Truppen man in die Schlacht wirft, desto besser. Ist eine Kampfunde beendet, können die Einheiten mit Hilfe des schlauen Asterix noch nach Gutdünken verschoben werden. Caesar geht in seinem Spielzug nach dem selben Prinzip vor: Neue Truppen aufteilen, zweimal angreifen, um abschließend die verbliebenen Einheiten zu verschieben. Nachdem man einen Weg zu einer der sechs speziellen, durch besonderen

Grafikstil hervorgehobenen Provinzen erobert hat, wechselt das Spiel in den Actionteil über. In der Rolle von Asterix oder Obelix, je nach Provinz, kämpft man sich durch einen durchgestylten 3D-Level. Die Lebensenergie der beiden Gallier hängt von der Anzahl der Truppen ab, mit der man in das römisch besetzte Gebiet eindringt. Fällt man beispielsweise mit nur zwei Einheiten ein, ist die grüne Energieleiste kaum erkennbar. Immer auf der Suche nach den

„WIR SCHREIBEN DAS JAHR 50 VOR CHRISTUS BIS AUF EIN KLEINES, WIDERSPENSTIGES DORF IST GANZ GALLIEN VON DEN RÖMERN BESETZT.“

wichtigen Zutaten stoßen die beiden auf römische Legionäre, Gladiatoren, Wildschweine oder Piraten. Um gegen die Feinde überhaupt bestehen zu können und somit das Ende des Levels heil zu erreichen, gibt es hier und da kleine Flaschen mit dem Zaubertrank, die die Protagonisten mit frischer Lebensenergie versorgen. Außerdem finden sich auch Münzen, mit deren Hilfe man einen Special Move erlernen kann oder an Extras gelangt, die es Asterix z.B. ermög-



Die Flügel an Asterixs Helm ermöglichen ihm, über große Abgründe zu gleiten.



Diesmal greifen nicht die Römer, sondern nur Asterix die Piratenstadt an.



Der olympische Gedanke zählt! Mit großen Schwüngen schleudert Obelix einen römischen Legionär der magischen Rekordgrenze entgegen.



lichen, durch die Lüfte zu fliegen. In manchen der „normalen“ Provinzen liegen kleine Bonusspiele versteckt, die zum Fässerzertrümmern auf Zeit oder zum Römerweitwurf a' la Track & Field einladen.

Laut Lionel Arnoud liegt das Alter

der Zielgruppe bei neun bis vierzehn Jahren. Für versierte Strategen und Jump'n Run-Experten stellt Asterix sicherlich keine allzu große Herausforderung dar. Gerade aber für das anvisierte Klientel könnte Asterix den perfekten Einstieg in die harte, gnadenlose Welt der Strategie- und Videospiele darstellen.





MISCHA STRECKER

GUARDIANS CRUSADE

Genre	RPG
Spieler	1
Hersteller	Activision
Entwickler	Tamsoft
Testmuster	Activision
Erhältlich ab	Ende März



Ein Tag wie jeder andere im Leben des jungen Ritters Knight hätte es werden sollen – lange schlafen, von Abenteuern träumen und wilde Heldentaten in Gedanken durchspielen.

Doch nach einem Botengang, den der Junge für den Bürgermeister seines Dorfes erledigt, soll alles anders kommen: denn plötzlich trifft Knight auf ein kleines „Hasenschweinchen“, das aussieht wie eine Mischung aus Hase, Nilpferd und Känguruh. Eine Lichterscheinung teilt dem jungen Ritter mit, daß der das Hasenbaby zum Turm Gottes schaffen soll, damit es mit seiner Mutter vereint werden könnte.



In den meisten Fällen labern die anderen Leute einfach nur. Aber manchmal geben sie wichtige Hinweise für Aufträge.

Allerdings denkt Knight nicht im Traum daran und setzt das kleine Monster einfach in einer Dämonenhöhle aus. Erst als er von Alpträumen gepquält wird, kehrt er zur Höhle zurück und rettet den Winzling im letzten Moment aus den Klauen eines riesigen Vogels – nicht ahnend, daß genau diese Handlung der Auftakt zu einem seiner großartigen Abenteuer wird, die er in seinen Fantasien schon tausendfach durchlebt hat.

Mit Guardians Crusade, das in Japan schon seit Juli unter dem Namen „Knight and Baby“ erhältlich ist und sich dort die Nummer 1 in den Verkaufscharts errang, spricht Tamsoft eindeutig eine jüngere Zielgruppe und nicht die Hardcore Rollenspielgemeinde an, was durch die comichaften Grafiken und das einfache Gameplay nur allzu offensichtlich wird. Rätsel sind keine vorhanden, vielmehr handelt sich der Spieler von einem klar definierten Auftrag zum nächsten. Oft muß er, um an bestimmte Informationen oder Gegenstände zu gelangen, Extramissionen erfüllen. Dadurch läßt sich auch keine voranschreitende Geschichte erkennen, da



Langsam müssen sich die beiden Reisenden Informationen über den Standort vom Turm Gottes zusammentragen.



Governor
Tickets? I'll give you anything you want for the Beast Emerald.



Ein Spielzeug wird zum Leben erweckt.

Knight relativ uninteressant wirkt, Baby für ein Schwein gehalten wird, und beide gegen allzu eifrige Hobbyköche ankämpfen müssen. Die Zeichen der Zeit sind auch an Tamsoft nicht spurlos vorübergegangen. Sie erschufen für Guardians Crusade eine fast frei erkundbare 3D Welt, deren Engine schon jetzt durch fehlerloses und butterweiches Scrolling beeindruckt. Vor allem im Kampf erfreuen einige satte Explosionen und Spezialeffekte das



Name Knight Hp/max 116 / 116 Pp/max 48 / 48
Baby 55 / 55 Attack!



Name Knight Hp/max 87 / 116 Pp/max 33 / 48
Baby 1 / 55 Attack!



Das war wohl das letzte Baby, das dieser Storch ausgeliefert hat.



Um ein wenig Leben in die Ortschaften zu bringen, finden sich vereinzelt Leute, die einfach nur umherwandern oder ihrer täglichen Arbeit nachgehen.



Level Up!		
Knight	Baby	
Level: 17	Level: 5 ▶ 6	
Max HP: 116	Max HP: 55 ▶ 64	
Max PP: 48		
Strength: 23	Strength: 15 ▶ 17	
Power: 26	Power: 13 ▶ 15	
Agility: 23	Agility: 22 ▶ 24	
Experience: 492	Experience: 129	
Next Level: 566	Next Level: 156	
Name	HP/max	PP/max
Knight	60 / 116	13 / 48
Baby	28 / 55	Attack!

Sobald eine neue Erfahrungsstufe erreicht wird, werden die Verbesserungen angezeigt.

Spielerauge. Anfangs, bis man sich an das Spiel gewöhnt hat, beschränkt sich der Weg auf einige Schluchten und Pfade, die keinen großen Freiraum lassen. Sobald das Abenteuer aber beginnt, öffnen sich dem Spieler heiße Wüsten, saftige Weiden und bedrohliche Dungeons, in denen es vor potentiellen Gegnern nur so wimmelt.

In Echtzeit bewegen sich die Monster durch die Landschaft und lauern den unvorsichtigen Abenteurern entweder auf oder hetzen sie bis zum Umfallen. Negativ fällt hier allerdings auf, daß eine Art Kaulquappe als Ersatz für sämtliche Monster verwendet wird. Welche und wieviele Gegner sich hinter so einem Ungetüm verbergen, enthüllt sich erst, wenn die Waffen bereit sind und der Kampf beginnt.

Während des Kampfablaufs wird auf Erprobtes zurückgegriffen. Ein Streiter nach dem anderen führt seine Aktion aus, die vorher über ein Menü

festgelegt wurde. Steuern läßt sich aber nur Knight. Baby sowie die Monster werden von der PlayStation in Bewegung versetzt. So hat man nur auf eine Person direkten Einfluß, während alle anderen tun und lassen, was Ihnen beliebt. Zugegebenermaßen und glück-

„DIE ENGINE BEEINDRUCKT SCHON JETZT DURCH FEHLERLOSES, BUTTERWEICHES SCROLLING.“

licherweise verhalten sie sich dabei einigermaßen intelligent und fallen nicht durch sinnlose Aktionen wie beispielsweise heilende Maßnahmen, obwohl die Lebensenergie randvoll ist, auf. Da ein Ritter aber eher zum Schwertschwinger als zur Blitzschleuder ausgebildet wird, fallen Zaubersprüche der konventionellen Art unter den Tisch. Stattdessen bedient sich der Abenteurer von Welt lebendigen Spielzeugs, das je nach Ausführung verschiedene Effekte auf Freund und Feind ausübt. Manche haben die Gegner als explodierende Feuerbälle aus den Latschen, andere saugen sich fest und leiten die abgezapfte Lebensenergie an Knight weiter. Im Gegensatz zu üblichen Magiesystemen verschwinden die Männchen nach dem Einsatz nicht etwa, sondern kämpfen zum Teil an der Seite des Helden weiter. Dadurch wird das Manko, keine weiteren Mitstreiter rekrutieren zu können, ein wenig ausgeglichen; denn diese Puppen lassen sich zu

Dutzenden in den Städten und Dungeons des Spiels finden. Manche verbergen sich derart geschickt, daß sich ein sehr genaues Umsehen lohnt, sofern man in den Besitz aller Spielzeuge zu gelangen gedenkt.

Bis zum Frühjahr muß man sich allerdings noch gedulden; denn erst dann erscheint Guardians Crusade in komplett deutscher Fassung.



Die Schatztruhen enthalten auf jeden Fall nützliche Gegenstände...



...aber auch in anderen Gegenständen finden sich Gimmicks.

Buy	Sell	Exit	Select	Return
			Choose item:	◀Page 2
			Wooden Helmet	100Rb
			Iron Helmet	1050Rb
			Full Shield	300Rb
			Pirate Shield	400Rb
			Studded Shield	500Rb
			Viking Shield	600Rb
			Brave Ring	9980Rb
			Wake Ring	9980Rb
			Shield	

Selbstverständlich fehlen in Guardians Crusade die Läden nicht, in denen man sich gegen erbeutete Kohle neue Ausrüstung erwirbt.



Jedes Monster hat verschiedene Angriffe in petto, mit denen den beiden Helden das Leben schwer gemacht wird.



Das Ziel der Reise: der Turm Gottes.

STEPHAN GIRLICH

RACING SIMULATION 2

Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Hersteller	Ubi Soft Entertainment
Entwickler	Ubi Soft Entertainment
Testmuster	Ubi Soft Entertainment
Erhältlich ab	März



Selbst im Objekt-intensiven Monaco liegt die Bildwiederholungsrate bei über 30 fps.

Nachdem sich Psygnosis oder konkreter die Entwickler von Visual Sciences - die übrigens mittlerweile schon fleißig am 99er-Sequel werkeln - mit Formel 1 98 nur wenig Ruhm einheimen konnte, warten die Rennspielfans nun sehnsüchtig auf die PlayStation-Umsetzung von Ubi Softs PC-Referenzprodukt Racing Simulation 2. Viele PC-Besitzer wissen um die überragende Klasse des voodoo 2-beschleunigten Titels, der auch ohne

offizielle FIA-Lizenz die Charts stürmte und die Herzen der Rennspielanhänger mit Höchstgeschwindigkeit für sich gewinnen konnte. Über einen komfortabel zu bedienenden Team- und Namen-Editor aber ist es für den realitätsbewußten F1-Fan auch in der PlayStation-Konvertierung möglich, dann doch mit den originalen Teams und Piloten an den Start zu gehen. An die Lackierung der Boliden wurde allerdings nicht gedacht, hier muß im Gegensatz zum PC-Vorbild mit den vorgegebenen Farbkombinationen Vorlieb genommen werden. Ein Manko zwar, das einen kleinen Verlust an Atmosphäre nach sich zieht, mit dem man aber leben wird können, denn ansonsten vermag Racing Simulation 2 die Psygnosis-Konkurrenz schon jetzt in allen Punkten zu übertrumpfen. War den Verantwortlichen von Ubi Soft

die sündhaft teure FIA-Lizenz für die Fortsetzung zu kostspielig, sicherte man sich listig die weit billigere Lizenz des „Automobile Club de Monaco“, und damit das Recht auf die Originalkurse der 98er F1-Saison.

Angeheizt durch ein stimmungsvolles Renderintro findet man sich gleich im Spielauswahlmenü wieder, das neben den obligatorischen Einzelrennen, Trainingsläufen und der Meisterschaft auch eine Arcade-Variante offeriert. Über drei Runden hinweg gilt es hier Gegner und Zeitlimit zu schlagen, mit Deutschland, Italien und Japan stehen anfangs nur drei Strecken offen. Vor Schäden braucht sich niemand zu fürchten, die Arcade-Boliden überstehen auch rabiate Manöver ohne den kleinsten Kratzer. Wesentlich vereinfacht ist die Steuerung, besonders die Bremswirkung ist

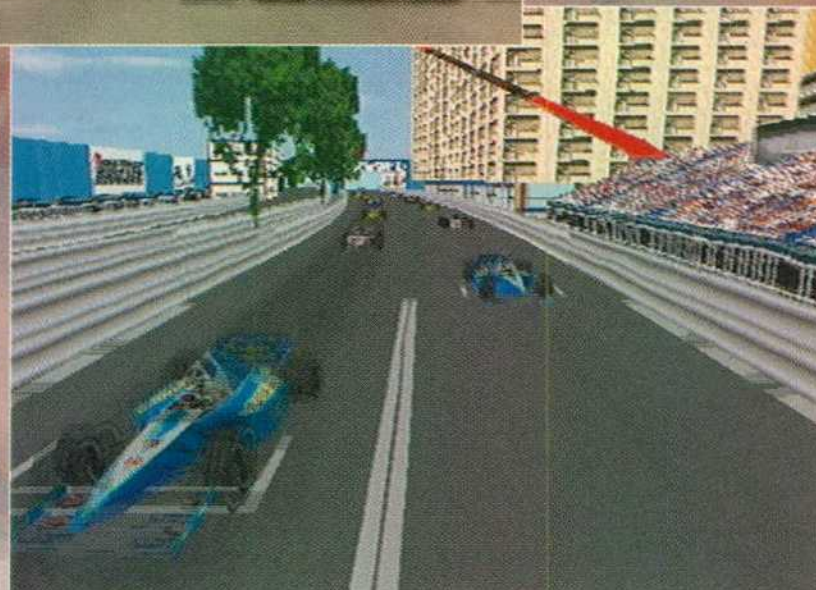


Die Streckenübersicht hilft speziell Neulingen.



Team 3 ähnelt dem alten McLaren-Modell.





Die Cockpitperspektive ist selbst mit dem Standardpad hervorragend zu handlen, auch wenn hier die Grafik nicht völlig stabil wirkt.



Die Boliden lassen sich auf über 350 km/h beschleunigen.



Die Wagen sind hübsch modelliert und rollen mit richtig runden Rädern über die Pisten.

gigantisch. Selbst aus allerhöchster Geschwindigkeit drückt man erst gnadenlos kurz vor Kurven oder Schikanen den entsprechenden Button - die Flitzer erlauben dies, liegen sie doch wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße. Setup, Reifenverschleiß und Spritverbrauch interessieren niemanden, im Arcade-Modus zählen einzig Geschwindigkeit und der pure Fahrspaß. Ungleich anspruchsvoller wird's über eine komplette Saison hinweg. 16 Grand Prix-Wochenenden mit Training,

Qualifying und Rennen werden absolviert, dem Austüfteln des Setups kommt der entscheidende Faktor für ein erfolgreiches Abschneiden zu. Benzinmenge, Lenkeinschlagwinkel, Art der Reifen, Flügelstellung, Bremsbalance, Getriebeabstufung, Bodenfreiheit und Federweg beeinflussen das Handling der bis zu

800 PS starken Renner nachhaltig, Racing Simulation 2 läßt einem viel Freiraum zum Experimentieren. Vorbildlich dabei ist, daß die Folgen jeder Änderung in einer kleinen Grafik bezüglich

"IM DIREKTEN VERGLEICH MIT PSYGNOSIS' FORMEL 1-SERIE ENTPUPPT SICH RACING SIMULATION 2 DAGEGEN SCHON JETZT ALS DER HEIMLICHE GEWINNER, UND DAS, OBWOHL NOCH NICHT EINMAL ALLE STRECKEN BIS INS DETAIL ÜBERARBEITET WORDEN SIND."

Ein reales Rennwochenende im Überblick

Donnerstag

Die letzten LKWs kommen, die Boxen werden eingerichtet und das Material abgeladen. Es erfolgt die technische Abnahme der Autos durch die Offiziellen.

Freitag

Zwei Trainingsläufe von 11-12 Uhr und von 13-14 Uhr dienen Fahrern und Ingenieuren dazu, das Auto entsprechend der Streckencharakteristik abzustimmen. Die Rundenanzahl ist unbegrenzt.

Samstag

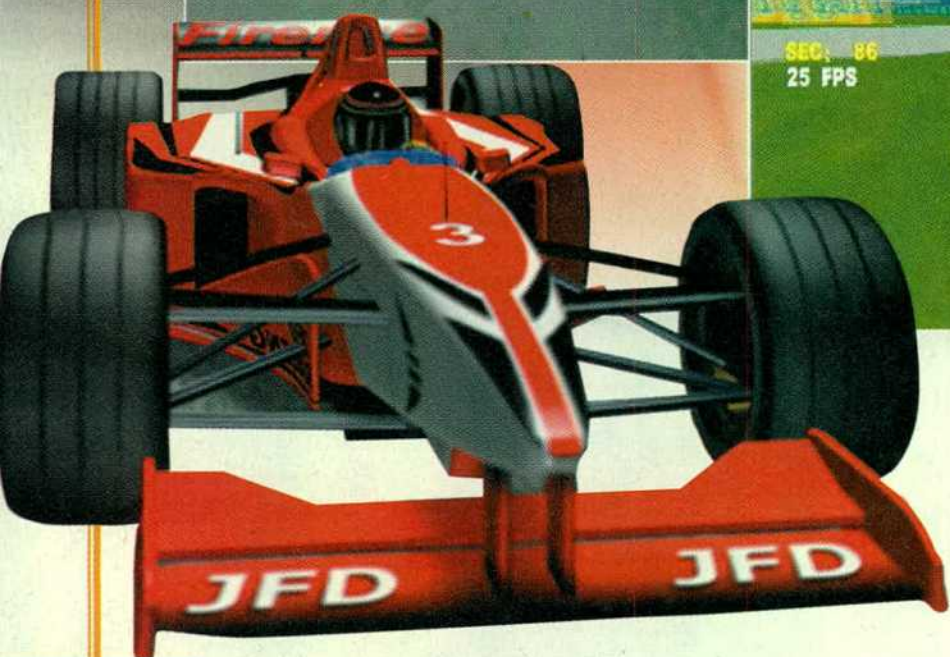
Zwei weitere Trainingsläufe von 9 Uhr bis 9 Uhr 45 und von 10 Uhr 15 bis 11 Uhr sollen helfen, das optimale Setup für's nahende Qualifying zu finden. Um Punkt 13 Uhr (bis auf Monaco) wird der einstündige Kampf um die Pole Position eröffnet, maximal 12 Runden sind jedem Piloten erlaubt.

Sonntag

Vier Stunden vor dem eigentlichen Rennstart geht's in die halbstündige Warm-up-Phase, auch das Ersatzauto wird hier meist noch mal bewegt. 30 Minuten vor Rennbeginn wird die Boxengasse geöffnet, 13 Minuten später ertönt ein Signalton, nach zwei weiteren Minuten schalten die Ampeln auf Rot, die Boxengasse wird geschlossen. Schafft es ein Fahrzeug bis dahin nicht auf die Strecke, muß es aus der Boxengasse starten. Beim 10-Minuten-Signal muß jeder bis auf das technische Personal die Startaufstellung verlassen, das nach dem Anlassen der Motoren eine Minute vor dem Start die Piste ebenfalls räumt. Grünes Licht gibt das Kommando für die Einführungsrunde, nach der sich alle Autos wieder auf ihre Position stellen. Fünf rote Lampen leuchten auf, die nach 4-7 Sekunden erlöschen und das Rennen freigeben, das unter normalen Umständen maximal 2 Stunden dauert und mindestens 305 Kilometer lang ist - bis auf Monaco.

Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Haftung sofort veranschaulicht wird. So erfährt man beispielsweise, nur bei einer ausgewogenen Bremsverteilung von 50/50 auch die





Wer's in den Kurven zu bunt treibt, wird ein Opfer der Querbewegung und landet im Kies oder Gras.

maximal mögliche Bremsleistung abrufen zu können. Gesteuert wird aus fünf Blickwinkeln, inklusive einer echten Cockpitperspektive. Neulinge scheuen sich nicht, die Lenkhilfe zu aktivieren, um zunächst das jeweilige Streckenlayout zu verinnerlichen. Erzürnt darüber, daß Ubi Soft wie schon beim Arcade Racer S.C.A.R.S. auch bei RS 2 auf eine Unterstützung unseres heißgeliebten neGcons zu verzichten scheint, legte sich die Enttäuschung darüber recht schnell, nachdem wir die ersten Runden mit Sonys digitalem Standard Pad hinter uns gebracht hatten. Nahezu perfekt lassen sich die Boliden selbst mit dem einfachsten Controller kontrollieren, sogar aus der am schwierigsten zu handelnden Cockpitsicht heraus. Etwas

feiner noch wird's freilich in der analogen Variante, aber ganze Welten liegen nicht dazwischen. Trotzdem: bleibt das neGcon auch in der Testversion außen vor, denken wir ernsthaft über einen Punkteabzug nach. Das uns vom Videospielgott höchstpersönlich geschenkte und damit genialste PlayStation-Zubehör darf einfach nicht derart nachlässig behandelt werden. In technischer Hinsicht erreicht die PS-Version nicht annähernd High End PC-Niveau - aber damit wird wohl niemand gerechnet haben. Im direkten Vergleich mit Psygnosis' Formel 1-Serie entpuppt sich Racing Simulation 2 dagegen schon jetzt als der heimliche Gewinner, und das, obwohl noch nicht einmal alle Strecken bis ins letzte Detail überarbeitet worden sind. Mit Minimum 30 fps sausen die Flitzer butterweich über den Screen, die Spielgeschwindigkeit ist dabei sehr hoch, aber keinesfalls übertrieben. Die CPU behält selbst am Start souverän die Kontrolle über das dicht-

gedrängt auf die erste Kurve zuschießende Fahrerfeld, Slow Downs oder gar Ruckler kennt Racing Simulation 2 nicht. Ein positives Merkmal der PC-Version war die recht hohe Künstliche Intelligenz der CPU-Fahrer, deren Niveau für die PlayStation augenscheinlich aufrechterhalten werden konnte. Sicher, ab und an ist ein Crash unvermeidbar, aber meist hat daran dann der menschliche und nicht der virtuelle Pilot Schuld. Überhaupt gibt sich das Programm in vielen Situationen recht clever. Wer glaubt, wie in manch' anderem

SV 1133 BARRACUDA 2

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

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.



SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

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

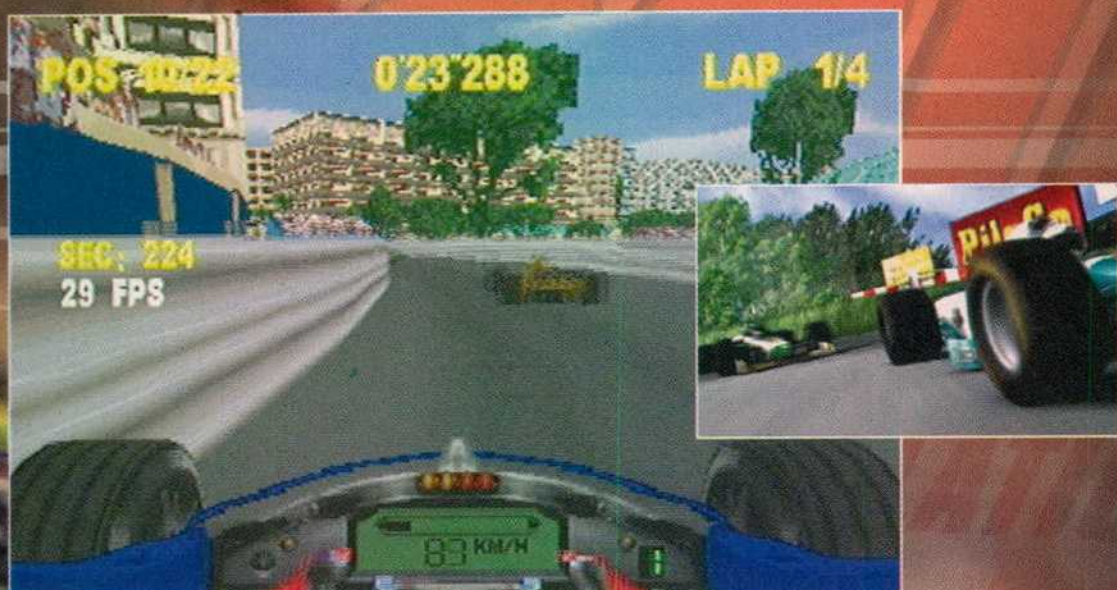
unverbindl. Preisempf.

DM 69,99





Setup-Menüs



Für Monaco wählt man den maximalen Lenkeinschlagwinkel.



Bei realistischem Schaden zieht fast jeder Fahrfehler zeitraubende Reparaturen nach sich.

Spiel hinterlistig abkürzen zu können, wird sofort von der Einblendung „Short Cut“ überrascht, mit dem ernüchternden Resultat einer nicht zählenden Runde. Auch der Strafenkatalog scheint größtenteils integriert, darüber im bald folgenden Test dann mehr. Geschmackssache ist, daß in der Meisterschaft grundsätzlich mit Schaden gefahren werden muß. Zwar sind diese zwischen mittel und realistisch variabel, aber schon die gnädige Stufe bestraft Fahrfehler recht drastisch. Dann kosten Drehher ins Kiesbett oder Rempel mit Gegnern nicht nur Zeit, sondern eventuell gleich einen ganzen Flügel oder Reifen. Unterstrichen werden solche Aktionen

durch exzellente Dual Shock-Effekte. Und da es akustisch mit kernigem Motorensound und brachialen Schaltvorgängen ebenfalls kaum etwas zu bemängeln gibt und ein bis zu Vier-Spieler-Modus via Link-Kabel in Planung ist, steht für uns jetzt schon fest, daß Racing Simulation 2 auf der PlayStation sich gegen die Konkurrenz von Psygnosis durchsetzen können wird. Ob in der endgültigen Version dann auch der äußerst motivierende Karriere-Modus enthalten sein wird, bleibt uns nur zu hoffen, denn dieses Feature wäre wohl eindeutig mehr als nur ein bloßes i-Tüpfelchen.



Über den Team Editor sind die echten Fahrzeuge und Piloten innerhalb kürzester Zeit hergestellt.

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

Jedes Rennen ein Genuß

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

unverbindl. Preisempfl.

DM 139,99



INTERACT

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-11
www.interact-europe.de

MISCHA STRECKER

DRIVER

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Reflections
Testmuster:	GT Interactive
Erhältlich ab:	März



Diese netten, hellen, sauberen und gepflegten weißen Gartenzäune laden einfach zum reinfahren ein.



Da ahnt man nichts Böses und schon im nächsten Augenblick brettert ein zerbeulter Dodge durch die Tischreihen.



Noch ist es nur ein Cop.



Die Blendeffekte der Sonne wurden phänomenal umgesetzt.



Beschränkungen im Spiel gibt es nicht. Man darf überall hin und alles überfahren.



Nach der Landung fliegen Fahrzeugteile in rauen Mengen durch die Luft.

Es ist kurz vor 12 Uhr Mittag. Langsam fährt ein Buick vor den Eingang einer Bank. Nervös läßt der Fahrer einen Zahnstocher von einem Mundwinkel zum anderen wandern und blickt auf die Uhr. Mit der Hand umklammert er das Lenkrad, bis seine Knöchel weiß hervortreten. Dann plötzlich werden die Türen aufgerissen und seine Kumpane hechten in den Amis-Schlitten. Sie reißen ihre Masken von den Köpfen und brüllen „Los!“. Die ganze Anspannung schwindet aus der Gestik und Mimik des Mannes. Der Motor erwacht brüllend zum Leben, und die Reifen quietschen, als der Wagen mit Höchstgeschwindigkeit in den fließenden Verkehr schießt. Hinter ihm

sieht der Fahrer die blitzenden Lichter der Cops und hört die schrillen Sirenen der Polizeiwagen. Die Verfolgungsjagd beginnt.

So ähnlich gestaltet sich der Einstieg in eine der Missionen des in den siebziger Jahren angesiedelten Driver; denn im Gegensatz zu herkömmlichen Rennspielen läßt man seinen Wagen nicht über vorgegebene Rennstrecken brettern, sondern hat die Qual der Wahl zwischen den tiefen Straßenschluchten New Yorks, den Villenvierteln von Los Angeles, den verruchten Straßenzügen Miamis und den Hippiekommunen San Franciscos. Natürlich immer auf der Flucht vor den Cops. Wohin und wie man fährt, bleibt dem Spieler selbst überlassen; denn Reflections, denen wir Hits wie Destruction Derby 1 & 2 verdanken, scheuten wirklich keine Mühen. Zwei der Grafiker besuchten alle vier US-Metropolen und brachten Stunden über Stunden an Videomaterial und Fotos zurück, die danach akribisch gesichtet wurden, um

sie mit Hilfe von Straßenkarten auch wirklich detailgetreu auf die PlayStation zu zaubern. Ein Besucher der E3 Show, auf der das Spiel erstmals vorgestellt wurde, soll sich im virtuellen Miami derart gut zurechtgefunden haben, daß er den Programmierern das Haus zeigen konnte, in dem er einmal gelebt hatte. Und so steht es dem Spieler frei, ob er über die offenen Einkaufsstraßen oder durch dunkle, enge Seitenstraßen rasen will. Achten muß er dabei nur darauf, daß ihn die Cops nicht erwischen, wenn



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312
SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. m. Analogpad dtDM239,00
Controller Analog Dual Shock dtDM 59,95
GUN Scorpion (Walther PPK) DM 69,95
Interactor Rucksackvibrator dtDM 69,95
Leerhülle 1/2CD's, schwarz, stabil DM 2,00
Lösungshefte für PSX-Spiele, ab DM 9,95
Memory Card 15 Blocks farbig DM 19,95
Memory Card 2x15 Blocks farb. DM 29,95
Memory Card 360 Blocks dtDM 59,95
Multi Tap (4-Spieleradapter) dtDM 59,95
PSX-Schutzhülle mit Contr.+Memory DM 64,95
Remote Station mit 3 Batterien DM 79,95
Schummelmodul Equalizer dtDM 69,95
Schummelmodul Gamebuster dtDM 84,95
Schummelmodul X-Ploder kpl. dtDM 89,95
Steering Wheel+Rumble+Pedale DM129,95
Tomb Raider Baseball Cap DM 39,95
ACM 1918 dtDM 89,95
Akuji-The Heartless kpl. dtDM 99,95
Asteroids 3D dtDM 79,95
Atlantis kpl. dtDM 89,95
B - Movie kpl. dtDM 84,95
Blaze 'n Blade kpl. dtDM 94,95
Box Champions kpl. dtDM 79,95
Breath of Fire 3 kpl. dtDM 89,95
Breath of Fire 3 Spezial Edt. kpl. dtDM109,95
C3 Racing dtDM 89,95
Centipede dtDM 89,95
Charity Pack (4 Spiele) dtDM119,95
Colony Wars: Vengeance kpl. dtDM 89,95
C&C 2: Gegenschlag kpl. dtDM 89,95
Cool Borders 3 dtDM 89,95
Crash Bandicoot 3 dtDM 89,95
Devil Dice dtDM 89,95
Dreams kpl. dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D kpl. dtDM 89,95
FIFA 99 kpl. dtDM 89,95
Flottenmanöver* kpl. dtDM 89,95
Formel 1 '98 kpl. dtDM 99,95
Global Domination dtDM 89,95
John Madden NFL'99 dtDM 89,95
KKND* dtDM 89,95
Medieval dtDM 89,95
Moto Racer 2 kpl. dtDM 89,95
MUSIC dtDM 89,95
NBA Live 99 kpl. dtDM 89,95
O.D.T. kpl. dtDM 89,95
Oddworld 2: Abe's Exodus kpl. dtDM 89,95
Off Road Challenge dtDM 79,95
Pool Shark kpl. dtDM 89,95
Populous-the Beginning kpl. dtDM 89,95
Premier Manager'99 kpl. dtDM 89,95
Psybadeck dtDM 89,95
Resident Evil Platinum kpl. dtDM 44,95
Rogue Trip kpl. dtDM 84,95
Sports Car GT* kpl. dtDM 89,95
Spyro the Dragon dtDM 89,95
Streak dtDM 84,95
T'ai-Fu dtDM 89,95
Tenchu dtDM 89,95
TEKKEN 3 dtDM 99,95
TEKKEN 3 alle Moves, orig. dtDM 24,80
Test Drive 4X4 kpl. dtDM 89,95
The Unholy War dtDM 79,95
Tiger Woods '99 Golf dtDM 89,95
Tomb Raider Platinum kpl. dtDM 39,95
Tomb Raider 3 kpl. dtDM 99,95
Touring Car 2 kpl. dtDM 89,95
Tunguska dtDM 89,95
Ubik kpl. dtDM 89,95
Virus dtDM 89,95
Warcraft 2 kpl. dtDM 79,95
Wild Arms dtDM 79,95

I H R E V O R T E I L E

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



Man benötigt keine speziellen Schadensanzeigen. Man sieht es dem Auto einfach an, wie fertig es ist.



Entgegenkommende Fahrzeuge sollte man umfahren ...



... oder aber mit Nachdruck auf die Seite räumen.

er die Verkehrsregeln in einem der acht Muscle Cars zu seinen Gunsten auslegt und eine Spur der Zerstörung durch die Stadt zieht. Es ist schon ein Heidenspaß, mitanzusehen, wie Passanten und Autofahrer brav ihre Runden drehen, während man selbst wie ein Irrer über den Asphalt heizt und die anderen Schnecken mal kurz zur Seite rammt, um

für das Beschleunigen und das Bremsen soll das Spiel nicht benötigen.

Dafür entwickelte Reflections eine neue Grafikengine, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen soll. Eine weiche Federung ermöglicht waghalsiges Driften und Handbremsendrehungen um 180°. Selbst ein fetter Burn Out soll möglich sein. Die

„SCHON JETZT VERSETZT DRIVER DEN SPIELER IN DIE ACTIONSTREIFEN UND -SERIEN DER SIEBZIGER JAHRE ZURÜCK UND BEREITET SCHON BEIM ZUSCHAUEN EINEN HEIDENSPASS.“

vorbeizukommen.

Laut Aussagen der Entwickler verwendet Driver eine reale Fahrphysik, wobei es sich aber wie ein Arcade-Spiel steuern lassen soll. Mehr als eine Taste

Straßenzüge wurden liebevoll zusammengestellt. Schon in dieser frühen Version bieten sie einen Detailreichtum, der seinesgleichen sucht. So werden ca. 150.000 Gebäude das Bild jeder Stadt prägen - eine Zahl, die man sich mal auf der Zunge zergehen lassen muß. Straßen und Schlüsselgebäude befinden sich dort, wo sie auch in Wirklichkeit sind.

Damit das alles nicht in sinnlose Orgien der Zerstörung ausartet, was theoretisch aber auch möglich wäre, sollen Missionen eingebaut werden, wie z.B. der Banküberfall oder eine Verfolgungsmission, in der ein Gangboß ausspioniert werden soll, ohne daß er den Fahrer bemerkt.

Schon jetzt versetzt Driver den Spieler in die Actionstreifen und -serien der siebziger Jahre zurück und bereitet schon beim Zuschauen einen Heidenspaß. Wir von der play jedenfalls freuen uns schon so sehr auf dieses Spiel, daß wir uns - sollte es nicht bald erscheinen - wohl selbst einige Muscle Cars anschaffen müssen...



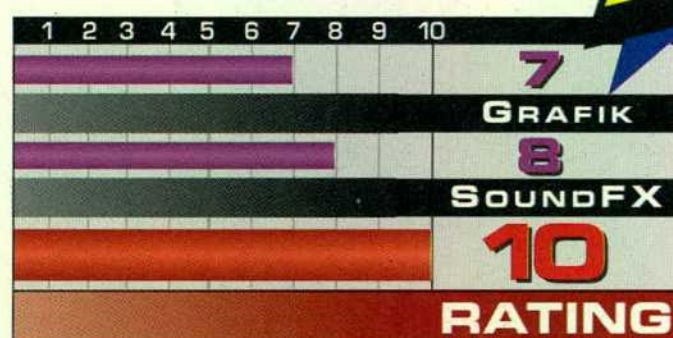
Ein Freiflug darf in keiner Verfolgungsjagd fehlen.

Das Wertungssystem

10	Ausnahmetitel mit Referenzcharakter
9	Herausragender Titel
8	Sehr guter Titel
7	Überdurchschnittlicher Titel
6	Genrefans testen an
5	Nur für Sammler
1-4	Finger weg

play testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Das Zehner-Wertungssystem versteht sich als monatliche Entscheidungshilfe, verzichtet auf den bangen Blick in die Softwarezukunft und gibt dem Leser jetzt und heute die Möglichkeit, aktuelle Spiele den eigenen Vorlieben entsprechend zu selektieren. Das Wertungsschema ist in Grafik, Sound/FX und Rating gegliedert. Während sich Grafik und Sound stets an der Leistungsfähigkeit der PlayStation messen lassen müssen, ist das Rating nicht zwingend mit diesen Wertungen in Einklang zu bringen, sondern drückt einzig und allein das Spielspaßpotential aus. Hochklassige Software mit einem Rating von 9 oder 10 Punkten wird von play mit dem Best Buy-Prädikat belohnt, was einer konkreten Kaufempfehlung gleichkommt.

Spiele, deren Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt, bekommen den „Extreme Hardcore“-Stempel.

EXTREME
HARDCOREEINFACH BESTELLEN -
UND DIE SAMMLUNG IST KOMPLETT!

01/98 Player's Guide

Broken Helix (Teil 1)
Discworld II Vermutlich
Vermißt...!? (Teil 2)

02/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 1)
Broken Helix (Teil 2)

03/98 Player's Guide

Baphomets Fluch 2 (Teil 2)
Strategy Guide
Warhammer Dark Omen

04/98 Player's Guide

Riven The Sequel To Myst
(Teil 1)
Warhammer Dark Omen
(Teil 1)

06/98 Player's Guide

Colin McRae Rally
Warhammer Dark Omen
(Teil 3)

07/98 Player's Guide

Gran Turismo
Heart Of Darkness

08/98 Player's Guide

Alundra (Teil 1)

09/98 Player's Guide

Alundra (Teil 2)
The Fifth Element

10/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 1)

11/98 Player's Guide

C&C Alarmstufe Rot
Gegenschlag (Teil 2)

12/98 Player's Guide

Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 1)

01/99 Player's Guide

Tomb Raider III
Adventures of Lara Croft (Teil 2)

play 01/98 ☐
play 02/98 ☐
play 03/98 ☐
play 04/98 ☐
play 06/98 ☐
play 07/98 ☐

play 08/98 ☐
play 09/98 ☐
play 10/98 ☐
play 11/98 ☐
play 12/98 ☐
play 01/99 ☐

pro Heft 6,50 DM =

+ Porto

Inland: 3,- DM

ab 3 Hefte 4,- DM

ab 4 Hefte 7,- DM

Ausland: 8,- DM

ab 3 Hefte 12,- DM

Gesamtbetrag:

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck, in Briefmarken oder Scheinen
mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken:
play PLAYSTATION · „Back Issues“ · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg

Händleranfragen erwünscht

UFO GAMES
BERLIN

Nähe U Bundesplatz

Ladenverkauf & Versand

PSX - N64 - SEGA - SNES - 3DO - GB
GG - MD - MCD - etc...

PLAYSTATION UMBAU US/JP 39.- SOFORT

PlayStation	Nintendo 64
Abe's Exodus 85,-	Banjo Kazooie 89,-
Alundra 85,-	Bust a Move 2 89,-
Atlantis 85,-	Chameleon Twist 59,-
Batman & Robin 89,-	Clayfighter 59,-
Box Champions 85,-	F1 World Cup 89,-
Breath of Fire 3 89,-	F-Zero X 89,-
Breath of Fire 3 Special 119,-	Fifa Int.Soccer 64 59,-
C & C Gegenschlag 85,-	Frankreich 59,-
Colin Mc Rally 85,-	ISSoccer98 89,-
C & C 1 45,-	Marce Dark Ace 79,-
Constructor+Memorycard 85,-	NBA Courtside 89,-
Crash Bandicoot 1 45,-	Turok DT 69,-
Crash Bandicoot 3 85,-	Turok 2 DT* 89,-
Crog 45,-	Turok 2 Engl.PAL* 99,-
Fifa 99 85,-	
Formel 1 98 89,-	
Gran Turismo 85,-	
Hercules 45,-	
Madden NFL 99 85,-	
Micro Machines 45,-	
Moto Racer 2 85,-	
Nascar99 85,-	
NBA Live 99 85,-	
NHL 99 85,-	
One 49,-	
Rayman 45,-	
Skull Monkeys 45,-	
Slam & Jam 45,-	
Soviet Strike 45,-	
Space Jam 45,-	
Street Fighter Col. 85,-	

Hardware

RGB-Kabel	9,-
RGB-Audio	12,-
Maus	20,-

Double Shock 38,-
Joypad Nachbau 15,-
Joypad Verlängerung 12,-
Laufwerk 69,-
Lenkrad V3 m. Pedal 119,-
Link Kabel 15,-
Memo. Card Nachbau 15,-
Memo. Card Sony 29,-
Memo. Card 120 Block 25,-
Memo. Card 240 Block 39,-
Memo. Card 360 Block 49,-
Memo. Card 600 Block 59,-
Playstation+Dualshock 239,-
Umbau Chip 9,-
Xploder 79,-

Hardware

Rumble Pak + Memory Card	28,-
Joypad Nachbau	45,-

AntennenKabelNachb. 29,-
Memory Card 5Meg 69,-
RGB Kabel Nachb. 15,-
Rumble Pak Nachb. 25,-

auch ANKAUF von Spielen & Konsolen

Bundesallee 71
12161 Berlin

Fax.: 030 - 859 36 35 Porto & Versand 10,-DM

Tel.: 030 - 859 65 085 o. 86

Preisänderungen + Druckfehler vorbehalten

PSX Boot Chip

12 C 508

Für alle Modelle ab 12.95 DM
Neueste Software ... US & Jp Import !!

PSX Multinorm 7502 inkl. Dual Shock - RGB Kabel
Memory Card - 2. Controller & 12 Monate Garantie

299.95 DM

RGB Kabel Spezial mit Audio 19,95 DM
Infrarot Pads 2 Stück & Empf. 69,95 DM
Dual Shock transparent colo 39,95 DM
Equalizer (Game Buster) 59,95 DM
Exploder 89,95 DM
Scorpion Gun 79,95 DM
PSX Umbau inkl. RGB & Gar. 49,95 DM
NTSC Pal Booster 59,95 DM
PSX Ersatzlaufwerk 1002 79,95 DM

Galaxy Mega Play

Hotline 02323 451885 Fax : 459044

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne

Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf - 0211 3694

anz©Design

JOY TECH GERMANY

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 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
15 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
Hochwertiger F1 Gummiüberzug für sicheren „Grip“
Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad
ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Jordan
GRAND PRIX

NEU

Erhältlich bei
Theo KRAENZ
VERSAND
Tel. 0931/3545219

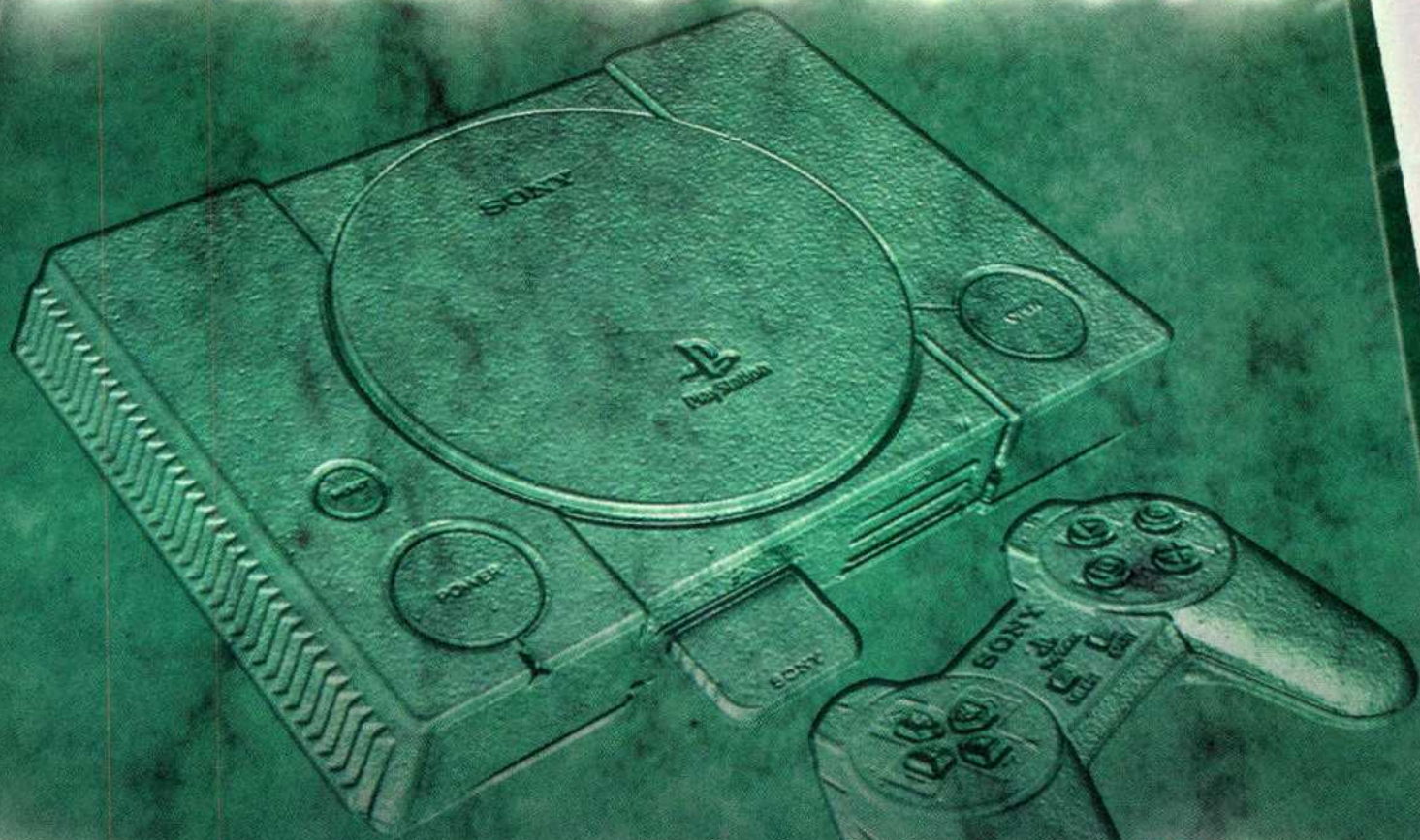
und im gut sortiertem Fachhandel

Im Exclusivvertrieb durch
dynatex

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

ALL THE OF PLAYS

play PLAYSTATION



POWER STATION!

Das play **PLAYSTATION**

ABO

+ SHIRT

+ POSTER

DIN A1, FÜNFFARBENDRUCK,
ÜBERRASCHUNGSMOTIV!

play
PLAYSTATION
DAS KOMPETENTE MAGAZIN

MEGA-VORTEILE ZU SUPER-PREISEN:

Jeden Monat
100% PlayStation frei Haus!

Im Abo spart Ihr **10%**
gegenüber dem Einzelkauf!

Als Abonnent
nehmt Ihr
automatisch
an allen Gewinnspielen
der play **PLAYSTATION** teil

Dein **play PLAYSTATION T-Shirt**
unterstreicht Kompetenz und
Attraktivität!?

...und dank der objektiven
Spielebewertung
vermeidet Ihr
zukünftige Fehlkäufe
Das spart Kohle...!



MARK LIEBOLD

EHRGEIZ


**JAPAN
IMPORT!**

Genre	Beat'em Up
Hersteller	Square
Entwickler	Dream Factory
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	sofort - Importversion
Preis	ca. 109,- DM



Besonders die weiblichen Kämpfer zeichnen sich durch eine hohe Interruptquote aus.

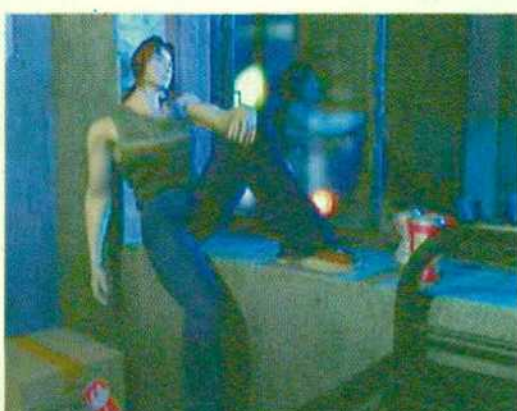


Seit fast genau einem Jahr steht das Jointventure-Beat'em Up Ehrgeiz in den Spielhallen. Die Väter des genialen Prügelautomaten sind Dream Factory, die Entwickler von Tobal No.1, Namco, die bereits mit der Tekken-Serie sowohl in den Spielhallen als auch auf der PlayStation einen bombastischen Erfolg verbuchen konnte, und Square, die sich bisher ihre Lorbeeren mit packenden Rollenspielen und spannenden Adventures verdienten. Dank der genialen

Idee die PlayStation-Version parallel zu dem Automaten zu entwickeln, dürfen wir uns schon viel früher auf Ehrgeiz stürzen als es eigentlich bei Spielhallenkonvertierungen üblich ist.

Schweren Schrittes stampft Kouji Masuda durch den heißen Wüstensand. Irgendwo hier, im schier grenzenlosen Wüstenland des Nahen Ostens, muß sich der verlassene Tempel befinden, was auch den Grund darstellt, weshalb Kouji all' diese Strapazen auf sich nimmt. Kouji Masuda ist kein Archäologe oder Grabräuber, der nach versunkenen Kulturen und Schätzen sucht. Er ist ein Meister des Kampfsports und dreimaliger Gewinner des Ehrgeiz-

Turniers. Namensgeber für das Turnier und zugleich die Trophäe für den Sieger ist das legendäre Schwert Ehrgeiz. Die sagenumwobene Klinge, die vor knapp 50 Jahren in einer verlassenen Burgruine von Karl Schneider gefunden wurde, birgt in ihrem Griff ein Stück Materia-Gestein. Sobald ein Mensch das Schwert in seine Hand nimmt, beginnt der magische Stein den Träger mit Energie zu durchfluten. Aus unerfindlichen Gründen verspürt der Besitzer des Schwertes den Drang, sich auf die Reise in den Nahen Osten zu begeben. Kouji Masuda ist auf dieser ungewöhnlichen Reise. Irgendwo in seiner Nähe muß sich der gesuchte Tempel befinden, er kann es spüren - Ehrgeiz sagt es ihm. Und plötzlich, eben noch hinter einer Sanddüne versteckt, eröffnet sich seinen Augen der Anblick der Tempelanlage. Vor ihm bauen sich aber nicht nur deren meterhohe Felsblöcke, Säulen und Treppen auf, sondern auch Menschen, die mit Maschinengewehren bewaffnet um die Anlage patrouillieren. Als sie Kouji erblicken, zögern sie nicht lange und beginnen, ihn unter Beschuß zu nehmen. Masuda hat keine Wahl - auch wenn er es nicht will, da Ehrgeiz es nicht will - er muß sich zurückziehen. Die Soldaten, die den Tempel bewachen, sind Mitglieder der „Red



Je nachdem wie erfolgreich man das Spiel beendet, erhält man bei Han ein Good- oder Bad Ending.



In dem Kampf um Leben und Tod tritt Zax seinem Klon Cloud entgegen.

Scorpion", einer Organisation, die sich darauf spezialisiert hat alte Kulturstätten und Schätze zu bewachen. In Wirklichkeit versucht „Red Scorpion“ mit Hilfe alter Aufzeichnungen versunkener Kulturen, neue Biowaffen zu entwickeln, nur weiß dies allerdings niemand. Die Anlage im Nahen Osten stellt für „Red Scorpion“ ein unüberwindbares Hindernis dar. Sie können die Tore des Tempels nicht öffnen. Keine Sprengladung war bis jetzt stark genug, um den Eingang frei zu bekommen. „Red Scorpion“ vermutet allerdings, daß Ehrgeiz der passende Schlüssel sein könnte. Und jetzt, nachdem Kouji Masuda mit dem Schwert in der Nähe des versiegelten Tores gesehen wurde, gibt es keine andere Möglichkeit mehr. „Red Scorpion“ will Ehrgeiz in seine Gewalt bringen und dazu ist der Organisation jedes Mittel Recht. Kouji weiß das und taucht deshalb unter, nachdem er Ehrgeiz an Dasher Inoba, den Vorsitzenden des Ehrgeiz-Komitees zurückgegeben hat. Seine letzte Hoffnung ruht jetzt auf seiner Tochter Yoko, die für ihn an dem schon bald wieder stattfindenden Turnier teilnehmen soll, um das legendäre Schwert für ihren Vater zu gewinnen. Ehrgeiz beginnt da, wo andere Beat'em Ups

eigentlich aufhören - im letzten Kampf eines Turniers. Dem Gewinner des Kampfsportevents winkt die ultimative Trophäe in Form des mächtigen Schwertes Ehrgeiz. Anfänglich stehen elf Charaktere zur Auswahl, die man mehr oder weniger direkt zum Gewinner des Turnier ernannt, denn erst muß man noch gegen Dasher Inoba antreten, der einen auf die gefährvolle Reise in den Nahen Osten schickt. Direkt aus der Automatenversion stammen die acht Originalkämpfer: Ken Mishima - GodHand, Yoyo Yoko, Prince Naseem, Lee Shuwen, Jo, Dasher Inoba, Sasuke und Han Daehan. Exklusiv für die PlayStation wurden noch drei weitere Charaktere mit in das Startaufgebot gebracht, die ihre Heimat normalerweise das Final Fantasy VII-Universum nennen. Cloud Strife, der Held des letzten Final Fantasy-RPGs sowie seine Freundin Tifa Lockhart und der Erzbösewicht Sephiroth reihen sich in der Quest um Ehrgeiz und den geheimnisvollen Tempel in die Kämpferriege ein. Das Kampfsystem erinnert etwas an Tobal No.1, was kaum verwundert, da hier ja auch Dream Factory ihre Finger im Spiel hatte. Die Protagonisten können mit Hilfe eines High- und eines Low-Hit,

sowie einem Special-Button zum Leben erweckt werden. Je nach Combo schlagen die Charaktere selbständig mit den Händen, Füßen und manchmal auch mit Körperteilen zu, es kommt nur darauf an, ob es sich um einen niedrigen oder hohen Angriffsversuch handelt. Jeder der Fighter beherrscht spezifische Specials. Beispielsweise ist Jo in der Lage sich in ein wolfsähnliches Wesen zu verwandeln, GodHand hingegen kann Granaten werfen, Minen legen oder kurzerhand seine Pistole ziehen, um damit den Kontrahenten in Stücke zu schießen. Für diese besondere Art der Attacke steht den Kontrahenten aber nur eine bestimmte Menge an Energie zu Verfügung. Neben den drei Hauptangriffsbuttons sind noch die beiden



Die Charaktere sind mit zwei verschiedenen Outfits ausgestattet.



Fast am Ziel: GodHand stellt sich dem Wächter des Tempels.



Gegen Sephiroths Schwert ist sogar Prince Naseem vollkommen machtlos.



Quest-Modus

Der Quest-Modus führt Kouji Masuda und Clair Andrews in den Godless Dungeon, wo sie hoffen die Lösung um das Geheimnis des Schwerts Ehrgeiz finden zu können. Die Spielegrafik ist mit der des Ehrgeiz-Beat'em Ups identisch und weist keinerlei Mängel auf. Die Dungeons werden abschnitts- bzw. raumweise durchlaufen. In den Gemäuern finden sich zahlreiche Extras wie etwa Nahrung, magische Gegenstände, oder Rüstungen und Waffen, die nach dem Anlegen an den Charakteren sichtbar sind. Normalerweise verteidigen sich Kouji und Clair mit ihren bloßen Händen, mit denen sie jedoch bei weitem nicht so viele Moves wie im Prügler ausführen können. Sobald die beiden allerdings eine Waffe finden, können sie mit ihr munter auf die Monster, die sich in den Dungeons tummeln, einschlagen. Jedoch muß man aufpassen, da die Waffen sehr schnell zerbrechen.

Tastenreihen des Joypads mit Block und Jump belegt. Die Tastenbelegung wirkt auf den ersten Blick relativ simpel, ermöglicht dem Spieler aber fast unbegrenzte Schlag-, Wurf-, Sprung- und Ausweichvarianten und -Combos. Jeder Charakter verfügt über durchschnittlich 70 verschiedene Punches, Kicks und Special Moves - ohne etwaige Combostrings versteht sich. Und das, obwohl es „nur“ fünf belegte Buttons gibt, von denen zwei nicht einmal einem offensiven Zweck dienen. Drückt man z.B. den Low- und den High Hit-Knopf gleichzeitig, schlägt bzw. tritt der Fighter auf eine vollkommen neue, für den Gegner meist schmerzvollere Art und Weise zu. Kombiniert man diese Double Button-Aktion auch noch mit der Block- oder Jump-Taste, ergibt sich ein weiterer neuer Move. Auf diese Art und Weise können die Kämpfer schier endlos viele Mehrfach-Hit-Combos vollführen. Als Spieler ist man nicht nur in der glücklichen Lage, all' diese Moves ausführen zu dürfen, sondern ist ihnen auch ausgeliefert. Da der Block-Knopf, der ebenfalls dazu dient in Boxermanier um den Kontrahenten herumzutanzten und sich in alle Richtungen abzurollen, zumeist offensiv statt defensiv eingesetzt wird, stehen den Martial Arts-

Experten noch andere Möglichkeiten zur Verfügung, um schadlos aus einer gegnerischen Attacke hervorzugehen. Zum einen können die Protagonisten Schußattacken nach links oder rechts ausweichen oder sich von der Wand abstoßen, zum anderen sind sie in der Lage feindliche Angriffe direkt zu countern, indem sie den Kontrahenten am Handgelenk packen und herumschleudern oder seinen Schlag einfach in der Luft abfangen und selbst ihre Faust in der Magengrube des gegnerischen Kämpfers versenken.

Neben dem relativ einfachen und schnellen Kampfsystem ist sicherlich die absolute Bewegungsfreiheit ein weiteres Highlight in Ehrgeiz. Die Charaktere können in den Stages, die der Reiseroute zum Nahen Osten hin entsprechend angeordnet sind, frei herumlaufen. Nichts hindert die beiden Akteure daran auf höher gelegene Plattformen zu hüpfen und von dort aus mit den Fäusten voran auf den Feind herabzusausen. Alle Level, mit Ausnahme der Zwei-Spieler-Level, die zwar an den selben Schauplätzen wie im normalen Tournament-Modus spielen, aber stets ebenerdig sind, wurden mit zahlreichen Stufen und Absätzen versehen. Am Ende des Turnaments wartet zum einen Django, alias Red 13 aus dem

Cosmo Canyon auf die tapferen Kämpfer, zum anderen der Wächter des großen Ehrgeiz-Geheimnisses selbst. Um diesen zu besiegen, hat man aber nicht sehr viel Zeit, da während des Kampfes bereits der Abspann durch das Bild läuft. Außerdem kann das Biest nur besiegt werden, wenn es mit den beiden Schwertern, die sich in den Kisten auf den Säulen befinden, niedergestreckt wird. Im späteren Verlauf des Spiels stoßen, sofern sie freigespielt wurden, noch weitere Kämpfer zu den ersten Elf. Unter den sechs neuen Fightern befinden sich zum einen vier weitere Charaktere aus dem Final Fantasy VII-Universum (Yuffie Kisaragi, Vincent Valentine, Django und Zax bzw. Zacks), zum anderen Kouji Masuda und seine Gehilfin Clair Andrews. Für optionalen Spielspaß sorgen Kisten, von denen sich in jeder Stage zwei befinden und die munter in Richtung Gegner geschoben werden können, in der Hoffnung ihm dadurch etwas Schaden zuzufügen. Schafft man es eine der Kisten aufzu-



Voller Stolz hält Jo, die Gewinnerin des Turniers, den Schlüssel zur Tempelanlage in den Händen.



Battle Panel »

Dieses puzzleartige Geschicklichkeitsspiel wird auf einer Art Schachbrett ausgetragen. Innerhalb einer bestimmten Zeitvorgabe müssen ganze Felder oder einzelne Kästchen rot bzw. blau eingefärbt werden. Diese können aber nur mit der vorgegebenen Farbe versehen werden, wenn an die einzufärbenden Felder auch ein Kästchen der eigenen Farbe angrenzt.



Infinity Battle »

In gewohnter Manier muß man sich hier Stage für Stage nach oben kämpfen, ohne dabei auch nur ein Spiel verlieren zu dürfen. Nach dem erfolgreichen Ausschalten eines Gegners erhält man normale und Special Energie wieder, wobei die überschüssige Lebensenergie in kleinen Herzen gespeichert werden kann, die als Kraftreserven dienen.



MINI-GAMES

Battle Runner »

Im Battle Runner muß man gegen einen anderen Kämpfer antreten, nicht aber wie gewohnt Mann gegen Mann, sondern auf eine ganz andere Art und Weise. Die beiden Kontrahenten bekämpfen sich nicht in einer Arena, sondern auf einem Rundkurs. Hier geht es in erster Linie darum, wer nach den zu absolvierenden Runden als Erster durchs Ziel läuft. Allerdings dürfen sich die beiden Charaktere währenddessen gegenseitig eins auf die Mütze geben.



Battle Beach »

Der Battle Beach stellt wohl das seltsamste Mini Game dar. In drei klassischen Strandspielen (Wettlauf, Eroberung der Fahne und Hürdenlauf), wie sie in Mallorca sicherlich täglich gespielt werden, messen sich zwei Kämpfer in erster Linie in Sachen Schnelligkeit. Wer nach den drei Disziplinen am meisten Punkte errungen hat, wird zum Sieger ernannt.



Die Siegesmusik bei den Final Fantasy VIII Charakteren ist dieselbe wie der Winner-Jingle in dem gleichnamigen Rollenspiel von Squaresoft.

brechen, gibt sie mit lautem Krachen ihren Inhalt preis. Unter den herausgeschleuderten Gegenständen finden sich zahlreiche nützliche Gimmicks, wie etwa Punkteboni in Form von Kuchenvierteln, Tränke, die die Energie für die Spezialattacken wieder auffrischen, und sogar Waffen, die von den Akteuren benutzt werden können.

► Am Anfang mag die Steuerung etwas kompliziert und ungewohnt anmuten. Aber sobald man die ersten Manöver beherrscht, verfällt man Ehrgeiz voll und ganz. Die anfänglichen Probleme sind, obwohl es seltsam klingen mag, eher ein Vor- als ein Nachteil. Ehrgeiz ist ein Beat'em Up, in dem man keinen Schlag, keinen Tritt und keine Ausweichaktion dem Zufall überlassen sollte. Wildes Herumgehämmere auf den Joypad-Buttons, in der Hoffnung einige glückliche Treffer zu landen, ist gerade hier absolut fehl am Platz und fördert den Spielspaß in keinster Weise. Genau deshalb ist die anfängliche Ein- bzw. Umgewöhnungszeit ein absolutes Muß, um das Spiel perfekt beherrschen und in vollen Zügen genießen zu können. Mit der Zeit denkt man gar nicht mehr oft über die Moves nach, die man ausführen möchte, sondern sitzt ganz gebannt vor dem Bildschirm und führt sie einfach aus - alles läuft ganz intuitiv ab. Auch wenn es sich seltsam anhört, aber auf der höchsten Schwierigkeitsstufe macht Ehrgeiz gleich noch einmal so viel Spaß, da nicht nur die Aggressivität der Gegner, sondern auch die eh schon hohe Spielgeschwindigkeit noch etwas nach oben geschraubt wurde. In technischer Hinsicht muß sich Ehrgeiz auch nicht hinter vergleichbaren 3D-Prüglern verstecken, obwohl das fast nicht möglich ist. Herrliche Texturen zieren die nur so vor Detailreichtum

strotzenden Charaktere. Selbst an Licht und Schatten, die besonders bei muskelbepackten Körpern zur Geltung kommen, wurde gedacht. Sogar die Bewegungsabläufe der Kämpfer sind einwandfrei und wirken sehr realistisch. Die Arenen sind mit ihren Stufen und Plattformen nicht nur spieltechnisch, sondern auch optisch sehr abwechslungsreich gestaltet. Mit ihren fein texturierten Polygonen harmonieren die Stages einwandfrei mit den Akteuren und bilden ein stimmungsvolles Ambiente für die harten, gnadenlosen und schnellen Kämpfe der Charaktere. Die Grafik ist insgesamt mehr als gelun-

„EHRGEIZ IST DIE NEUE BEAT'EM UP-REFERENZ FÜR DIE PLAYSTATION.“

gen und selbst die auf der PlayStation relativ häufig auftretenden Texturverzerrungen sucht man in Ehrgeiz vergebens. Die FMV-Abspänne zu den Protagonisten können sich ohne weiteres mit den Videosequenzen aus Tekken oder anderen High End-FMVs messen. Im Gegensatz zur Grafik ist der Sound eher mäßig ausgefallen, aber in der Hitze des Gefechts hört man ohnehin nur noch Kampfgeschrei, die Aufschlaggeräusche der Fäuste und den eigenen Herzschlag. Neben dem eigentlichen Spiel Ehrgeiz bastelte Square noch vier Mini Games und einen Quest-Modus, in dem man sich mit Kouji Masuda und Clair Andrews auf die Such nach dem

Schwert Ehrgeiz macht. Leider können wir keinerlei Aussagen über den Quest-Modus machen, da er vollkommen in japanischer Sprache gehalten und damit absolut unspielbar ist. Nichtsdestotrotz ist Ehrgeiz die neue Beat'em Up-Referenz für die PlayStation. Es ist schnell und actiongeladen, die Steuerung ist bis auf die Eingewöhnungsphase relativ einfach zu handhaben und die Grafik genial.

Ehrgeiz ist einfach perfekt und zeigt eindrucksvoll, daß Beat'em Up nicht gleich Beat'em Up ist. Die PlayStation hat zwar nicht ganz das technische Potential eines Spielhallenautomaten, dafür zählen die Entwicklerteams von Namco und Square wohl zu den besten Designern und Programmierern der Welt, denn sie verstehen es, schier Unmögliches aus Sonys kleinem, grauen Wunderkasten herauszuholen - und das haben sie mit Ehrgeiz, dem Beat'em Up der nächsten Generation wohl zweifelsohne wieder unter Beweis gestellt.



POSITIV	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
• innovatives Kampfsystem											9
• unzählige Moves und Combos											GRAFIK
• perfekte Steuerung											7
• super Grafik											SOUNDFX
NEGATIV											
• schwacher Sound											10
											RATING

ROLLCAGE

STEPHAN GIRLICH

Genre	Rennspiel
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Attention To Detail
Testmuster	Psygnosis
Erhältlich ab	5. März
Preis	ca. 99,- DM



Die Bonus Tracks sind Rundkurse mit extrem überhöhten Steilkurven, die für den Sieg mit voller Punktzahl anwählbar werden.



Rollcage ist in grafischer Hinsicht ein echter Hingucker.

Bis zum endlich offiziell angekündigten wipEout-Sequel ist es elend lange hin, in diesem noch gut 300 Tage währenden Jahrtausend müssen wir uns mit ähnlich gearteten Titeln wie dem geplanten Yark oder dem schon für diese Ausgabe zum Test vorliegenden Rollcage begnügen. Jedoch - soviel schon mal vorweg: Nur selten wurden unsere gestählten Nerven derart überstrapaziert wie in Attention To Details überaus spektakulär inszeniertem Racer. Die Renner der Zukunft sind verwegen anmutende Konstruktionen, bestehend aus einem flunderartigen Mittelbau für den Pilotenplatz und stark überdimen-



Das Wormhole ist wahrlich effektiv in Szene gesetzt.

sioniert wirkenden Rädern, die mit einem gigantischen Durchmesser von ca. drei Metern eine hohe Stabilität vermuten lassen. Spielen sich die meisten Rennspiele ausschließlich in der „Horizontalen“ ab, ist es in Rollcage möglich und oft auch erforderlich, die Vehikel wie in einer Steilkurve an Wänden oder MIB-like sogar an Tunneldecken zu bewegen, um dort versteckte Beschleunigerpfeile oder Waffenextras zu erreichen. Auch lassen sich auf diese Art und Weise blockende Gegner problemlos überholen. Landet man um 180° gedreht wieder auf dem Boden, morpht sich die Fahrgastzelle augenblicklich wieder in die korrekte Lage. Alle Flitzer sind mit individuellen Attributen für Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Stabilität und Grip ausgestattet, aber erst mit dem bestens präparierten Bonusfahrzeug von Yuri, das man für den Gewinn des mittleren Schwierigkeitsgrades erhält, ist ein deutlicher Vorteil gegenüber den restlichen Teilnehmern spürbar. Der Spielbau erinnert stark an wipEout 2097. Zu Beginn darf man sich nur im einfachsten Schwierigkeitsgrad versuchen, der drei Klassen (Gemini, Scorpio, Taurus) zu je drei bzw. vier Rennen umfaßt. Beendet man jeden dieser Wettbewerbe erfolgreich, steigt man in die anspruchsvolleren Runden auf, um sich dort nach selbiger Vorgehensweise für die ultimative Profiklasse zu qualifizieren. Grundsätzlich ist es einem dabei optional überlassen, ob man mit aktivierten Waffen und Catch Up-Funktion sein Glück herausfordern will. Beide Features sind mehr als ratsam; denn mit fahrerischem Können allein bleibt man in Rollcage sprichwörtlich auf der

Strecke - dazu gleich mehr. An den Start geht's aus der Ego- oder aus verschiedenen Außenperspektiven, brauchbar sind alle Blickwinkel. Gesteuert werden die raketenbefeierten Future-Flitzer digital oder analog, nur mit letzteren Controllern hat man jedoch in den höheren Spielstufen eine reelle Chance auf den Sieg. Im Rollcage-Waffenarsenal findet sich neben Standard-Raketen, hitzesuchenden Missiles, Time Warps und Turbos auch das Wormhole, mit dem man das Fahrzeug, das vor einem durch die Prärie saust, wie von Zauberhand direkt hinter das eigene Vehikel beamen kann. Die Punkteverteilung gibt sich wie folgt: Dem Gewinner winken 10 Punkte, der Zweite erhält sechs Punkte, und für Platz drei bekommt man noch vier Punkte gutgeschrieben; der Rest erhält jeweils einen Punkt weniger, einzig das Schlußlicht geht leer aus. Erreicht man in einem Cup die höchstmögliche Punktzahl, werden weitere Boni in Form von Deathmatch-Runden und ein Spiegelverkehrt-Modus freigeschaltet. Für Zwischenstände notiert man sich ein Paßwort oder speichert auf Memory Card ab.

DIE ALTERNATIVE wipEout 2097



Was soll man zu diesem Spiel noch groß sagen? wipEout 2097 ist einer der härtesten und trotzdem am besten spielbaren Racer für die PlayStation.

Hardcore-Fans lieben das Spiel bis zum heutigen Tag.



Verläßt man die eigentliche Piste werden viele Manöver zum Vabanquespiel.



Die Replays laufen TV-like ab.



Mit diesem Waffenextra wird die Kontrolle über die Fahrzeuge praktisch auf null reduziert.



Trotz unterschiedlicher Eigenschaften bleibt das Teilnehmerfeld meist eng zusammen.



Alle Streckenobjekte sind zerstörbar und hinterlassen Reststücke als kleinere Hindernisse.

► Nach drei Tagen intensivstem Zocken, zwei äußerst gewaltsam in tausend Teile zerlegten Dual Shock Pads (interessantes Innenleben!) und auch sonst allerlei zerstörtem Redaktionsinventar fällt unser Urteil für Rollcage letztlich trotzdem überaus positiv aus. Rollcage vermag Emotionen zu schüren wie kaum ein anderes Spiel. Zu 95% definiert sich Rollcage als Best Buy-Empfehlung mit direktem Kurs auf die begehrte play-Höchstwertung. Brillant inszeniert überhäuft einen die Pseudo-wipeout-Kopie mit grandiosen Special Effects und spektakulären Momenten im Übermaß. Verdammt schnell und super-smooth sausen am staunenden Spielerauge gigantische Explosionsorgien mit darin wild umherwirbelnden Gegnern vorbei - im grafischen Bereich ist Rollcage der hausinternen Genre-Referenz nahezu ebenbürtig. Dumm ist nur, daß man mit steigendem Schwierigkeitsgrad häufig selbst der Wirbler ist und ziemlich verzweifelt der dabei oft vorherrschenden Orientierungslosigkeit Herr zu werden versucht. Gleich mehrere Faktoren peinigen in solchen Situationen die Spielerseele in schier unermessliche Regionen. Abgesehen vom eigentlichen Start ist nach einem Crash schon die Beschleunigungsprozedur mit einem Nervfaktor der nicht zu unterschätzenden Kategorie behaftet. Selbst die mit höchstem Grip ausgestatteten Flitzer sind kaum dazu in der Lage, die immense Power des Raketenantriebs auf die Straße zu bringen. Wild schlingend vergeht meist eine kleine Ewigkeit, bis man endlich wieder auf Kurs ist. Hat man zudem nur wenig Platz zum Manövrieren, wie beispielsweise in einem Tunnel, wird ein einfacher Crash ab und an zur spielspaßkillenden Katastrophe.

Das Fahrzeug klettert, ohne daß man es beabsichtigt, Wände empor, kullert aufgrund der zu niedrigen Geschwindigkeit sofort wieder zu Boden und wird zu allem Übel meist noch von den CPU-Piloten in Grund und Boden gerammt oder gar unter Beschuß genommen. Läßt sich auf der niedrigsten Spielstufe das Fahrzeug per einfachem Tastendruck automatisch wieder ausrichten, steht einem dieses hilfreiche und gerade in den höheren Runden dringend benötigte Steuerelement dann nicht mehr zur Verfügung. Recht sensibel gibt sich die Kollisionsabfrage.

„ROLLCAGE VERMAG EMOTIONEN ZU SCHÜREN WIE KAUM EIN ANDERES SPIEL. BRILLANT INSZENIERT ÜBERHÄUFT EINEN DIE PSEUDO-WIPEOUT-KOPIE MIT GRANDIOSEN SPECIAL EFFECTS UND SPEKTAKULÄREN MOMENTEN IM ÜBERMAß.“

Berührungen mit Gegnern oder Streckenobjekten sind wenn möglich zu vermeiden; denn nur allzu heftig reagieren die mächtigen Boliden auf Kontakt jeglicher Art. Praktisch ohne Nutzen sind die Bremsen. Egal wann und wie, beim Antippen des Bremsbuttons brechen die Vehikel unweigerlich aus oder überdrehen sich sogar. Allerdings wirkt sich dieses Manko nicht sonderlich auf das Gameplay aus, da sich die Geschwindigkeit schon durch bloßes Gaswegnehmen augenblicklich drastisch reduziert. So ist unsere hohe Wertung mit 9/10 im Fall von Rollcage bitte mit allergrößter Vorsicht zu

genießen. Absolute Rennspiel-Hardcore-Freaks, die selbst Spiele wie wipEout 2097 mal schnell in der Mittagspause durchzocken, finden im Expert-Modus von Rollcage eine der nervenzerfetzendsten Herausforderungen in der Geschichte der Rennspiel-History für die Play-Station. Neben exzellenten Fahrkünsten braucht's zweifelsohne auch eine ordentliche Portion Glück, zu entscheidend wirkt sich die Verteilung der Waffenextras auf die Platzierung aus. Mit dieser Tatsache können wipEout-

Freaks aber wohl leben, zumal sich Rollcage optional zum reinrassigen Rennspiel konfigurieren läßt. Jedoch, in der Anleitung nicht einmal aufgeführt, wird einiges an Spielzeit vergehen, bis man die Expert-Spielklasse überhaupt erreicht hat. Vermag Rollcage in spielerischer Hinsicht die Balance zwischen Lust und Frust schlußendlich gerade so zu halten, ist unsere Best Buy-Empfehlung nicht unerheblich der fabelhaften Inszenierung und der lückenlosen Präsentation zuzuschreiben. Eine letzte Warnung: Nehmt den Extreme Hardcore-Stempel

POSITIV

- exzellentes Spieldesign
- kurze Ladezeiten

NEGATIV

- hoher Glücksfaktor
- extremes Hardcore-Game

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
										9
										GRAFIK
										9
										SOUNDFX
										9
										RATING

play
PLAY STATION
BEST BUY!

**EXTREME
HARDCORE**

PC JOKER Heft & Spiel

**ÜBER
50%
SPAREN!**

**Ich blicke
voll durch
auf dem
Spielermarkt,
seit ich
das neue
Mini-Abo
habe!**

**Die nächsten 3 Ausgaben für nur
12,- DM im Mini-Abo**



- **6 CD-ROMs mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!**
- **Mehr als 400 Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!**
- **Portofreie Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!**
- **Für nur 12,- DM statt der regulären 26,70 DM!**

PC JOKER Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON



Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,- statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Ich zahle per **Vorauskauf** (Scheck oder Bargeld liegt bei).

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Datum/1. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)
Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,- DM (Ausland 100,- DM). Davon habe ich Kenntnis genommen und bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift _____

(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

- **Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham**

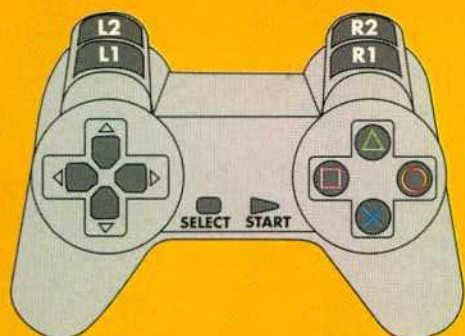


Tips & Tricks

Gunter Glas

inFormation

- =rechts
- =links
- =oben
- =unten
- =Quadrat
- X=Kreuz
- =Kreis
- △=Dreieck



Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der PlayTips-Seiten: Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+“ steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen eingeben.

TOCA 2 Touring Cars

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Alle Autos

Wenn Ihr „**MECHANIC**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingibt, dann habt Ihr in Euren folgenden Rennen alle Autos zur freien Auswahl, die Euch das Spiel zur Verfügung stellen kann.



Alle Strecken

Um alle Standard-Rennstrecken des Spiels freizuschalten, ohne sie zuvor erfahren zu haben, gebt Ihr im Einzelspieler-Modus „**BIGLEY**“ als Spielernamen ein.

Alle Bonus-Strecken



Ihr wollt auch noch alle Bonus-Rennstrecken freischalten? Hierfür solltet Ihr „**TECHLOCK**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingeben.

INHALT 02/99

TOCA 2 Touring Cars	59-60
Wild 9	60
Asteroids	60
The Unholy War	61
Twisted Metal 3	61-62
Apocalypse	61-62
V2000	63
Heart Of Darkness	62
Rival Schools	63

Player's Guide

Colony Wars Vengeance.....64-66/83-88

Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

All the Secrets89-90



TOCA 2 Touring Cars

play CheatCard
PLAY STATION page 3

Weniger Erdanziehungskraft

Ihr gebt „**LUNAR**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein, und Euer Auto hebt schneller von der Piste ab und bleibt länger in der Luft, wenn Ihr einen Zusammenstoß mit einem anderen Auto habt oder mit voller Geschwindigkeit über eine Bodenwelle springt.

Der Turbo-Modus

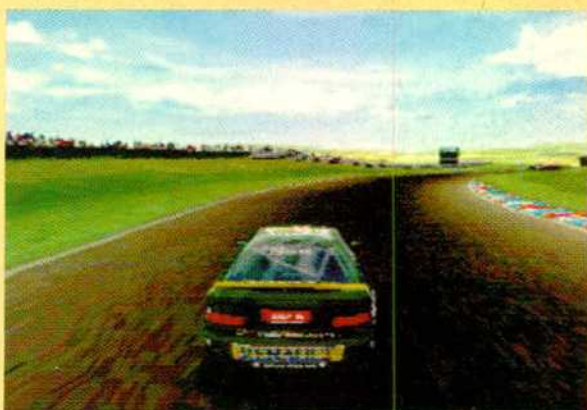
Um die Geschwindigkeit der Rennen zu steigern, gebt Ihr „**FASTBOY**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein. Eure Auto fahren schneller und beschleunigen als hätten sie einen Turbo an Bord.

Rennen mit 40 Runden

Wenn Ihr ein Rennen über 40 Runden bestreiten wollt, dann gebt Ihr als Spielernamen „**LONGLONG**“ ein. Wenn Ihr jetzt das nächste Rennen startet, dann habt Ihr 40 Runden vor Euch, bevor Ihr das Ziel erreicht.

Kleine Autos

Ihr wollt einmal mit Mini-Autos über die Strecke breschen? Gebt doch einfach mal „**MINICARS**“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein.



CheatsCard ausschneiden und ins CD-Booklet legen...

TOCA 2 Touring Cars

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Der Oulton Park Island-Kurs

Um den Rundkurs namens Oulton Park Island freizuschalten, solltet Ihr Euren Spieler im Einzel-Spieler-Modus „DINKYBIT“ nennen.

Leichter zu beschädigen

Wenn Ihr „DUBBED“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus eingibt, dann ist Euer Auto nicht mehr so widerstandsfähig und die Teile fliegen schon, wenn Ihr irgendwo anrem-pelt.

Neue Option im Challenge-Modus



Ihr gebt im Einzel-Spieler-Modus „BANGBANG“ als Spielernamen ein und erhaltet einen neuen Menü-Punkt zu Eurer Auswahl.

TOCA 2 Touring Cars

play CheatCard
PLAY STATION page 4

Unsichtbare Karosserien

Mit dem Spielernamen „JUSTFEET“ verschwindet von Eurem Auto bis auf die Reifen alles. Ihr seht nur noch zwei lose Reifenpaare auf der Straße. Die Fahreigenschaften verändern sich jedoch nicht, so daß Ihr ohne Probleme auch in diesem Modus ein Rennen gegen andere Reifenpaare fahren könnt.

Die Disqualifikation abschalten

Wenn Ihr im Championship-Modus die Disqualifikation abschalten möchtet, dann gebt Ihr einfach als Spielernamen „PUNCHY“ ein.

Hügelige Strecken

Um die Rennstrecken hügeliger zu gestalten, gebt Ihr als Spielernamen „ELASTIC“ ein.

Gummi-Kollisionen

Um die Autos bei einer Kollision wie Gummi voneinander wegspringen zu lassen, gebt Ihr „BCASTLE“ als Spielernamen im Einzel-Spieler-Modus ein.

Veränderte Hintergrundfarben

Wenn Ihr die Grafik im Hintergrund der Rennstrecken farblich verändern wollt, dann gebt Ihr im Einzel-Spieler-Modus „TRIPPY“ als Spielernamen ein.

Veränderte Absperrungen

Mit dem Spielernamen „PADDED“ verändern sich die Absperrungen der Rennstrecken.

Wild 9

99 Leben

Sucht Euch eine Stelle im Spiel, an der sich ein Extra-Leben befindet. Sammelt es auf und drückt die **START**-Taste, um den Pause-Modus zu aktivieren. Jetzt drückt Ihr die **SELECT**-Taste, um den Level zu verlassen. Wenn Ihr jetzt wieder in den Level zurückkehrt, dann seid Ihr noch immer im Besitz des zusätzlichen Lebens, findet aber an der gleichen Stelle ein weiteres Extra-Leben. Ihr könnt diesen Vorgang so oft wiederholen, bis Ihr 99 Leben habt.



Asteroids

Das Classic Asteroids Minispiel

Wenn der Schriftzug „Press Start“ auf dem Titel-Bildschirm erscheint, haltet Ihr die **SELECT**-Taste und gebt O,O,O,Δ,□,□,○ ein. Wenn Ihr den Code richtig eingeben habt, dann hört Ihr das Geräusch eines explodierenden Asteroiden. Jetzt drückt Ihr die **START**-Taste und wählt den neu erschienenen Menü-Punkt „Classic Asteroids“ an. Eine weitere Möglichkeit das alte Asteroids zu spielen, ist ein neues Spiel mit der ersten Mission zu beginnen und Euch bis Level 15 vorzukämpfen. Hier sollte es Euch gelingen den grünen Asteroid, der nur aus einem Gittermodell besteht, abzuschießen. Große grüne Worte erscheinen am Bildschirm. Beendet den Level und speichert diesen Spielstand ab, um das klassische Asteroids nicht immer aufs Neue erspielen zu müssen.



The Unholy War

Geheime Charaktere freischalten

Geht mit dem Cursor über den Menü-Punkt „Set Teams“ im Mayhem-Modus Auswahl-Menü und gebt O+□,SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START,□,□,O,O+□ ein.



Versteckte Schlachtfelder freischalten



Für diesen Cheat solltet Ihr den Cursor über den Menü-Punkt „Accept Teams“ im Mayhem-Modus Auswahl-Menü in Position bringen und O + □,SELECT,SELECT,SELECT,SELECT, START,START, START,□,□,O,O+□ eingeben.

Alle Strategiekarten des Einzel-Spieler-Modus freischalten

Bringt den Cursor über den Menü-Punkt „Set War“ im Strategie-Modus Auswahl-Bildschirm und drückt O+□,SELECT,SELECT,SELECT,SELECT, START,START,START,□,□,O,O+□.

CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Twisted Metal 3

play CheatCard
PLAY STATION page 1

God-Modus

Wenn Ihr L1,□,X,R1,START als Paßwort eingibt, startet Ihr von nun an Eure Spiele im God-Modus und seid unbesiegbar.



Erweiterte Waffenfunktionen

Um die Möglichkeiten Eurer Waffen auszubauen, gebt Ihr R1,R1,L1,L1,L1 als Paßwort ein.

Smart-Seekers

Gebt Δ, ○, ○, ○, ○ als Paßwort ein, um jede Missile, die Ihr abschießt, mit einer Autosuch-Funktion auszurüsten.

Massiver Widerstand

Gebt Δ, O, ○, ○, ○ als Paßwort ein. Jetzt prallt jeder Schuß ab, kurz bevor er sein Ziel erreicht.

Eisiger Untergrund

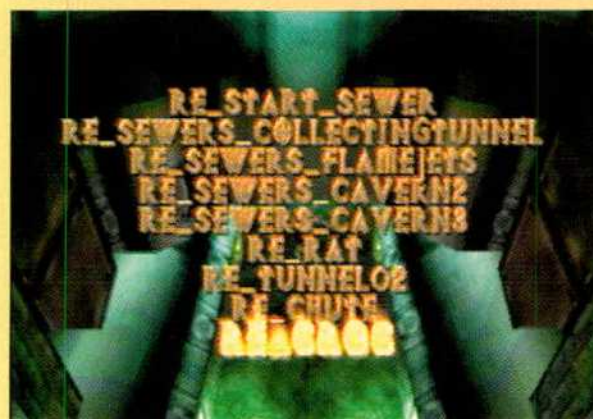


Wenn Ihr die Landschaft komplett mit einer Eisschicht überziehen wollt, so daß allen Spielern die Steuerung erschwert wird, gebt Ihr ○,○,X,X,○ als Paßwort ein.

Apocalypse

play CheatCard
PLAY STATION page 1

Levelanwahl



Wenn Ihr die Level des Spiels einzeln anwählen wollt, ohne sie zuvor freigeschaltet zu haben, aktiviert Ihr den Pause-Modus während des Spiels, haltet L1 und drückt Δ,○,X,○. Wenn Ihr

die Tasten-Kombination richtig eingegeben habt, dann hört Ihr als Bestätigung einen Schuß. Jetzt wählt Ihr den Menü-Punkt EXIT an und kehrt in das Haupt-Menü zurück. Hier findet Ihr einen neuen Menü-Punkt vor, unter dem Ihr jeden einzelnen Level anwählen könnt.

Unendlich Leben

Ist Euch das Spiel an manchen Stellen zu schwer oder kommt Ihr mit der klassischen Robotron-Steuerung nicht zurecht? Dann aktiviert doch einfach während des Spiels den Pause-Modus, haltet L1 und gebt Δ,O,X,□ ein. Auch diesmal hört Ihr einen Schuß, wenn Ihr



✂ CheatCard aussägen und ins CD-Booklet legen...

Twisted Metal 3

play CheatCard
PLAY STATION page 2

Den Schwierigkeitsgrad erhöhen

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, gebt Ihr L1,R1,L1,R1,R1 als Paßwort ein. Der Computergegner wird den Spieler sofort und ausschließlich attackieren.

Unendlich Munition

Gebt $\Delta, O, \bullet, \bullet, \bullet$ als Paßwort ein, um unendlich viel Munition zur Verfügung zu haben. Ihr könnt jetzt nach Belieben durch die Gegend ballern, ohne auf Euren Munitions-Vorrat aufpassen zu müssen.



Allein im Deathmatch-Modus

Um einmal alleine im Deathmatch-Modus zu spielen, gebt Ihr als Paßwort X,O,O,O,O ein.

Keine Energie-Extras mehr zum Aufsammeln

Wenn Ihr SELECT,L1,SELECT,START,O als Paßwort eingibt, dann werdet Ihr keine Energie-Extras mehr im Spiel finden.

Keine Volle Energie-Extras mehr zum Aufsammeln

Wenn Ihr L1,START,START,START,R1 als Paßwort eingibt, sind keine Volle Energie-Extras mehr im Spiel vorhanden, die Euch helfen könnten Eure Lebensenergie wieder aufzustocken.

Keine Extras mehr zum Aufsammeln

Um alle Extras aus dem Spiel verschwinden zu lassen, gebt Ihr SELECT,SELECT,R2,L2,START als Paßwort ein.

Apocalypse

play CheatCard
PLAY STATION page 2

den Code richtig eingegeben habt. Im Unterschied zum vorhergehenden Levelanwahl-Cheat müßt Ihr jetzt nicht in das Haupt-Menü zurückkehren, sondern geht einfach wieder in das Spiel zurück und ballert munter weiter.

Alle Waffen



Während des Spiels aktiviert Ihr den Pause-Modus mit der START-Taste und haltet L1. Jetzt gebt Ihr $\square, O, \bullet, \bullet, X, \square$ ein und freut Euch über das komplette Waffen-Arsenal, das Euch von nun an zur freien Verfügung steht. Ach ja,

auch hier hört Ihr ein Schußgeräusch, das Euch die korrekte Eingabe des Cheats bestätigt.

Lebensenergie auffüllen

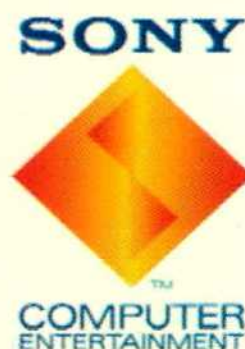
Wenn es Euch gerade richtig dreckig geht und Ihr Euch mit dem letzten Quentchen Lebensenergie herumquält, dann ist der folgende Tip genau der richtige für Euch: aktiviert den Pause-Modus, haltet L1 und gebt $\square, X, \Delta, O$ ein. Ein Schuß ertönt und Ihr seid wieder munter.



Heart Of Darkness

Cheat-Modus

Um den im Spiel versteckten Cheat-Modus zu aktivieren, haltet Ihr folgende Tasten am zweiten Joypad gedrückt: L1+L2+R1+R2. Außerdem schaltet Ihr Eure PlayStation mit der ersten CD von Heart of Darkness im Laufwerk ein. Im Haupt-Menü haltet Ihr weiterhin die Tasten gedrückt und begeben Euch in das Options-Menü. Im Baumhaus angekommen wählt Ihr die Option „Load Game“ an. Jetzt könnt Ihr nicht nur zwischen allen Videosequenzen wählen, sondern Ihr dürft hier ebenso den Level, mit dem Ihr das Spiel beginnen wollt, frei auswählen.





Rival Schools

Alle Bonus Charaktere

Jedes Mal, wenn Ihr das Game durchspielt, erhaltet Ihr einen neuen Charakter. Dies funktioniert 24 Mal.

Target-Modus

Wenn Ihr das Game einmal durchgespielt habt, dann könnt Ihr den Target-Modus anwählen.

Shootout-Modus

Wenn Ihr das Game einmal mit Roberto in der höchsten Schwierigkeitsstufe meistert, dann steht Euch der Shootout-Modus zur freien Auswahl.

Der Home Run-Modus

Um in den Home Run-Modus zu gelangen, solltet Ihr das Spiel mit Shoma in der höchsten Schwierigkeitsstufe durchspielen.

Der Service-Modus

Diesen Modus erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel mit Natsu in der höchsten Schwierigkeitsstufe schafft.

Das Kyoko Office

Um in dieses Büro zu gelangen, solltet Ihr das Spiel in der schwierigsten Spielstufe mit Kyoko selber durchspielen.

Alternatives Outfit von Hinata

Wenn Ihr den Arcade-Modus mit Hinata, Batsu und Kyosuke durchspielt, dann aktiviert Ihr den Short-Cut-Modus und könnt ein weiteres Outfit in der unteren Reihe des Charakter-Auswahl-Menüs anwählen.

Alternatives Outfit von Kyoko

Schlagt das Spiel im Arcade-Modus mit Kyoko und Hideo. Dann aktiviert Ihr den Short-Cut-Modus und wählt eines der neuen Outfits in der unteren Reihe des Charakter-Auswahl-Menüs aus.

Alternatives Outfit von Natsu

Meistert den Arcade-Modus mit Natsu, Shoma und Roberto, aktiviert den Short-Cut-Modus und wählt eines der neuen Outfits in der unteren Reihe des Charakter-Auswahl-Menüs aus.

Alternatives Outfit von Tiffany

Um ein neues Outfit für Tiffany zu erhalten, bewältigt Ihr den Arcade-Modus mit Tiffany, Roy und Boman. Jetzt aktiviert Ihr den Short-Cut-Modus und wählt das neue Outfit in der unteren Reihe des Charakter-Auswahl-Menüs an.

Weitere neue Outfits

Spielt das Game durch, begeben Euch in das Charakter-Auswahl-Menü und haltet L2, um Tiffany, Hinata, Natsu oder Kyoko mit einem neuen Outfit anzuwählen.

Alternative Evolution-Modus Outfits



Im Charakter-Auswahl-Menü drückt Ihr □,△,○,×,R1,R2,L1 oder L2, um zwischen acht verschiedenen Farben jedes Charakters Eure Auswahl zu treffen.

Den Bildschirm rotieren lassen



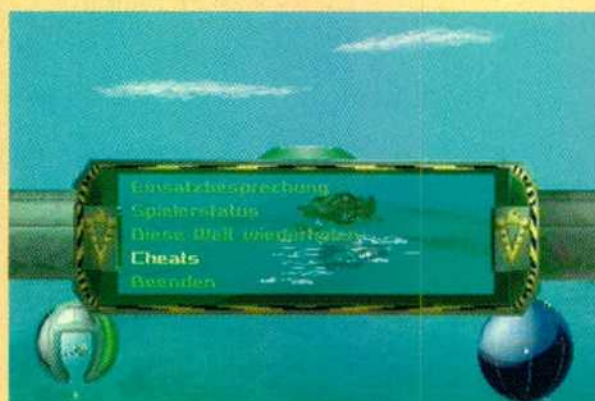
Im Versus-Modus-Bildschirm der Arcade-CD solltet Ihr einfach mal das Steuerkreuz bewegen, um den Bildschirm rotieren zu lassen. Die Short-Cuts sollten unbedingt deaktiviert sein, damit dieser Cheat funktioniert.

Den Winning-Post-Bildschirm rotieren lassen

Wenn Ihr Euch in dem Bildschirm mit der Siegetrophäe befindet, dann haltet Ihr die START-Taste und laßt den Pokal mit dem Steuerkreuz rotieren.

V2000

Cheat-Menü



Während eines Spiels haltet Ihr R1, drückt ○,○,□,○,R2,○,△,L2 und hört einen Sound für die korrekte Eingabe des Codes. Jetzt aktiviert Ihr das Pause-Menü und bewegt den Cursor im Options-Menü nach unten. Hier findet Ihr einen neuen Menü-Punkt vor.

Dreifache Last tragen

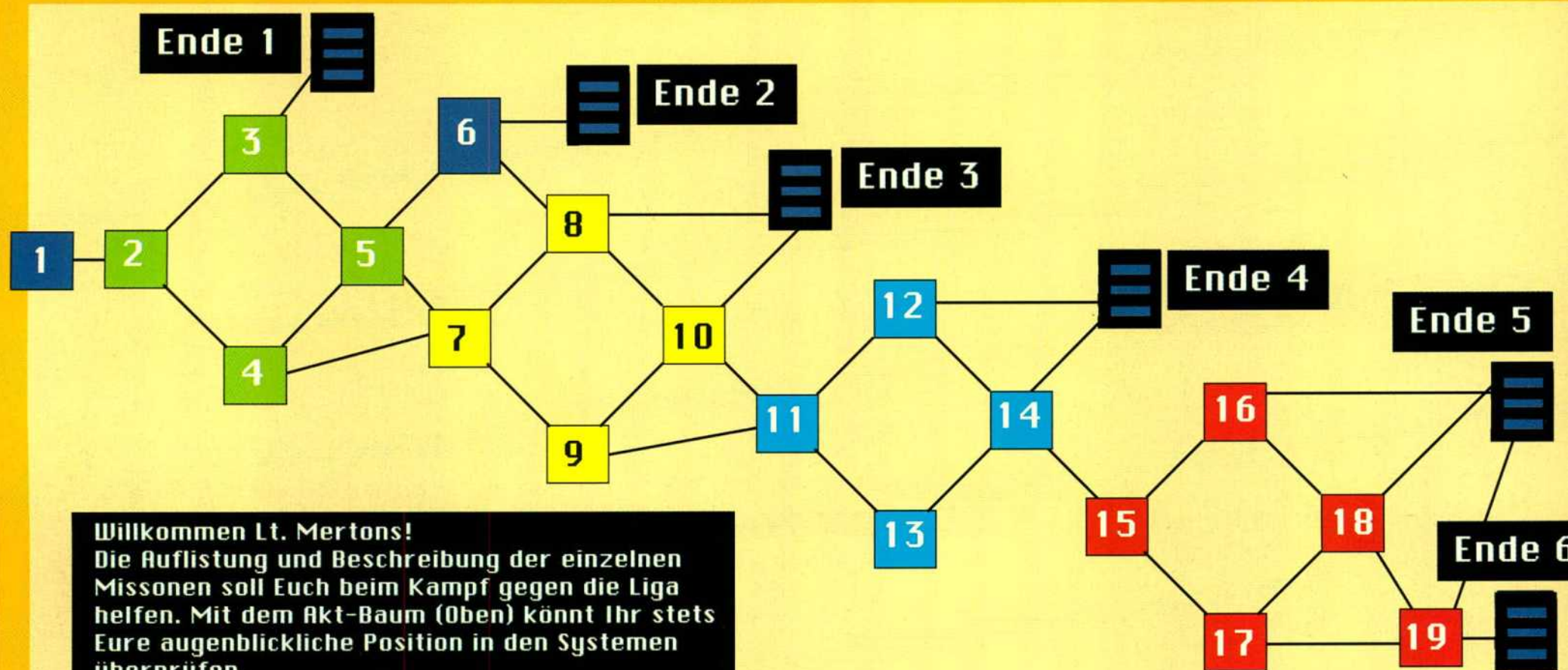
Unter Wasser im mittelalterlichen Level findet Ihr im Westen einen Behälter, der es Euch erlaubt die dreifache Last wie normal mit Euch zu tragen.

Extra-Bonus

Wenn Ihr im Mittelalter-Level mit voller Geschwindigkeit auf die Kirche fliegt, dann bekommt Ihr ein Power Up als Belohnung.



Colony



Willkommen Lt. Mertons!
Die Auflistung und Beschreibung der einzelnen Missionen soll Euch beim Kampf gegen die Liga helfen. Mit dem Akt-Baum (Oben) könnt Ihr stets Eure augenblickliche Position in den Systemen überprüfen.

Akt 1 - Ein neuer Anfang

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Geben Sie dem Konvoi Begleitschutz
- Eliminieren Sie alle Bandenmaschinen in diesem Sektor

>> Vier feindliche Gunships der Bandengilden befinden sich im Anflug auf unseren Konvoi. Sie, Lt. Mertons, sind für die sichere Ankunft des Konvois verantwortlich. Kümmern Sie sich um die vier Gunships, die sich nach und nach enttarnen bzw. aus dem Warpraum treten. Die Schilde der Bandenschiffe sind nicht besonders stark (150HU) und können schnell mit dem Anti-Schild Laser oder der Seismischen Lanze abgebaut werden. Sobald die Schilde zusammengebrochen sind steht der Vernichtung der Gunships durch die Laserbatterie ihres Hex-Jägers nichts mehr im Wege. Ich hoffe sie enttäuschen Kron nicht!<<

Einsatzziele erreicht - Mission 1.2 # Einsatzziele verfehlt - Mission 1.2

Mission 1.1

Akt 1 - Ein neuer Anfang

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Benutzen Sie die Lanze zum Asteroiden-Abbau

>> Die gesamte Flotte muß mit genügend Energie versorgt werden. Diese können wir aus dem nahe gelegenen Asteroidenfeld gewinnen. Mit Hilfe Ihrer Seismischen Lanze können Sie die fünf Asteroiden, in denen sich Energiekristalle befinden, aufsprengen. Sobald sie freigelegt sind, wird sich eine Fregatte enttarnen, die die Energieträger auf sammeln wird. In dem Sektor befinden sich einige Stormlords der Banden, die aber wegen ihrer geringen Feuerkraft und der mäßigen Panzerung vielmehr bewegliche Zielscheiben als eine ernsthafte Gefahr darstellen. Sollten die Rebellen anfangen, die Fregatte unter Beschuß zu nehmen, setzen Sie einfach ihre Anti-Schild- und Plasmaraketen gegen die Stormlords ein. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 1.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 1.3

Mission 1.2

Akt 1 - Ein neuer Anfang

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Schlagen Sie den Angriff der Bandenmaschinen zurück
- Erfassen Sie die enttarnen Frachtkapseln
- Bringen Sie die Kapseln zur Plattform

>> Um das gigantische Warploch öffnen zu können, benötigt unsere Kampfplattform die aufbereiteten Energiekristalle. Die Kristalle enttarnen sich erst, nachdem keinerlei feindliche Schiffe in der näheren Umgebung auszumachen sind. Mertons, Sie müssen die Stormlords (jeweils drei in insgesamt drei Wellen) zerstören und die Energiepods mit Ihrem Greifarm zur Kampfplattform schleppen. Bringen Sie die Behälter so nahe an die Station, daß wir sie problemlos mit unserem Traktorstrahl bergen können. Durch den Einsatz der Steinschleuder-Technik müssen Sie nicht so nahe an die Plattform heranfliegen und sparen dadurch eine Menge Zeit. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 2.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 2.1

Mission 1.3



Wars Vengeance

Mark Liebold
Pilot's Guide

Die Missionsfenster geben Euch Aufschluß über Eure Aufgaben in den einzelnen Missionen, das beste Raumschiff, um diese zu bewältigen, die Intelligenz der feindlichen Piloten, Zusatzbewaffnungen, die Anzahl der ZYX-Einheiten, die man am Ende der Mission erhält, und welcher Einsatz auf Mertons wartet, wenn der Einsatz erfolgreich abgeschlossen wird bzw. dieser fehlschlägt.

Akt 2 - Die Feinde zum Schweigen bringen

Hex

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Aufklärungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Zerstören Sie das Frühwarn Kommunikationssystem
- Zerstören Sie das feindliche Transportschiff

>> Willkommen im Gallonigher System. Noch weiß die Liga nichts von unserem Angriff. Damit es so bleibt, müssen Sie die Kommunikationsstation und das dazugehörige Transportschiff zerstören. Verschwenden Sie Ihre Raketen nicht an den patrouillierenden Arrows. Sobald die Liga-schiffe zerstört wurden, enttarnt sich die Kommunikationsstation. Senken Sie mit Hilfe der Anti-Schild-Laser, -Raketen und des Leach Beamers die Schilde der Plattform, und geben Sie ihr anschließend mit den Plasmaraketen und dem Laser den Rest. Das Transportschiff hält zwar Sie mit einem Greifarm fest, trotzdem stellt es keine großartige Gefahr dar. Zuerst müssen die Greifarme zerstört werden, woraufhin das Schiff mit der Aufklärungskapsel nach Schwachstellen zu untersuchen ist. Sobald Sie den Schwachpunkt kennen (Brücke), lenken Sie Ihr Feuer darauf und warten Sie, bis das Schiff explodiert. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 4.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 3.1

Mission

2.1

Akt 3 - Der Preis der Entdeckung

Hex

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Bringen Sie die Reaktoren zum Dimensionstor
- Nehmen Sie sich vor dem Sog des Dimensionstors in acht
- Schützen Sie die Navy-Anlagen

>> Die kritische Masse der Reaktoren droht auseinanderzubrechen. Mertons, Sie müssen die Reaktoren mit Ihrem Greifarm in das nahegelegene Dimensionstor schleudern. Sobald ein Reaktor verschwunden ist, tauchen zwei Sword-Schiffe auf. Bevor Sie weitere Reaktoren ins Warploch schleudern, sollten Sie sich immer zuerst um die beiden Ligajäger kümmern. Um den feindlichen Schiffen aus dem Weg zu gehen, können Sie auch zuerst alle Reaktoren kurz vor das Dimensionstor schleppen und sie anschließend schnell hineinschleudern - aber beeilen Sie sich, es bleibt ihnen nicht mehr viel Zeit, bevor die Strahlung jegliches Leben in diesem Sektor zerstört. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 3.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 3.2

Mission

3.1

Akt 3 - Der Preis der Entdeckung

Hex

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Schützen Sie die Navy-Unterstützungsmaschine
- Deaktivieren Sie alle Raumminen

>> Die verdammte Liga hat ein Dimensionstor vermint und somit unseren Nachschub abgeschnitten. Eine Fregatte ist bereits auf dem Weg, um die Minen zu entschärfen. Schützen Sie unseren Raumkreuzer vor angreifenden Ligamaschinen. Die feindlichen Jäger (Ballistas und Arrows) tauchen in der klassischen Dreierformation auf. Sobald eine Einheit ausgeschaltet wurde, enttarnt sich eine weitere Schwadron. Nutzen Sie Ihre Verteidigungskapsel gegen die Angreifer und verschaffen Sie der Fregatte genügend Zeit, um die Minen zu entschärfen. Das Überleben der Navy liegt in Ihren Händen! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 3.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 1

Mission

3.2

Akt 3 - Der Preis der Entdeckung

Spook

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Partikel-Kanone
- Angriffskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Zerstören Sie die Bodenabwehr
- Verhindern Sie die Übergabe der Jagdmaschinen

>> Mit Ihrer Spook-Landungsfähre werden Sie auf dem Planeten landen, um dort die Bodenabwehr und die fertiggestellten Hammerjäger, die auf das Transportschiff warten, zu zerstören. Nähern Sie sich den Abwehrtürmen, die kreisförmig um die Produktionsanlage stationiert sind, nicht, sondern versuchen Sie die Geschütze mit der Partikelkanone aus der Ferne zu erledigen. Sobald der Abwehrring aufgebrochen ist, nähern Sie sich der Fabrik und vernichten die ersten drei Jäger auf dieselbe Art. Anschließend machen Sie wieder Jagd auf die Abwehrgeschütze, bis erneut drei Jäger zum Transport freigegeben werden. Sie müssen insgesamt sieben fertiggestellte Schiffe zerstören, bevor Sie auf Ihr Basisschiff zurückkehren dürfen. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 5.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 1

Mission

3.3

65

Colony Wars

Pilot's Guide

Vengeance

Akt 4 - Eröffnungszüge

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Angriffskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Zerstören Sie die Montageanlage
- Installieren Sie den Virus in den Satelliten

>> Schenken Sie den Ligafightern keine Beachtung; um die kann sich Ihr Flügelmann kümmern. Stattdessen sollten Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit der Station widmen. Mit Hilfe Ihrer Raketen, des Leach Beamers und der Angriffskapsel können Sie die Plattform relativ schnell zerstören. Nachdem die Montageanlage in Flammen aufgegangen ist, enttarnen sich die Satelliten. Steuern Sie den ersten der drei Satelliten an, und beginnen Sie mit dem Übertragen der Viren. Sobald ein Satellit infiziert wurde, tauchen Ligajäger auf. Zerstören Sie diese, bevor Sie sich dem nächsten Satelliten widmen. Ihre Mission gilt als erledigt, nachdem alle drei Satelliten mit dem Virus infiziert wurden. <<

Mission
4.1

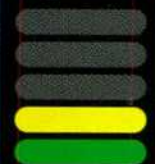
Einsatzziele erreicht - Mission 4.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 4.2

Akt 4 - Eröffnungszüge

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Fangen Sie die Dimensionsraketen ab
- Verteidigen Sie die Navy-Kriegsschiffe

>> Laut Geheimdienstinformationen will die Liga Dimensionsraketen gegen unsere Flottenverbände einsetzen. Bevor Sie auf die Dimensionsraketen treffen, müssen Sie nur mit Hilfe Ihres Flügelmannes Klein acht Jäger der Arrow- und Hammer-Klasse vernichten. Die Dimensionsraketen kommen aus zwei weit voneinander entfernten Warptoren. Ihr Ziel ist ein Verband von Ligakreuzern. Zwar können Sie die Schilde der Raketen nur mit dem Leach Beamer senken, dafür vermag der dünne Rumpf unseren starken Lasern jedoch kaum standzuhalten. Vermeiden Sie jeglichen direkten Kontakt zu den Dimensionsraketen, da er den Verlust ihrer kompletten Schilde zur Folge haben würde. Viel Glück, Mertons! <<

Mission
4.2

Einsatzziele erreicht - Mission 4.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 5.1

Akt 4 - Eröffnungszüge

Spook



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Aufklärungskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Zerstören Sie die Schildgeneratoren
- Setzen Sie alle Reaktoren außer Kraft
- Untersuchen Sie jeden Reaktor

>> Mertons, Sie haben nur fünf Minuten Zeit, um Ihre Aufgaben erfolgreich zu lösen. Die Schildgeneratoren können schnell und effektiv mit der Plasmakanone zerstört werden. Halten Sie sich immer in Bewegung, um von den Abwehrgeschützen nicht getroffen zu werden, und greifen Sie weder die Turrets noch feindliche Jäger an - Sie haben einfach zu wenig Zeit für Feuergefechte. In der Zeit, in der Sie mit dem Leach Beamer die Schilde der Reaktoren senken, sollten Sie die Anlage gleichzeitig von Ihrer Aufklärungskapsel aus untersuchen lassen. Sobald alle Schilde gesenkt und der Standpunkt des Supergeschützes bekannt ist, kann die Navy-Fregatte vom Orbit aus mit der Bombardierung des Planeten beginnen. <<

Mission
4.3

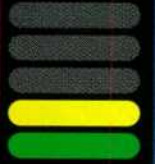
Einsatzziele erreicht - Mission 7.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 5.1

Akt 5 - Die Rückkehr zum Krieg

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Angriffskapsel

ZYX-Units

1

Missionsziele:

- Zerstören Sie die Ligaspähtruppe
- Benutzen Sie die Lanze, um die Minen zu entfernen
- Schützen Sie das Navy Kriegsschiff

>> Eine unserer Fregatten ist in arge Bedrängnis geraten. Die erste Welle der Liga besteht aus fünf Jägern, die mit Leichtigkeit zu bewältigen sein dürfen. Anschließend tauchen vier Arrows auf, die versuchen, Minen an den Rumpf der Fregatte zu heften. Sie können die Minen nur mit der Seismischen Lanze lösen, und beeilen Sie sich. Sobald alle Minen entfernt und die Arrows zerstört sind, taucht ein Ligakreuzer auf, der vier weitere Arrows entsendet. Sind diese vernichtet, versuchen vier Ballistas, erneut Minen an der Fregatte zu befestigen. Den letzten Ansturm bilden vier weitere Arrows. Schützen Sie das Navy-Kriegsschiff um jeden Preis! <<

Mission
5.1

Einsatzziele erreicht - Mission 7.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 6.1

Akt 6 - Wieder Gefangene von Sol

Hex



Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Reparaturkapsel

ZYX-Units

1

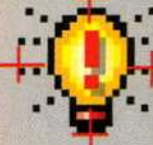
Missionsziele:

- Montieren Sie die Abwehrgeschütze
- Zerstören Sie alle feindlichen Truppen, die in den Sektor eindringen
- Schützen Sie das manövrierunfähige Kriegsschiff

>> Die Liga versucht mit allen Mitteln, unseren Vormarsch zu stoppen. Sie müssen auf alle Fälle verhindern, daß unsere Fregatte von den Ligastreitmächten zerstört wird. Hierfür stehen Ihnen zwei Abwehrgeschütze, die Sie mit Hilfe Ihres Greifarms zusammensetzen können, zur Verfügung. Sobald sich die beiden Waffentürme selbst zusammengesetzt haben, halten Sie sich in der Nähe der Fregatte auf. Die Geschütze sollten jeglichen Angreifer in Stücke schießen. Sollte es passieren, daß trotzdem ein Jäger durch den Abwehrring bricht, müssen Sie sich selbst um ihn kümmern. Etwaige Schildschwächen der Fregatte können mit der Reparaturkapsel behoben werden. <<

Mission
6.1

Einsatzziele erreicht - Mission 6.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 6.2



Colony Wars Vengeance

Akt 6 - Wieder Gefangene von Sol

Hex

Gegner AI



Missionsziele:

- Schützen Sie die Anlage
- Verhindern Sie, daß der Feind die Kapseln entwendet

>> Unsere Ingenieure sind im Begriff, ein neues Schiff, den Wraith-Jäger fertigzustellen. Allerdings fehlen ihnen noch Bauteile. Diese Bauteile befinden sich zur Zeit in diesem Sektor und warten auf den Transfer. Die Liga hat von unserem Vorhaben Wind bekommen und versucht, die Bauteile zu stehlen. Der Angriff der Liga erfolgt in vier Wellen mit insgesamt 16 Jägern der Arrow- und Ballista-Klassen. Halten Sie die Schiffe unter allen Umständen auf. Sie müssen stets den Überblick über das Geschehen behalten, und lassen Sie sich nicht in lange Feuergefechte verwickeln - die Feinde müssen schnell, präzise und gnadenlos ausgelöscht werden. <<

Mission 6.2

Zusätzliche Waffensysteme:
- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units 1

Einsatzziele erreicht - Mission 6.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 2

Akt 6 - Wieder Gefangene von Sol

Hex

Gegner AI



Missionsziele:

- Entziehen Sie den Batteriezellen Energie
- Transferieren Sie die Energie zum Supergeschütz
- Schützen Sie das Supergeschütz vor Angriffen

>> Bevor das Supergeschütz auftaucht, müssen Sie zuvor drei Sword-Jäger zerstören. Nachdem die Megakanone Position bezogen hat, tauchen zwei Hammer-Jäger auf, die Sie schnellstmöglich eliminieren sollten. Sind die Ligaschiffe vernichtet, enttarnen sich zwei Energiezellen, von denen Sie die Energie mit Hilfe des Leach Beamers zu dem Supergeschütz transferieren müssen. Sobald das Geschütz mit Energie versorgt ist, feuert es einen gigantischen Ionenschuß durch das Warprior. Daraufhin tauchen weitere Jäger der Liga auf, die die Megakanone zu zerstören versuchen. Bevor die Gefahr einer endgültigen Niederlage gebannt ist, muß das Geschütz noch zwei weitere Male mit Energie versorgt werden, in das Dimensionstor feuern und vor feindlichen Jägern geschützt werden. Denken Sie daran, Mertons, daß die Schilde der Kanone mit Ihrer Reparaturkapsel wieder aufgefrischt werden können. <<

Mission 6.3

Zusätzliche Waffensysteme:
- Leach Beamer
- Reparaturkapsel

ZYX-Units 1

Einsatzziele erreicht - Mission 7.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 2

Akt 7 - Ein Verlust

Wraith

Gegner AI



Missionsziele:

- Durchkämmen Sie das Asteroidenfeld
- Stellen Sie die Erzförderung sicher

>> Sobald Sie in dem Asteroidenfeld angekommen sind, sollten Sie die beiden Geschützstellungen und die drei Lance-Jäger eliminieren. Anschließend beginnen Sie, die Erz-Asteroiden so lange mit der Seismischen Lanze zu bearbeiten, bis zwei Viererstaffeln von Lance-Jäger auftauchen. Vernichten Sie zuerst die Hälfte der Angriffswelle. Legen Sie danach das restliche Erz frei, bevor Sie sich um die restlichen Jäger kümmern. Erst nachdem keine Gefahr mehr droht, enttarnt sich die Navy-Fregatte, um das Erz aufzusammeln. Mit der Fregatte erscheinen drei weitere Ligafighter, zwei Lances und ein unidentifizierbarer Jäger auf der Bildfläche. Kümmern Sie sich nur um die beiden Lances, da sie gegen den unbekannten Typ keinerlei Chance hätten. Sobald alle drei Erzbrocken geborgen sind, dürfen Sie zur Basis zurückkehren. <<

Mission 7.1

Zusätzliche Waffensysteme:
- Seismische Lanze
- Angriffskapsel

ZYX-Units 2

Einsatzziele erreicht - Mission 9.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 8.1

Akt 8 - Die Prüfung der Einigkeit

Wraith

Gegner AI



Missionsziele:

- Unterstützen Sie den Angriff auf die Anlage
- Schützen Sie die Navy-Flottenmaschine

>> Warten Sie auf den Ligajäger und folgen Sie dem Navy-Kriegsschiff erst, nachdem Sie die feindlichen Fighter zerstört haben. Verzichteten Sie darauf, weitere Ligaschiffe zu zerstören, da diese sofort ersetzt werden würden. Kurz bevor Sie den Kreuzer erreichen, versagen dessen Triebwerke. Befestigen Sie sofort ihren Greifarm am Heck des Schiffes und beginnen Sie damit, den Kreuzer von der Ligabasis fortzuziehen. Um sicherzugehen, daß Sie das Schiff in die gewünschte Richtung ziehen, sollten Sie ab und zu einen Blick durch Ihre Heckluke riskieren. Beachten Sie, daß das Leben der Besatzungsmitglieder absoluten Vorrang hat. Vergessen Sie deshalb überhastete Racheaktionen an Ligaeinrichtungen und -schiffen. <<

Mission 8.1

Zusätzliche Waffensysteme:
- Greifarm
- Angriffskapsel

ZYX-Units 2

Einsatzziele erreicht - Mission 8.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 8.2

Akt 8 - Die Prüfung der Einigkeit

Wraith

Gegner AI



Missionsziele:

- Verteilen Sie Minen an den Dimensionstor-Markierungen
- Zerstören Sie die Liga Maschinen, die aus dem Minenfeld kommen
- Schützen Sie die Navy-Anlage

>> Auf Ihrem Radar können Sie die Bereiche erkennen, in denen die Ligamaschinen die Dimensionstore öffnen werden, um in den Sektor einzudringen. Plazieren Sie eine Mine direkt in diesen Gebieten. Die restlichen Minen bringen Sie links davon in Position, da die Ligafighter stets nach links ausweichen. Aktivieren Sie die Minen mit dem Laser erst, nachdem Sie alle in Position gebracht haben. Feindliche Schiffe, die die Falle überlebt haben sollten, werden sich zuerst auf den Frachter stürzen. Dieser dient nur zur Ablenkung und ist entbehrlich. Nicht entbehrlich hingegen ist das Depot. Schützen Sie es mit allen Mitteln, und vernichten Sie die eindringenden Ligajäger um jeden Preis. <<

Mission 8.2

Zusätzliche Waffensysteme:
- Greifarm
- Angriffskapsel

ZYX-Units 2

Einsatzziele erreicht - Mission 8.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 3

Colony Wars

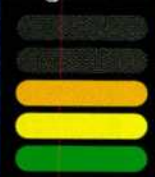
Pilot's Guide

Vengeance

Akt 8 - Die Prüfung der Einigkeit

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Angriffskapsel

ZYX-Units

2

Missionsziele:

- Navigieren Sie durch das Minenfeld
- Stehlen Sie das Forschungsschiff
- Entkommen Sie aus dem Minenfeld

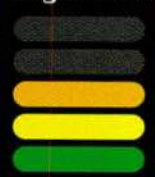
>> Ich hoffe für Sie, Mertons, daß Sie Ihren Nachbrenner etwas modifiziert haben. Sie müssen an das Forschungsschiff, das sich im Inneren des Minengürtels befindet, gelangen und es zum Dreadnought schleppen. Zuerst sollten Sie die Sentry-Guns und die drei Shield-Jäger zerstören. Sie gelangen am sichersten zu dem Schiff, wenn Sie nicht direkt durch den Gürtel fliegen, sondern sich der Forschungseinheit von oben oder unten nähern. Sobald Sie an das Schiff angelockt haben, ziehen Sie es mit Höchstgeschwindigkeit zum Dreadnought. Achten Sie stets darauf, daß Ihnen keinerlei Minen folgen, da Sie das Forschungsschiff zerstören könnten. Viel Glück! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 10.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 3

Akt 9 - Das Ende der Unschuld

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Angriffskapsel

ZYX-Units

2

Missionsziele:

- Zerstören Sie die Abwehrgeschütze
- Zerstören Sie die Förderanlagen

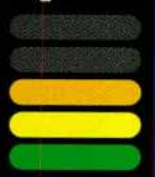
>> Die Minenanlage wird von einer neuen Schildgeneration geschützt, gegen die unsere herkömmlichen Waffen nichts ausrichten können. Sie können die Anlage nur zerstören, indem Sie Asteroiden, die in diesem Sektor aus hochexplosivem Gestein bestehen, dagegen schleudern. Vorher müssen Sie allerdings so lange auf die Asteroiden schießen, bis diese sich rot verfärben. Schleudern Sie die Brocken aus einer sicheren Entfernung auf die Anlage, damit Sie nicht in das Abwehrfeuer der Sentry-Guns geraten. Beachten Sie auch Ihre Geschwindigkeit, da die Asteroiden nur in Richtung Minenanlage fliegen, wenn Sie schnell genug sind. Nach ca. sechs geglückten Treffern sollte die Anlage explodieren. Möge Kron mit Ihnen sein! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 9.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 9.2

Akt 9 - Das Ende der Unschuld

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Angriffskapsel

ZYX-Units

2

Missionsziele:

- Machen Sie den Weg durch den Friedhof frei
- Schützen Sie den Konvoi beim Passieren

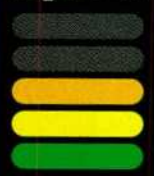
>> Aus Sicherheitsgründen sollten Sie sich immer mehrere hundert Meter vor dem Konvoi befinden, um auftauchende Sentry-Guns und Strike-Cannons rechtzeitig aus dem Weg zu räumen. Die Sentry-Guns sollten Sie von hinten angreifen, da sie sich nicht herumdrehen können. Sobald sich eine der Strike-Cannons enttarnt, sollten Sie sie sofort mit Ihrer Plasmakanone, den Anti-Schild-Torpedos und Raketen unter Beschuß nehmen, da diese ansonsten verheerende Schäden am Konvoi anrichten könnten. Nach einiger Zeit wird der Widowmaker auftauchen. Konzentrieren Sie sich allerdings nicht auf ihn, sondern auf die Sicherung des Konvois. Sobald alle Liga-Abwehranlagen vernichtet sind, können Sie den Sektor zusammen mit dem Konvoi verlassen. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 9.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 10.1

Akt 9 - Das Ende der Unschuld

Spook

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Ionen-Geschütz
- Reparaturkapsel

ZYX-Units

2

Missionsziele:

- Identifizieren Sie die Abwehr
- Zerstören Sie die Abwehr
- Schützen Sie den Reaktor

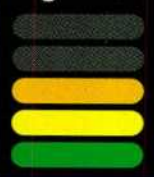
>> Bevor die geheime Abwehrwaffe der Liga an dem Reaktor eintrifft, sollten Sie die Zeit nutzen, um die acht Ligaschiffe der Lance- und Mace-Klassen zu zerstören. Nehmen Sie sich jedoch vor dem Sperrfeuer der eigenen Turrets in acht. Die Abwehrwaffe ist ein gigantischer, insektenartiger Roboter, der sofort das Feuer auf den Reaktor eröffnet. Kurz danach bäumt sich das Ungetüm auf und schickt eine Bombe gegen den Reaktor, die Sie schnellstmöglich zerstören sollten. Die Schwachstelle des Mechs befindet sich an dessen Unterseite und nicht, wie in den Funksprüchen, am Hinterteil des Roboters. Einige platzierte Ladungen Plasma an den Bauch des Monstrums sollten es in die Knie zwingen. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 11.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 10.1

Akt 10 - Wachsender Widerstand

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Ionen-Geschütz

ZYX-Units

2

Missionsziele:

- Untersuchen Sie den Notruf
- Schützen Sie alle Navy Einheiten

>> In der Nähe der Notsignalkapsel halten sich drei Hammer-Jäger auf. Sobald diese zerstört sind, tauchen plötzlich der Fighter der Mace-Klasse und ein Ligazerstörer auf. Kümmern Sie sich nicht um das Großkampfschiff, sondern widmen Sie ihre ganze Aufmerksamkeit diesen drei und den insgesamt sieben weiteren Mace-Jägern. Nachdem alle Schiffe zerstört sind, taucht der Widowmaker auf - ein Kampf auf Leben und Tod ist unausweichlich. Der Kampf gegen den Widowmaker erstreckt sich über einige Zeit, da er sich insgesamt dreimal teilt und man am Ende gegen sieben separate Schiffe antreten muß. In erster Linie sollten Sie sich auf die Plasmakanone und Raketenwaffen verlassen und versuchen, die Schüsse möglichst nahe an dem Widowmaker abzufeuern. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 11.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 3



Colony Wars Vengeance

Akt 11 - Die Wächter

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Reparaturkapsel

ZYX-Units 3

Missionsziele:

- Schützen Sie den Minentransport
- Eliminieren Sie alle feindlichen Streitkräfte

>> Während die beiden Förderschiffe die gigantischen Asteroiden zerkleinern, werden Sie von zwei Lance-Jägern angegriffen, die für einen versierten Piloten keinerlei Gefahr darstellen sollten. Kurze Zeit später schlüpfen aus einem der Brocken seltsame, fischartige Kreaturen, die mit ihren Köpfen versuchen, die Förderschiffe zu rammen. Ein paar Salven aus der Laserkanone sollten den Plagegeistern ein Ende bereiten. Nachdem alle Kreaturen getötet wurden, taucht ein noch größeres unbekanntes Wesen auf, das ebenfalls versucht, die Förderschiffe zu zerstören. Sobald sich die Kreatur bemüht einen Energiestahl auf die Schiffe zu schleudern, sollten Sie das Wesen mit Ihrer Plasmawaffe an dessen einziger verwundbarer Stelle, dem Kopf, treffen. <<

Mission

11.1

Einsatzziele erreicht - Mission 13.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 12.1

Akt 12 - Verdacht und Schuldzuweisung

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units 3

Missionsziele:

- Teilen Sie den instabilen Frachtteil ab
- Benutzen Sie die instabilen Isotope als Waffe
- Zerstören Sie die Ligaflotte

>> Die Zeit drängt, Mertons. Suchen Sie den Container mit den höchstgefährlichen Kanistern, und trennen Sie ihn mit der Seismischen Lanze vom Rumpf der Forschungsstation ab. In der Zwischenzeit sind zwei Ligaspäher aufgetaucht, die Sie vernichten sollten, bevor jene ihrem Führungskommando von der Station berichten können. Trotz der Vernichtung der Späher taucht wenig später eine feindliche Fregatte auf. Um sie schnellstmöglich zu zerstören, müssen Sie einen Radion-Isotope-Kanister mit Hilfe Ihres Greifarmes gegen das Schiff schleudern. Ihr Flügelmann wird es Ihnen nachmachen und somit die Fregatte zur Explosion bringen. Gehen Sie gegen die nachfolgenden Fregatten und den Liga-Behemoth genauso, wie eben beschrieben, vor. <<

Mission

12.1

Einsatzziele erreicht - Mission 12.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 12.2

Akt 12 - Verdacht und Schuldzuweisung

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units 3

Missionsziele:

- Zerstören Sie den Asteroidenschauer
- Schützen Sie die Navy-Maschine
- Schützen Sie die Anlage

>> Um den Raumhafen vor seiner sicheren Zerstörung zu bewahren, müssen Sie der Sonne entgegenfliegen und die großen Asteroiden mit der Seismischen Lanze zertrümmern. Sind alle gefährlichen Gesteinsbrocken zerkleinert, tauchen vier Lance-Jäger auf, die sich sofort daran machen, die Ziviltransporter zu attackieren. Sobald diese vier feindlichen Jäger zerstört sind, taucht plötzlich ein weiterer Asteroid auf, der allerdings zu groß ist, um ihn mit den Waffen des Wraith zu zerstören. Die Station kann nur mit Hilfe des Jumpgate-Generators, einer Art mobilem Warptor, gerettet werden. Sie müssen den Generator nur mit Ihrem Greifarm in die Flugbahn des Asteroiden schleppen - der Rest erledigt sich hoffentlich von selbst. <<

Mission

12.2

Einsatzziele erreicht - Mission 12.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 4

Akt 12 - Verdacht und Schuldzuweisung

Wraith

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Leach Beamer
- Aufklärungskapsel

ZYX-Units 3

Missionsziele:

- Halten Sie die feindlichen Jagdmaschinen fern
- Untersuchen Sie die feindliche Flottenmaschine
- Gehen Sie den Dimensionsraketen aus dem Weg und entkommen Sie

>> Damit die Dimensionsraketen ihr Ziel treffen, müssen Sie die feindlichen Großkampfschiffe mit der Aufklärungskapsel markieren. Zuerst markieren Sie die beiden Fregatten. Kümmern Sie sich, bis die Dimensionsraketen einschlagen, um gegnerische Jagdmaschinen. Nachdem die Fregatten zerstört wurden, taucht ein Liga-Dreadnought auf, den Sie ebenfalls markieren müssen. Eine Dimensionsrakete reicht allerdings nicht aus, um das Ungetüm zu vernichten. Aber einige Schüsse aus Ihrer Plasmakanone dürften ihm den Rest geben. Sobald der Sektor von sämtlichen feindlichen Schiffen gesäubert wurde, gilt Ihre Mission als erledigt. <<

Mission

12.3

Einsatzziele erreicht - Mission 14.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 4

Akt 13 - Freund oder Feind

Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Aufklärungskapsel

ZYX-Units 3

Missionsziele:

- Setzen Sie die Schilde des Kriegsschiffes außer Kraft
- Erfassen Sie es, wenn es fliehen will

>> Kümmern Sie sich zuerst um die drei Mace-Fighter. Sind diese zerstört, müssen Sie versuchen, die Schilde der Fregatte zu senken. Sobald sie zerstört sind, hängen Sie sich mit Ihrem Greifarm ans Heck des Schiffes und springen mit ihm zu einer geheimen Ligabasis. Um an die List der Verräter zu gelangen, müssen Sie die Aufklärungskapsel in die Basis schleusen, aber bleiben Sie aufmerksam, und verursachen Sie nicht zu laute Geräusche. Nachdem die Kapsel in der Base ist, fliegen Sie in eine sichere Entfernung und warten auf die Rückkehr der Sonde. Nur drei Jäger versuchen, Sie aufzuhalten - lächerlich! Anschließend springen Sie zurück zum Navy-Raumhafen, wo drei Ballista, warten. Sind diese zerstört, müssen Sie nur noch die Informationen in die Base laden und den flüchtenden Verräter eliminieren. <<

Mission

13.1

Einsatzziele erreicht - Mission 13.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 13.2

Colony Wars

Pilot's Guide

Akt 13 - Freund oder Feind



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Angriffskapsel

ZYX-Units

3

Missionsziele:

- Setzen Sie die Schilde der Anlage außer Kraft
- Schützen Sie die Angehörigen der Wächter
- Befolgen Sie alle anderen Befehle

>> Als erstes müssen Sie die drei Mace-Jäger beseitigen. Anschließend taucht eine Fregatte auf, die weitere Jäger entsendet. Der einzige Weg, den unaufhaltsamen Fluß an feindlichen Fighter zu stoppen, liegt in der Vernichtung der Fregatte. Ein paar Anti-Schild- und Plasmatorpedos dürften das Großraumschiff in die Knie zwingen. Ist die Fregatte zerstört, wird sich eine Ligabasis enttarnen. An Bord der Station befindet sich der Verräter, der von dem Wächter verhört werden kann, sobald die Schilde der Base zerstört sind. Solange der Spion in die Mangel genommen wird, können Sie sich um die lästigen Ligajäger kümmern. Kurze Zeit später versucht der Verräter zu flüchten - töten Sie ihn! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 13.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 14.1

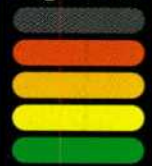
Mission 13.3

Akt 13 - Freund oder Feind



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Aufklärungskapsel

ZYX-Units

3

Missionsziele:

- Durchsuchen Sie den Konvoi nach Verrätern
- Eliminieren Sie alle Verräter
- Verletzen Sie keine Navy-Anhänger

>> Untersuchen Sie den Konvoi nach Verrätern. Hierzu müssen Sie jedes Schiff einzeln mit der Aufklärungskapsel durchkämmen. Sobald ein Verräter aufgespürt ist, müssen Sie ihn vernichten. Aus den vier Transportern und den vier zivilen Schiffen entpuppen sich jeweils zwei als Abtrünnige. Sind alle Verräter liquidiert, flüchten Becks und Ihr Flügelmann, da auch sie übergelaufen sind. Jetzt liegt alles an Ihnen. Sie müssen hinter Ihrer alten Freundin Becks herspuren und sie aus dem Weg räumen. Da sie sich nur auf ihre Geschwindigkeit und den kleinen Warpsprunggenerator verlassen kann, weil sie keinerlei schwere Geschütze an Bord hat, die Ihnen schaden könnten, stellt Becks ein relativ leichtes Ziel dar. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 15.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 14.1

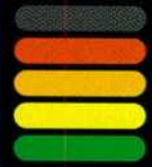
Mission 13.3

Akt 14 - Das Tribunal



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Ionen-Geschütz
- Angriffskapsel

ZYX-Units

3

Missionsziele:

- Schließen Sie sich dem Wächter-Begleitkommando an
- Befolgen Sie alle Anweisungen

>> Sie können den Schleppseilen entweder entkommen, indem Sie sich so lange drehen, bis die Seile reißen, oder indem Sie warten, bis die beiden Wächterjäger von den Ligastreitkräften eliminiert worden sind. Zerstören Sie zuerst alle Wächterschiffe, bevor Sie sich dem Ligazerstörer widmen. Sobald Sie die Schilde mit Ihren Anti-Schild-Waffen beseitigt haben, müssen Sie die einzelnen Bauteile des Großkampfschiffes nacheinander absprengen. Anschließend kümmern Sie sich um die restlichen Ligajäger. Jetzt wartet nur noch die Wächter-Base. Nachdem die Schilde der Station gefallen sind, werden nicht mehr Sie, sondern Becks und die gesamte Wächterorganisation des Verrats beschuldigt. Liquidieren Sie die beiden Wächterschiffe und anschließend Becks - die Verräter müssen sterben. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 15.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 4

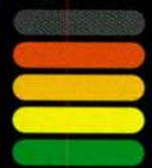
Mission 14.1

Akt 15 - Die Liga am Ende



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Ionen-Geschütz
- Angriffskapsel

ZYX-Units

4

Missionsziele:

- Schützen Sie die Angriffsspitze der Kriegsschiffe
- Zerstören Sie die Liga-Jagdmaschinen
- Zerstören Sie die Abwehr von Boreas

>> Kümmern Sie sich zuerst um die drei Hammer-Jäger. Anschließend widmen Sie ihre Aufmerksamkeit der gigantischen Astrogun, die mit nur einem einzigen Schuß eine ganze Fregatte vernichten kann. Um die Megakanone auszuschalten, müssen Sie durch das Tor, das sich nur durch eine Salve Laserschüsse öffnen läßt, in das Innere der Astrogun vordringen. Drei Reaktoren liefern die Energie für das monströse Geschütz. Einige Ladungen Plasma und die drei Reaktoren fliegen zusammen mit der Astrogun in die Luft. Beeilen Sie sich, um aus dem Asteroiden zu entkommen, es bleibt Ihnen nicht sehr viel Zeit. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 17.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 16.1

Mission 15.1

Akt 16 - Eine neue Bedrohung



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Angriffskapsel

ZYX-Units

4

Missionsziele:

- Schützen Sie das Kriegsschiff unter allen Umständen

>> Zwei Wellen aus jeweils drei Lance-Jägern bilden den Auftakt. Kurze Zeit später tauchen auf dem Radar drei fremdartige Schiffe auf, die sowohl Liga- als auch Navy-Einheiten gleichermaßen angreifen. Sobald alle Ligaschiffe zerstört worden sind, enttarnt sich ein großes Alien-Schiff direkt vor dem beschädigten Navy-Großkampfschiff und koppelt daran an, um es zu entführen. Sie müssen die Schilde des Alien-Kreuzers mit allen Mitteln, vorzugsweise Anti-Schild- und Plasmawaffen, senken, bevor der Kreuzer das Navy-Schiff zum nahegelegenen Warploch ziehen kann. Sind die Schilde unten, müssen Sie sich nur noch um die kleinen Alien-Jäger kümmern. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 16.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 16.2

Mission 16.1



Colony Wars Vengeance

Akt 16 - Eine neue Bedrohung

Spook

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:
- Partikel-Kanone
- Angriffskapsel

ZYX-Units 4

Missionsziele:

- Suchen und zerstören Sie die Streitkräfte der unbekannten Macht

>> Zusammen mit drei weiteren Spooks müssen Sie eine Einheit von Alien-Fightern vernichten, die sich an unserer Bodenbasis zu schaffen machen wollte. Nachdem die wendigen Jäger zerstört worden sind, müssen Sie sich mit Ihren Partikel-Kanonen um drei Giftsporen kümmern, die sich langsam in Richtung Hauptquartier bewegen. Sind diese erledigt, folgt eine weitere Angriffswelle, bestehend aus fünf Jägern. Sie sollten stets ein gutes Mittelmaß an Schub/Gegenschub finden, um die wendigen Aliens mit Ihren Waffen zu treffen. Selbst nachdem die fünf Fighter eliminiert worden sind, gibt die unbekannte Macht nicht auf und sendet nochmals fünf Giftsporen in Richtung Base. <<

Mission

16.2

Einsatzziele erreicht - Mission 16.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Akt 16 - Eine neue Bedrohung

Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:
- Greifarm
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units 4

Missionsziele:

- Bringen Sie die Asteroiden zur Basis
- Zerstören Sie die Kristallscheiben der unbekannten Macht
- Ersetzen Sie sie durch Reflektionsscheiben

>> Zerstören Sie die beiden Lance-Jäger und schleudern Sie anschließend die drei freigelegten Erzbrocken zu der Station. Anschließend werden Sie durch einen Warpsprung zu einer gigantischen Quarzscheibe transportiert. Diese Scheibe ist in der Lage, einen Energiestrahle der fremdartigen Macht so sehr zu verstärken, daß dieser ohne weiteres einen ganzen Planeten zerstören kann. Sie haben nicht viel Zeit. Sprengen Sie die Quarzscheibe und ziehen Sie anschließend die Reflektionsscheibe (möglichst mittig) durch den Ring, wo sie sich wie von selbst einfügt. Lassen Sie sich nicht von Angriffen der Aliens ablenken; denn Sie haben nicht viel Zeit. <<

Mission

16.3

Einsatzziele erreicht - Mission 18.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Akt 17 - Eine unerwartete Wende

Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:
- Seismische Lanze
- Angriffskapsel

ZYX-Units 4

Missionsziele:

- Räumen Sie das Gebiet, um das Dimensionstor zu öffnen
- Unterstützen Sie den Angriff auf die Anlage

>> Unser Kriegsschiff kann das Dimensionstor nur passieren, wenn Sie zuvor die drei Lance-Fighter zerstören. Anschließend begleiten Sie den Zerstörer weiter durch das Warptor. Auf der anderen Seite treffen Sie auf ein Großraumschiff der Aliens, das gerade im Begriff ist, eine Ligabase zu eliminieren. Kurz nach unserer Ankunft entsendet das Schiff fünf Jäger, die sich auf den Zerstörer stürzen. Vernichten Sie die schildlosen Fighter so schnell wie möglich, da das Alienschiff kurze Zeit später erneut fünf Jäger in die Schlacht schickt. Unser Kriegsschiff muß überleben. Ich hoffe, Sie enttäuschen Kron nicht. <<

Mission

17.1

Einsatzziele erreicht - Mission 17.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 17.2

Akt 17 - Eine unerwartete Wende

Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:
- Ionen-Geschütz
- Angriffskapsel

ZYX-Units 4

Missionsziele:

- Räumen Sie das Gebiet, um den Dimensionssprung zu ermöglichen
- Eliminieren Sie alle Streitkräfte der unbekannten Macht
- Schützen Sie das Schlachtschiff

>> Die unbekannte Macht versucht, uns mit vier Alien-Jägern am Sprung durch das Dimensionstor zu hindern. Sobald der Sektor von den Invasoren geräumt ist, springen Sie zusammen mit dem Dreadnought durch das Tor, um sich am anderen Ende das Flottenschiff der fremdartigen Macht vorzunehmen. Obwohl wir herbe Verluste durch die Aliens erleiden müssen, dürfen wir nicht aufgeben. Kümmern Sie sich zuerst um die kleinen Fighter, bevor Sie sich das Großkampfschiff zur Brust nehmen. Achten Sie stets darauf, in Bewegung zu bleiben, um nicht in den Lock des Laser Beams zu geraten. <<

Mission

17.2

Einsatzziele erreicht - Mission 17.3 # Einsatzziele verfehlt - Mission 18.1

Akt 17 - Eine unerwartete Wende

Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:
- Leach Beamer
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units 4

Missionsziele:

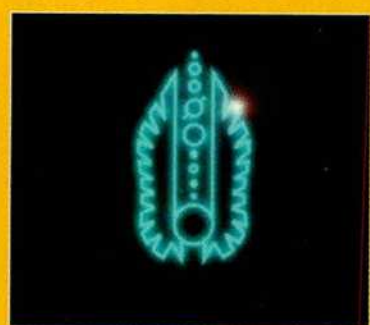
- Vermeiden Sie die Benutzung der Geschütze während der Tarnung
- Benutzen Sie den Leach Beamer, um Verbindung zum Kriegsschiff herzustellen
- Fliegen Sie mit der Maschine der unbekannten Macht durch das Dimensionstor

>> Drei Alien-Schiffe blockieren den Flug durch das Warptor. Nachdem die drei eliminiert wurden und Sie durch das Portal geflogen sind, ist Vorsicht geboten. Sie dürfen von nun an keine Waffe mehr einsetzen, um nicht die Aufmerksamkeit der Aliens zu erregen. Begeben Sie sich zum größten Schiff und stellen Sie mit Hilfe Ihres Leach Beamers Kontakt her. Jetzt kontrollieren Sie einen der Alien-Jäger, den Sie sofort zum Warptor fliegen sollten. Sobald er darin eingetaucht ist, steuern Sie wieder Ihr eigenes Schiff und müssen ebenfalls nur noch durch das Wurmloch entkommen. <<

Mission

17.3

Einsatzziele erreicht - Mission 19.1 # Einsatzziele verfehlt - Mission 18.1



Colony Wars

Vengeance

Pilot's Guide

Akt 18 - Die Hoffnung der Menschheit



Diablo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Greifarm
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

4

Missionsziele:

- Bringen Sie die Geschützteile zum Dimensionstor
- Verteidigen Sie das Geschütz gegen Angriffe
- Benutzen Sie das Geschütz, um die feindlichen Streitkräfte zu eliminieren

>> Schleudern Sie die Geschützturmteile durch das Warptor und vernichten Sie die kleine Alienvorhut. Auf der anderen Seite warten wiederum drei Schiffe, die Sie zunächst vernichten müssen, bevor Sie an das Supergeschütz andocken können, um dessen Kontrolle zu übernehmen. Anschließend tauchen vier Flottenschiffe der Aliens auf, die jeweils zwei Schüsse aus der Megakanone benötigen, um zu explodieren. Gehen Sie vorsichtig vor, da Sie sich nur zwei Fehlschüsse erlauben dürfen, bevor die Energiereserven des Geschützes erschöpft sind. <<

Einsatzziele erreicht - Mission 19.1 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Mission 18.1

Akt 19 - Krons Wahnsinn



Voodoo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

5

Missionsziele:

- Fliegen Sie durch das Dimensionstor
- Eliminieren Sie die Abwehrstreitkräfte
- Durchbrechen Sie den Sicherheitscode des Sperrnetzes

>> In dieser Mission fliegen Sie den Voodoo-Prototypen. Nachdem Sie an dem Sperrnetz angekommen sind, müssen Sie die Sequenzen wiederholen, die Ihnen die Kristalle vorgeben (Sie müssen auf die Kristalle schießen, um sie zu aktivieren). Bemühen Sie sich, die Sequenz dreimal zu wiederholen. Gelingt Ihr Unterfangen, werden zwei Alien-Fighter auftauchen, die Sie an ihrem Vorhaben hindern wollen. Sobald die beiden Jäger vernichtet worden sind, wiederholen Sie die ihnen vorgegebene Sequenz drei weitere Male. Das Sperrnetz ist zwar aufgelöst, doch haben Sie jetzt dafür einen der besten Alienpiloten des Universum am Hals. Doch er konnte nicht ahnen, daß Sie in der Voodoo sitzen - Pech gehabt! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 19.2 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Mission 19.1

Akt 19 - Krons Wahnsinn



Voodoo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Seismische Lanze
- Verteidigungskapsel

ZYX-Units

5

Missionsziele:

- Setzen Sie die Schilde der Kommandomaschine außer Kraft
- Finden Sie den Standort des Supergeschützes
- Begeben Sie sich zum Standort des Supergeschützes

>> Töten Sie zuerst die drei Loyalisten-Jäger, bevor Sie die Schilde des Kriegsschiffes zerstören, um mit Hilfe des Leach Beamers den Standort des Supergeschützes herauszufinden. Mit den richtigen Zielkoordinaten ist es ein Leichtes, dem Supergeschütz zu folgen. Fünf von Krons Anhängern, darunter ein Ace-Pilot, erwarten Sie bereits. Kümmern Sie sich so lange um die Loyalisten, bis das Geschütz eintrifft, und versuchen Sie dabei so viele Jäger wie möglich abzuschießen. Sobald sich die Megakanone in dem Sektor befindet, müssen Sie sie angreifen. Das Supergeschütz kann nur zerstört werden, indem man die vier kleinen Radarschüsseln abschießt. Und Mertons, nehmen Sie sich vor den Ionenstrahlen in acht! <<

Einsatzziele erreicht - Mission 19.3 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Mission 19.2

Akt 19 - Krons Wahnsinn



Voodoo

Gegner AI



Zusätzliche Waffensysteme:

- Ionen-Geschütz
- Angriffskapsel

ZYX-Units

5

Missionsziele:

- Greifen Sie die Kommandomaschine an
- Verfolgen und eliminieren Sie Kron

>> Zwei Diablo-Jäger stellen sich Ihnen in den Weg. Aber nach ein paar Schüssen aus dem Alien-Laser dürften die beiden Schiffe nur noch wertloser Weltraummüll sein. Anschließend enttarnt sich Krons Kommandoschiff, das mit Hilfe von Torpedos, Raketen und Energiewaffen schnell schildlos im Weltall treibt. Kron ahnt die Zerstörung seines Schiffes und flüchtet mit einem modifizierten Voodoo-Jäger durch ein Warptor. Sie, Mertons, müssen ihn verfolgen und liquidieren. Wir glauben fest an Sie und wissen, daß Sie sich, wenn Sie es bis hierher geschafft haben, voll und ganz auf Ihr fliegerisches Talent verlassen können (und müssen). Die Hoffnung der gesamten Menschheit lastet auf Ihnen. Viel Glück! >>

Einsatzziele erreicht - Ende 6 # Einsatzziele verfehlt - Ende 5

Mission 19.3



Mischa Strecker

Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

All the Secrets

Indien:

Dschungel - 6 Secrets:

1.) Die Rampe nicht geradeaus nach unten rutschen, sondern nach links über einen Felsen in eine Nische springen.

2.) Nach dem großen Baumstamm und der ersten Falle zur kleinen Rampe springen. Dort über die Baumwurzel springen und auf dem Blätterdach nach rechts zum Speicherkristall gehen.

3.) Nach der Rutschpartie und dem Speicherkristall auf der linken Seite weitergehen und hochklettern.

4.) Vom Fuße des umgestürzten Baumstammes auf den Baum daneben springen, daran festhalten und hochklettern.

5.) In den Ruinen nach dem umgestürzten Baumstamm dem Affen bis zur Spießfalle folgen. Gleich am Anfang der Falle umdrehen und hochklettern. Am Ende des Weges nach links hangeln und hochziehen. Weiter bis zum Höhleneingang. Am Ende des Ganges befindet sich das Secret.

6.) Bei der großen Lichtung, die mit den beiden Kugelfallen präpariert war. Hinter den Büschen am Ausgangspunkt der beiden Kugeln befindet sich eine mit Blättern verdeckte Fallgrube.

Tempelruinen - 4 Secrets:

1.) Im Saal mit der ersten lebendigen Shiva-Statue. In der Fallgrube mit dem Schalter, der eine der beiden Türen öffnet, den Steinquader verschieben und hineinkriechen.

2.) Nach der langen Kletter- und Sprungpassage in dem sehr hohen Raum. In die Grube mit den Spießen fallen lassen und einem Kriechgang folgen.

3.) In der großen Halle, gleich nach dem Spießrutenlauf befindet sich ein Loch in der Decke, über den Pavillon in der Mitte des Saales kann man hineinklettern.

4.) In der Halle mit den unsichtbaren Plattformen über dem Wasserbecken. Drei Schalter im Wasserbecken öffnen zusammen eine Tür in das Secret.

Der Ganges - 5 Secrets:

1.) Am Anfang des Levels zur Rampe gehen und rechts davon runterklettern. Danach folgt eine Sprungpassage, an deren Ende sich das Secret öffnet.

2.) Nach dem Sprung über den Fluß führt eine Leiter die zweite Grube hinunter.

3.) Nach dem Raum mit einem großen Loch. Loch umfahren und Rampe hinauf. Oben angekommen auf der Rampe absteigen und in die Höhle springen.

4.) Beim Speicherkristall nach der Serpentine absteigen und eine Leiter in der Nähe nach unten klettern.

5.) Am Levelende über den Wasserfällen.

Von dort aus auf einen kleinen Absatz springen. In der Nähe ist ein Riß in der Wand zu sehen - der Eingang zum Secret.

Nevada:

Wüste von Nevada - 3 Secrets:

1.) In der Höhle am Anfang läßt sich ein Block verschieben. Weiterklettern und bei der ersten sicheren Möglichkeit runterspringen. Die Schlangen bewachen das Secret.

2.) Vom Eingang des Canyons aus rechts entlang. Über das Wasser springen und die poröse Wand nach unten klettern.

3.) Unter dem Felsen beim Wasserrad kriechen und die Leiter hinauf.

Hochsicherheitstrakt: - 2 Secrets:

1.) Im Gang nach der „Ausgangs“ Zelle. Den ersten Block zweimal ziehen und dann außenrum gehen.

2.) Bei der Wache in der Nähe der Satellitenschüssel, die Lara den Rücken zudreht. Wache erschießen und im selben Gang die Tür öffnen.

Area 51 - 3 Secrets:

1.) Die Wache im Innenhof so schnell wie möglich erledigen. In dem Gitterrundgang um den Turm in der Mitte.

2.) Zwischen den beiden Raketen hochklettern. Am Ende des Absatzes, auf dem die Wache steht, kann ein Gitter zerschossen werden. Dahinter ist das Secret.

3.) Die Dachstreben über dem UFO entlang, bis ein Eingang zu sehen ist. Zum Eingang springen und festhalten.

Südsee:

Küstendorf - 3 Secrets:

1.) Vom Strand aus auf die Klippen im Wasser springen und dort, wo es möglich ist, hochziehen. Weiter zu den Felsen.

2.) a) Route durch die Hütte: Im großen Saal, nachdem die Höhle durchquert wurde.

2.) b) Route hinter der Hütte: Über dem Ast mit dem ersten Schlangenstein befindet sich ein versteckter Absatz.

3.) Im Küstendorf, wo man ins Baumhaus klettern kann. Zwischen den Hütten ist ein dunkler Weg. Eine Fackel beleuchtet den Eingang zu einer Höhle.

Man kann alle vier Secrets finden, wenn man zuerst die Route durch die Hütte wählt, im großen Saal Secret 2a findet und dann zur Seilbrücke zurückkehrt. Von der Brücke aus nach rechts auf die Säule und dann auf den

Absatz mit dem ersten Schlangenstein.

Absturzstelle - 3 Secrets:

1.) Vom letzten Blatt im Sumpf nicht zum Festland springen, sondern nach links in die Ecke.

2.) Über dem Dinokadaver beim Piranhabecken auf den Ast klettern.

3.) In der Höhle mit dem T-Rex befindet sich ein Ast, auf den man über einen kleinen Absatz klettern kann.

Madabu Schlucht - 3 Secrets:

1.) Hinter dem Wasserfall auf der linken Seite, nachdem man die Holzgittertür geöffnet hat.

2.) Die Felswand nach der Piranhahöhle hochklettern und dann nach rechts gehen. Mit einem Rückwärtssalto zur Schräge springen und festhalten. Nach rechts hangeln und zur Hütte fallenlassen.

3.) In der großen Höhle am Ende der Kajakstrecke zu einem weißen Wasserfall paddeln und hindurch.

Punatempel - 1 Secret:

1.) Nachdem alle Kugelfallen ausgelöst wurden, noch mal in den runden Gang auf der linken Seite hinein und zur Treppe hochlaufen. Dort, wo sie eine 180° Drehung macht, kann man von den Stufen nach oben springen, sich an einem Rand festhalten und nach links entlanghangeln.

London:

Kai an der Themse - 5 Secrets:

1.) Gleich am Anfang mit Anlauf über das Schrägdach rechts springen. Die Wand über die Kiste hochklettern und dann zum Kran springen. Danach auf das Gegengewicht und von dort zur Leiter. Durch den Stacheldraht auf ein weiteres Schrägdach. Von dort aus in die Nische.

2.) In der Nähe der grünen Falltür nach links hangeln. Dort befinden sich zwei Kriechgänge. Der zweite ist der Eingang zum Secret.

3.) Links über dem Schacht, aus dessen Boden Flammen kommen, ist ein Absatz. Hochklettern und links die Rampe hinunter rutschen.

4.) Auf dem Dach der Kathedrale den beweglichen Stein verschieben und dann hochklettern. Auf dem Schrägdach gegenüber befindet sich der Kathedralenschlüssel, der im Secret Level benötigt wird.

5.) Kurz vor Levelende durch ein Loch im Zaun gehen und die Leiter hinunterklettern.

Aldwych - 5 Secrets:

1.) Wenn der Bohrkopf runterfährt, auf die

Tomb Raider III

The Adventures Of Lara Croft

All the Secrets

bröcklige Plattform fallenlassen, sofort seitwärts springen und danach geradeaus. Festhalten und nach rechts hangeln. Auf der rechten Seite fallenlassen und sofort eine Kehrtwende machen, zur Wand gegenüber springen und festhalten. Zum nächsten Grat fallenlassen und in das Secret hineinziehen.

2.) Die linke Rolltreppe hinunter und den Bahnsteig bis zum Ende durchlaufen. Auf das Gitterfenster schießen und hineingehen.

3.) Die Tür in der Eingangshalle nach dem Ticketentwerter mit dem Ornamentstern benutzen.

4.) Beim Schalter, der die Zugtür öffnete, hochklettern.

5.) Den Typ mit der Fackel NICHT erschießen, nachdem man den Zug wieder verlassen hat. Er öffnet eine Tür. In dem Raum befinden sich zwei Schalter. Diese beiden drücken und in den roten Raum zurück. Die dort bis dahin verschlossene Tür sollte jetzt offen sein.

Lud's Gate - 6 Secrets:

1.) Im Raum mit den beiden Wasserbecken durch den linken Eingang und nach der Rutschpartie auf den rechten Absatz klettern. Durch den Stacheldraht gehen. Hochziehen, wo sich der Riß öffnet.

2.) Über der grünen Tür einen Rückwärtssalto mit Drehung und am Rand festhalten. Hochziehen.

3.) Vom Kopf der Sphinx aus zu einem Medipack springen und von dort aus zu einer Säule. Danach zu einer Schräge und an der Kante festhalten.

4.) Am Fuß der Sphinx die Kisten verschieben und hochklettern.

5.) In der großen Lagerhalle, die teilweise unter Wasser steht, befindet sich unter einer Säule der Eingang zu einer kleinen Kammer mit einem Hebel. In diesem Raum befindet sich auch das Secret.

6.) Vor dem Tunnel, der zum riesigen Unterwasserkomplex führt. Unter Wasser auf der rechten Seite befindet sich der Eingang. Der Taucher muß so schnell wie möglich getötet werden, sonst schließt er den Zugang.

Innenstadt - 1 Secret:

1.) Die Rampe hoch, über das Gerüst nach links und auf die Oberseite klettern. Dann nicht den Weg entlang, sondern umdrehen, den hinteren Absatz runterfallen lassen und festhalten. Links unterhalb befindet sich ein Kriechgang.

Antarktis:

Antarktis - 3 Secrets:

1.) Das Loch in der Eiswand auf der linken Seite des Schiffes.

2.) Mit dem Boot an der Hütte mit dem Wachmann vorbei, bis zu einer Höhle. Dort

hochklettern und eine Schräge hinunterrutschen.

3.) Durch das Fluttor bei dem Riesengerüst hindurch und bei der ersten Gelegenheit auf der linken Seite aussteigen. Unter einem Felsen befindet sich der Schlüssel für die Hütte am Levelanfang.

RX-Techs Bergwerk - 3 Secrets:

1.) In der Halle mit den drei Loren ganz nach oben zum Kontrollraum klettern und dann an der Rückseite herablassen. Zur Leiter hangeln und bis ganz unten klettern. Einen Rückwärtssalto gefolgt von einer Schraube ausführen und festhalten.

2.) Im Raum mit dem Brecheisen zum Kriechgang in der Wand gehen. Über die Felsen kommt man hinauf. Im Inneren befindet sich ein Schalter, der die Tür zum Kontrollraum in der Lorenkammer öffnet.

3.) Am Ende des Levels in der großen Halle, die durch eine Spalte in zwei Bereiche aufgeteilt ist. Bei der Brücke in die Spalte springen und die Absätze entlang zum dritten Secret.

Die vergessene Stadt Tinnos - 3 Secrets

1.) Vom ersten Abschnitt der alten Brücke aus gelangt man über unsichtbare Plattformen in das Wespennest.

2.) Im Erdlabyrinth läßt sich, sobald man die Maske hat, ein Schalter benutzen. Dieser verschiebt einen Block in der Eingangshalle nach der zerstörten Brücke, über den man zu einem Secret gelangt.

3.) In der großen Halle, in der über die Schalter Plattformen angehoben und gesenkt werden, befindet sich ein Schalter, der eine Tür öffnet, diese allerdings nach einer gewissen Zeit wieder schließt.

Das waren sie, die 59 Secrets von Tomb Raider III. Wenn Ihr alle gefunden und/oder gemeistert habt, öffnet sich, nachdem Ihr Abspann und Endstatistik bewundert habt, der Bonuslevel in der Levelanwahl.

Bonuslevel All Hallows:

Ganz wichtig! Achtet auf Eure Gesundheit! Ihr müßt, zumindest im ersten Teil, topfit sein und bleiben, wenn Ihr weiterkommen wollt.

Haltet Euch nicht lange damit auf, den Metallklumpen in der Mitte des Raumes zu bestaunen. Klettert die Säule nach oben und steigt die Metallgerüste nach oben, bis Ihr zu einer schrägen Rampe gelangt. Dort dreht Ihr Euch nach links und macht einen Satz auf das Gerüst schräg gegenüber. Springt nach oben und zieht Euch auf das Gerüst darüber. Auf dieser Plattform findet Ihr ein Paar Uzis. Laßt Euch jetzt wieder zurückfallen und weiter nach

rechts auf die Plattform darunter. Gegenüber im Dunkeln öffnet sich ein Krabbelgang. Kriecht durch ihn hindurch, nehmt Medikit und Speicherkristall mit und geht wieder zur schrägen Rampe. Hier werdet Ihr notgedrungen einige Lebenspunkte verlieren, aber durch das kleine Medipack hält sich der Schaden in Grenzen. Wieder oben springt Ihr geradeaus auf die höhere Plattform vor Euch und nehmt die Fackeln mit. Dreht Euch um. Das nächste Ziel ist die Oberfläche der Säule links neben der schrägen Rampe. Hangelt Euch das Gitter entlang und laßt Euch kurz vor dem Ende fallen (Zu diesem Zeitpunkt müßt Ihr topfit sein!). Ihr kracht durch den Boden und kommt schwer verwundet auf. Glücklicherweise liegt nicht weit entfernt ein Medikit.

Schräg gegenüber auf der roten Plattform gibt es ein weiteres Päckchen mit Fackeln. Von dort aus springt Ihr auf die Bücherregale. In einer Nische ist ein Schalter angebracht. Laßt Euch jetzt eine Etage tiefer fallen und springt dann zur Plattform gegenüber, neben der Säule in der Mitte. Von dort aus versucht Ihr, den Spalt in der Wand zu erreichen und hangelt Euch an diesem dann nach links weiter. Zieht Euch in die Nische hinein und drückt den zweiten Schalter. Jetzt sollte am Boden der Halle eine Geheimgang aufgehen. Geht durch die Tür in den kurzen Gang und haltet nicht an, denn der Boden gibt hinter Euch nach und öffnet eine Spießfalle. Drückt den Schalter am Ende des Ganges und hangelt Euch über das Gitter wieder zurück.

Nun müßt Ihr wieder nach oben klettern. Geht zum Bücherregal, zieht Euch auf den Absatz hoch und über das Deckengerüst auf die andere Seite. Laßt los und greift nach dem Rand unter Euch. Klettert erst neben der Seilbahn nach oben und holt den Schlüssel. Benutzt erst dann die Seilbahn, um auf die andere Seite zu gelangen. Laßt den Griff in dem Augenblick los, wenn Ihr ins Licht kommt. Das sollte eine sichere Landung garantieren. Zieht Euch in einen Kriechgang hinein und klettert auf der anderen Seite wieder runter. Eine Tür öffnet sich.

Hangelt Euch am Deckengerüst über die Spieße und laßt Euch am Ende ins Wasser fallen. Taucht unter dem Dampfhammer weg, wenn er sich hebt, und steigt dahinter aus dem Wasser.

Drückt den Schalter und nehmt das Medikit mit.

Klettert das Gitter nach oben, springt über die Falltür und geht zur Tür, die mit dem Schlüssel zu öffnen ist. Springt ins Wasser, nehmt die erste Abzweigung rechts und gleich darauf wieder rechts. Nehmt den Speicherkristall mit, taucht zurück und dann geradeaus weiter, bis Ihr an die Oberfläche kommt. An Land erwartet Euch ein Wachmann mit seinem Hund. Erledigt beide und klettert die Säule neben dem Bogen hoch. All Hallows ist Geschichte und Tomb Raider III komplett gelöst.

Neo Geo Pocket

Nintendo 64

PlayStation

Dreamcast

Saturn

Anime

Soundtracks

Merchandise

Actionfiguren

Lösungsbücher



Dreamcast

PlayStation

PlayStation

NINTENDO 64

Dreamcast jp incl. Modem.....	849,-
Controller.....	99,90
Joyboard.....	189,90
Lenkrad.....	189,90
Keyboard.....	139,90
VMS Memory Card.....	69,90
VMS Memory Card Godzilla.....	79,90
VMS Memory Card Modra.....	89,90
Aero Dancing (Combat-Sim).....	169,90
Blue Stinger (Action Adventure).....	159,90
Climax Lancers (3D-Adventure).....	159,90
D2 (Horror Adventure).....	169,90
Daytona 2 (Race).....	169,90
Evolution (Rollenspiel).....	149,90
Ghost Force (3D-Shooter).....	159,90
Incomming (Shooter).....	159,90
Monaco GP (Race).....	159,90
Pen Pen Tri-Icelon (Race).....	159,90

PlayStation + Dual Shock Controller.....	249,00
PocketStation (PDA-jp).....	89,90
Academy Joystick (Namco).....	109,90
Controller (Sony) schwarz, weiß.....	29,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....	59,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....	69,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....	69,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hof) blau/grün/rot.....	39,90
Controller "Bedimania".....	109,90
Controller NeoGeo (grau, schwarz).....	89,90
Controller JoJoCon (Namco).....	99,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Hercules.....	49,90
Guncan.....	89,90
Memory Card 1MEG (EXOM).....	19,90
Memory Card 1MEG (Sony).....	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter).....	69,90
Link-Kabel (verbinder 2 PlayStations).....	29,90
RGB-Kabel + Stereo-Audio-Out + Video-Out.....	29,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90

Bombeman Hero (Action).....	99,90
Castlevania 64 (Action).....	129,90
Fifa '99 (Sports).....	119,90
NBA Hangtime, W/GE Shockley, Blast Corps. je.....	49,90
Mission Impossible.....	119,90
Turk 2 (engl. PAL).....	119,90
Zelda 64 (Adventure).....	109,90
Star Wars Rogue Squadron.....	109,90
V-Rally 64 (Race).....	109,90
Wipeout 64 (Race).....	139,90
Speichererweiterung 4MB.....	69,90
Memory Card.....	9,90
Shaker Pack Incl. Memory.....	19,90
Cartiereverlängerungen gibt ab dem 25.1. wieder kostenlos zu jeder Softwarebestellung dazu.	
Blast Corps/Hang Time/ W.G. Hockey.....	49,90

0221-240 88 00 oder 240 88 03 240 00 89



* Limit auf 1000 Stück weltweit!

Turk Actionfigur
Ganon (Zelda) Actionfigur
Link (Zelda) Actionfigur
Metal Gear Solid Actionfigur
Resident Evil Actionfigur
Tekken 3 Actionfigur
usw.



Power Stone (3D-Fighting).....	169,90
Sega Rally 2 (Race).....	169,90
Seventh Cross (Adventure).....	169,90
Sonic Adventure (3D-Adventure).....	179,90
Streiffighter III (3D-Fighting).....	159,90
Tetris 4D (Tüfel).....	149,90
Virtua Fighter III (3D-Fighting).....	159,90
White Illumination (Anime-Adventure).....	159,90

NEO GEO POCKET

NEO GEO POCKET (8 Farben).....	149,90
Link-Kabel (verbinder 2 Neo Geo P).....	39,90
King of Fighters R-1 (Fighting).....	99,90
Neo Geo Cup '98 (Fußball).....	89,90
Baseball Stars (Sport).....	89,90
Pocket Tennis (Sport).....	89,90
Samurai Spirits (Fighting).....	99,90
Tsunagetebonn (Puzzle).....	89,90

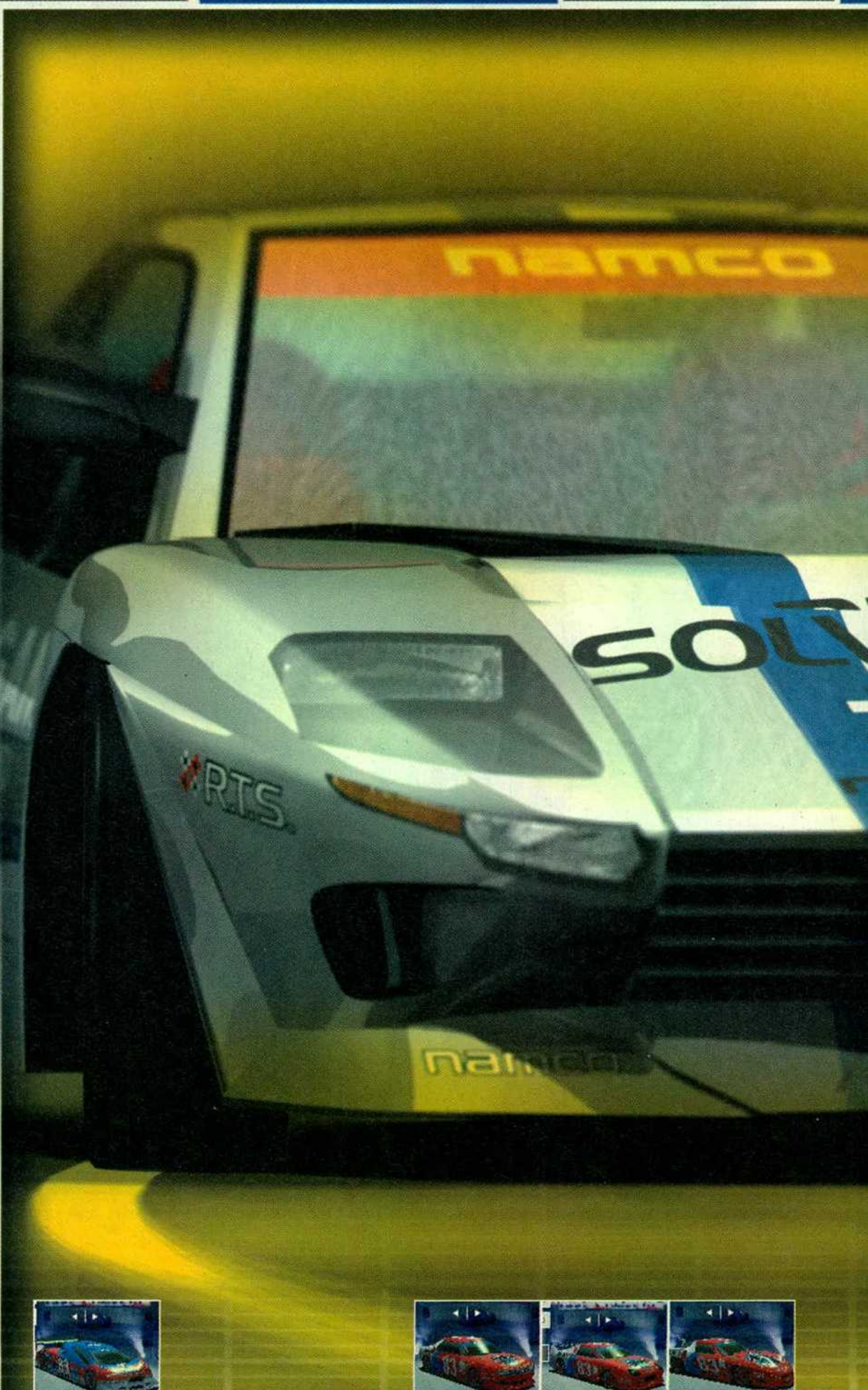
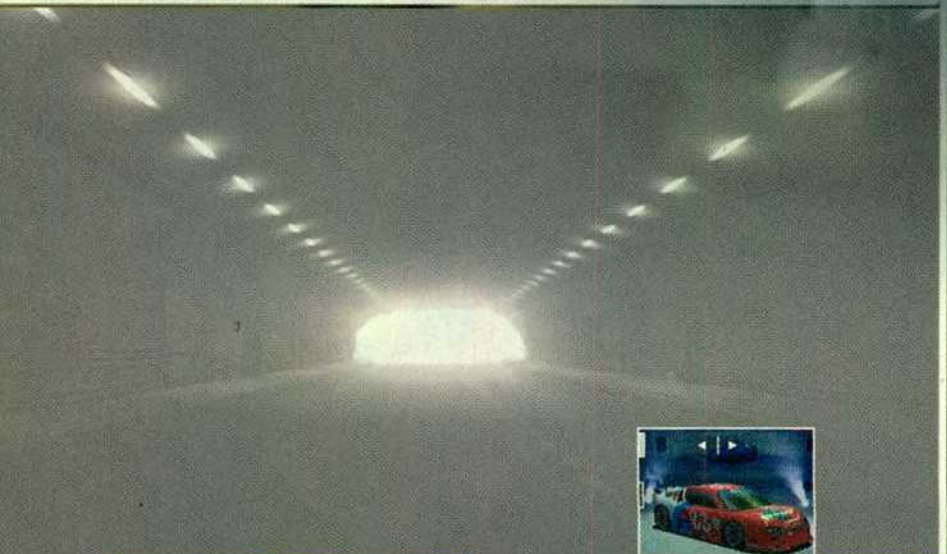
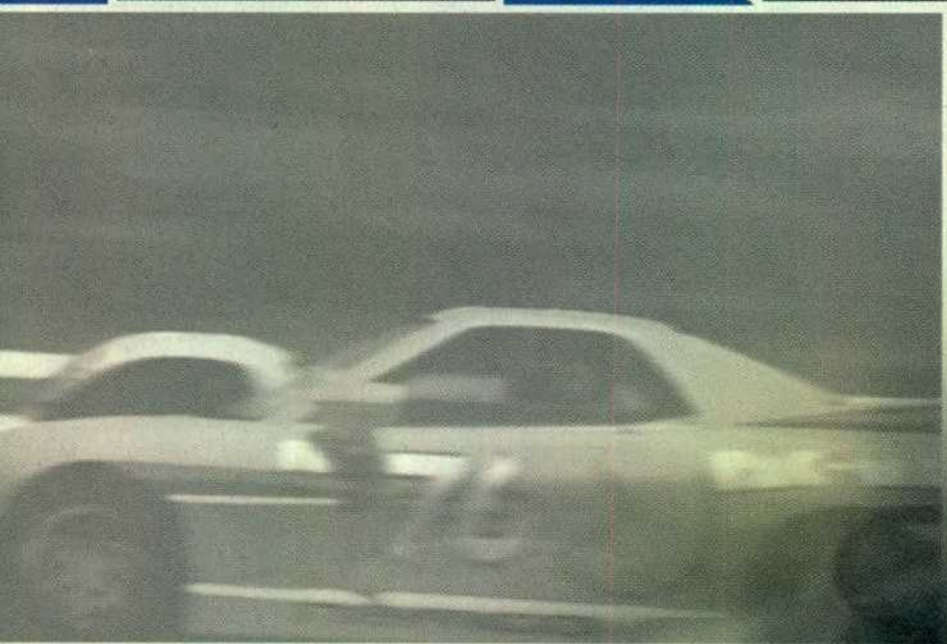
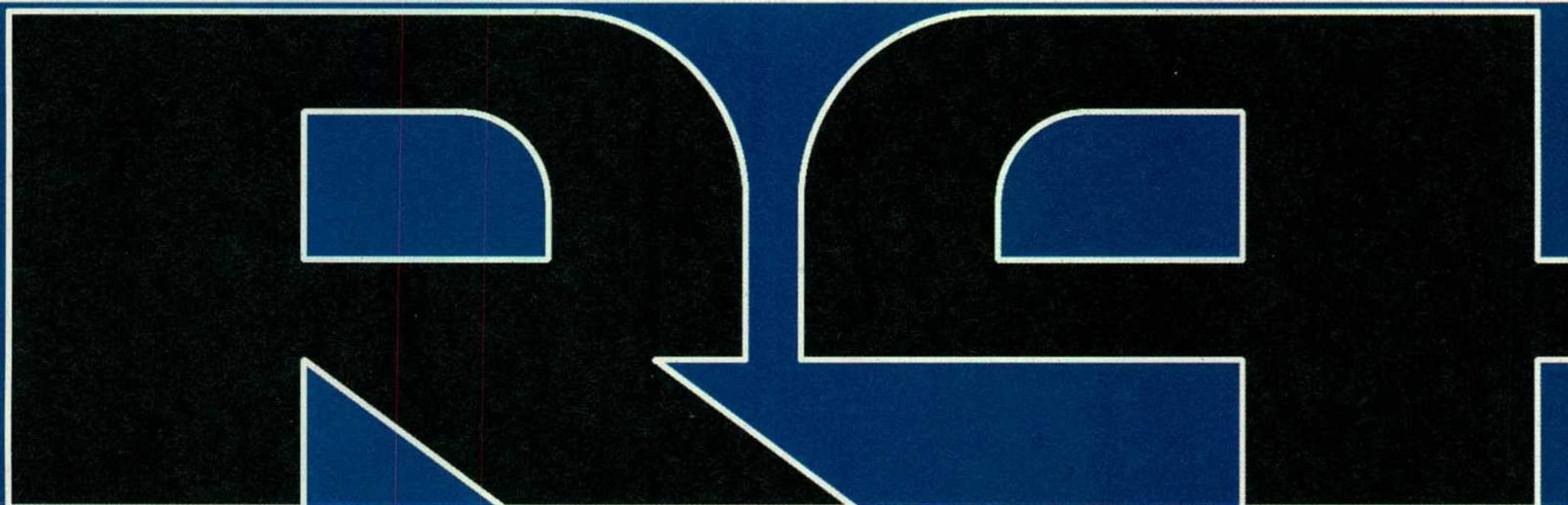
Preislisten auch per computergesteuertem Fax
poolabruf (kein Faxbuch) unter: 0221 240 05 33
(anrufen und gewünschte Preisliste anrufen - wird
dann zugeteilt) Oder per frankiertem Rückum-
schlag!

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 50M Nachnahme-Gebühr. Bestellungen
über DM 50 werden mit DM 10 Versandkostenpauschale berechnet.
Annamerückstellungen werden pauschal mit den entsprechenden
Lieferzeiten von DM 30. bei verspäteter Zustellung anrufen und Preis
änderungen sind vorzulegen. Es wird keine Haftung für in-
komplette Lieferungen übernommen. Unfreie Rücksendungen
werden nicht angenommen. Sendung ist vom
Umsatzsteuer ausgenommen. Defekte Ware
wird repariert oder ersetzt.
Es gelten unsere AGB.

Parasite Eve us (Adventure).....	129,90
Point Blank (Puzzle).....	89,90
Premier Manager '99 (Fußball-Manager).....	99,90
Pio 18: World Tour Golf (Golf).....	99,90
RC-Stunt-Copter (Heil-Simulation).....	99,90
R-Types (Shooter).....	89,90
Resident Evil D.C. us (Dual Shock).....	59,90
Rival School (Fighting).....	99,90
Rockman Legends (Action).....	129,90
Rogue Trip (Strategie).....	99,90
Shanghai 3D (Puzzle).....	89,90
Small Soldiers (Action).....	99,90
Soul Reaver (Adventure).....	109,90
Sports Car GT (Race).....	99,90
Street Slator (Fun Sports).....	99,90
Spyro the Dragon (3D-Adventure).....	99,90
Streetfighter Collection (2D-Fighting).....	99,90
Tekken III (3D-Fighting + Keyring).....	109,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....	99,90
Test Drive 5 (Race).....	99,90
Theme Hospital (Simulation).....	99,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen).....	89,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....	99,90
Tunguska (Adventure).....	99,90
Virus (Action).....	99,90
Wild Arms (Rollenspiel).....	99,90
Xenogears us (Rollenspiel).....	139,90
X-Games Pro Boarder (Fun Sports).....	99,90



play
PLAY STATION



RIDGE RACER TYPE 4

Als Sony kurz vor dem Release ihrer 32-Bit Konsole PlayStation stand, machten sie vor allem mit einem Running-Demo der Konvertierung von Namcos Spielhallenhit Ridge Racer Furoure. Auf diversen Messen beobachteten Interessierte zum ersten Mal rasend schnelle Polygongrafiken für den Heimbereich. Als erstes veröffentlichtes Rennspiel zur neuen Hardware konnte es schließlich Anerkennung und Auszeichnungen an allen Ecken und Enden der Fachpresse einheimsen.

EIN SPECIAL VON SVEN LIEBOLD

93

SPECIAL SCREEN



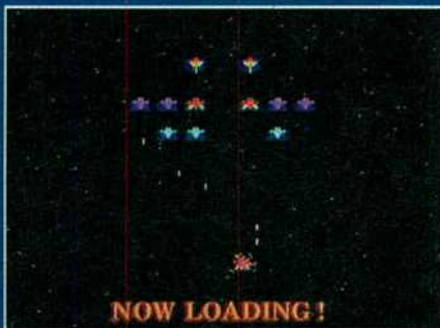


Die Grafik stellt nahezu jedes Konkurrenzprodukt in den Schatten.

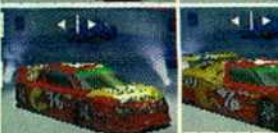
Die Bonus CD

In der japanischen Fassung findet sich noch eine zusätzliche CD, mit einer aufgebahrten Version des allerersten Ridge Racers. Freunde der klassischen Variante werden sich über eine fast automatengetreue Version ihres Lieblings freuen. Hochauflösende Grafiken und rasante 60 Frames sorgen für erneute Ridge Racer-Sucht. Leider findet sich aber nicht das ganze Verfolgerfeld auf den Strecken, da die Rennen auf Duelle minimiert worden sind. Ferner integrierte man aber den Flitzer White Angel, der eigentlich erst in Ridge Racer Revolution zu erfahren war. Wäre damals Ridge Racer in dieser Version auf den Markt gebracht worden, hätte man trotz der vielen Polygon-Blitzer wahrscheinlich für eine Ohnmacht unter der Konkurrenz gesorgt.

Neben der 60 Frames-Variante hat man zum Vergleich auch die „normale“ Fassung beigelegt, die einem erst bewußt werden läßt, wie weit sich die PlayStation-Programmierkunst eigentlich entwickelt hat. Leider beschränkt sich auch diese Variante auf 1:1-Duelle. Ansonsten ist aber zumindest an Strecken alles vorhanden. Als Goodie hat Namco auch noch einen Multimedia-Katalog draufgepackt. Auf mehreren Seiten werden alle bisher veröffentlichten Spiele gezeigt und sogar ein Ausblick auf kommende Produkte gewährt. In Form von Screenshots und kleinen Filmchen kann man sich so schon mal ein Bild von diversen neuen und alten Titeln machen. Ob Sony dieses Zuckerchen auch für den deutschen Markt bereit hält, steht noch in den Sternen.



94



Bis auf die etwas niedrigere Auflösung und Framerate lieferte Namco zum PlayStation-Launch in Japan am 03.12.94 eine pixelgenaue Umsetzung des beliebten Münzfressers, die in sage und schreibe nur sechs Monaten auf die Beine gestellt wurde. Anbei präsentierte man das ebenfalls von Namco entwickelte Joypad neGcon, das dem Spieler durch seine brillante analoge Kontrolle völlig neue Steuerhorizonte eröffnete und bis zum jetzigen Zeitpunkt die erste Wahl für ein Rennspiel sein sollte. Zum amerikanischen PlayStation-Start am 09.09.95 bot man bereits das damalige Referenzspiel im Bundle mit der neuen Konsole an. Ob sich jedoch damals schon eine gewisse Vorliebe der PlayStation zum Racing-Genre abzeichnete, soll an dieser Stelle dahingestellt bleiben. Fakt ist jedoch, daß eben besonders Rennspielfreunde durch das mittlerweile reichhaltige Angebot an hochwertiger Software ihre wahre Freude an diesem Gerät hatten.

Nur wenige Monate später führte Namco die Ridge Racer-Serie mit einer Art Update fort. Unter dem Beinamen Revolution konnte der bereits renommierte Racer erneuten Zuspruch finden, obgleich man auf

dem Prinzip einer einzigen Strecke beharrte, die sich je nach bestimmten Absperungen und der Freigabe neuer Abschnitte in drei neue Kurse verwandelte. Das dynamische Fahrverhalten, die grandiosen Drifts und der gnadenlose Kampf gegen die ultimativen Sportwagen White Angel bzw. Black Devil standen für kompromißlosen Spielspaß. Zusätzlich konnten per Link-Modus auch zum ersten mal zwei menschliche Driftkönige gegeneinander antreten. Im Grunde blieb jedoch alles beim alten und die Fans liebten es - bis knapp ein Jahr später das völlig unterschiedlich konzipierte Rage Racer auf den Markt erschien. In einem Grand Prix-Modus mußte der Fahrer in seinen Rennen Geld scheffeln, um sich neue Fahrzeuge leisten zu können oder seinen eigenen Boliden bis auf das Bodenblech zu tunen. 13 Wagen in vier unterschiedlichen Klassen warteten darauf, auf die vier abwechslungsreichen und bis dato grafisch schönsten Rennpisten losgelassen zu werden. Auch hier setzte man auf das „aus eins mach vier-Prinzip“, welches sich aber



Zwischen den Läufen erhält man wertvolle Tips vom Team-Coach - leider noch in japanisch...



Der Rückspiegel zeigt herannahende Gegner.

durch die grundlegend anderen Thematiken und den Anspruch der einzelnen Rennsegmente nicht so offensichtlich äußerte wie in den Prequels. Trotz der Tuning-Möglichkeiten und dem intelligenten Grand-Prix-Modus verzichtete man auf 100% Fahrrealismus. Das Fahrverhalten wurde im selben arcade-lastigen Stil weiterentwickelt, so daß die PS-Wunder jetzt etwas mehr Bodenhaftung genossen und somit noch präziser zu kontrollieren waren - Ridge Racer wollte auch nie eine anspruchsvolle Simulation sein, sondern einfach nur anspruchsvollen Spaß bieten. Fast zwei Jahre nach Namcos letzter Motoren-Attacke ist es nun wieder soweit: Nach eineinhalb Jahren Entwicklungszeit steht Ridge Racer Type 4 an der Startlinie und wartet auf grünes Licht.

Fans, die nach Ridge Racer eine weitere Steigerung und Ausarbeitung des Tuning-Konzepts befürchteten, dürfen aufatmen. Statt sich aber durch die Flut der grandiosen Rennspiele, die sich durch Titel wie Colin McRae Rally, TOCA 2 und natürlich Gran Turismo auszeichnet, beeinflussen zu lassen, kehrten die Schöpfer zu den Wurzeln der Serie zurück - allen voran auf das von Namco typische, hochklassig gerenderte Intro, welches den Spieler so richtig auf die bevorstehenden Rennen einstimmt. Im Mittelpunkt steht das hübsche RR-Maskottchen, welches schon in allen anderen Prequels das Start-Schild in den Händen hielt. In schnellen Schnitten und frivoler Kameraführung verfolgen wir ein spannendes Rennen, bei dem der in Führung liegende Wagen irgendwann auf die Bremsen geht, um die trampende, holde Schönheit mitzunehmen. Bereits in diesen wenigen Minuten ist der völlig eigene Stil des neuen Type 4 zu erkennen.



Nach dem ersten Betätigen des Start-Knopfs wird man zunächst mit einem für Ridge Racer-Verhältnisse sehr reichhaltigen Menü konfrontiert. Neben den obligatorischen Options, Save/Load-Möglichkeiten und Time Trials finden wir erstmalig eine Vs.Battle, die es zwei Spielern erlaubt, im Splitscreen gegeneinander anzutreten. Ferner läßt sich noch eine Garage und der damit verbundene Grand Prix-Mode auswählen, der im Zentrum des Spielgeschehens steht. Die gesamte Menüführung wurde in einem sehr eigenwilligen, jedoch ansehnlichen und übersichtlichen Stil designt, welcher Type 4 eben einen ganz besonderen Touch verpaßt. Das warme gelbe Farbschema zieht sich ausnahmslos durch alle Screens und formt einen echten künstlerischen Gesamteindruck.

Als professioneller Rennfahrer kann man sich in den Dienst vier fiktiver Teams stellen, die mehr oder weniger den Schwierigkeitsgrad der Rennen bestimmen. Einsteiger sollten sich zu Beginn bei dem französischen Team R.C. Micro Mouse Mappy (M.M.M.) melden, da sie die leichteste Spielstufe verkörpern. Otto-Normal Fahrer werden sich bei dem in Japan ansässigen Pac Racing Club (P.R.C.) am wohlsten fühlen. Fortgeschrittene Piloten können



ASSOLUTO

Name	Stage	Max Speed/km/h			
Promessa	1	162	171	180	160
Promessa	2	178	187	194	180
Bisonite	2	182	191	200	184
Regalo	2	187	198	205	191
Fatalita	2	194	203	212	203
Promessa	3	194	200	212	196
Bisonite	3	196	207	216	203
Regalo	3	203	212	223	207
Fatalita	3	205	216	226	212
Rondine	3	212	221	232	223
Cavaliere	3	216	226	237	232
Infinito	3	221	232	242	248
Promessa	4	280	290	301	285
Bisonite	4	287	296	306	292
Regalo	4	292	303	312	296
Fatalita	4	296	306	317	303
Aquila	4	303	312	321	312
Estasi	4	308	317	326	324
Squalo	4	312	321	331	340
Vulcano	4	356	358	374	360

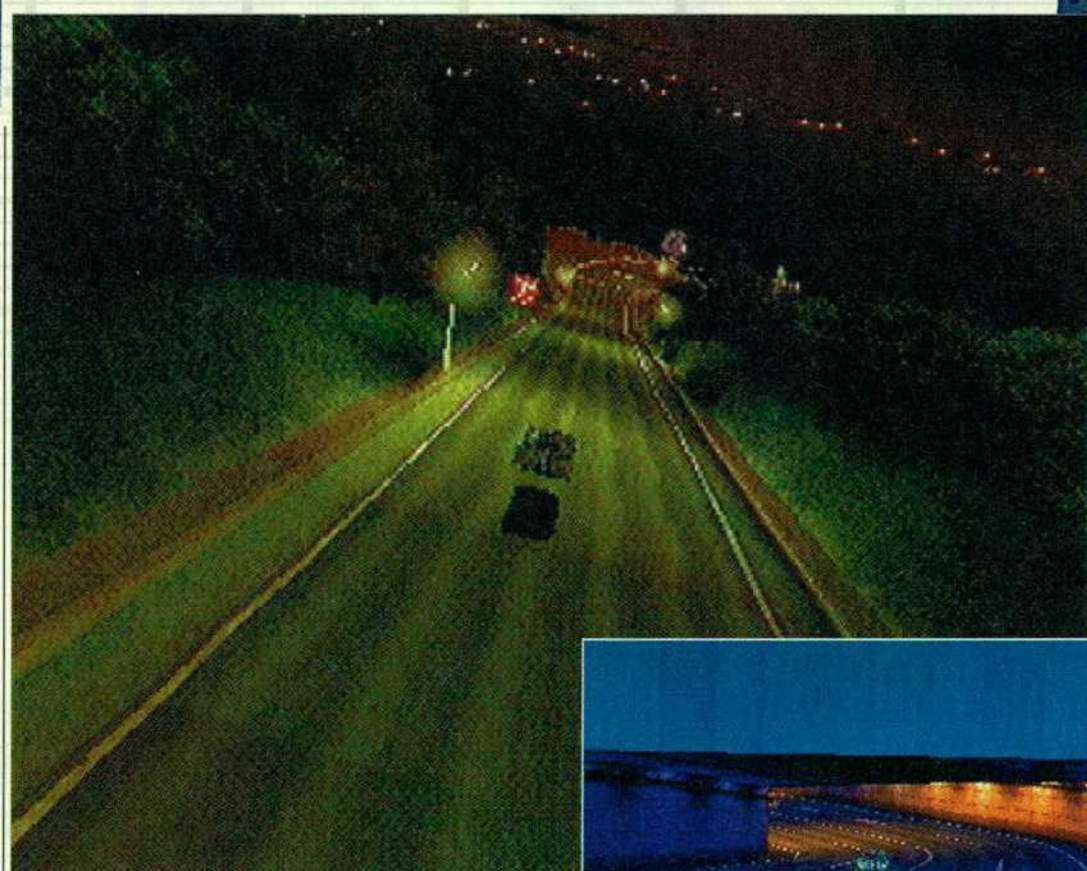
95



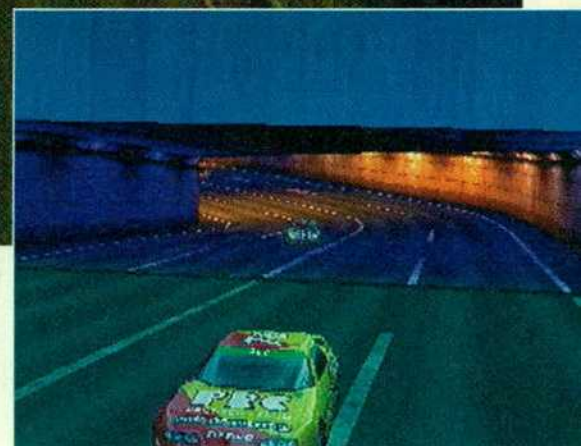
Gegenüber dem arg peniblen Vorgänger stellt sich die überarbeitete Kollisionsabfrage mit Fahrbahnrand und anderen Wagen weitaus großzügiger dar.



Der neue Zweispieler-Mode ist über jeden Zweifel erhaben.



Dieser gewaltige Sprung wartet in New York auf Euch.



sich dem aus Italien stammenden Racing Team Solvalou (R.T.S.) anschließen. Wer allerdings meint, ihm sei Gaspedal und Kurvengefühl bereits in die Wiege gelegt worden, wird sich bei den amerikanischen Tuning Experten des Dig Racing Teams (D.R.T.) vorstellen.

Nachdem man bei seinem neuen Geldgeber unterschrieben hat, muß man sich für einen der vier Autofabrikanten entscheiden, welche wiederum in zwei Kategorien unterteilt sind. Driftlastige Modelle finden wir sowohl bei den italienischen Assolutos als auch bei den aus den Vereinigten Staaten stammenden Lizard Typen. Mehr Bodenhaftung garantieren die japanischen Grip-Vehikel von Terrazi und Age Solo Wagen, die in Frankreich produziert werden. Die Vorteile beider Fahrzeug-Stile liegen auf der Hand. Bei den Driftern läßt es sich, ein gewisses fahrerisches Können vorausgesetzt, elegant um enge Kurven sliden, ohne schwerwiegende Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen zu müssen. Gerät der Wagen allerdings ins unkontrollierte Trudeln, ist es meist vorbei mit dem Traum vom Platz auf dem Siegereck. Ähnliches gilt ebenfalls für die Grip-Modelle, da sie aufgrund der erhöhten Bodenhaftung nicht so schnell zum Ausbrechen neigen. Hier heißt es, rechtzeitig Fuß vom Gas, oder man findet seinen Kühler in der nächsten Absperrung wieder. Welcher Fahrstil bevorzugt wird, liegt letztendlich beim Spieler selbst, obwohl ein blutiger Anfänger sich wohl zunächst

den etwas bodenständigeren Vertretern zuwenden sollte. Übrigens sind, bis auf die Terrazi-Vehikel, alle Hersteller auch schon bei Rage Racer am Start gewesen.

Der Grand Prix, Real Racing Roots '99 genannt, besteht aus insgesamt acht Rennen, die in drei Wettbewerbs-Etappen absolviert werden müssen. Auch bei diesem Vertreter der Ridge Racer-Serie verwertete man eine Szenerie für mehrere Strecken. Erfreulicherweise finden wir aber bei Type 4 gleich vier unterschiedliche Schauplätze (Yokohama, Fukuoka, New York und Los Angeles), von denen drei Umgebungen jeweils zwei Tracks beherbergen. Bis auf Los Angeles, welche die finale Runde der Rennsaison darstellt, arbeitete man also wieder mit einigen Umleitungen, die den Weg zu einer neuen Streckenführung freigeben.

In der ersten Stage müssen zwei Rennen geschlagen werden, bei denen jedoch der Fahrer auch noch als dritter ins Ziel rollen darf, um eine Qualifizierung zu erreichen. Nach jedem Bestehen einer Stage erhält der Pilot - je nach Platzierung - einen stärker motorisierten Neuzugang in seinem Rennstall, da das Geschwindigkeitsniveau mit jeder Etappe proportional ansteigt. Während die nächsten beiden Rennen noch eine Zweitplatzierung zulassen, fordern die letzten vier Wettläufe der finalen dritten Etappe einen klaren Sieg vom Teilnehmer.

LIZARD

Name	Stage	Max Speed/ km/h			
Bonfire	1	162	169	178	164
Bonfire	2	175	184	194	178
Detector	2	178	189	198	184
Wisdom	2	184	194	203	189
Officer	2	189	200	210	200
Bonfire	3	191	198	210	194
Detector	3	196	205	214	200
Wisdom	3	200	207	219	205
Officer	3	203	214	223	210
Colleague	3	210	219	230	221
Comrade	3	216	223	235	230
Ignition	3	219	230	239	246
Bonfire	4	280	290	301	285
Detector	4	285	294	306	290
Wisdom	4	290	301	312	294
Officer	4	296	306	315	299
Tamer	4	299	310	321	310
Cataract	4	303	317	324	319
Reckless	4	308	319	328	335
Nightmare	4	351	353	358	369





Im Hafen warten harte Turns.

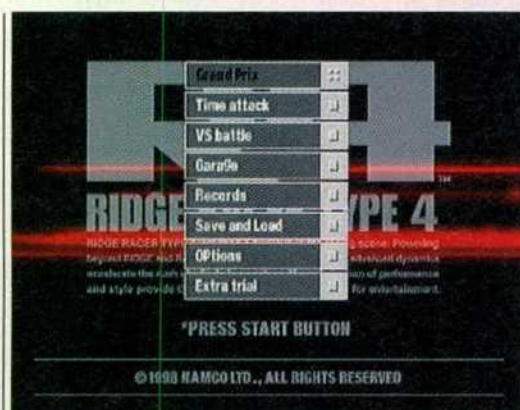
Schon nach wenigen Rennen ist das Spielprinzip klar. Es gilt, möglichst viele Autos zu gewinnen, die in der hauseigenen Garage untergestellt werden. Jedes Team verfügt pro Hersteller über 20 Wagen, was bedeutet, daß für jede Partei 80 Boliden zur Verfügung stehen. Daraus ergibt sich ein Fuhrpark von 320 Rennwagen, zu denen sich noch acht Preset-Fahrzeuge, plus das Pac Man-Bonusmobil gesellen. Dabei ist es nicht von Bedeutung, immer als erster über die Ziellinie zu rasen. Wie in unserem Schema angezeigt, spielt die Kombination aus Erst-, Zweit- und Drittplatzierung eine große Rolle, um wirklich an alle fahrbaren Untersätze zu gelangen. Die jeweils letzte Kiste einer 20er Serie muß sich der Pilot mühsam im Extra-Trial erfahren, der nach dem ersten Grand-Prix-Sieg zum Hauptmenü hinzukommt. In einem haarsträubenden Duell versucht man, hier möglichst vor dem anfangs übermächtig scheinenden Kontrahenten ins Ziel zu gelangen. Gute Streckenkenntnisse und ein perfektes Handling der Steuerung sind zwingend notwendig. In einigen der Rennen hilft allerdings auch die etwas unko-schere, aus Ridge Racer Revolution bekannte „Rückspiegel-Blocktechnik“.

Wer die künstlerische Ader in sich verspürt, darf in einem kleinen Malprogramm eigene Sticker und Werbungen entwerfen, auf das Auto kleben und sogar abspeichern. Halbkreative dürfen sich aus einem Sortiment von 24 vorgefertigten Motiven ein passendes aussuchen und beliebig verändern.

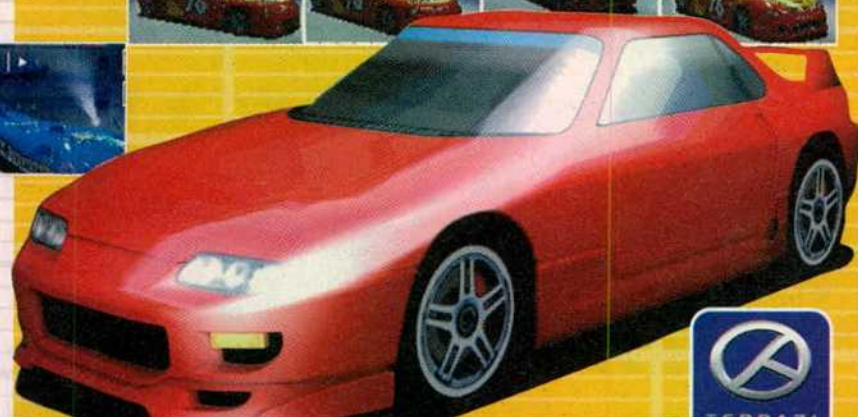
Als Premiere dürfen sich zwei Spie-



ler erstmalig auch per Splitscreen gegenüberreten. Aus unverständlichen Gründen ließ Namco dieses Feature bisher in seiner Serie außen vor. Lediglich Ridge Racer Revolution unterstützte damals den mittlerweile etwas verkümmerten Link-Mode. Obgleich die Duell-nur im Time Trial-Verfahren ausgeführt werden können, schwächt der Bildschirm-aufbau in keinsten Weise - super-smoothe Framerates sorgen für unge-trübten Multiplayer-Spaß. Per Memory-Card oder der neuen PocketStation kann sich jeder Spieler sein Lieblingsauto wählen, mit dem man seinen Kontrahenten plattmachen will. Über die genaue Funktion der PocketStation für Ridge Racer Type 4 können wir übrige-n noch keine Aussage treffen, da wir



Im Type 4 Hauptmenü tummeln sich ungewöhnlich viele Optionen.



TERRAZI WAGEN

Name	Stage	Max Speed/ km/h	PRC	RESOLVALOU	DRT
Ambitious	1	159	171	180	166
Ambitious	2	175	187	198	182
Troop	2	180	191	203	187
Rumor	2	187	196	207	191
Wildboar	2	191	200	212	203
Ambitious	3	189	203	210	194
Troop	3	196	207	216	200
Rumor	3	203	210	221	205
Wildboar	3	205	216	226	212
Capital	3	210	219	230	219
Cowboy	3	214	223	235	230
Starlight	3	221	232	239	246
Ambitious	4	278	292	301	285
Troop	4	283	296	303	287
Rumor	4	287	299	310	296
Wildboar	4	294	306	317	301
Decision	4	301	310	319	310
Terrific	4	306	315	326	321
Destroyer	4	310	319	331	337
Utopia	4	392	399	397	395



Das Start-Mädel ist Ridge Racer-Tradition!



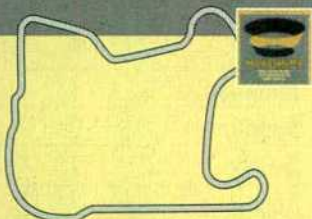
Zu Beginn des Grand Prix wird dem Spieler der gesamte Rennvorgang erklärt.





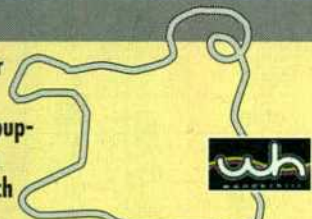
HELTER SKELTER

Der erste Lauf des Grand Prix stimmt den Spieler recht milde auf die noch anstehenden Wettläufe ein. In klassischer Ridge Racer Manier winden sich die Kurven durch einige Highways und Tunnels.



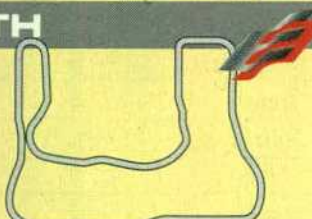
WONDERHILL

Auf steilen Gebirgsstraßen geht es hier schon mehr zur Sache. Besonders einige Rechts-Links-Kombinationen könnten sich als etwas knifflig entpuppen. Da die Geschwindigkeit im ersten Heat jedoch noch nicht sehr hoch ist, werden auch Anfänger nach gewisser Zeit klarkommen.



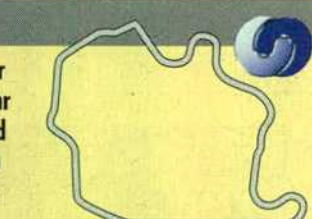
EDGE OF THE EARTH

Im nächtlichen New York wird der Pilot mit scharfen 90° Turns konfrontiert. Durch die dunklen Lichtverhältnisse sind einige Schikanen bei den ersten Rennen nicht ganz deutlich erkennbar. Mit etwas Übung sind allerdings auch diese zu meistern.



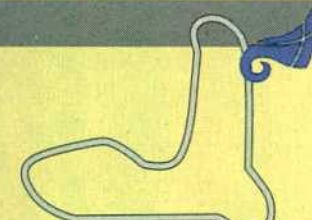
OUT OF BLUE

Bis auf ein paar haarige Schikanen in der Hafengegend, ist dies eigentlich eine sehr humane Strecke. Die langen Geraden und weitläufigen Kurven laden förmlich dazu ein, richtig auf das Gaspedal zu steigen.



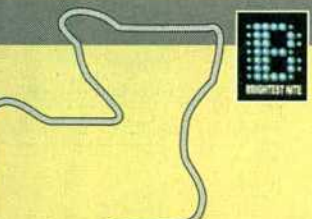
PHANTOMILE

Die erste Strecke der finalen Runde ist wohl die kürzeste im ganzen Spiel. Nur zwei Kurven müssen sauber gedriftet werden, um nach drei Runden als Sieger auf dem Podest zu stehen.



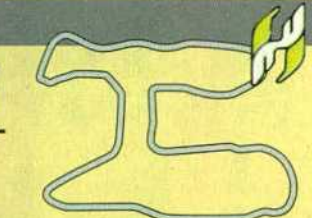
BRIGHTEST NITE

Eine erweiterte Version des Edge of the Earth Parcours sorgt mit einem dicken Sprung für heftige Adrenalinschübe. Das fiese an der Sache jedoch ist, daß sofort nach der kleinen Flugeinlage eine steile 90°-Kurve folgt.



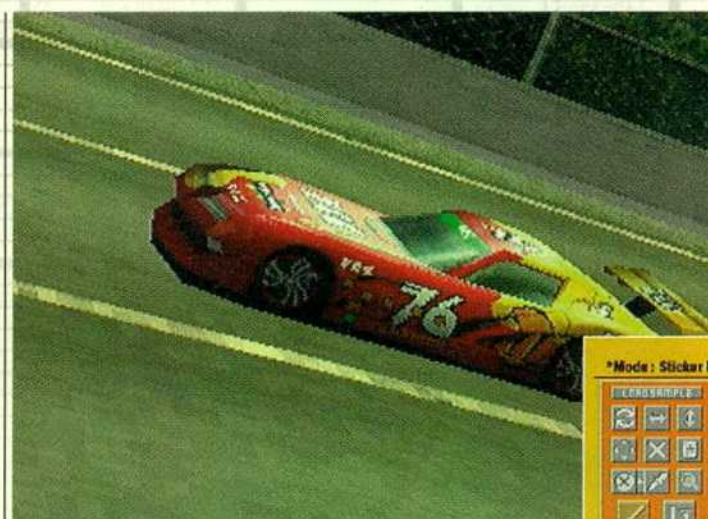
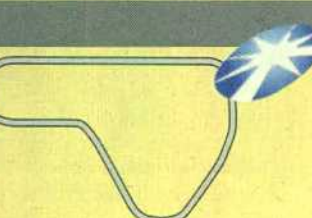
HEAVEN AND HELL

Auf dem mit Abstand anspruchsvollsten Track sieht man ohne grundlegende Steuerungskennnisse fast kein Land. Der Ableger der Wonderhill Strecke vereint jegliche Art von Straßengefüge in einem Teufelsritt um den ersten Platz.



SHOOTING HOOPS

Der letzte Kurs ist ein Hochgeschwindigkeitsrennen über acht Runden, welches lediglich etwas Feingefühl verlangt, obgleich mit Drift- oder Grip-Wagen jede Kurve zu meistern ist, ohne dabei vom Gaspedal zu steigen.



Alle Wagen-Modelle können locker mit der Qualität eines Gran Turismo mithalten.



Mit Hilfe eines kleinen Zeichenprogramms kann der Fahrer eigene Logos entwerfen.

bei Redaktionsschluß noch immer keines der begehrten Teile in unseren heiligen Hallen vorfinden können.

Das Streckendesign ist ebenfalls wieder einmal über jeden Zweifel erhaben. Die Entwickler bemühten sich redlich, jede denkbare Straßenführung in den acht unterschiedlichen Tracks unterzubringen. Von engen Bergstraßen, über knifflige Kurvengefüge diverser Großstädte, bis hin zu scharfen Haarnadelturns wurde an alles gedacht. Es ist schon erstaunlich, mit welchem Feingefühl die Planung der Tracks vonstatten gehen mußte, da beispielsweise bei jedem Drift an genügend Spielraum zum Fahrbahnrand und darüber hinaus gedacht wurde. Keine Biegung wurde dem Zufall überlassen und fordert ganz spezifische Fahrtechniken, will man sie ohne Fahrfehler meistern. Besonders verschiedene Links-Rechts-Kombinationen fordern dem Piloten eine ausgefeilte Strategie ab. Dank des hervorragenden Handlings der PS-Boliden erwacht jedoch nach einiger Zeit wohl in jedem ein kleiner Schumacher.

Das Fahrverhalten wurde hingegen im Vergleich zum letzten Teil nochmalig überarbeitet und steuert sich nun so präzise und dynamisch wie noch nie. Man könnte von einer gelungenen Symbiose der Energie der ersten beiden Teile und dem weiterentwickelten Kontrollmodell von Ridge Racer sprechen. Dies fällt besonders beim Driften auf, da sich nun die Wagen besser

abfangen und vor allem kontrollierter durch die Kurven gleiten lassen. Übersteuerte man beim Ur-Ridge Racer etwas zu heftig, wurde man gnadenlos mit dem ersten Gang bestraft, während sich Namcos neuestes Fahrwunder intelligent der Situation anpaßt und nur in extremen Lagen im Leerlauf dreht. In Verbindung mit dem Release von RRT4 stellt der japanische Entwickler zusätzlich ein neues Pad vor, welches das alt-eingesessene neGcon ersetzen soll. Über Vorzüge und Nachteile des JoGcon findet sich eine gesonderte Beschreibung in dieser Ausgabe. Etwas sehr dreist ist im diesem Zuge die Vernachlässigung der analogen Kontrolle des Sony Dual-Shock-Pads. Rüttel- und Schüttelfans kommen deshalb nur im digitalen Mode auf ihre Kosten. Die Kutschen lassen sich zwar erstaunlich gut mit dem Steuerkreuz über den Asphalt lenken, allerdings fehlt eben dieser Tick an „Mehr-Kontrolle“ gegenüber der analogen Variante. Doch geloben die Entwickler für die europäische Version Besserung und werden dieses kleine „eigennützige“ Manko aus dem Weg räumen.

Seit dem ersten Rundkurs konnte jedes Sequel der Ridge Racer-Reihe seinen Vorgänger grafisch überbieten. Glaubte man mit Gran Turismo das Maß aller optischen Dinge erreicht zu haben, überrascht uns Type 4 mit wiederum einer noch besseren Gestaltung und schraubt gnadenlos die Maßlatte ein weiteres Stück nach oben. Ohne euphorisch wirken zu wollen, kann man mit gutem Gewissen behaupten, daß Ridge Racer Type 4 die mit Abstand ansprechendste und technisch perfekte Grafik eines PlayStation-Rennspiels bis dato besitzt. Trotz der



Kennt jemand Klonoo?

REPLAY



detaillierten Strecken rasen die Autos geschmeidig und mit atemberaubendem Speed über die Piste. Strotzte Ridge Racer noch vor zahlreichen Blitzern und Pop-Ups, merzte man diesen Schwachpunkt hier völlig aus. Bis auf wenige, weit im Hintergrund auftauchende Objekte steht die gesamte Polygonwelt wie eine eins und ist über jeden Zweifel erhaben. Auch wirkt die gesamte Optik nun sehr viel feiner und natürlicher. Die kraftstrotzende Grafikkarte versorgt sämtliche Boliden mit dem aus Gran Turismo bekannten Environment Mapping, das eine fiktive Spiegelung einer Umgebung auf den Lack der Karosserie zaubert und somit das Vehikel sehr realistisch wirken läßt. Lichteffekte werden auf die Wagen in Echtzeit berechnet und sorgen ebenfalls bei der restlichen Umgebung für stimmungsvolles Ambiente. In den Tunnels ziehen die Lichter der Renner sogar kleine Schweife. In einigen Stages wechselt zudem die Tageszeit während des Rennens, so daß helllicher Tag langsam

in rötliche Abendatmosphäre getaucht wird. Die Grafiker verstanden es wie so oft, eine eigene kleine Ridge Racer-Welt zu kreieren.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist der treibende Soundtrack, der im vierten Teil seinen absoluten Höhepunkt erreicht. Seit dem legendären Rotterdam-Nation Stück des Ur-Ridge Racers haben sich die treibenden Rhythmen zeitgemäß weiterentwickelt. Die Techno-orientierten Tracks bieten eine bunte Selektion aus der facettenreichen Welt der elektronischen Musik, welche wahrscheinlich auch Anti-Fans dieser Richtung das Knie wippen läßt. Das Option-Menü beinhaltet sogar einen Music Player, mit dem man sich alle Tracks in Ruhe zu Gemüte führen kann, während im Hintergrund - als eine Art Videobegleitung - Replays von spektakulären Rennen laufen.

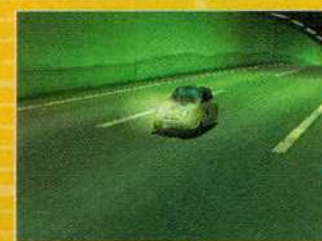
Namco zeigt der Konkurrenz mal wieder, was eine echte Harke ist. Anstatt sich auf waghalsige Experimente einzulassen, summierten sie die besten Seg-



AGE SOLO WAGEN

Name	Stage	Max Speed/km/h			
Prophetie	1	159	169	178	164
Prohetie	2	173	187	196	180
Dirigeant	2	178	189	200	187
Bataille	2	184	194	205	189
Megere	2	189	198	210	200
Prohetie	3	191	200	210	196
Dirigeant	3	194	205	214	200
Bataille	3	200	207	219	203
Megere	3	203	216	223	210
Antilope	3	207	219	228	219
Averse	3	214	223	235	228
Licorne	3	219	230	239	244
Prohetie	4	283	287	303	287
Dirigeant	4	287	294	306	290
Bataille	4	290	301	310	294
Megere	4	294	303	315	299
Espion	4	301	308	319	312
Sorciere	4	303	315	324	319
Supernova	4	310	321	328	335
Ecureuil	4	312	294	306	301

99



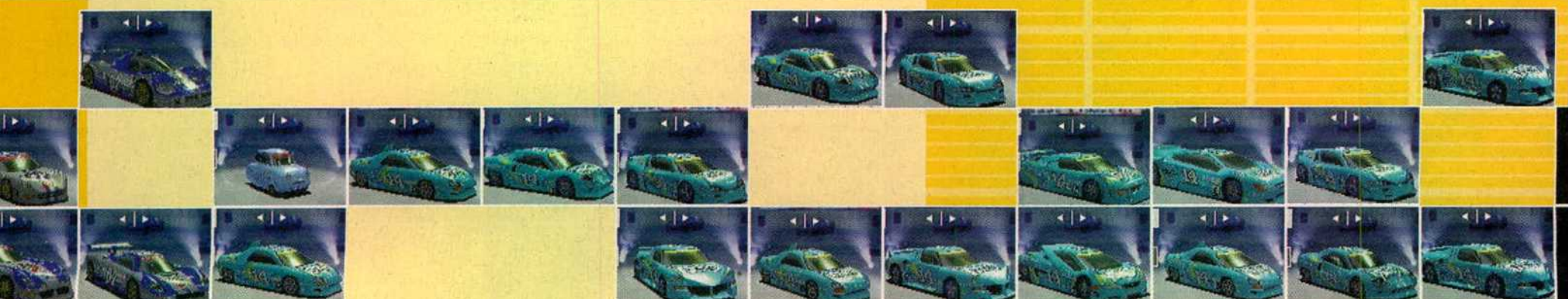
Um an das jeweils zwanzigste Auto eines Herstellers zu kommen, müssen die PS-Monster zunächst im Extra-Trial Duell geschlagen werden. Das Pac-Man Mobil erhält man, nachdem der Spieler alle 320 Team-Fahrzeuge ergattert hat.

Übrigens...

Eigentlich sollte der vierte Teil der Ridge Racer-Serie unter dem zusätzlichen Namen R4 veröffentlicht werden. Aufgrund einer kleinen Namens-Diskrepanz mit Renault zog es Sony jedoch vor, es beim Titel Ridge Racer Type 4 zu belassen.



	Ridge Racer	Ridge Racer Revolution	Rage Racer	Ridge Racer 4
Release PAL	9/95	5/96	6/97	4/99
er	1	1-2	1	1-2
cken	4	4	4	8
ror	•	•	•	-
erse	•	•	•	•
os	13	15	13	328 + 1
Con	•	•	•	•
	-	•	-	-
tscreen	-	-	-	•

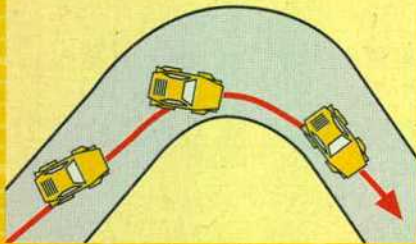


TECHNIK IST ALLES

Um den perfekten Weg durch eine scharfe Kurve zu finden, muß man sich ein wenig mit der Kunst des Driftens auseinandersetzen. Beide Autokategorien (Drift - Grip) verwenden hierfür unterschiedliche Techniken.

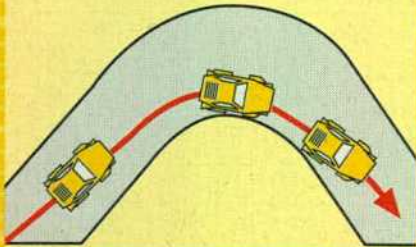
Drift

Man sollte die Kurve am Besten von außen nach innen anfahren. Kurz vor dem Scheitelpunkt geht man vom Gaspedal, lenkt ein und gibt wieder Gas. Im Idealfall schwingt das Heck herum und pendelt sich wieder in Richtung Fahrbahn ein. Die zweite Methode ist die Kurve vor dem Scheitelpunkt scharf anzubremsen, das Heck dann herumziehen und wieder her- ausbeschleunigen.



Grip

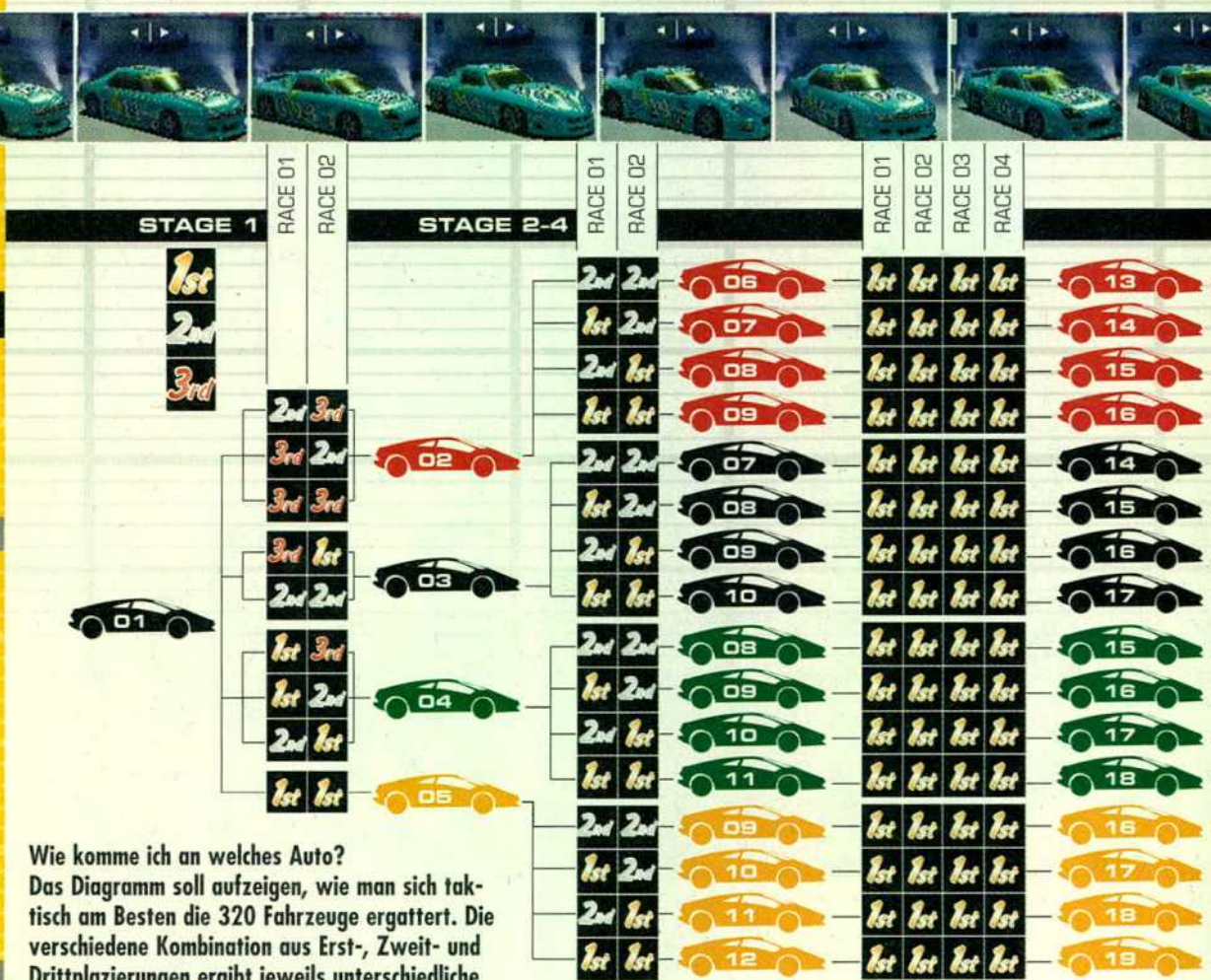
Eine recht wirkungsvolle Art mit den bodenhaftenden Kutschen eine enge Kurve zu passieren, ist den Brems-Button kurz anzutippen oder zu halten, ohne dabei vom Gaspedal zu steigen. Wenn man glaubt, genug an Geschwindigkeit verloren zu haben, so daß man die Biegung sauber passieren kann, läßt man die Bremsen wieder los. Die Grip-Vehikel können zwar nicht so schön über den Asphalt schlittern, müssen jedoch bei vielen Kurven kaum vom Gas steigen.



Falls der eigene Wagen einmal völlig übersteuern sollte, was an einem sehr hochtourigen Motorgeräusch erkennbar ist, tippt man kurz die Bremse an und wartet, bis sich der Bolide wieder gefangen hat.

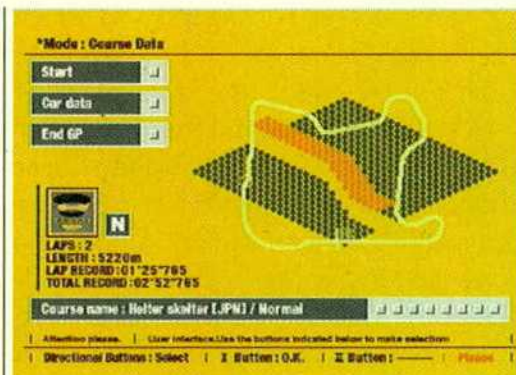
JOGCON - SEGEN ODER FLUCH?

Passend zum neuen Ridge Racer empfiehlt Namco ihr taufrisches Steuerwunder JogCon, einen neuartigen Controller mit einer Steuerscheibe zwischen beiden Hörnern. Der Spieler erlebt zum ersten Mal echte Force Feedback-Effekte, indem genau spürbar ist, wenn die Räder blockieren oder man von einem anderem Wagen gerammt wird. Das Jog-Shuttle dreht man mit dem Daumen, während Gas und Bremse auf die R- und L-Taster verteilt sind. Leider konnten wir uns auch nach mehrstündigem ausgiebigen Testen des neuen Pads nicht mit dessen Ergonomie anfreunden. Zum einen rutscht der Daumen regelmäßig bei den Schütteleffekten aus der Führungsmulde, zum anderen muß man schon ein echter Hand-Yoga-Meister sein, um nicht der vorprogrammierten Muskelstarre zu erliegen. Die Verarbeitung läßt ebenso zu wünschen übrig und ist ein ganzes Stück weg von der Qualität des negCon. Als Experiment vielleicht noch vertretbar, fehlen dem neuen Pad zum Feeling und vor allem der Lenkpräzision seines Vorgängers Welten. Im übrigen kann der Controller bis dato bei keinem anderen Spiel eingesetzt werden.



Wie komme ich an welches Auto?

Das Diagramm soll aufzeigen, wie man sich taktisch am Besten die 320 Fahrzeuge ergattert. Die verschiedene Kombination aus Erst-, Zweit- und Drittplatzierungen ergibt jeweils unterschiedliche Modelle, die nach jedem Etappensieg auf den Fahrer warten.



Vor jedem Rennen erhält man eine kurze Info über den Streckenverlauf.

mente aller vorherigen Ridge Racers auf und besinnen sich mehr denn je auf die arcadelastigen Wurzeln. Man sieht dem Titel förmlich seinen eleganten Feinschliff an. Dank der verbesserten Kollisionsabfrage liegen die Kutschen jetzt noch freier auf der Straße und vermitteln eine erwachsene Version des unverkennbaren Fahrgefühls, welches den ersten Teil so attraktiv machte. Des weiteren arbeitete man deutlich an der Qualität der Replays, die nach jedem abgeschlossenen Rennen die jeweils letzte Runde der Fahrt zeigen. In rasanten Kamerawinkeln und schnellen Schnitten versuchen die Entwickler mit der unbestrittenen Nummer eins der Kamerafahrten, nämlich Gran Turismo, konform zu gehen. Auf Tastendruck kann man sogar während der Zusammenfassung einen nett anzusehenden Motion Blur-Effekt zuschalten, der von der Machart etwas an Metal Gear Solid erinnert.

Nicht nur alteingesessene Ridge Racer-Fans werden sich für Type 4 begeistern können. Die vom Entwickler-Team gesetzte Klausel, auch Rennspiel-Neulingen den Einstieg in die Riege der

Drift-Meister zu ermöglichen, ist vollends gelungen. Durch die variablen Teams, gepaart mit beiden Fahrzeugkategorien, sollten Rookies und Profis in gleichen Maßen Zufriedenheit finden. Einige Mankos lassen sich allerdings doch an Namcos Prunkstück aufdecken. Das weit auseinanderliegende Verfolgerfeld hätte man etwas besser lösen können, obwohl dies wahrscheinlich um Spielgeschwindigkeit willen passiert ist. So bleiben Rempelen in einem dichten Fahrerpuhl völlig aus. Der Schwerpunkt liegt fast nur auf 1:1-Duellen, da bis auf den Start fast nie mehr als zwei Fahrzeuge gleichzeitig auf der Straße zu sehen sind. Ob das nun einen echten Nachteil oder Schwachpunkt darstellt, entscheidet aber letztendlich der persönliche Geschmack. Das Verhältnis zwischen der Anzahl der wählbaren Fahrzeuge und den Strecken ist etwas mau ausgefallen. Die verschiedenen Strecken sind in ihrer Ausführung zwar unangefochten, jedoch hätten es eben noch ein paar mehr sein können. Außerdem: Was nutzt einem der riesigen Fuhrpark, wenn man ihn im Endeffekt nur im Time-Trial bzw. gegen einen zweiten Spieler ausfahren kann? Warum finden sich nicht einige zusätzliche Special-Cups auf der CD, bei denen die hart erkämpften PS-Monster so richtig zum Einsatz kommen könnten? Ridge Racer Type 4 trifft trotzdem auf jeden Fall den Nerv der Zeit und sorgt mit seinen adrenalingeladenen Rennen für stundenlange Unterhaltung. Mit noch ein bißchen mehr Perfektion unter der Berücksichtigung der erwähnten Schwachpunkte wäre ihm die play Gold-Medaille für Referenzspiele gewiß.

Im Gespräch mit dem Lead Game Designer Motomi Katayama

play: Was sind Ihrer Meinung nach die beeindruckendsten Seiten an Ridge Racer Type 4?

Katayama: Sei es Hardcore-Zocker oder Anfänger, jeder wird sich aufgrund der unterschiedlichen Teams gut behandelt fühlen. Besonders zielten wir auf Menschen, die dem Rennspiel-Genre bisher eher skeptisch gegenübergestanden haben, da sie den Ausflug am Lenkrad eher mit Frustration verbinden. Meiner Meinung nach haben wir

„WIR WOLLEN DEM SPIELER EINE ERFAHRUNG BIETEN, DIE IM ECHTEN LEBEN UNMÖGLICH WÄRE - NÄMLICH IN EINEM RENN Spiel, DAS KEIN SIMULATOR IST.“

Motomi Katayama, Lead Game Designer Ridge Racer Type 4

auch die besten grafischen Effekte aller bisher veröffentlichten Rennspiele geschaffen. Die Musikstücke sind eindringlicher denn je und werden dem Spieler zusätzliches Adrenalin in den Körper schießen. Auch wurde die Spielstruktur so konzipiert, daß selbst nach häufigem Durchspielen keine Langeweile entsteht. Außerdem bekommt der Konsument zum ersten Mal mit dem JogCon realistische Gegenstereffekte zu spüren.

play: Welche Aufgaben stellten sich beim Kreieren des Spiels als besonders knifflig heraus?

Katayama: Alles war sehr schwierig, weil wir uns zum Ziel gesetzt hatten, das beste Rennspiel aller Zeiten auf den Markt zu bringen.

play: Haben Sie in irgendeiner Hinsicht etwas Neues auf der PlayStation erreicht, was ihnen bei anderen Titeln bisher versagt blieb?

Katayama: Ich möchte besonders die technische Seite betonen. Auf allen gezeigten Modellen findet sich Gouraud Shading. Die Lichtquellen für Auto und Hintergrund werden allesamt in Echtzeit berechnet. Auf den Wagen befindet sich ebenfalls eine Environment Mapping Textur, die in den Replays sehr schön zur Geltung kommt und deutlich den Unterschied zwischen hellen und dunklen Örtlichkeiten, wie zum Beispiel Tunnels erkennen läßt. Der Himmel, welcher normalerweise als 2D-Hintergrund dargestellt wird, präsentiert sich als eine Art eigener Himmelskörper, der es uns ermöglichte, ein diffuses Licht zu kreieren.

play: Wie groß ist das Ridge Racer Type 4-Team und wieviele davon arbeiteten schon am ersten Ridge Racer mit?

Katayama: Unser Team zählt ca. 30 Köpfe. Vom ursprünglichen PlayStation Team des ersten Teils ist jedoch keiner dabei.

play: Und wer ist davon der beste Spieler?

Katayama: Das ist Mikoda aus unserer Planungsabteilung.

play: Haben Sie diverse Lieblingsspiele, die die Entwicklung von RRT4 in gewisser Weise beeinflusst haben?

Katayama: Da gibt es eigentlich

keine aktuellen Titel. Ich spiele gerne Ataris Marble Madness, FCs Mother, Dragon Quest 4 und die Super Nintendo Version von Zelda. Einfluß hatte eigentlich nur das original Ridge Racer.

play: Hatte das Erscheinen von Gran Turismo irgendwelche Auswirkungen auf das Konzept der Ridge Racer Serie?

Katayama: Diese Frage ist mir schon häufig gestellt worden. Nein, in keinsten Weise. Ich dachte einfach nur, daß da tatsächlich ein guter Titel erschienen ist, der jedoch meine Begeisterung für das Konzept des „Autorennens als Videospiel“ eher stark anfeuerte, als daß ich irgendwelche Zweifel an der Richtung meiner Ideen hegte. Ich glaube, es gibt niemanden, der mit 200 km/h in eine Kurve fährt und dabei stilvoll driftet. Es gibt eben einfach Dinge, die zwar realistisch umgesetzt werden könnten, aber dem Spiel den Spaß nehmen. Die Unterhaltung und das Vergnügen sind aber das Wichtigste an einem Projekt wie diesem und sollten nie zugunsten des Realismus geopfert werden.

play: Gran Turismo ist bekannt für seine atemberaubenden Replays. Sind Kamerafahrten bei RRT4 an diese Referenz angelehnt, oder wurde gar versucht, jene besser darzustellen?

Katayama: Wir wollen dem Spieler eine Erfahrung bieten, die im echten Leben unmöglich wäre - nämlich in einem Rennspiel, das kein Simulator ist. Deshalb benutzt RRT4 bestimmte Kameraeinstellungen, die normalerweise nie realisierbar wären. Nach etwa demselben Schema bedienen sich etliche neue

Kinostreifen der CG Kamera, um bestimmte Szenen umzusetzen. Wie in einem Videoclip steckt äußerst viel Tempo und Energie in den Replays. Es wurde eine gute Balance zwischen den Szenen gewählt, die actiongeladene Drifts zeigen oder einfach das Auto gut aussehen lassen.

play: Wird die PAL-Konvertierung einige Federn in Sachen Framerate lassen müssen?

Katayama: Auf keinen Fall. Wir sind bemüht die angepeilten 25 fps der NTSC Version in jeglicher Hinsicht aufrechtzuerhalten.

play: Wird es in der PAL-Version sonstige Änderungen geben?

Katayama: Das japanische RRT4 unterstützt nicht die analoge Kontrolle des Dual-Shock Pads, welche jedoch in der europäischen Fassung integriert

WO BLEIBT EIGENTLICH RAGE RACER?

Anstatt den offiziellen Nachfolger des Arcade Ridge Racers auf die PlayStation umzusetzen, zogen es die Namco-Entwickler vor, das kaum Neues beinhaltende Ridge Racer Revolution zu veröffentlichen. Zwar machten sie diesen Fauxpas mit dem rundum erneuerten Ridge Racer wieder wett, lassen die Fans aber immer noch auf eine Komplettierung der Reihe für die PlayStation hoffen.

sein wird. Außerdem werden die Bildschirmtexen in fünf Sprachen wählbar sein: Englisch, Deutsch, Französisch, Italienisch und Spanisch.

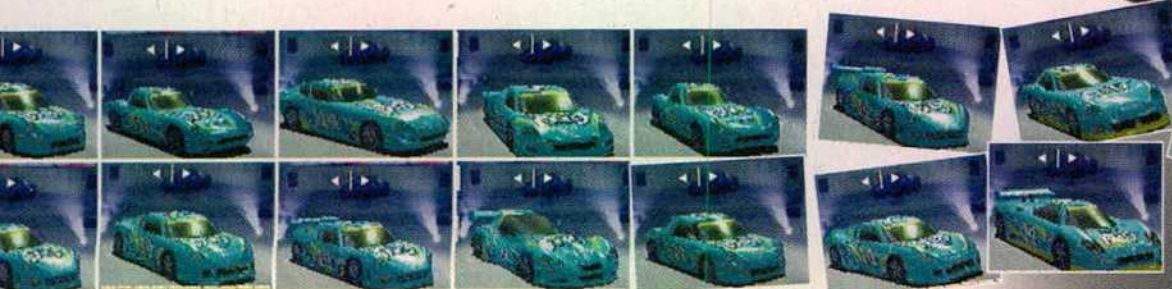
play: Welches Automodell fahren Sie selbst?

Katayama: Ich mußte leider neulich meinen BMW Z3 verkaufen, da ich das Geld benötigte. Vor sieben Jahren kurvte ich gerne in den nahegelegenen Gebirgsstraßen mit meinem Toyota Torenos herum. Naja, jetzt fahr' ich mit dem Zug zur Arbeit.

play: Haben Sie einen Lieblingsrennfahrer?

Katayama: Ayrton Senna und Freddy Spencer.

play: Vielen Dank für das Gespräch.



Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in
deutscher Sprache

Über 80 Stunden fesselnde Story mit
vielen Überraschungen

Rotierbare 3D-Engine zur Interaktion
mit der Umgebung

Hunderte von Magiesprüchen
sorgen für atemberaubende
Grafikeffekte

SPÜRE DEN ATEM DES FEUERS

ANRUFEN, ZUHÖREN UND
GEWINNEN!

0 18 05 / 66 62 66*

* (50 PF PRO MINUTE)

1. PREIS:

EIN 16:9 FARB-
FERNSEHER MIT
SURROUND SOUND

2. PREIS:

EINE ORIGINAL
SONY PLAYSTATION
BEMALT VON EINEM
STARDESIGNER
NACH DEINEN
WÜNSCHEN

3. - 100. PREIS:

EINE HOCHWERTIGE
DRACHENFIGUR AUS
KUNSTHARZ



FANTASTISCHE WERTUNGEN:

play
PLAYSTATION
BEST BUY!

Best Buy Award
9/10

PSG
**Top
Game**

Top Game
88%

**GOLD
GAME**

Gold Game
88%

VHS
**GAMES
Classic**

Game Classic
87%

MANIAC

85%

DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN

CAPCOM

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



FANTASTISCHE WELTEN,
EINE GESCHICHTE VON
MACHT, MAGIE UND SCHICKSAL
WERDE JETZT
TEIL DIESER LEGENDE

Im Exklusiv-Vertrieb von



www.infogrames.de

AKU



THE





JUL



SVEN LIEBOLD

HEARTLESS

Seit Anbeginn der Zeit brachten die Menschen im Lande Mamora ihren Göttern Opfer dar, was das kriegerische und zerstörerische Treiben der Stämme begünstigen sollte. Mächtige Familien strebten seit Menschengedenken in blutigen Kriegen nach der Macht über Land und Volk...

105



Genre	Action-Adventure
Hersteller	Eidos Interactive
Entwickler	Crystal Dynamics
Testmuster	Eidos Interactive
Erhältlich ab	22. Januar
Preis	ca. 99,- DM



Die Levelarchitektur kann immer wieder aufs neue begeistern.

Nach den Schlachten wurden Gefangene und Gefallene den höheren Wesen dargebracht. Selbst politische Konspirationen, die mit Hilfe unfreiwilliger Allianzen zwischen den Völkern anberaumt wurden, konnten keinen eindeutigen Herrscher herausstellen. Am Ende war es jedoch der gewaltige Voodoo-Krieger Murat vom Clan der Selvia, der seinen vorher unbeachteten Stamm an die Spitze von Mamora hob und aus einem eigentlich unbedeutenden Landstrich ein prächtiges Reich formte. Um seine Macht zu untermauern, vollzog er strategisch wichtige Vermählungen unter den Stämmen, die einerseits seine Herrscher-Ära verlän-



Wieder ein Vorfahre mehr im Sack.



Checkpoints bewahren Euch davor, den gesamten Level von vorne beginnen zu müssen.



Die Loa-Steine öffnen den Weg zu neuen Abschnitten.

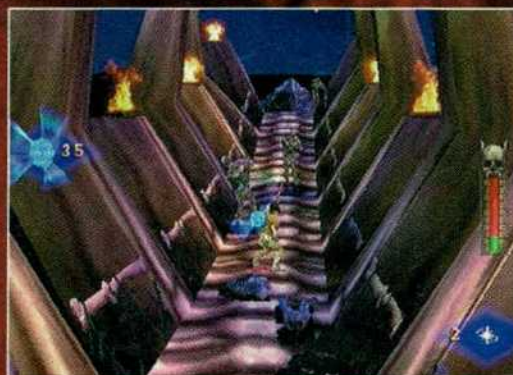
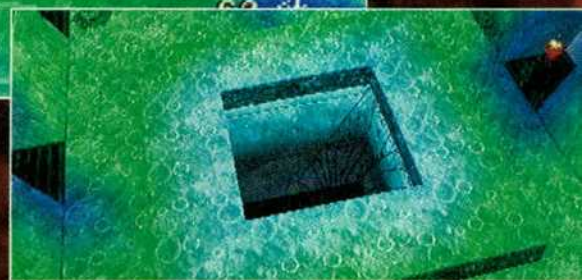


gerten, andererseits den Einwohnern von Mamora endlich den so lange herbeigesehnten Frieden bringen sollten. Aus diesem Grund sollte Murats zweiter Sohn Akuji mit der ältesten Tochter des Tanko-Clans vermählt werden.

Der junge Krieger, welcher gerade die Ausbildung mit den magischen Voodookräften durch seinen Vater abgeschlossen hatte, fühlte sich schon seit längerer Zeit zu der schönen Kesho hingezogen. Der Tag der Hochzeit verlief jedoch für Akuji völlig anders als erwartet. Die so prachtvoll gestaltete Vermählung wurde von einem schrecklichen Ereignis überschattet. Angewidert von der friedvollen Atmosphäre trat Orad, der mächtige Voodoo-Priester und Bruder Akujis zum Altar, um inmitten der Vereinigung sein eigen Fleisch und Blut zu töten. Als daß es nicht genug gewesen wäre, den leblosen Körper vor der geschockten Kesho liegen zu lassen, schnitten die Handlanger Orads dem Krieger schließlich noch blutrünstig das Herz heraus und übergossen den



Der Seelenstrom verleiht dem Helden den nötigen Auftrieb, um höher gelegene Ebenen zu erreichen.



noch warmen Lebensspender mit heißem Wachs. Statt nun endlich der Zeit des Krieges und des Mordens entsagen und mit seiner Frau glücklich den Lebensabend genießen zu können, wurde Akuji in die Hölle verbannt.

Während die Familien auf der Oberwelt erneut zum Krieg rüsteten, wandert der verfluchte Akuji verwirrt in der Unterwelt umher, bis ihm seine geliebte Kesho erscheint. Sie erzählt ihm, von wem er ermordet wurde, und daß die Situation im Lande Mamora erneut zu eskalieren droht. Ferner berichtete sie, daß der sinistere Orad von ihr Besitz ergriffen hat und sie in naher Zukunft ebenfalls zu opfern droht. Akuji solle sich auf den Weg ins Lande Nawo machen, welches das Reich der

DIE ALTERNATIVE

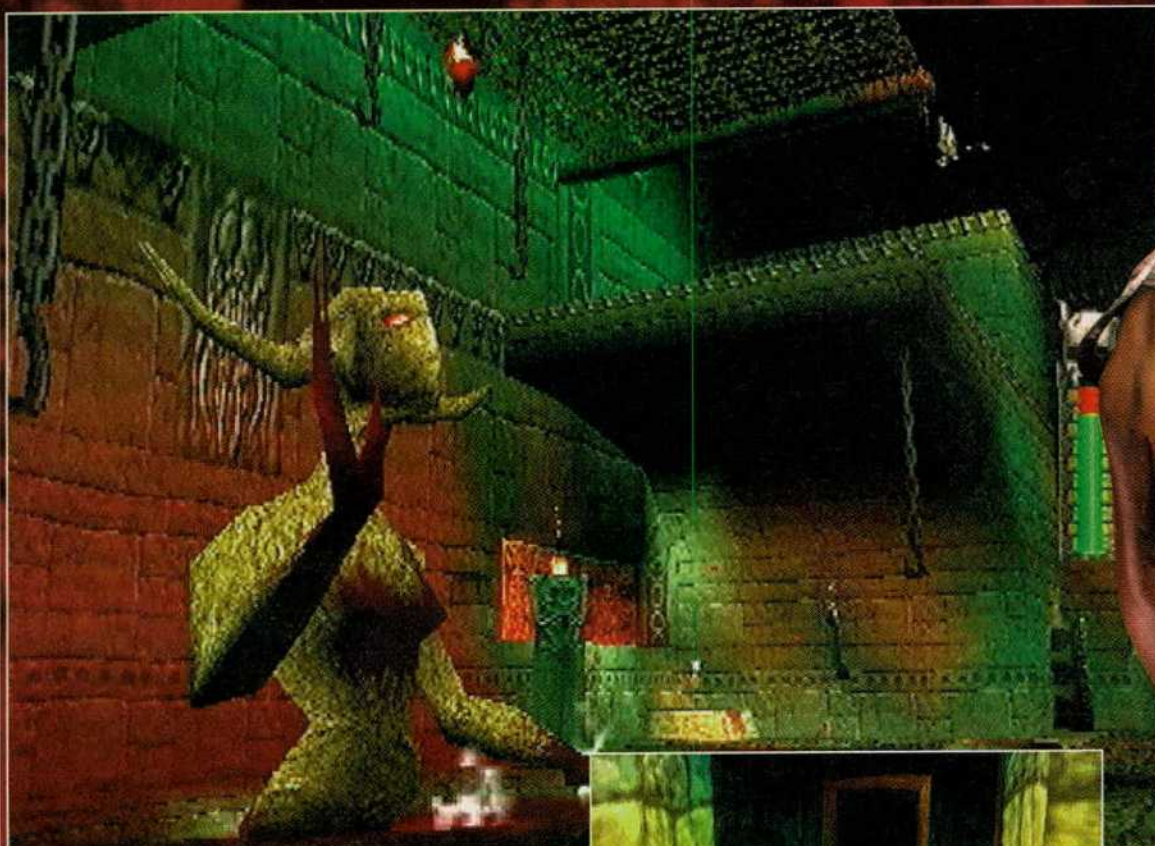
Ninja

Eidos Interactive, Core Design



Ebenfalls von Eidos vertrieben, wird das aus der Tomb Raider-Schmiede stammende Ninja als Alternative angeboten. Trotz der durchaus netten Ansätze kann es leider nicht mit dem herzlosen

Akuji mithalten. Besonders in Sachen Gameplay hätte man sich etwas mehr Abwechslung wünschen können. Im direkten Vergleich könnte man meinen, Akuji stelle das Produkt dar, das Ninja hätte werden sollen. Wer allerdings nicht vor einem eisenharten Schwierigkeitsgrad zurückschreckt, könnte sich durchaus mit dem Katana-Meister Kurosawa anfreunden.



Die düstere Atmosphäre ist ungeschlagen.

Lebenden und der Toten verbindet. Dort herrscht der dunkle Baron Samedi, der den geschändeten Körper des Voodoo-Prinzen zurück in die Welt der Lebenden bringen soll.

Samedi verlangt jedoch einen gewaltigen Tribut. Er erklärt dem herzlosen Kämpfer, daß seine Familie schon immer böse Wurzeln besaß. Die unreinen Geister seiner Ahnen würden sogar jetzt noch seine Unterwelt verderben. Die Aufgabe liegt nach wenigen Minuten auf der Hand: Falls Akuji jemals wieder die Oberwelt erblicken möchte, muß er Baron Samedis Reich von seinen Vorfahren reinigen.

An diesem Punkt findet sich auch der Spieler in Gestalt des Herzlosen wieder, nachdem er in aufwendig gerenderten Szenen vorangegangenes Schicksal erlebt. Wie bereits erkennbar, distanzieren sich die kalifornischen Entwickler Crystal Dynamics von ihrem putzigen Zugpferd Gex und erzählen ein Abenteuer der besonders morbiden Art. Die einzige Gemeinsamkeit zwischen dem putzigen Gecko und dem blutrünstigen



Mit einem hungrigen Alligator im Rücken flüchtet der Voodoo-Kämpfer aus dem Wasser.

Akuji ist wohl die Grafikengine, was natürlich unlängst auf ein 3D-Action-Adventure schließen läßt. Tatsächlich verwendete man für Akuji eine stark erweiterte Version der Gex 2-Engine, die sich besonders in Sachen Kameraführung einen gewaltigen Schritt nach vorne entwickelt hat. Vorbei sind die Zeiten, in denen der Spieler durch unglückliche Einstellungen die Übersicht des Spielgeschehens verloren hat. Die Perspektive wird stets intelligent korrigiert und kann zusätzlich mit den R1/L1-Tasten ins rechte Licht gerückt werden. Ein sehr nützliches Feature offenbart sich außerdem beim kurzen Antippen der R2-Taste, da sich die Kamera dann unweigerlich hinter den Protagonisten setzt. Die ohnehin schon gute Sichtführung, gepaart mit den manuellen Eingriffsmöglichkeiten, schließen ärgerlichen Orientierungsverlust also fast völlig aus.

Optimale Sicht und scharfe Augen stellen sowieso grundlegende Elemente der Spielmechanik dar. Die Vorfahren Akujis, die Baron Samedi ja aus Nawo entfernt haben will, sind nämlich in

ÜBRIGENS...

Vodun oder Voodoo, wie es umgangssprachlich genannt wird, stammt aus dem in der Karibik liegenden Haiti. Die Wurzeln Voduns liegen in den westafrikanischen Yoruba-Religionen, die in der amerikanischen Bürgerkriegszeit von afrikanischen Sklaven eingeführt wurden. Vodun ist im Prinzip ein Geschöpf des Sklavenhandels, da den Leibeigenen unter Androhung von Folter und sogar Tod jegliche Ausübung ihres Glaubens verboten wurde. Sie wurden gewaltsam dem katholischen Glauben der französischen Siedler unterworfen, was eine Mixtur der Kulturen zu Folge hatte. Die Afrikaner trafen sich nämlich dennoch an geheimen Plätzen, um ihre traditionellen Rituale zu praktizieren.



Blätter können als Trampolin benutzt werden.



Die Plattformen sind nur im Spiegelbild zu erkennen.



Sammelt man 100 dieser Voodoo-Puppen, verlängert sich der Energiebalken Akujis.



Die in Trümmern liegende Schiffsarmada ist einer der vielen grafischen Höhepunkte.

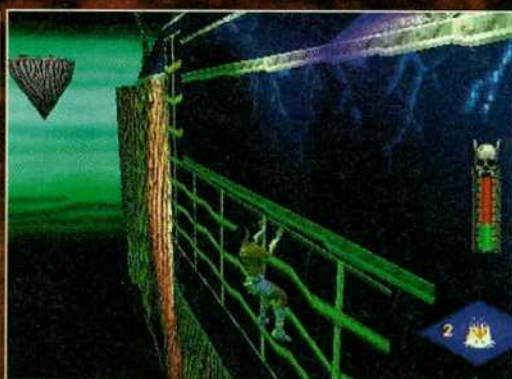


Die Loasteine sind meistens sehr leicht zu finden.

Form getrockneter Schrumpfköpfe über die einzelnen Areale verteilt. Viele von ihnen bedürfen echter Forschungsarbeit, garniert mit einer Portion Tomb Raider-Instinkt. In jedem Level gibt es insgesamt vier der runzligen Gesellen zu entdecken, um den Herrscher von Nawo glücklich zu stimmen. Die Spielabschnitte sind, ähnlich wie in Gex 3D,



Der Gleiter bringt den Herzlosen zu einem anderen Trakt des Baumlabyrinths.



Akuji muß sich seitlich zur nahe gelegenen Leiter hangeln.

in einem Hub-System angeordnet. Man beginnt in einer runden Halle, die zu Beginn den Zugang in drei Level gewährt. Im weiteren Spielverlauf gelangt man in drei weitere Säle, die wiederum die Portale zu insgesamt 13 Welten freigeben. Um sich Eintritt in die Höhlen der vier Endgegner zu verschaffen, verlangt der Baron eine mit jedem besieigten Boss höhere Anzahl an Schrumpfköpfen. Während man für die erste Kammer nur sieben Seelen benötigt, will Samedi für den vierten und letzten Oberboss stolze 40 Ahnen von Akuji sehen.

Die Suche nach den ehrlosen Seelen gestaltet sich jedoch alles andere als einfach. Die Unterwelt ist von grausigen Höllenwesen bevölkert, die das Eindringen von Akuji äußerst mißbilligen. Eine



Die Grafikengengine gehört zu dem besten was Sonys Konsole bisher gesehen hat.



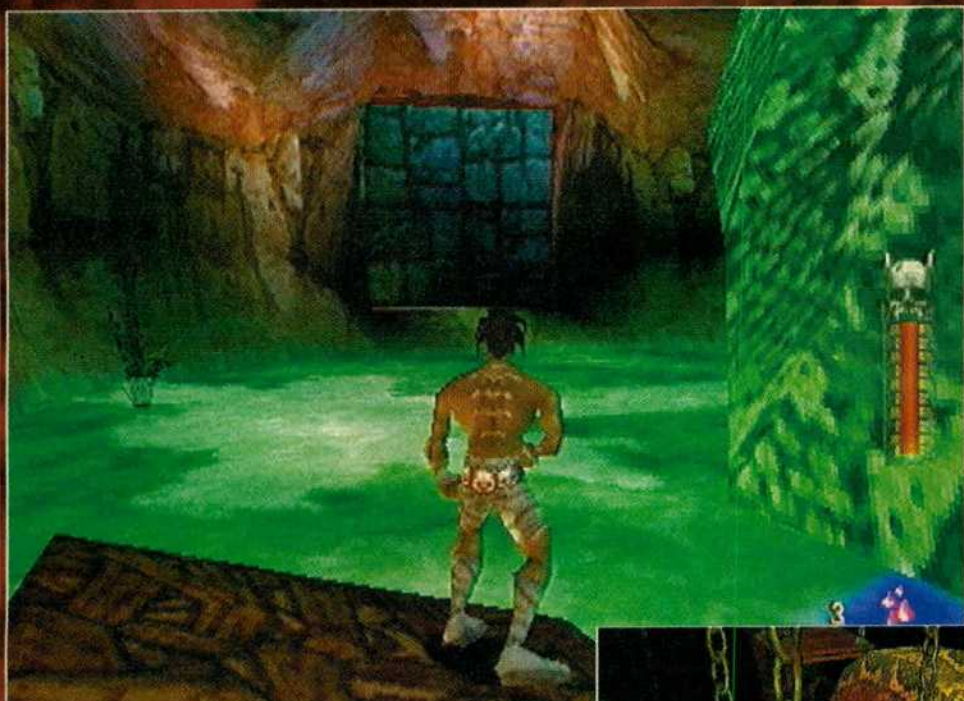
Der Rächer wird in jede Welt teleportiert.



ganze Schar von garstigen Sensenmännern, Geisterwesen, Zombies und anderer gruselige Gesellen der über 30 unterschiedlichen Ausgeburten der Hölle will dem von gnadenloser Rache angetriebenen Akuji ans Leder. Der agile Kämpfer weiß sich jedoch bestens zu wehren. Neben seinen messerscharfen Klingen, die an seinen Unterarmen angebracht sind, weiß er sich ebenfalls der Voodoo-Magie zu bedienen. Mittels im Spielareal versteckter Pick-Ups erhält man zehn verschiedenartige Zaubersprüche, die aus einer gut sortierten Palette aus Feuerbällen, zielsicheren Geisterköpfen, bildschirmreinigenden Energie-Explosionen oder auch verheerenden Feuerstürmen besteht. Besonders nützlich ist das sogenannte Blutschild, welches das vom Gegner umherspritzende Blut, nachdem Akuji seine Klingen sprechen ließ, in wertvolle Lebensenergie verwandelt. All diese Kräfte dienen ihm allerdings nur innerhalb der jeweiligen Runde - danach verliert Akuji alle Items wieder. Es sind aber nicht nur Zaubersprüche in den vertrackten Leveln zu finden. Wenn man beispielsweise einen Gegner tötet, hinterläßt dieser eine blaue Sphäre. Sammelt man 100 dieser Gebilde, kann sich der Held ein Bonusleben auf seinem Konto gutschreiben. Wirkungsvoll sind auch die vielen Voodoo-Puppen, die bei ebenfalls 100 gehorteten Strohköpfen



Ganz im Tomb Raider Style kann man sich an der Felskanten festklammern.



Die im Wasser treibenden Kisten verlagern je nach Akujis Position ihren Schwerpunkt.

die Lebensenergie des Protagonisten permanent erhöhen. Gelegentliche Checkpoints verhindern unnötige Frusterlebnisse.

Um sich in den teils sehr komplexen Leveln zurechtzufinden, ist der Rächer mit zahlreichen Bewegungsmöglichkeiten ausgestattet. Neben den üblichen Sprung- und Lauffunktionen kann Akuji sich auch an Klippen festklammern, an Lianen entlangschlittern, an dafür vorgesehene Decken hangeln oder sich sogar aus dieser Position sportlich auf einen weiter entfernten Podest schwin-

"DAS ERGEBNIS IST EINE SPANNENDE MIXTUR AUS BEIDEN GENRES, DIE AB DER ERSTEN MINUTE DEN SPIELER IN DEN BLUTRAUSCH DES VOODOOKULTS EINTAUCHEN LÄSST."

gen. Per L2-Button kriecht man am Boden entlang oder vollführt auch spektakuläre Flugrollen. Da die Suche nach den begehrten Seelen oftmals sehr knifflig geraten ist, wurde ebenfalls an eine im Lara-Stil bekannte Rundumsicht gedacht, die mittels der R2-Taste ausgelöst wird. Zusätzlich kann man diese Funktion hervorragend nutzen, um spezielle Zauber gezielt abzufeuern, da bei



Diesen finsternen Gesellen verscheucht man mit viel Licht.



Der Schlangenritt ist ein echter Augenschmaus.

dieser Perspektive inmitten des Bildschirms ein kleines Knochenfadenkreuz abgebildet ist. Die Steuerung ist im allgemeinen sehr benutzerfreundlich ausgefallen und läßt sich besonders gut per Analog-Stick bedienen. Lobenswerterweise wird der Spieler in den ersten

Arealen mit all' diesen Funktionen langsam vertraut gemacht. Mit Hilfe von Hinweisschildern erlernt man somit Schritt für Schritt die Handhabung des agilen Voodoo-Prinzen.

Obwohl Akuji auf das Finden der



Vorsicht! Unter dem heißen Dampf kriecht man am besten hinweg.

DIE WÄCHTER

MAHDI



Der erste Endgegner ist noch relativ leicht unter Kontrolle zu bekommen. Einfach stets dem Feueratem ausweichen und hinter den Felsen verstecken. Im passenden Moment unter Beschuß nehmen.



OKAL



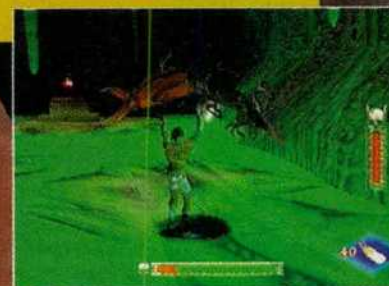
Im Spinnenreich von Okal müssen zunächst die zahlreichen Nester eliminiert werden. Hierzu eignet sich am besten der Todesring. Danach sollte man sich alle Seelensucher für Okal selbst aufbewahren.



PURITY



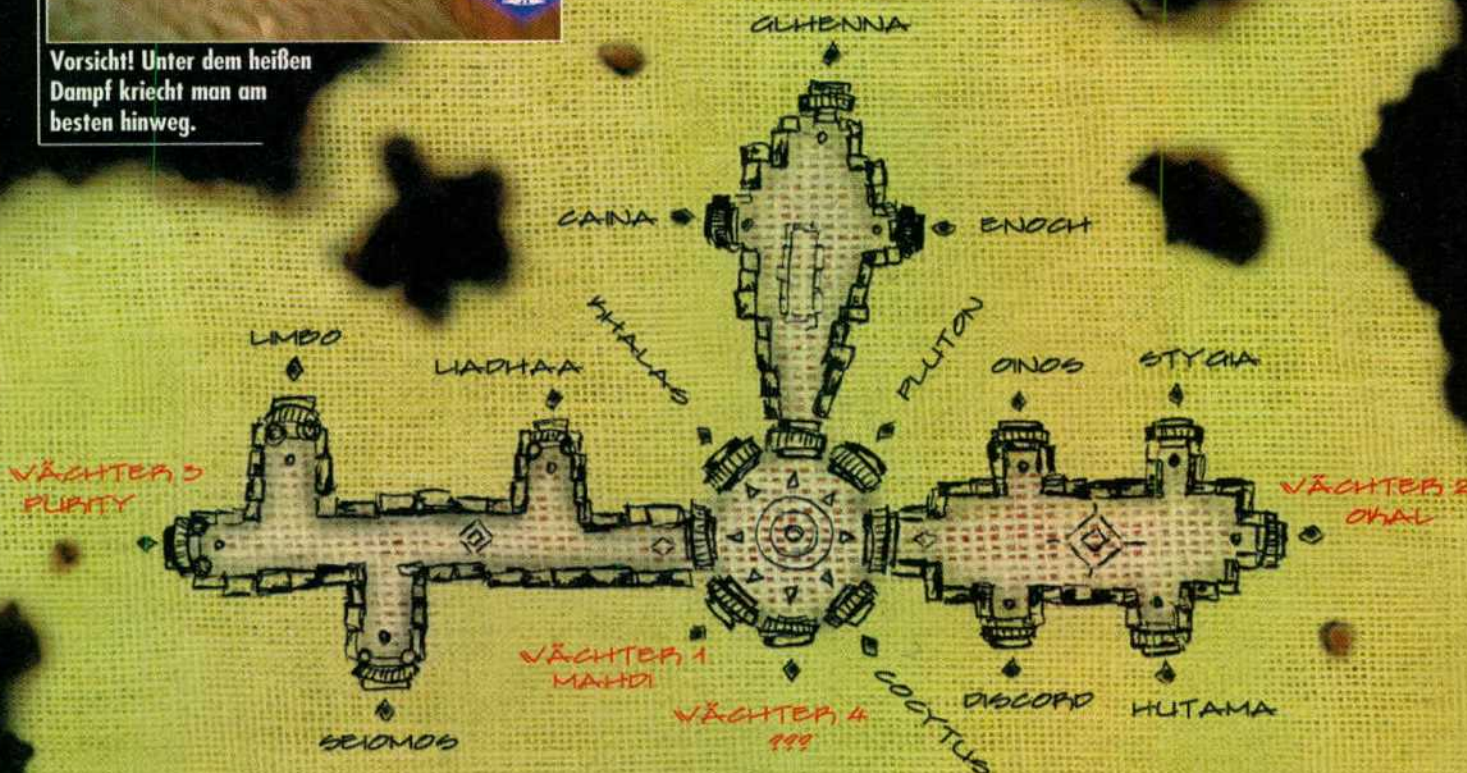
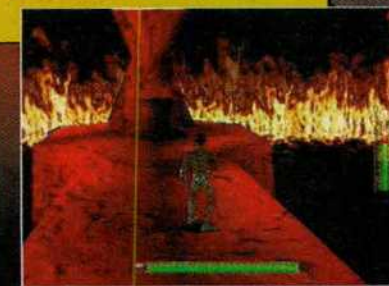
Die erste Konfrontation mit dem Scheusal sollte mit genügend Feuerstürmen in der Tasche kein großes Problem darstellen. Danach wird es jedoch schon etwas kniffliger. Das Biest muß erst mit den Klingen vom Rumpf getrennt werden, bis man sich schließlich mit den darauffolgenden beiden Hälften auseinandersetzen kann. Dabei muß man am besten immer wieder hinter dem Altar Schutz suchen.



???



Der letzte Gegner, der Akuji von seiner geliebten Kesho trennt, soll an dieser Stelle ein Geheimnis bleiben. Wir wollen ja schließlich nicht zu weit in der Story vorgreifen.





Nach dem Berühren dieses Altars verwandelt sich Akuji kurzzeitig in eine Raubkatze.



ANDERE BERÜHMTE KLINGENSCHWINGER

WOLVERINE



Der mit absolutem Kultstatus behaftete Comicheld ist wegen der gefürchteten Adamantium-Klinge und seiner rauen Umgangsform einer der gefürchtetsten und vor allem beliebtesten Charaktere des Marvel-Universums. Besonders bekannt wurde er als eines der ersten Mitglieder der X-Men, zu denen er nach seiner Karriere als kanadischer Geheimagent stieß.

FREDDY KRUEGER

Der von Wes Craven erfundene Horror-Character stammt aus den Nightmare on Elm Street-Streifen. Mit seinen scharfen Klängen sorgte er bereits in einigen Sequels für rabiaten Blutverlust amerikanischer Vorzeigeteenager. Stets in einem rot-grün gestreiften Pullover gekleidet huscht er durch die Köpfe der Kids und verwischt dabei die Grenze zwischen Traum und Realität.



EDWARD MIT DEN SCHIERENHÄNDEN



Sehr viel freundlicher ist der von Johnny Depp gespielte Roboter mit starker Identitätskrise. Der für seine skurril behafteten Geschichten bekannte Regisseur Tim Burton erzählt in diesem Film ein leicht sarkastisches Liebesdrama. Seine Klängen benutzt Edward übrigens nur für Friseur- und Gartenarbeit.

Seelen seiner Ahnen fixiert ist, muß er auch innerhalb der einzelnen Spielabschnitte verschiedene „Rätsel“ lösen bzw. die oft benötigten Loa Steine auffindig machen. Mit diesen verzierten Felsen können Gänge geöffnet oder spezielle Vorgänge ausgelöst werden, wenn sie auf einen dafür vorgesehenen Sockel plziert werden. Ferner gibt es noch jede Menge Schalter, Fallen, Seile, die gekappt werden müssen, oder auch einfach eine ganze Armee an Geistern, die es niederzustrecken gilt, bevor sich der nächste Spielabschnitt öffnet.

Das Leveldesign geht ohne Zweifel Hand in Hand mit dem sehr abwechslungsreichen grafischen Gesamtkonzept. Dem gesamten Spiel ist eindeutig die große Liebe zum Detail anzusehen. Nichts wurde dem Zufall überlassen. Seien es die sehr detaillierten Texturen oder die zahlreichen Schmückobjekte der einzelnen Level - der Spieler wird vollends in die magische Voodoo-Welt gezogen. Es wurde explizit darauf geachtet, daß einen nie das Gefühl beschleicht das gerade aktuelle Areal bereits in einem vorangegangenen Level gesehen zu haben. Derart Abwechslung und Grafikpower verlangt natürlich nach einer entsprechenden Technik - und die besitzt Akuji The Heartless allemal. Ohne mit der Wimper zu zucken zaubert die Grafikingine farbenfrohe und hochaufgelöste Polygonwelten auf den Bildschirm, welche fast ganz ohne Blitzer und Pop-Ups auskommen. Selbst das so technisch versierte Gex 3D muß vor dem herzlosen Rächer den Hut ziehen. Die

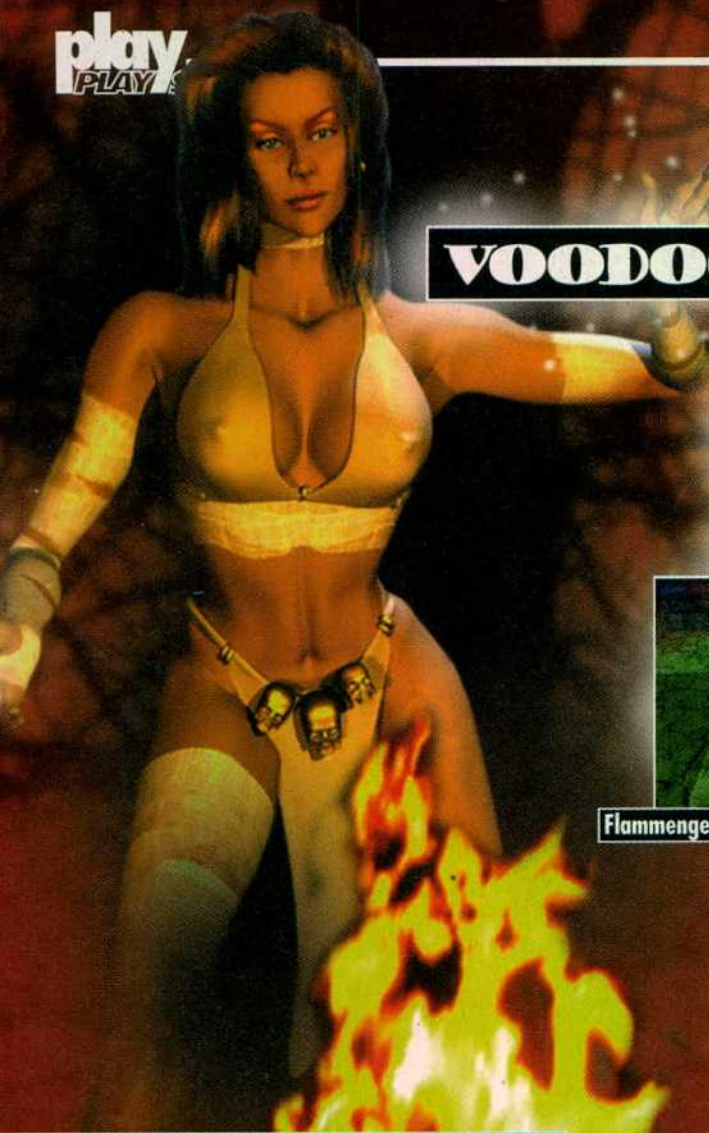
Weitsicht ist unter der Beachtung der vielen Objekte am Schirm sehr beeindruckend. Auch aus der Ferne auftauchende Flächen werden nicht abrupt ins Bild gepoppt, sondern langsam aus einer Transparenz heraus sanft eingeblendet. Special-Effects-Enthusiasten werden mit vielen Lichtspielereien oder auch den bemerkenswerten Spiegeleffekten auf ihre Kosten kommen. Während man jetzt glauben könnte, bei dieser technischen Pracht bliebe kein Platz für eine ausgefeilte Gegner-AI, wird spätestens bei dem teuflischen Endgegner Purity eines Besseren belehrt. Selten hat man sich ein solch hartes, aber dennoch faires und spannendes Duell geliefert. Wie auch viele der anderen Gegner ist der Oberboss alles andere als Kanonenfutter. Er weicht gekonnt den Schüssen aus und paßt sich nach und nach der Angriffstechnik des klingenschwingenden Helden an.



Ein weiteres Zombienest ist ausgehoben!



Akuji ist Feuer und Flamme für seine Aufgabe.



VOODOO-MAGIC

Feuersturm



Blutschild



Flammengewand



Todesring



Vernichtungsschlag



Per Fadenkreuz können Schalter und Gegner zielgenau anvisiert werden.

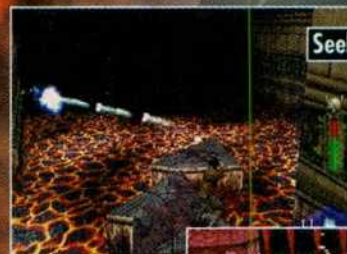
Stromschlag



Höllenschlag



Seelensucher



Geisterhieb



Gefangennahme



Dieser Dämon macht Bekanntschaft mit dem Flammengewand.

► Akuji hebt sich erfreulich aus dem 3D-Einerlei der PlayStation Softwarepalette ab. Dank eines durchdachten und soliden Gamedesigns trifft der Spieler immer wieder auf neue innovative Einfälle der Entwickler. Gerade die Mischung aus Action-Adventure und Jump'n Run ließ den Schöpfern von Akuji viel Freiraum in Sachen Ideenreichtum. Das Ergebnis ist eine spannende Mixtur aus beiden Genres, die ab der ersten Minute den Spieler in den Blutrausch des Voodoo-Kults eintauchen läßt. Die gekonnte Mischung aus sehr bunten Farben und der insgesamt finsternen Thematik verschafft dem Spielerlebnis eine ganz eigene Atmosphäre. Untermuert wird dies von einem interaktiven Soundtrack, der zwar im Grundgerüst aus recht monotonen Trommelrhythmen besteht, sich aber jedesmal bei Feindkontakt oder spektakulären Ereignissen nach oben peitscht. Obgleich all' diese Qualitäten eindeutig für diesen Titel sprechen, sollten wir auch erwähnen, daß gerade die mit der

Thematik verbundene Gewaltdarstellung nicht unbedingt jedermann ansprechen wird. Durch den rabiaten Einsatz von Akujis Klingen fließt hier literweise Digitalblut, verbunden mit einigen sepa-

„OHNE MIT DER WIMPER ZU ZUCKEN, ZAUBERT DIE GRAFIKENGINE FARBEFROHE UND HOCHAUFGELOSTE POLYGONWELTEN AUF DEN BILDSCHIRM, WELCHE FAST GANZ OHNE BLITZER UND POP-UPS AUSKOMMEN.“

rierten Gliedmaßen aufdringlicher Höllenkreaturen. Besonders die Zwischensequenzen nach dem Sieg über einen Endgegner könnten zartbesaiteten Naturen und bibeltreuen Christen etwas unter die Haut gehen.

Nichtsdestotrotz vereint Crystal Dynamics' neueste Schöpfung alle Vorzüge ihres Vorzeigetitels Gex 3D mit zusätzlichen Features und einem noch ausgereifteren Gameplay. Die Suche

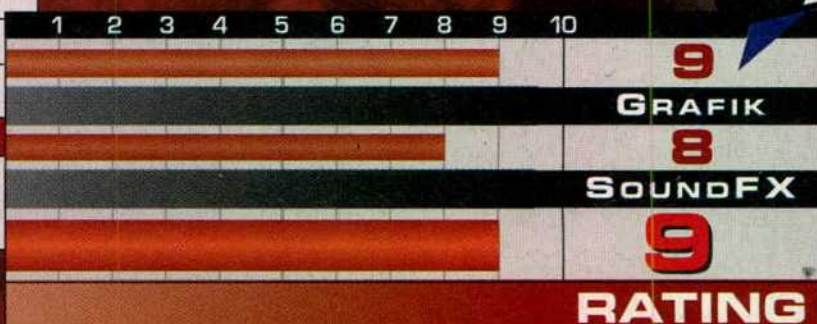
nach den Ahnenköpfen entpuppt sich dank der intelligenten Levelarchitektur als echte Herausforderung und macht auch beim zweitenmal Durchspielen noch Spaß. Dank der guten Einführung in die ersten Level, in denen der Spieler mit den verschiedenen Aktionsmöglichkeiten Akujis vertraut gemacht wird, können auch Genreneulinge einen Blick auf dieses Game werfen. Wie schon gesagt: Endlich mal wieder ein Titel, der sich erfreulich aus der Masse abhebt. Unbedingt zugreifen!

POSITIV

- detailverliebte Optiken
- akkurate Steuerung
- ausgewogenes Gameplay
- spannende Story

NEGATIV

- hätten noch ein paar Level mehr sein können



play
PLAYSTATION
BEST BUY!



PRO-PINBALL BIG RACE USA

MARTIN WEIDNER

Genre *Flippersimulation*
Hersteller *Empire Interactive*
Entwickler *Cunning Developments*
Testmuster *Empire Interactive*
Erhältlich ab *Februar*
Preis *ca. 109,- DM*



Alle Features lassen sich in sämtlichen Details inspizieren, um die Kugel exakt platzieren zu können.

Fantasy-Flipper à la Devil's Crash, in denen neben den Standardfeatures auch Bonusrunden und Endbosse existieren, sind auf der PlayStation als PAL-Version gar nicht zu finden. Sämtliche Hersteller, die bisher einen Flipper auf den deutschen Markt gebracht hatten, gaben sich damit zufrieden, einen bereits bestehenden Tisch so authentisch wie möglich nachzubilden. Infogrames mit True Pinball, Electronic Arts' Extreme Pinball, Tilt! von Virgin Interactive - die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen, obwohl sich gerade die Besitzer einer Videospielkonsole vielleicht doch etwas anderes als den üblichen „Einheitsbrei“ wünschen würden.

Empire Interactive ging bei Big Race USA, dem dritten Teil aus ihrer Pro

Pinball-Serie, den gleichen Weg, d.h. ein reales Vorbild wurde in mühevoller Kleinstarbeit in virtueller Form reproduziert. Nur ein Tisch? Ganz richtig, Empire nahm (wieder) mit nur einem Tisch vorlieb, dafür wurde dieser akribisch in Szene gesetzt. Selbst das Handbuch - das Wort „Anleitung“ würde der Schwarte nicht gerecht werden - wurde in demselben Stil wie die Handbücher zu den „großen“ Vorbildern verfaßt. Allein das Operator Manual widmet sich auf 20 Seiten sämtlichen Optionen, den Tisch auf die persönlichen Vorlieben anzugleichen, wie z.B. die Empfindlichkeit der Flipper einzustellen und den Schwierigkeitsgrad und die Zeitvorgabe bei den einzelnen Features zu variieren. Sogar der Neigungswinkel und das Alter, d.h. der äußere Zustand des Tisches, lassen sich diesmal variieren.

Bei den weiteren Neuerungen begnügte sich Empire Interactive offenkundig auf eine Linkoption und eine Unterstützung von Sonys Dual Shock Analog Controller. Halt! Etwas hätten wir fast vergessen - den neu bearbeiteten Tisch nämlich. Der dritte Teil aus der Pro Pinball-Serie trägt den Untertitel „Big Race USA“ natürlich zu Recht. Auf dem Punktmatrixdisplay erlebt der Spieler eine rasante Jagd durch 16 amerikanische Großstädte, von New York nach San Francisco und wieder zurück. Zu den Bonusspiel(ch)en gehören u.a. eine Verfolgungsjagd und eine Alieninvasion, jedoch auch profane Dinge wie das Befördern von



Fahrgästen, das Einparken in einem Parkdeck oder eine Autowäsche; aber auch dies bringt einem Bargeld ein, das sich bei Jay's Shop in nützliche Utensilien für ein Taxi anlegen läßt.

Das Übrige ist Pinball-Fans gewiß längst vertraut, nämlich eine Unmenge an Lanes, Targets, Loops, Rampen usw. Das Layout des Tisches ist dessen ungeachtet äußerst übersichtlich gestaltet - eine Tatsache, die sicherlich auch auf die verwendete Auflösung von 640 x 512 Pixeln im Interlaced-Modus zurückzuführen ist. Das leichte Flimmern läßt sich wahlweise aber auf die Bedürfnisse des heimischen TVs abstimmen. Darüber hinaus darf jedes Detail des Tisches genau unter die Lupe genommen werden.

► Tischlayout, Kugellauf und FX sind über jeden Zweifel erhaben, und die geballten Features helfen einem bald darüber hinwegzusehen, daß Empire Interactive (wieder) nur einen Tisch vorzeigen kann. Big Race USA läßt einen deutlich erkennen, daß hier Routiniers am Werk waren. Allerdings sei angemerkt, daß Infogrames mit ihrer Platinum-Edition von True Pinball deutlich mehr Tische, nämlich vier an der Zahl, zu einem deutlich niedrigeren Preis anbietet. Anspruchsvollere Spieler hingegen werden wohl auf einen der drei Pro Pinball-Teile zurückkommen.



Der Kugellauf ist tadellos. Die bei der Betaversion noch bisweilen vorkommenden seltsamen Schlenker gehören nun der Vergangenheit an.

POSITIV

- akribisch umgesetzt
- Hires-Grafik
- realitätsnaher Kugellauf

NEGATIV

- bloß ein Tisch

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
8											8
GRAFIK											6
SOUND FX											8
RATING											8

WANTED

REDAKTEURE & LAYOUTER

Wir sind in letzter Zeit wahnsinnig fleißig gewesen. So fleißig, daß wir jetzt unbedingt Verstärkung brauchen.

Unser Redaktionsteam ist idealistisch, motiviert, kompetent.

Kurz: Perfekt. Nur mittlerweile einfach zu klein.

So brauchen wir noch eine/n, die/der auch in Stresssituationen kühlen Kopf bewahrt.

Stichwort: Spielerisch ins nächste Jahrtausend.

Unser Art Department lebt von der individuellen Kreativität eigener Köpfe, die trotzdem gerne im Team arbeiten. Wirklich fit am Mac in Quark, Freehand und Photoshop? Fähig, von der Gestaltung bis zur Reinzeichnung zu produzieren? Bezug zu Videospielen und noch mehr? Lust auf einen Traumjob?

Dann bieten wir die optimale Spielwiese in führender Position - auch für Geld.

Stichwort: Künstlerisch ins nächste Jahrtausend.

Aussagekräftige Bewerbungsunterlagen schnell an

CyPress

HiTech-Zentrum
Personalabteilung
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg



MARK LIEBOLD

A BUG'S LIFE

Genre	Jump'n Run
Hersteller	SCEE
Entwickler	Travellers Tales
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	19. Februar
Preis	ca. 99,- DM



Gypsy und Manny zeigen Flik, was sich in ihrer geheimnisvollen, chinesischen Zauberbox befindet.



Sobald Flik in seine skurille Fördermaschine geschlüpft ist, kann er nicht mehr verwundet werden.



Um die höher gelegene Plattform zu erreichen, benötigt Flik neben dem Fliegenpilz noch eine weitere Pflanze.

Fast genau vier Jahre ist es her, daß Pixar und Disney mit ihrem ersten abendfüllenden und vollkommen computeranimierten Film Toy Story für Aufsehen in der Film- und Computerwelt sorgten. Am 11. Februar wird „Das große Krabbeln“ (englischer Originaltitel: A Bug's Life), das neueste Werk von John Lasseter, der Buzz Lightyear, Woody und Co. Leben einhauchte, in den deutschen Kinos anlaufen. Da

Video- und Computerspiele inzwischen genauso in den Bereich des Merchandisings fallen wie etwa Getränkedosenhalter oder T-Shirts, ist es kaum verwunderlich, daß fast pünktlich zum Kinostart ein pas-

sendes Videospiel in den Verkaufregalen liegen wird.

Die Story des Spiels ist vollkommen mit der des Filmoriginals identisch. Jedes Jahr, kurz vor Wintereinbruch, stehen Hopper und seine fiesen Grashüpfer vor den Toren des Ameisenhügels und fordern Nahrungsmittel, die die Ameisen mühevoll das ganze Jahr über gesammelt haben. An und für sich klappt die Übergabe immer ganz reibungslos. Doch in diesem Jahr hat Flik, ein junger und für einen Insektenstaat recht selbständiger Ameiserich, die Lieferung aus lauter Unachtsamkeit mit einer seiner seltsamen Erntemaschinen in den Fluß gekippt. Hopper und seine Truppen sind außer sich und setzen den Ameisen ein Ultimatum. Flik, der den gefräßigen und faulen Grashüpfern ein für allemal überdrüssig geworden ist, macht sich auf den Weg, um ein paar kräftige Käfersöldner anzuheuern, die mit den Heuschrecken aufräumen sollen. Bevor man sich mit Flik in das große Abenteuer stürzt, sollte man den Trainingsmodus spielen. Hier wird alles erklärt, was die kleine Ameise so auf dem Kasten hat. Flik springt munter durch die saubere 3D-Umgebung, kann Beeren auf seine Gegner werfen und Pflanzensamen zum Sprießen bringen. Die Samen sind entweder fest im Boden vergraben oder liegen frei in der Gegend herum. Letztere können von Flik aufgehoben und herumgetragen wer-

den. Zu Beginn jedes Levels ist der Ameiserich nur in der Lage, Fliegenpilze wachsen zu lassen, mit deren Hilfe er leichter auf höher gelegene Plattformen gelangt. Sammelt der Protagonist farbige Tokens auf, kann er das Saatgut einfärben, um daraus andere Pflanzen zu ziehen. Je mehr Upgrades er von derselben Farbe findet, desto weiter entwickeln sich die Blumen. Im einen Augenblick ist nur ein kleiner Sproß zu sehen, im nächsten Atemzug steht eine gewaltige Rose da, über deren Blätter man schnell auf relativ hohe Felswände oder Schuhkartons gelangt. Flik muß sich stets dieser Aufzuchtmethode bedienen, um in den insgesamt 15 Levels voranzukommen. Die Ameise beginnt ihre Reise im heimatlichen Ameisenhügel. Von dort aus muß sie mit Hilfe von Löwenzahnsamen über ein Flußbett schweben, sich durch die aus-



So schnell kann aus dem kleinen Samenkorn eine ganze Rose wachsen.

DIE ALTERNATIVE Spyro the Dragon

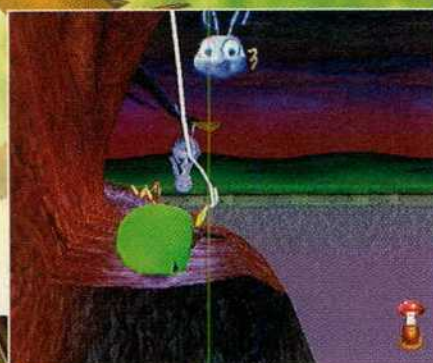
SCEE, UIS, Insomniac Games



In der Rolle des jungen Drachen Spyro muß man seine 120 Familienmitglieder und die geraubten Schätze aus den Klauen Gasty Gnorks befreien. Der lila-farbene Feuerspeier

kann auf der ganzen Linie überzeugen. Super Spielgrafik, flotter Soundtrack und der hohe Knuddelfaktor machten Spyro the Dragon zum Überflieger des letzten Jahres.





Insgesamt gibt es im Videoclip-Mode 36 FMVs zu bewundern, von denen man die meisten erst freispielen muß.



getrocknete, tiefe Erde furchen und sich bis in eine Insektenstadt kämpfen, in der Flik Söldner anheuern möchte. Sobald er seine Soldaten, die in Wirklichkeit aber Schausteller sind, gefunden hat, machen diese sich auf den Weg zurück zum Ameisenhügel, um Hopper und den Heuschrecken den Garaus zu machen. In den Leveln warten allerlei feindliche Insekten und andere Kriechtiere auf Flik und seine Freunde. Moskitos und Wespen schwirren in den Lüften herum, Regenwürmer schießen aus dem Erdboden hervor und Weberknechte stolzieren durch die verwinkelte Insektenstadt - und alle wollen dem Ameisenreich an den Kragen. Einige Insekten können, wie beispielsweise dicke Käfer oder Heuschrecken, nicht mit den herkömmlichen roten Beeren verletzt werden. Damit Flik auch diese ekeligen Krabbeltiere aus dem Weg räumen kann, benötigt er andere, stärkere Beeren. Diese kann er entweder aufsammeln oder mit Hilfe der Pflanzensamen heranzüchten. Sobald Flik Blaubeeren,

grüne Homing- oder goldene Beeren, die sich beim Aufschlag entzünden, in den Händen hält, kann er sich den gepanzerten Insekten furchtlos in den Weg stellen. Aber nicht nur diese Krabbeltiere tummeln sich in den Leveln, sondern auch mehr oder minder schwierige Rätsel und Aufgaben sind zu bewältigen. So müssen z.B. Bauteile für einen künstlichen Vogel gefunden werden, um die Grashüpfer zu erschrecken, oder

recht komplizierten und ungenauen Steuerung als auch mit den mitunter verwirrenden Kameraeinstellungen ihre Probleme haben.

A Bug's Life bietet trotz des langsamen Grafikaufbaus und der Slowdowns schöne Spielgrafiken, ein abwechslungsreiches Leveldesign und einen herrlichen Soundtrack. Zwischen den Leveln gibt es zur Belohnung FMVs, die direkt aus dem Film übernommen wur-

„A BUG'S LIFE BIETET, TROTZ DES LANGSAMEN GRAFIKAUFBAUS UND DER SLOWDOWNS. SCHÖNE SPIELGRAFIKEN, EIN ABWECHSLUNGSREICHES LEVELDESIGN UND EINEN HERRLICHEN SOUNDTRACK.“

Hopper und seine Heuschreckenhorden ohne die Hilfe von stärkeren Beeren aus dem Ameisenkönigreich vertrieben werden.

► A Bug's Life wurde in erster Linie, genau wie der Film, wohl für eine jüngere Zielgruppe zugeschnitten. Die relativ simplen Sprungpassagen stellen für einen geübten Spieler keine allzu große Herausforderung dar und machen A Bug's Life zu einem schnellen Abenteuer. Jüngere Spieler, für die das Spiel eigentlich gedacht ist, werden sowohl mit der

den. Dem Team von Traveller's Tales ist es besonders gut gelungen, auch die anderen Charaktere des Films in das Spielgeschehen mit einzubeziehen. So helfen Dim, der Nashornkäfer, und Rosie, die schwarze Witwe, beispielsweise tatkräftig bei der Rettung der Blueberry Scouts mit. A Bug's Life ist ein putziges 3D-Jump'n Run mit guter Grafik und tollem Sound, das Spielern jeder Altersschicht, die Spaß an den Disney-Filmabenteuern haben, durchaus ans Herz gelegt werden kann.



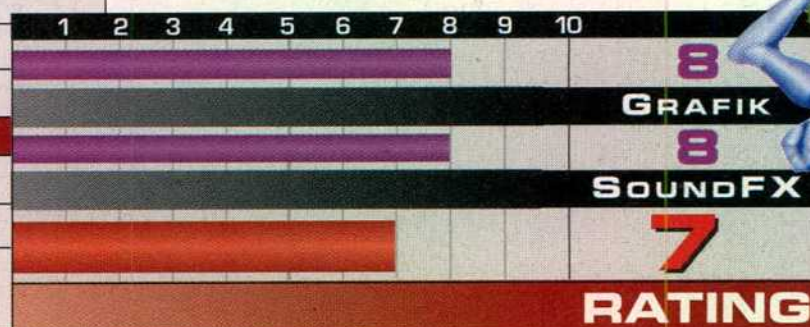
Hat man alle vier Buchstaben von Fliks Namen gefunden, erhält er ein Extraleben.

POSITIV

- gute Grafik und super Sound
- tolle Story
- gelungene Filmumsetzung

NEGATIV

- ungenaue Steuerung
- relativ kurze Spieldauer
- langsamer Grafikaufbau und Slowdowns

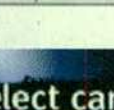
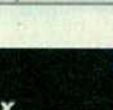




STEPHAN GIRLICH

RALLY CROSS 2

Genre Rennspiel
Hersteller SCEE
Entwickler 989 Studios/Idol Minds
Testmuster SCED
Erhältlich ab März
Preis ca. 99,- DM



Die Phantasiewagen sehen manch' realem Vorbild recht ähnlich. Der radia beispielsweise könnte auch ein Subaru sein.

Rally Cross 2 rollt wie das Original wiederum nicht als Simulation, sondern erneut als reinrassiger Arcade-Racer auf die PlayStation-Holperpisten. Der direkte Vergleich zum Prequel offenbart eine größere Anzahl an Strecken und Wagen, spielinhaltlich sind jedoch bis auf den exzellenten Track Editor kaum echte Neuerungen festzustellen. Wie in vielen anderen Rennspielen stehen dem Spieler anfangs nur eine begrenzte Anzahl an Wagen, Strecken und Meisterschaften zur Wahl. Mit rookie, veteran und pro sind drei Schwierigkeitsstufen zu meistern, um in den Genuß aller Features von Rally Cross 2 zu gelangen. Gegen drei nicht gerade zimperliche Gegner rempelt

man sich über loses Gestein und wühlt sich durch Matsch und Schnee an die Spitze, pro Rennen winken satte 100 Punkte für den Sieg. Um eine bestmögliche Performance auf jedem Kurs zu erreichen, stimmt man abhängig von Untergrund und Witterungseinflüssen seinen Flitzer jeweils entsprechend ab. Insbesondere die optimale Einstellung von Stoßdämpfer und Getriebeübersetzung sowie primär die Wahl der Reifen entscheiden über hop oder top. Natürlich sind alle Strecken auch einzeln, auf Zeit oder gegen einen menschlichen Piloten zu bestreiten.

► Wer den ersten Teil nicht mochte, der wird auch dem Sequel nur wenig abgewinnen können. Der Hauptkritikpunkt des ersten Teils mit zu eng designten Strecken wurde für die Fortsetzung zwar nahezu vollständig ausgemerzt, nicht jedoch das höchst gewöhnungsbedürftige Fahrverhalten. Weniger an ein Rallyefahrzeug, als vielmehr an ein Powerboat auf rauher See erinnernd, dürfte die Art von Fahrphysik definitiv nicht jedermanns Sache sein, da der Wagen durch das permanente Auf und Ab der Kurse und die Vielzahl an Bodenwellen mehr fliegt als fährt. Wie schon gesagt: alles eine Frage des persönlichen Geschmacks - unseren trifft es nicht unbedingt, zumal sich auch die Steuerung sehr eigen gibt. Beim Driften fühlt man sich wie von einem Gummiband durch die Kurven gezo-



Das Feld bleibt meist vom Start bis zum Ziel eng beieinander.



Die Reifenwahl ist eminent wichtig, um auf den unterschiedlichen Untergründen den maximalen Grip zu haben.



Der Track Editor ist kinderleicht zu bedienen.

gen, derart heftig schnalzen die Off Road-Vehikel manches Mal urplötzlich in Richtung innere Streckengrenzung; das Gefühl der hundertprozentigen Kontrolle über ein vollständiges Rennen hinweg hat man nicht gerade oft. Trotz aller Kritik kann Rally Cross 2 durchaus eine Menge Spaß bereiten, nur ist eben gerade im Rennspielbereich der Anspruch seit perfekten Titeln wie Gran Turismo, Colin McRae Rally oder TOCA 2 in geradezu schwindelerregende Höhen gestiegen. Zumindest aber hat keines dieser drei Top Games einen derartig genialen Strecken-Editor vorzuweisen wie Rally Cross 2. Na immerhin...



Überschläge, die auf dem Dach liegend enden, sind kein allzu großes Problem, da sich der Wagen per einfachem Tastendruck wieder auf die Räder stellen läßt.

POSITIV

• Track Editor

NEGATIV

• stark geschmacksabhängig
• eigenwillige Fahrphysik

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8										
GRAFIK										
7										
SOUND FX										
7										
RATING										



MONTAG MORGEN.

SAG DEINEM CHEF, DU BIST NUNIG KRAANK
WAHN SIK

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



ELECTRONIC ARTS®



ACCOLADE

BIG AIR IST EIN WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC. ©1998 ACCOLADE, INC. ALLE WARENZEICHEN SIND EIGENTUM IHRER HEWELIGEN BESITZER UND WERDEN UNTER ZEICHEN VON ACCOLADE, INC. VERWENDET.

MARK LIEBOLD

RUNNING WILD

Genre	Rennspiel
Hersteller	SCED
Entwickler	BlueShift/989 Studios
Testmuster	Eigenimport
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM



Nur ein gewaltiger Satz über die Dornen kann Boris vor einem schmerzhaften Sturz bewahren.

„Hallo, hier ist Johnny Turtel für ZOO!“ - so, oder so ähnlich lauten die Begrüßungsworte des Sportreporters in dem Zeichentrickklassiker „Dschungel Olympiade“. Genau dieselbe Begrüßung könnte auch aus Sonys Running Wild, das laut Hersteller das erste wahre Rennspiel ist, stammen. In Running Wild geht es nicht darum, wie es in einem Racer eigentlich bis jetzt

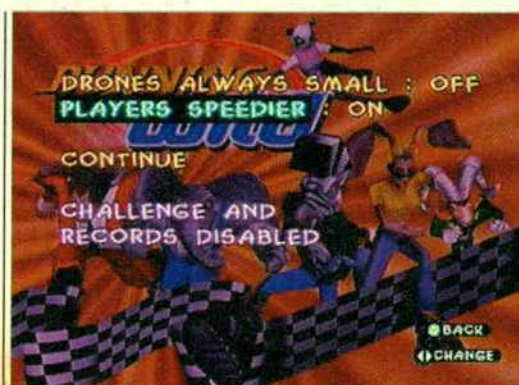


Besitz man einen Multitap, kann man sich zusammen mit drei Freunden dem tierischen Treiben hingeben.



Mit wilden Sprüngen versucht „The General“ seinen Verfolger abzuhängen, um die Führungsposition zu halten.

üblich war, Autos oder Motorräder zu steuern. Blue Shift und die 989 Studios überlegten sich etwas anderes und tauschten die motorisierten Gefährte einfach kurzerhand durch Tiere aus. Sechs mehr oder weniger schnelle Tiere verschiedener Kontinente stehen dem Spieler zur Auswahl. Der spanische Stier Coronado, die chinesische Panda-bärdame Mei-Ling, der russische Elefant Boris, das afrikanische Zebra Brass, das australische Karnickel Gwynn und der deutsche Steinbock, der nur den Namen „The General“ trägt, warten nur darauf loszusetzen zu dürfen. Ganz den realen Vorbildern entsprechend, wurden die Rennläufer mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen ausgestattet. So ist beispielsweise „The General“ naturgemäß mit einer ungeheuren Sprungkraft versehen worden, dafür ist der steife Militärmann allerdings auch nicht ganz so wendig wie etwa die flinke Chinesin Mei Ling oder das Allroundtalent Brazz.

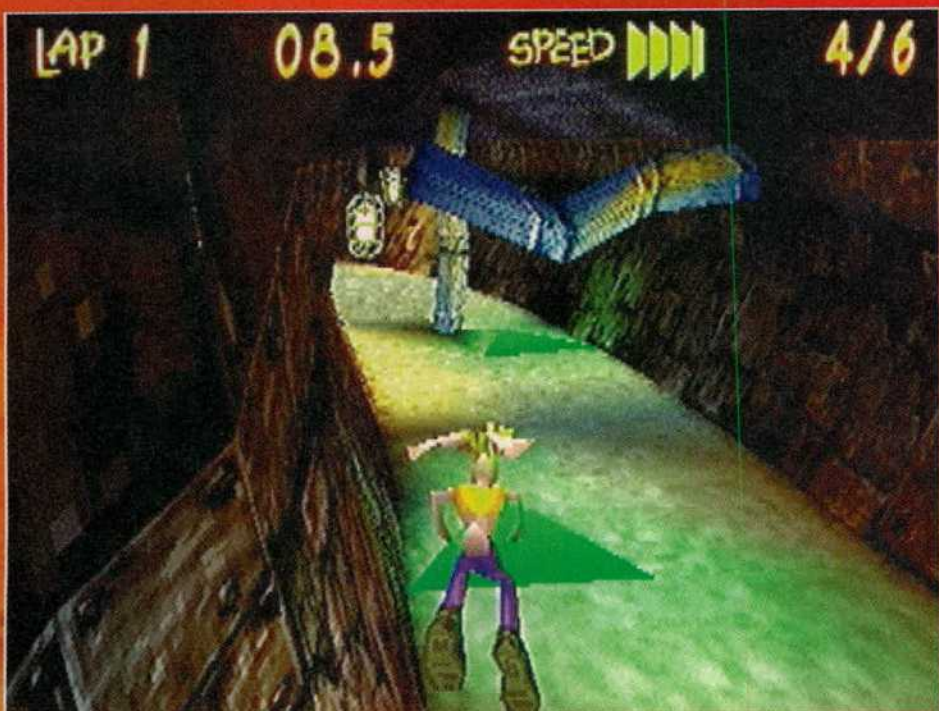


Nach erfolgreichem Beenden der Challenges werden nicht nur neue Strecken, sondern auch Secret-Options freigeschaltet.



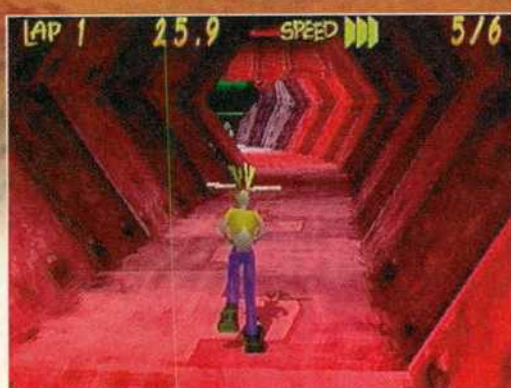
Den Challenge-Mode muß man in der leichtesten Schwierigkeitsstufe beginnen. Die ersten vier Kurse (Arktis, Vulkan, Stadt und Wüste) sind relativ schnell durchlaufen. Hier und da eine kurzer Sprung und ein paar Kurven und Biegungen, die man mit Hilfe der L- und R-Taster noch etwas enger als gewöhnlich laufen kann, und schon ist der erste Schwierigkeitsgrad geschafft. Als Belohnung wird mit dem Dschungel ein weiterer Kurs freigeschaltet, der anschließend zusätzlich in die nächste Challenge aufgenommen wird. Je nach Härtestufe unterscheiden sich die Rennstrecken voneinander. Ähnlich wie in Namcos Ridge Racer-Serie werden die Kurse verändert, indem neue und vor allem anspruchsvollere Abschnitte der jeweiligen Strecke geöffnet werden. Die Rennschauplätze weisen, je nachdem in welchem Ort sie angesiedelt sind, unter-





Dank eines Eis-Tokens verwandelte sich der Dschungelparcours in die reinste Rutschbahn.

schiedliche Laufvoraussetzungen auf. In der Arktis muß deshalb ein Großteil der Strecke nicht abgelaufen, sondern entlanggerutscht werden. Wohingegen die Vulkane und Wüstenareale mit ihren heißen Lavabecken und den quadratmetergroßen Dornenflechten Running Wild zum reinsten Jump'n Run avancieren lassen. In der normalen und in der harten Schwierigkeitseinstellung muß einer der fünf gegnerischen Läufer dem Lokalmatador der Strecke weichen. Die restlichen fünf Tiere, inklusive eigenem Charakter, beweisen sich gegen Feuerteufel, Toxicmonster, Eisprinzessin und sogar einen Außerirdischen. Dieser treibt auf dem Mond, der letzten Rennstrecke, deren Zugangsberechtigung man erhält, nachdem man den normalen Challenge-Wettkampf gewonnen hat, sein Unwesen. Um sich gegen die fünf Mitstreiter und andere Kreaturen behaupten zu können, liegen auf den Strecken allerlei Extras herum. Mit Hilfe der grünen, im Boden eingelassenen Pfeile können die Läufer ihre Geschwindigkeit steigern. Auf meist sehr unzugänglichen Plattformen liegen kleine Tokens, mit denen der Spieler in der Lage ist, Strecken in Eis- oder



Schlammflächen zu verwandeln, Gegner schrumpfen zu lassen oder die eigene Figur für kurze Zeit unverwundbar zu machen.

Neben dem Challenge-Mode stehen noch drei weitere Rennvarianaten zur Verfügung, in denen bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre läuferischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Im Time Trial geht es nur darum, welcher Spieler die beste Zeit auf einer bestimmten Strecke erlaufen kann. Der Circuit-Mode hingegen erstreckt sich, je nach Schwierig-



Sobald der Spielercharakter von einem fiesen Gegner geschrumpft wird, kommt er wegen seiner kürzeren Beine nur noch langsam voran.

ihren Tücken soweit einverleiben können, daß nur noch fiese Attacken der anderen Tiere und dumme Zufälle, wie etwa ein Feuerball auf den Vulkanstrecken, den Spieler vom Sieg abbringen können. Noch leichter wird das ganze durch kleine Abkürzungen, die allerdings auch ab und zu von den

„DER RELATIV NIEDRIGE SCHWIERIGKEITSGRAD UND DIE DARAUSS RESULTIERENDE KURZE SPIELDAUER MACHEN RUNNING WILD EHER ZU EINEM SPIEL FÜR JÜNGERE PLAYSTATION-BESITZER ALS FÜR VERSIERTE RENNPILOTEN.“

keitsgrad, über vier bis sechs einzelne Rennen. Am Ende von jedem Lauf erhalten die Bestplatzierten Punkte, und wer schließlich die meisten davon ergattern konnte, hat gewonnen.

► Der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad und die daraus resultierende kurze Spieldauer machen Running Wild eher zu einem Spiel für jüngere PlayStation-Besitzer als für versierte Rennpiloten. Zwar hat man immer nur drei Versuche, den ersten Platz zu erlaufen, was erforderlich ist, um den nächsten Level zu erreichen. Dafür hat man sich spätestens nach dem zweiten gescheiterten Rennen die Strecke mit all'

Gegnern genutzt werden.

Die abgedrehten Charaktere und die Strecken sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet worden. Leider kann aber die doch recht grobe Grafik, auch wegen ein paar wenigen Slowdowns während des Spiels, die immer nach der Kollision mit anderen Läufer oder Hindernissen auftreten, keinen Schönheitspreis gewinnen. Running Wild ist sicherlich ein Abwechslung, wenn auch nur eine kurze, und eher ein optimaler Einstieg für jüngere Spieler als ein erstzunehmender Konkurrent für „richtige“ Racer der Marke Gran Turismo oder Colin McRae Rally.



Zu spät: Der Feuerteufel ist auf seiner Hausstrecke wieder einmal als Sieger durchs Ziel gegangen.

POSITIV

- ein etwas anderes Rennspiel
- gutes Handling der Läufer

NEGATIV

- zu einfach
- nicht genügend Strecken und Charaktere

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
GRAFIK											7
SOUND FX											6
RATING											6

KKnD

KROSSFIRE

MISCHA STRECKER

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Melbourne House
Entwickler	Beam Software
Testmuster	Melbourne House
Erhältlich ab	März
Preis	ca. 99,- DM

1-2
SPIELER45
LEVEL10
Multiplayer1
MEMORY
CARD03B
013
PASSWORDD
SPRACH-
AUSGABE
DEUTSCHABD
TEXTE
DEUTSCHSONY
ANALOG
CONTROLLERSONY
ANALOG
CONTROLLER

Strategiespiele finden auf der PlayStation wenig Beachtung. Kaum ein Genre wurde derart vernachlässigt, obwohl es doch in den letzten Jahren auf anderen Plattformen einen wahren Hype auslöste. Mit KKnD sorgt Beam Software für Nachschub in diesem Bereich.

Wir sind Reisende. Wir leben auf der Welt, die uns die Götter zum Geschenk machten, denn wir sind ihr auserwähltes Volk. Vor unzähligen Jahren kamen sie über unsere Vorfahren, die allen Glauben vergaßen und sich

den Dämonen zuwandten, die über die Technik geboten. Die Ahnen beuteten das Land aus und trachteten nur danach, den Göttern gleich zu werden. Aber sie wurden bestraft an dem Tag, als gleißendes Licht vom Himmel fiel, die Seen verdampften und alles frevlerische Leben auf der Erde verging. Wir, die Weiterentwickelten, erfuhren die Gnade der Götter, denn in uns sahen sie einen Schimmer der Hoffnung. So lebten wir als Nomaden weiter und nahmen uns der Tiere und Pflanzen an, welche den Kataklysmus ebenfalls überlebten. Unsere Schamanen gemahnten uns jeden Tag aufs neue, die Lehren unserer Götter zu achten und vom Dämon Technik abzulassen. Und so vergingen die Jahre. Doch dann, ohne Vorwarnung, kamen sie. Teuflische Knechte jener Ungeheuer, denen wir abschworen. Sie nutzten die Technik und wollten uns vertreiben und töten. Uns, die wir die Erde neu geschaffen hatten; uns anpaßten. Sie sagten, wir wären Mißgeburten und schwach. Doch sie wußten nichts. In den ersten Tagen wurden wir beinahe besiegt, doch dann zeigten uns die Götter das Erdenblut und lehrten uns, wie wir unsere Tiere verändern mußten, um den Tunnelgrabern Einhalt gebieten zu können.

Wir wehrten uns, und als wir schließlich zur entscheidenden Schlacht aufeinandertrafen, erkannten die „wahren“ Menschen, daß sie unterliegen würden. Wie die Hasen flohen sie und verkrochen sich in ihren Löchern, aus denen sie zuvor herauskamen.



Auf der Weltkarte wählt man die nächste Mission.

Im Bewußtsein, daß sie gewiß eines Tages wieder auftauchen würden, bereiteten wir uns vor. Wir nahmen ihre Waffen und bauten neue. Und dann, fast vierzig uns von den Göttern geschenkte Jahre später, wagten sie es tatsächlich wieder. Ihr Haß wuchs in dem Land ohne Sonne, doch auch wir hatten nicht vergessen. In den ersten Tagen des neuen Krieges erreichte keine der Seiten die Vorherrschaft. Jede Schlacht endete in einem Gemetzel. Doch an dem Tag, an dem wir die Ent-

DIE ALTERNATIVE

Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Electronic Arts, Westwood Studios



Der bislang dritte Teil eines Echtzeit-Strategie-Klassikers. Grafisch wirkt es gegenüber seinen Vorgängern aufgepeppt und auch die Missionen bringen ein wenig Abwechslung in die „Grüß dich und mach alles Platt“-Philosophie.

Z

SCEE, Bitmap Brothers



Um Z wirklich meistern können, benötigt man viel Haus aus eine Maus. Z wartet mit der aggressivsten KI des Genres auf und den bislang lustigsten Zwischensequenzen. Hier sind schnelle

Entscheidungen gefragt, und niemals war der Spruch: „Angreifen ist die beste Verteidigung“ passender!



Gebäude können verbessert werden. Danach stehen neue Truppen, oder weitere Gebäude zur Verfügung.



Nur Fußtruppen sind in der Lage, Wälder zu durchqueren. Fahrzeuge müssen sich notgedrungen eine Alternative suchen.



Je weiter man spielt, desto mehr Gebäude stehen zur Auswahl.

scheidung herbeiführen wollten, geschah etwas schreckliches. Der Dämon persönlich, dem wir schon so lange abgeschworen hatten, brachte seine Diener ins Feld. Gräßliche, leblose Ungetüme aus Blech und Stahl, die am Horizont erschienen und Tod und Vernichtung über uns alle brachten. Nicht einmal die Grottenmolche wurden verschont. Und so geht das Gemetzel weiter. Doch dieses Mal existieren drei Gegner!

So ähnlich, aber mit weniger Pathos würde einer der Entwickelten die Geschichte darbieten, die im fabelhaften Intro zu KKnD: Krossfire relativ nüchtern erzählt wird. Mit den lapidaren Worten: „Manche kommen einfach nicht miteinander aus!“ endet ein filmreifes Intro, das einem den Mund offenstehen läßt und förmlich danach schreit, die Lautstärke aufzudrehen.

Die Mission Briefings wurden in einem ähnlichen Stil gehalten. Skurrile Gestalten, egal auf welcher Seite man beginnt, erklären mit einer gehörigen Portion Zynismus die Ziele der nächsten Mission. Extra für die Animation der

Köpfe entwickelte Beam Software die neue Famous™ Face Motion Capturing Engine, die möglichst realitätsnahe Bewegungen des Gesichts ermöglicht. Und wirklich könnte man, wenn die Grafik ein wenig lebensnah wäre, glauben, einen Menschen in Fleisch und Blut vor sich zu haben. Leider sind die Missionen, zu denen sie uns beauftragen, meist dieselben, denn in Krossfire wünscht jede Seite dem Feind die vollständige Vernichtung an den Hals. Also dreht es sich hauptsächlich darum, die eigenen Ölvorräte zu sichern oder die gegnerische Basis platt zu machen.

Tatsächlich unterscheidet sich KKnD nur in der Steuerung von anderen Strategiespielen. Das Interface wurde erneuert, so daß man seine Einheiten nicht mehr einzeln herstellen muß, son-

„UNTERM STRICH ABER IST KKnD EIN GANZ PASSABLES STRATEGIESPIEL, DESSEN KI AUCH AUF DAUER HERAUSFORDERT.“

dern die Fabrik, anweist eine bestimmte Anzahl davon zu produzieren, bzw. den Nachschub nie versiegen läßt, in dem man die zu bauenden Fahrzeuge und Truppen auf unendlich setzt. Zudem lassen sich die Truppen vom Werk aus einer bestimmten Gruppe zuweisen und laufen auch selbständig zum jeweiligen Standort ihrer Einheit. So fällt die Rückkehr zur Basis weg, um neue Truppen zu sammeln und mit den bestehenden Verbänden zu vereinen. Das ist vor allem deshalb nötig, weil die Steuerung für einen Analog oder Digital Controller ausgelegt wurde. Anders als bei den bereits erschienen Titeln dieses Genres wurde KKnD nicht 1:1 von der PC-Version umgesetzt, sondern quasi neu entwickelt, um der Padsteuerung gerecht zu werden. Die Zeiten des Rahmen ziehens, um Einheiten zu einer Gruppe zu verbinden, gehören der Vergangenheit an. Im Spiel sieht das so aus, daß man mittels der R2- und L2-Tasten durch die einzelnen Gruppen klickt und diese dann auf den Weg schickt. Ein Druck auf die R1-Taste öffnet

das Menü mit den Gruppenbefehlen. Hier kann man Einheiten aufteilen, wieder zusammenführen und ihnen Sonderbefehle erteilen. Der Vorteil bei dieser Steuerung liegt vor allem in der

Schnelligkeit, wenn alle Gruppen einmal festgelegt wurden. Ein einfaches Durchklicken durch die Liste genügt, und bis zu acht Gruppen erscheinen kurz nacheinander an ihrem Zielort und beharken die Feinde.

Bis aber alle Einheiten zugewiesen sind, vergeht einige Zeit. Will man etwa eine einzelne Einheit auf den Weg schicken, muß man zuerst eine bestehende Gruppe so lange teilen, bis eben



Mission Briefings werden komplett als Video abgespult...



...man kann sie allerdings auch während des Spiels in Textform abrufen.



Die glorreichen Sieben. Vereinzelt steht nur eine begrenzte Anzahl an Truppen zur Verfügung, um die Mission zu beenden.



Die Einheiten stehen für den großen Angriff bereit.

nur noch eine Einzelne übrigbleibt. Ein einfaches Anklicken reicht leider nicht mehr. Alle Sonderbefehle einer Gruppe werden über das Menü ausgewählt. Tastenkombinationen für häufig eingesetzte Befehle wurden leider nicht vorgesehen, so daß auch hier manchmal wertvolle Zeit für das Menü vergeudet wird.

Die allgemeine Steuerung gestaltet sich etwas schwammig, ein präzises Anwählen sich bewogender Fußtruppen gelingt nur mit viel Glück. Sehr häufig klickt man einfach daneben und die Truppen spazieren munter am Feind vorbei. Glücklicherweise sind die eigenen Männchen standardmäßig auf Selbstverteidigung eingestellt, so daß sie bei Feinberührung sofort zurückballern. Aber auch hier gibt es eine Kehrseite. Befindet sich der ganze Pulk nämlich auf der Flu... ähm, dem strategischen Rückzug, kann man davon ausgehen, daß das letzte Drittel aufgerieben wird, da sie nicht im Traum daran denken, abzuweichen.



Zerstörte Brücken sind ein ärgerliches Hindernis. In diesem Fall wandt die KI diese Taktik an.



Geht eine Mission über einen längeren Zeitraum, kommt ein weiteres neues Feature von KKnD ins Spiel. Truppen gewinnen, so sie lange genug überleben, an Erfahrung. Diese Veteranen schlagen härter zu, halten mehr aus und sind in der Lage, sich selbst zu heilen, so daß man, wenn man sie weise einsetzt, zu einer extrem schlagkräftigen Truppe zusammenziehen kann.

Neue Einheiten und Gebäude benötigen Öl. Ob es nun Erdenblut genannt wird (bei den Entwickelten) oder Grundnahrungsmittel (bei den Farmbots der Serie 9) ist gleich. Ohne Öl keine Baumöglichkeiten. In diesem Punkt also unterscheidet sich KKnD nicht von anderen Echtzeitstrategiespielen. Eigentlich schade, denn genau auf diesem Gebiet wäre es an der Zeit, einmal eine Neuerung zu bringen. In taktischer Hinsicht nämlich eröffnen sich einige Möglichkeiten, die so noch nicht da waren. Wälder etwa bilden für Fahrzeuge ein undurchdringliches Hindernis, während die Infanterie einfach durchmarschiert. Amphibienfahrzeuge können sich völlig neue Wege erschließen, indem sie über Flüsse und Seen die gegnerische Basis durch die Hintertür betreten. Und Brücken lassen sich, wenn man dem Feind den Weg abschneiden will, einfach zerstören.

Und selbst das Gelände läßt sich ausnutzen. Zum einen behindern Bäume, Gebäude und Klippen die Sichtlinie (wobei letztere sie erweitern, wenn man oben steht), zum anderen bilden gerade Klippen eine vorzügliche Angriffsplattform, da Einheiten, die sich unterhalb befinden, das Feuer nicht erwidern können.



Im Gruppenmenü werden die Gruppen verwaltet.



Klippen eignen sich besonders gut für Geschützplattformen, da sie in die Schlucht feuern können, ohne damit rechnen zu müssen, daß das Feuer erwidert wird.

Wem das Schlachten des Computergegners auf Dauer zu langweilig ist, dem bietet KKnD die Möglichkeit, sich via Splitscreen mit einem menschlichen Gegner auseinanderzusetzen. Allerdings hat dieses Schlachten nur bedingt einen Reiz, da man ja genau über die Bewegungen des anderen Bescheid weiß.

Den Spielfortschritt kann man nach jeder Mission speichern, oder man notiert sich das Passwort, welches in jeder Nachbesprechung angezeigt wird. Während eines Spiels ist es leider immer noch nicht möglich abzuspeichern.

Jede Partei enthält 21 unterschiedliche Einheiten. Vom Bogenschützen der Entwickelten, bis hin zum Kauterisierer der Serie 9 Roboter baut man sich so auf Dauer Truppen von ungeheurer Schlagkraft zusammen. Hinzu kommt, daß man sich in späteren Missionen eigene Fahrzeuge zusammenbauen kann, und diese dann nach den persönlichen Bedürfnissen modifiziert. Als Basis dienen hierfür 3 Modelle, die sich mit einem von bis zu 15 Modulen ausstatten lassen. Dadurch kommt man in den Genuß weitreichender Artilleriegeschütze, mobiler Radarplattformen, um den Feind besser ausspähen zu können, oder Truppentransporter.

Wenn man sehr viel Glück hat, bzw. die Karten genauestens erforscht, findet man in manchen Missionen versteckte Techbunker, die ein Überbleibsel aus der Zeit vor dem Krieg sind, und mächtige Spezialeinheiten enthalten. Aber viele Fahrzeuge bieten auch andere Spiele und sind Vergeudung, wenn sie sich blöde verhalten.

Dem ist aber glücklicherweise nicht



Solange der Abstand zwischen den Ufern gering ist, überqueren die Einheiten das Wasser.



Wasser bildet ein unüberwindbares Hindernis. Außer für Amphibienfahrzeuge und wenn Furten vorhanden sind.



Diese Basis hat ihre letzten Tage gesehen!

so. Laut Beam Software berechnet die KI ziemlich genau, wieviele Truppen sie zum Sieg benötigt. Dazu teilt sie die Karte in Zonen auf und errechnet die potentielle Gefahr, die von ihnen ausgeht. So gelingt es ihr, die günstigste Route für einen Vorstoß auszuwählen und an der schwächsten Stelle der Basis gnadenlos zuzuschlagen. Hinzukommt, daß die allseits beliebte Ködertaktik beim Feind nicht mehr funktioniert. Wer also versucht, mit zwei entbehrlichen Einheiten den Gegner so zu reizen, daß er seine Deckung verläßt, wird wenig Erfolg haben. Andererseits kann sich ein mißlungener Angriff auf die feindliche Basis zu einer wahren Katastrophe entwickeln, wenn die Gegenseite plötzlich ihrerseits einen Angriff auf das eigene HQ unternimmt.

Auch die eigenen Männer verhalten sich recht intelligent, wenn es darum geht, von Punkt A nach B zu gelangen. Geht es einmal nicht weiter, so suchen sie sich eine Alternativstrecke, die zwar zu massiven Zeitverzögerungen führt, da sie in kurzen Abständen den Weg neu berechnen, um nicht in Sackgassen zu geraten. Andererseits bedeutet es, daß man sich um sie keine Sorgen mehr zu machen braucht.

► Beim Gameplay halten sich Vor- und Nachteile eigentlich die Waage. Anders sieht es in grafischer Hinsicht aus, denn dort stehen einem detailliert gezeichneten und modellierten Hintergrund einige grausig gezeichnete und sehr sparsam animierte Einheiten gegenüber. Vor allem die Fußtruppen präsentieren sich

als grauenhafter Pixelmischmasch, den man nur mit Mühe unterscheiden kann. Obwohl dies bei den verschiedenen Fahrzeugen noch möglich ist, lassen sich bei ihnen keine Details erkennen, so daß man hinter dem Kampfmammut eher einen Riesenhirschkäfer vermutet, als den tatsächlich vorhandenen Elefanten.

Die Animationen der Figuren reichen ebenfalls nicht an C&C heran. Hakelig in zwei Phasen animiert stolpern sie über den Bildschirm und sobald sie sich in der Basis sammeln und immer mehr werden, gerät die PlayStation schnell an ihre Grenzen und fängt an, erbärmlich zu ruckeln.

Der Hintergrundsound gleicht vom Stil her den meisten Spielen dieses Genres. Kurze Passagen wiederholen sich ständig, wurden allerdings passend zu den drei Parteien komponiert. So

„ANDERS ALS BEI DEN BEREITS ERSCHEINEN TITELN DIESES GENRES WURDE KKnD NICHT 1:1 VON DER PC-VERSION UMGESETZT, SONDERN QUASI NEU ENTWICKELT...“

hört man bei den Robotern wilde Technosounds aus den Lautsprechern, während die beiden Menschenparteien von Hard Rock untermalt werden. Die Sprüche der Einheiten sorgen für wenig Abwechslung. Ständig ertönen dieselben markigen Töne, die anfangs noch ganz witzig sind, mit der Zeit aber tierisch nerven. Deshalb ist es mehr als ratsam, den Sound einfach abzuschalten. Wenn die eigene Basis angegriffen wird, spürt man es sowieso am leichten Vibrieren des Pads.

Unterm Strich aber ist KKnD ein ganz passables Strategiespiel, dessen KI

auch auf Dauer herausfordert. Leider präsentieren sich die Missionen immer gleich und wenn sie auch immer ein wenig anders formuliert werden, so läuft es doch meistens nur darauf hinaus, alles, was nicht dieselben Farben trägt, zu eliminieren. Auch wenn einige Eigenheiten der früheren Strategiespiele einen Feinschliff erhielten und jetzt eleganter und komfortabler gelöst wurden, so hat sich am Grundprinzip wenig verändert. Man baut eine Basis, fördert Öl, mit dem man wiederum neue Einheiten und Gebäude erstellt, mit denen man dann den Gegner restlos vernichtet.

POSITIV

- gute Gegner KI
- Multiplayer Modus
- Einheiten selbst entwerfen

NEGATIV

- keine Speichermöglichkeit während des Spiels

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
											6
GRAFIK											8
SOUNDFX											8
RATING											



Ständig muß mit Angriffen auf schwach bewachte Eingänge der Basis gerechnet werden.

FEBRUARY 1999

POCKET FIGHTER



Beim Running-Battle muß man nacheinander gegen alle zwölf Kämpfer antreten.



One for the Money, one for the Show - Dan „the King“ zeigt Hsien-Ko, wo der Hammer hängt.

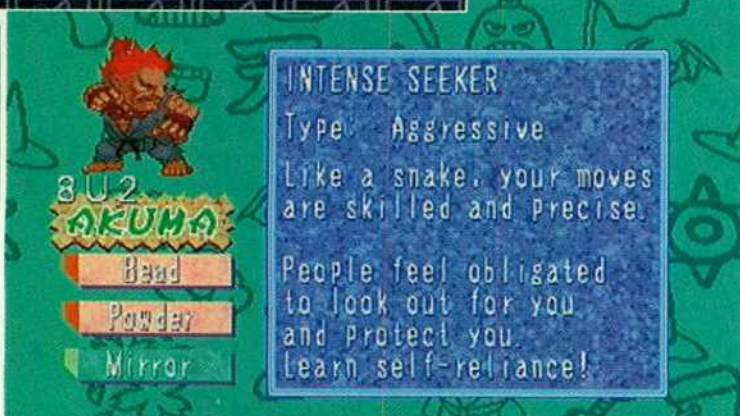


Mit Hilfe von magischen Objektblasen kann man seine Gegner kurzzeitig versteinern, einfrieren, ausrutschen lassen oder vergiften.

stalker- und Warzard-Serie aufeinander. Jeder der Martial Arts- und Wrestlingexperten verfolgt andere Absichten. Zangief versucht beispielsweise den berühmten Musicalstar Felicia mit allen Mitteln zu „überreden“ in Rußland zu gastieren. Akuma hingegen sucht einen neuen Trainingsplatz, da seine Festungsinsel Gokentou kurzerhand in einen Vergnügungspark umfunktioniert wurde. Die Steuerung wurde im Vergleich zu anderen Capcom-Vertretern vereinfacht. Die Schläge und Tritte werden jetzt nicht mehr über drei verschiedene Buttons, die gleichbedeutend mit der Härte (leicht, mittel und schwer) eines Angriffs waren, ausgeführt, sondern nur noch mit jeweils einem Knopf. Um den Spielern dadurch den Spaß an harten, schmerzvollen Schlägen nicht zu nehmen, können die simplen Moves mit Hilfe von Diamanten, die getroffene Gegner fallen lassen, deutlich aufgepowert werden. Zusätzlich zu Punch und Kick-kommt noch ein Special-Button, der es ermöglicht, wie es der Name schon sagt, einen besonderen Move zu vollführen. Genau wie bei den verschiedenen Combostrings verwandeln sich die Akteure in andere, mitunter berühmte Capcom Gestalten, wie etwa Mega

Man oder June, und schlagen mit Straßenschildern, Klappstühlen oder dicken Holzbalken um sich. Ganz nach alter Street Fighter-Manier können durch Halb- und Vierteldrehungen des Steuerkreuzes die schönsten Feuerbälle und Dragon Punches auf den Schirm gezaubert werden.

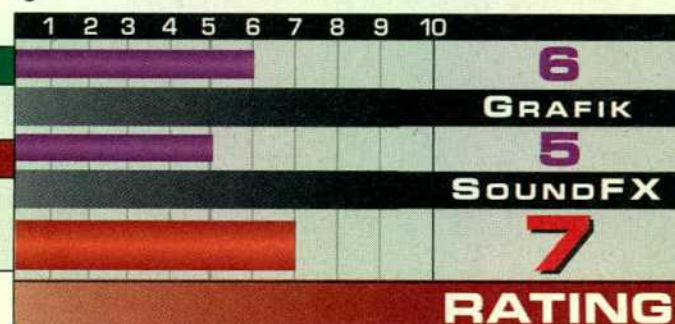
► Trotz der schön animierten Charaktere, dem rasanten Spielablauf und vielen witzigen Momenten ist Pocket Fighter letztlich doch nur ein weiteres Prügelspiel aus dem Hause Capcom, bei dem man bei genauerer Betrachtung nichts Neues entdecken kann. Recht schnell hat man sich an all' den überzogenen Verwandlungen und versteckten Gags sattgesehen. Trotzdem, jeder eingeschworene Beat'em up-Fan sollte für dieses Stück Software ein Plätzchen in seiner Sammlung freihalten. Spieler, die einzig durch die ungewöhnliche und übertriebene Optik gleich einen vollkommen neuartigen Prügler aus dem Hause Capcom erwarten, sollten ihr Geld lieber anderweitig anlegen.



Im Edit-Mode besteht die Möglichkeit sich durch das Beantworten von seltsamen Fragen einen eigenen Charakter zu erstellen.



- keine Neuerungen im Kampfsystem



STEPHAN GIRLICH

TEST DRIVE 4x4

Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Accolade
Testmuster	Electronic Arts
Erhältlich ab	sofort
Preis	ca. 99,- DM



Zu Anfang sind nur wenige Kutschen anwählbar.

Ähnlich wie Sonys Rally Cross 2 verfrachtet uns auch Accolades Test Drive 4*4 auf unwegsames Terrain - mit dem gravierenden Unterschied, daß man nicht auf einprägsamen Rundkursen, sondern vielmehr auf recht langen Etappen von A nach B unterwegs ist. 21 Off Road-Vehikel insgesamt, darunter 10 lizenzierte wie beispielsweise der legendäre Hummer oder der Jeep Wrangler, können im Laufe des Spiels in die eigene Garage verfrachtet werden. Test Drive 4*4 bedient ausschließlich Solo-Spieler, auf eine Duell-Variante wurde völlig unverständlich gänzlich verzichtet. Time Trial-Freaks bleiben dummerweise ebenfalls auf der Strecke, so daß einem nur die Wahl zwischen Einzelrennen oder Meisterschaft bleibt. Letztere ist als World Tour betitelt und in verschiedene Klassen (Safari, Militär, Truck...) gegliedert, für die jeweils erst ein entsprechendes Fahrzeug erworben werden muß. Sind diese anfangs noch relativ leistungs- und durchzugsschwach, kommt man erst zum Ende des Spiels hin in den Genuß der wahren Geländemonster. Gegen fünf CPU-Kon-

trahenten und ein Zeitlimit gilt es sich durchzusetzen, eine Gesamtplatzierung unter den ersten Drei ist Voraussetzung, um sich für die nächste Klasse zu qualifizieren.

► Gäbe es einen Spiele-TÜV, würde Test Drive 4*4 sofort aus dem Verkehr gezogen werden, derart spielspaßkillend fällt die Mängelliste aus. Im Ansatz durchaus gelungen, summiert sich das Frustpotential jedoch ziemlich schnell auf ein fast schon unerträgliches Niveau. Stichpunkt Fahrphysik: während das eigene Vehikel schon beim kleinsten Hügel zum gewaltigen Mega-Sprung ansetzt - was zwar spektakulär anzuschauen ist, aber eben auch viel Zeit kostet - kleben die CPU-Renner dagegen förmlich auf der Holperpiste und überholen einen in solchen Momenten mit Leichtigkeit. Das Zeitlimit ist schon ab der zweiten Klasse viel zu knapp bemessen, selbst in Führung liegend sollte man jederzeit mit dem Game Over-Screen rechnen, was aufgrund fehlender Continues schon ziemlich nervt. Die Kollisionsabfrage gibt Rätsel auf und zeigt keinerlei realistischen Hintergrund. Bäume sind meist nur Schmückwerk, ein (un)gewolltes Hindurchfahren problemlos möglich. Dagegen bringen friedlich grasende Schafe, ein klitzekleiner Kaktus oder lidschäftiger Holzlaten-



Nur wenige Abschnitte werden auf asphaltiertem Untergrund bestritten.



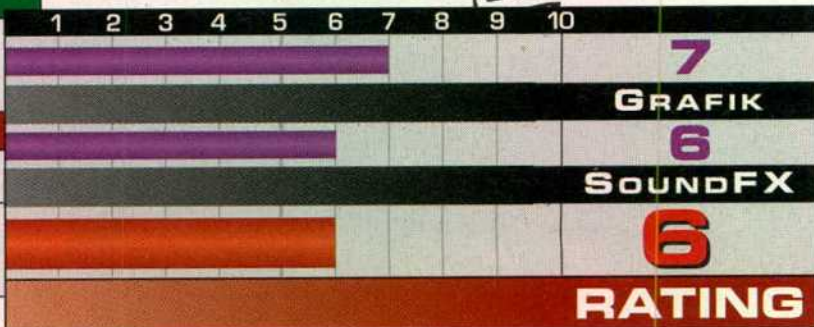
EXTREME
HARDCORE

POSITIV

- exzellente Dual Shock-Unterstützung

NEGATIV

- zu schwer
- gravierende Mängel im Gameplay



Im Wasserhindernis wird der Vortrieb stark gebremst.

MARK LIEBOLD

GLOBAL Domination

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Psygnosis
Entwickler	Psygnosis Studio Leeds
Testmuster	Psygnosis
Erhältlich ab	26. Februar
Preis	ca. 109,- DM



Selbst die an und für sich friedlichen skandinavischen Länder bieten in Global Domination den Großmächten furchtlos die Stirn.

Seit dem zweiten Golfkrieg hat sich ein Begriff in den Köpfen vieler Militärs und Nachrichtenleute gefestigt, der die High Tech-Kriege von damals und die Konflikte von morgen wohl kaum besser umschreiben könnte. Die Rede ist vom sauberen Krieg. Keine Toten und Verletzten sind am Bildschirm zu sehen, sondern nur noch die Raketen, die - wie von Geisterhand gesteuert - präzise ihre vorgegebenen Zielkoordinaten treffen. Genau auf diese „saubere“ Art und



Weise erlebt und steuert man in Psygnosis' etwas anderem Echtzeit-Strategiespiel Global Domination die Konflikte rund um unseren Erdball.

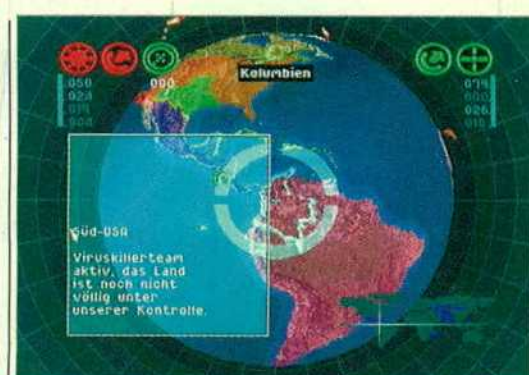
In nicht allzu ferner Zukunft werden die Nationen, wie wir sie kennen, zusammenbrechen. Diktatoren werden kommen und gehen. Nicht mehr Demokratie, sondern Anarchie wird das politische Weltbild der Zukunft beherrschen. Militärische Sicherheit kann nicht mehr von den Nationen selbst gewährleistet werden. Geheime Organisationen haben diese Aufgabe übernommen. Der Krieg ist zu einer reinen Dienstleistung verkommen. In der Rolle von Phoenix, einem aufsteigenden Computerstrategen, arbeitet man für solch' eine Dienstleistungsgesellschaft. ULTRA (Universal Tactical Response Agency) ist der führende Anbieter in der Sicherheitsbranche und stets darum bemüht, neue, talentierte Strategen

anzuwerben. Der Job, den man bei ULTRA zu erledigen hat, gestaltet sich eigentlich ganz einfach. Von seinem Computerterminal aus muß man seine Klienten vor verbrecherischen Angriffsversuchen schützen. Ein Druck aufs Knöpfchen, und schon rast die Rakete in Richtung Aggressor. Alles ähnelt einem Spiel, und das ist es im Endeffekt auch.

Die Spieloberfläche ist immer dieselbe - die Erde. Das Display wurde so konzipiert, daß man wirklich annimmt, mehrere Meter unter dicken Gesteinsbrocken in dem ULTRA-Hauptquartier vor seinem Monitor zu sitzen und alle Fäden der Macht in der Hand zu haben, obwohl man doch eigentlich nur vor seiner PlayStation sitzt. Bewegt man den Cursor nach links, rechts, oben oder unten, schwenkt oder dreht sich der Planet in die gewünschte Richtung. Mit den L2- und R2-Tastern kann die Weltkugel auch noch ganz nach



Anvisieren und abdrücken - mit dem Fadenkreuz können die Ziele der Raketen genauestens bestimmt werden.



Ein geheimer Industrievirus macht es schier unmöglich, das Land, trotz seiner Aufgabe, erfolgreich zu besetzen.

ABWEHRWAFFEN

STANDARD-PROTEKTOR



Die gewöhnlichen Abwehrgeschosse sind in der Lage, feindliche Raketen, Bomber und Kampfflzeuge aufzuhalten.

VERBESSERTER PROTEKTOR



Ein vergrößerter Detonationsradius zeichnet die verbesserten Protektoren aus. Mit dieser Abwehrwaffe ist man in der Lage gleich mehrere Angriffe auf einmal zu vereiteln.

PROTO-PROTEKTOR



Die Proto-Protektoren verfügen zwar nur über den selben Sprengradius wie die Standard-Abwehrraketen, dafür hält die Explosion länger an. Auf diese Art und Weise können schützende Abwehrwände aus reinem Feuer errichtet werden, die ganze Salven an feindlichen Raketen aufhalten können.

SMART-DEFENDER



Der Smart Defender ist eine hochintelligente Abwehrrakete, die sich ihre Ziele von selbst sucht und vernichtet.

SATELLITENSCHILD



Mit Hilfe der Satellitenschilder kann man über dem gewünschten Zielland einen Schutzschirm errichten, der sämtliche Angriffe aufhält. Allerdings ist deren Anwendungszeit begrenzt.

ANGRIFFSWAFFEN

HOCHEXPLOSIVER SPRENGSTOFF



Das Standard-Angriffswerkzeug aller Nationen. Sprengköpfe sind zuverlässig, schnell und tödlich, besonders dann, wenn man die Raketen salvenweise auf seine Feinde abfeuert.

ELEMENTAR-SPRENGSTOFF



Dieser raffinierte Flugkörper verursacht kaum Schaden. Das Geheimnis des „Elementar“ ist das EMP-Feld, das er während seines Aufschlages freisetzt und mit dem er sämtliche gegnerische Angriffs- und Produktionspläne lahmlegt.

ATOMSPRENGKOPF



Atomwaffen richten verheerende Schäden an, die über Jahrhunderte hinweg nicht wieder gutzumachen sind. Diese Waffen sollten nur zu taktischen Zwecken, d.h. der Vernichtung von feindlichen Einheiten benutzt werden, da einige Völker ihren Einsatz sehr mißbilligen könnten. Leider finden die Atomsprenköpfe dank Smart-Defender nur selten ihren Weg durch die feindlichen Abwehrnetze.

FIRESTORM-SPRENGKOPF



Die Übernahme eines feindlichen Landes mitsamt der kompletten Industrieanlagen und ohne jegliche Gegenwehr? - Die „Firestorm“ macht es möglich! Der Sprengkopf eliminiert nur die Bevölkerung des Zielgebiets und beschädigt weder Gebäude noch Technik.

SATELLITEN-LASERSTRAHL



Der Überraschungsmoment ist alles! Durch die hohe Umlaufbahn des Satelliten, die ihm eine relativ hohe Sicherheit garantiert, kann man jedes Land schnell und tödlich treffen, und zur Aufgabe zwingen.



Der Konflikt Editor ermöglicht kleine oder größere Gefechte mit bis zu drei Computergegnern.



Der Taktikal Zoom gibt genaue Informationen über die Industrieanlagen eines Landes und hilft diese erfolgreich zu attackieren.

Konflikt zurück oder wird von den ULTRA-Bodentruppen in Beschlag genommen. In dem besetzten Land können von nun an sämtliche militärische und industrielle Einrichtungen, falls sie nicht zerstört wurden, genutzt werden.

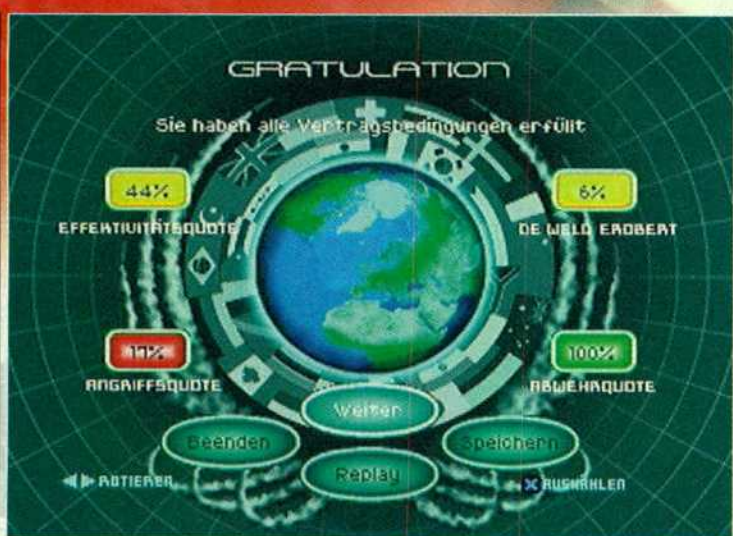
Anfänglich darf man sich bis kurz vor Ende der Missionen nur gegen die Aggressoren verteidigen. Hierfür stehen die hochtechnisierten und streng geheimen Abwehrwaffen in den Lagerhallen von ULTRA. Allerdings ist man zu Beginn der Kampagne nur mit den einfachen Standardmodellen ausgestattet. Sobald feindliche Flugkörper in Richtung des ULTRA-Klienten fliegen sollten, startet man einfach per Kreis-Button Abwehrraketen, die sich sofort auf den Weg begeben, um den Angriff niederzuschmettern. Die Protektoren detonieren nur an den anvisierten Punkten und folgen den gegnerischen Raketen nicht automatisch - noch nicht. Die weiterentwickelten Versionen des Protektors sind so intelligent, daß sie die Gefahr selbst erkennen und die feindlichen Sprengkörper automatisch anvisieren.

Außerdem gibt es im späteren Verlauf von Global Domination Abwehrraketen, die einen größeren Detonationsradius besitzen, oder Satelliten, die einen Schutzschirm errichten können. Sobald man vom Kommandostab die Erlaubnis erhalten hat, den Feind anzugreifen, kann es endlich ans Ein-





Solche massiven Raketenschlachten rufen alte Erinnerungen an Missile Command wach.



Nach einer erfolgreichen Mission erhält man einen ausführlichen Kampfbericht.

Armageddon-Anlage.

Ein Land zu besetzen ist, wie bereits erwähnt, relativ simpel - man muß einfach nur so lange auf den roten Knopf drücken, bis die feindliche Nation aufgibt. Manchmal erhält man vom Kommandostab auch besondere Anweisungen, was die Attacken gegen ein gegnerisches Territorium betrifft. So kann es schon einmal passieren, daß man nicht blind in der Gegend herumfeuern darf, sondern gezielt den Hafen oder ein Raketensilo der feindlichen Macht ausschalten muß. Um das vorgegebene Ziel auch genau zu treffen, kann man mit dem Dreieck-Button den taktischen Zoom aktivieren. In diesem Vergrößerungsmodus kann man die einzelnen Militär- und Industrieanlagen eines Landes einzeln anvisieren und anschließend unter Beschuß nehmen. Mit Hilfe dieser Zoomfunktion können aber auch an den eigenen Einrichtungen spezielle Einstellungen vorgenommen werden. Je nachdem, ob man seine Prioritäten eher auf die Produktion oder die Instandsetzung setzt, können sämtliche Anlagen so konfiguriert werden, daß die Fabriken beispielsweise Raketenkreuzer schneller bauen oder F-117 Stealth Fighter mit einem geringeren Zeitverlust wieder einsatzbereit machen.

In Global Domination schlägt man sich durch zwanzig Missionen, von denen jede einzelne zwar in erster Linie die Eroberung von Ländern zum Ziel hat, aber stets mit einem anderen Hintergrund behaftet ist. Einmal geht es darum, alle ölfördernden Länder zu

beschützen, ein anderes Mal müssen ganze Kontinente aus den Klauen des Industriegiganten Kiriboshi befreit werden. Zu Beginn jeder Mission scheint die Aufgabe relativ einfach: Land verteidigen oder besetzen - fertig. Leider kommt es nur allzu oft vor, daß sich unbeteiligte Länder in den Konflikt einmischen und mit den gegnerischen Parteien oder auch mit ULTRA sympathisieren.

► *Global Domination ist kein plumpes Strategiespiel, in dem man sich nur von Einsatz zu Einsatz kämpfen muß. Die Missionen sind allesamt mit der gesamten Story, die eindrucksvoll und absolut*

gemachte gehen. Zwar darf man, genau wie bei den Defensivwaffen, am Anfang nur mit „normalen“ hochexplosiven Sprengköpfen auf seine Feinde feuern, dafür erhält man im Laufe der Zeit ein recht beachtliches Arsenal, das ein gewaltiges Zerstörungspotential besitzt: Elementarsprengköpfe, die mit ihren elektromagnetischen Stürmen die gegnerischen Anlagen lahmlegen, Atom- und Firestorm-Sprengköpfe, die nur die Bevölkerung eliminieren, oder satellitengesteuerte Laserattacken - ULTRA und leider auch ihren Feinden ist jedes Mittel Recht, um siegreich aus der Schlacht hervorzugehen. Neben den vielen taktischen Flugkörpern gibt es noch Luft- und Wassereinheiten, die sowohl bei der Verteidigung als auch beim Angriff tapfer mitkämpfen, sowie Spezialwaffen wie etwa Sondereinsatzkommandos oder die alles vernichtende



„Sir, melde ULTRA-Sondereinsatzkommando fertig zum Absprung.“



WORLD DOMINATION



Die Grundidee für Global Domination lieferte der James Bond Film „Sag niemals Nie“. In der Feuerball-Remake von 1983 lieferten sich James Bond (Sean Connery) und Maximilian Largo (Klaus Maria Brandauer) ein erbittertes Duell in dem Spiel „World Domination“. Das Ziel des Spiels bestand darin, mit Hilfe seiner Angriffs- und Abwehrwaffen so viele Länder wie möglich zu erobern. Ein erobertes Gebiet brachte Bond und Largo je nach Größe einige tausend Dollar auf ihrem Konto ein. Der Verlust eines Territoriums wurde mit einem Stromschlag bestraft, dessen Spannung immer weiter gesteigert wurde und früher oder später den Tod zur Folge gehabt hätte. In „World Domination“ gab es nur eine Möglichkeit zu verlieren, und zwar indem man die Hände von den beiden Steuerknüppeln riß. Klaus Maria Brandauer beendete das nervenzerreißende Spiel auf diese Art und Weise und verhalf dem smarten Agenten im Dienste der Königlichen Hoheit zu einem weiteren Sieg.





Die Videosequenzen wurden zwar nicht synchronisiert, dafür gibt es deutsche Untertitel.



Ein genaues Briefing vor und während des Gefechtes informiert Phoenix über die Aufgaben, die während des Einsatzes zu erfüllen sind, mit welchen Gefahren zu rechnen ist und gibt kleine, hilfreiche Tips.



Die alles entscheidende Schlacht: WOE Sondereinsatzkommandos versuchen das ULTRA-Hauptquartier zu stürmen.

Kriegsspektakel von Musikklingen, die ein wenig an den Sound der alten James Bond-Filme erinnern. Die kultigen Melodien werden nur hin und wieder von der weiblichen Computerstimme des ULTRA-Hauptcomputers unterbrochen, die vor einem Raketenangriff warnt oder auf den Verlust einer U-Boot-Staffel aufmerksam macht.

Den Spieler erwartet eine vollkommen neue Art der Echtzeit-Strategie. In Global Domination muß man stets wachsam sein und schnell wie ein Blitz reagieren. Es ist gar nicht so einfach zwei Länder gleichzeitig gegen fünf Angreifer zu verteidigen. Zu allem Übel befinden sich die Klienten auch noch meistens auf der gegenüberliegenden

filmreif in aufwendig gedrehten Zwischensequenzen erzählt wird, verbunden. Liebe, Verrat, Rivalität zwischen Kollegen und eine schier übermächtige Organisation in Form der WOE (World Order Enterprises), die nach der absoluten Weltherrschaft strebt - die Storyline läßt keine Wün-

„GLOBAL DOMINATION IST KRIEG IM GROßEN MAßSTAB UND BRINGT JEDEM GENERAL, DER GENUG VON KLEINEN SCHARMÜTZELN HAT UND ENDLICH SELBST AUF DEN ROTEN KNOPF DRÜCKEN MÖCHTE, UND ZWAR MEHR ALS NUR EINMAL, EINE BOMBIGE ABWECHSLUNG ZUR GEWOHNTEN ECHTZEIT-STRATEGIE-KOST.“

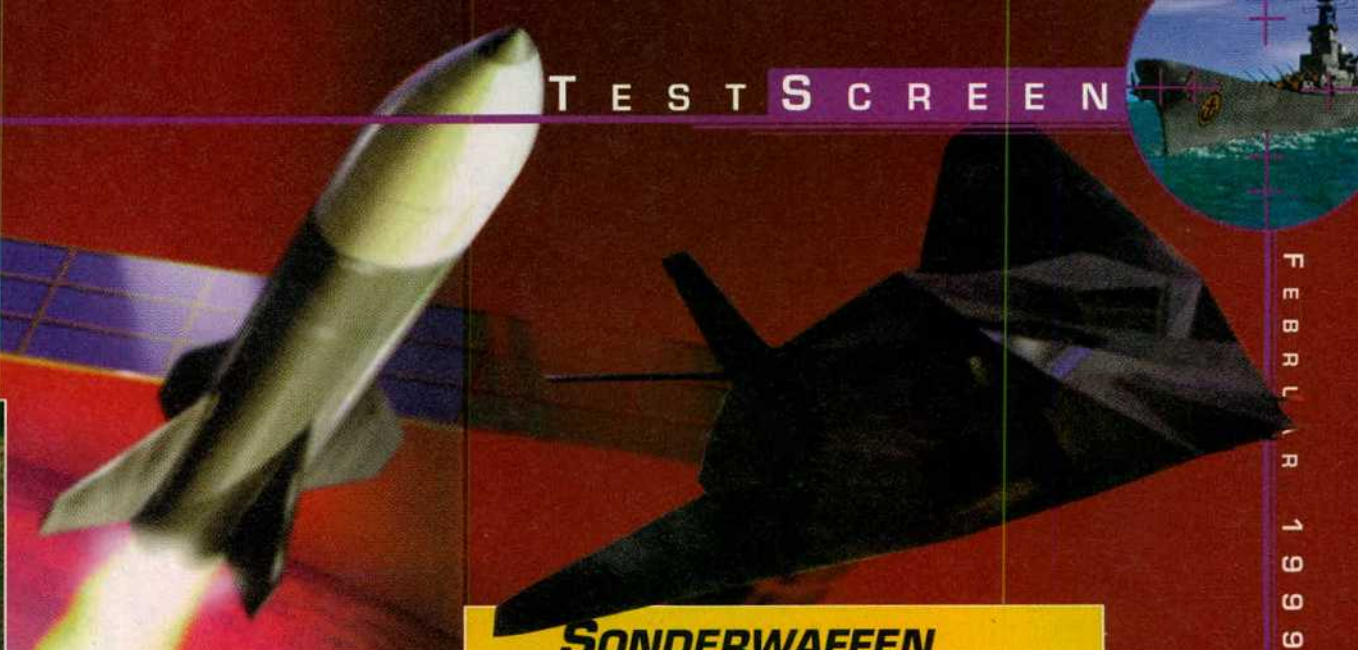
sche offen. Man ist immer gespannt darauf, was für Wendungen die Geschichte nach dem erfolgreichen Abschluß der augenblicklichen Mission nimmt.

Die eigentliche Spielgrafik ist relativ schlicht gehalten und leidet in keinsten Weise, selbst wenn noch so viel Raketen, Stealth Bomber und Satelliten um den Erdball kreisen, unter nervigen Slowdowns. Begleitet wird das ganze

Seite des Erdballs. Ein kurzer Moment der Unachtsamkeit, und schon fallen Spezialeinheiten in das Land ein, machen sämtliche Einrichtungen unbrauchbar oder lassen B-52-Bomber einfach mal so eine Atombombe auf die einzige Flottenwerft abwerfen. Global Domination ist Krieg im großen Maßstab und bringt jedem General, der genug von kleinen Scharmützeln hat und endlich selbst auf den Roten Knopf drücken möchte, und zwar mehr als nur einmal, eine bombige Abwechslung zur gewohnten Echtzeit-Strategie-Kost.



Der Smartbomb-Destruktor macht alle Sprengköpfe binnen Sekunden wirkungslos.



SONDERWAFFEN

SMARTBOMB-DESTRUKTOR



Der Smart Bomb-Destruktor ist wegen seinem relativ großen Explosionsradius die ideale Abwehrwaffe gegen feindliche Raketen.

SMARTBOMB-JAMMER



Mit Hilfe des „Jammers“ kann man die Zielcomputer feindlicher Raketen löschen. Zielloos stürzen die Sprengköpfe vom Himmel und können keinen Schaden mehr anrichten.

BIONET



Bionet ist ein geheimer Anti-Kampfstoff, der in Kanada entwickelt wurde und angeblich in der Lage sein soll die ansonsten fürchterlichen Folgen einer Atomexplosion (Fall-Out) unwirksam zu machen.

ANTI-SATELLITEN-RAKETE



Diese Rakete ist die einzige Chance einen feindlichen Satelliten aus der Umlaufbahn zu holen.

SPEZIALEINHEIT

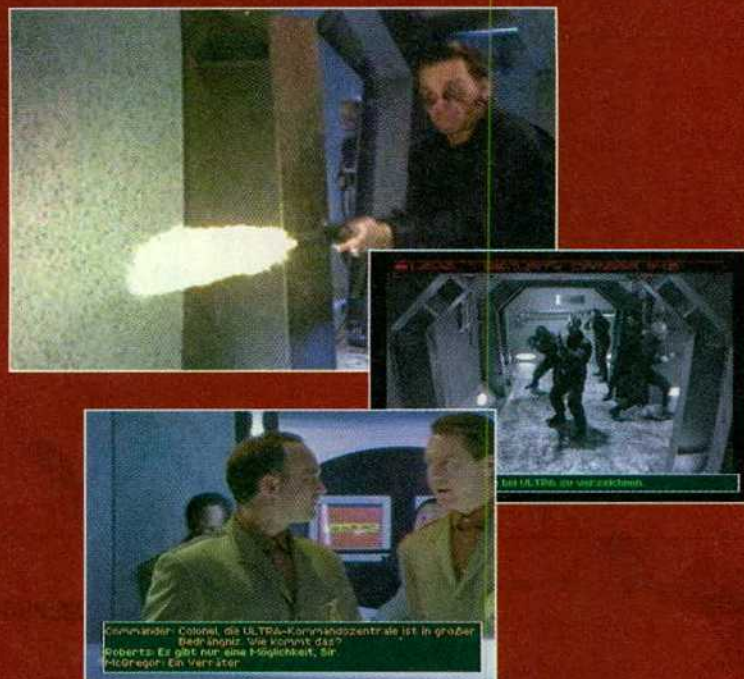


Das Ultra-Sonderkommando wird mit Chinook-Helikoptern über dem gegnerischen Zielgebiet abgesetzt. Dort machen die Einheiten die feindlichen Produktions- und Reparaturanlagen ausfindig und vernichten diese.

ARMAGEDDON-ANLAGE



Diese Waffe ist die beste von allen. Ihre Zerstörungskraft ist so gewaltig, daß sie theoretisch gesehen den gesamten Planeten vernichten könnte. Man sollte es sich ganz genau überlegen, ob man diese Waffe auch wirklich einsetzen will.



POSITIV

- innovative, actiongeladene Spielidee
- filmreife Storyline mit aufwendigen Zwischensequenzen

NEGATIV

- kein Mehr-Spieler-Modus

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
GRAFIK											7
SOUND FX											7
RATING											8

MISCHA STRECKER

GRANSTREAM SAGA

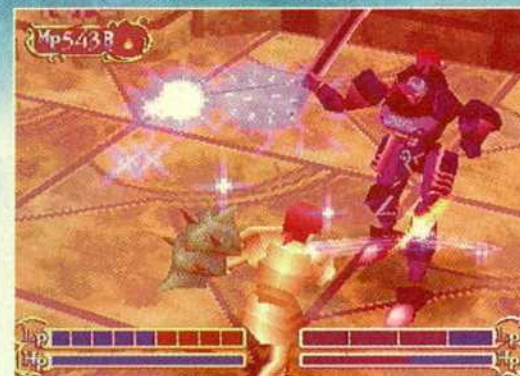
Genre	RPG
Hersteller	SCEE
Entwickler	Shade
Testmuster	SCED
Erhältlich ab	26. Februar
Preis	ca. 89,- DM



Die Rüstung wird unmittelbar vor einem Kampf in einem farbenprächtigen Spektakel angeheftet und verschwindet, sobald der Gegner überwunden wurde.



Verkehrte Welt: In diesem Schloß sind die Wände Fußböden und umgekehrt.



Sollte es einmal hart auf hart gehen, stehen Eon immer noch Zaubersprüche zur Verfügung, mit denen er seine Gegner plätten kann.

Rollenspieler finden in Deutschland wenig Beachtung. Trotzdem schafft es ein Publisher hin und wieder, hierzulande einen Titel zu veröffentlichen. Mit Granstream Saga steht nun ein neues Rollenspiel in den Startlöchern und sorgt dafür, daß dieses Genre nicht ganz in Vergessenheit gerät.

Die Hintergrundgeschichte ist so alt wie die Sagen- und Märchenwelt und unterscheidet sich in ihren Grundzügen kaum von einem anderen Rollenspiel. Eine kleine Gruppe unabhängiger Individualisten macht sich auf, um ihre Welt zu retten und gegen ein mächtiges Imperium anzutreten.

Im Falle von Granstream Saga besteht diese Gruppe aus dem Waisen Eon, einem jungen Kämpfer, der dank seines

Armbandes magische Fähigkeiten besitzt, Arcia, die Gewalt verabscheut und als Einzige in der Lage ist die Erhebungsverse zu rezitieren, um die vier Kontinente vor dem Absturz zu bewahren. Dritte im Bunde ist die Desbat-Piratin Laramée, ein typischer „rauhe Schale, weicher Kern“-Charakter. Nicht zu vergessen das Geistertier Korky, das sich zum ständigen Bewohner in Eons Tasche entwickelt.

Diese drei leben in dem Wissen, daß ihre schwebenden Kontinente langsam, aber sicher im Ozean unter ihnen versinken werden. Ein wirksames Gegenmittel scheint es nicht zu geben, doch auf der Suche nach einem verschwundenen Kind hat Eon eine Vision. Einer der Weisen, die vor unendlich langer Zeit die schwebenden Kontinente erschufen, zeigt Eon, wie er die vier Länder retten kann. Natürlich bricht er sofort auf und trifft auf seine Weggefährten, die alle ihr Scherflein dazu beitragen, daß das Leben so weitergeht wie in früheren Zeiten.

Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Eon und steuert ihn in der Vogelperspektive durch die Landschaften und Städte. Im Grunde wiederholt sich auf jedem Kontinent der selbe Ablauf. Die Gruppe fliegt hin, sucht nach einem Weisen, erfüllt dafür eine Sonder-

aufgabe und läßt die Landmasse schließlich wieder in sichere Höhen schweben. Lediglich zwei Mal wird diese Routine unterbrochen, wenn man sich auf den Schiffen des Imperiums bzw. der Desbat-Piraten befindet. Die Rätsel sind allerdings so lächerlich einfach, daß es unmöglich wäre sie nicht zu lösen, vor allem weil die Hilfestellungen eher präzisen Anweisungen gleichen.

Informationen und Gegenstände sammelt Eon, indem er mit den Bewohnern redet und schlicht alles, was nach einem Behälter aussieht, durchsucht. In der Apotheke deckt er sich mit Kräutern und Wundermitteln ein, die seine Lebensenergie und Magiepunkte auffrischen, die anderen Läden erfüllen



Über Menüs werden eingesammelte und gekaufte Gegenstände verwaltet.



DIE ALTERNATIVE Blaze & Blade Eternal Quest

Funsoft, T & E Soft



Ein typischer RPG-Vertreter; mit einer Gruppe von bis zu vier Mitgliedern sucht man die Schätze und Ruinen des verwunschenen Landes. Das Herausragende an

Blaze & Blade ist der Vier-Spieler-Modus, denn jedes Gruppenmitglied läßt sich - ein Multitap vorausgesetzt - von einem Spieler übernehmen und frei über den Bildschirm bewegen.



Sprachausgabe hört man nur in den Zwischensequenzen. Ansonsten wird, wie gewohnt, Textkonversation betrieben.



Den meisten Feinden kann man ausweichen, aber manchmal starten sie Überraschungsangriffe.



Eon holt zu einem Special Move aus. Den sollte man aber nur anwenden, wenn der Gegner gerade keine Möglichkeit hat, dazwischenzufunken.

keinen weiteren Sinn. In die Gaststätte darf er nicht gehen und die Waffenläden haben keine Waffen im Angebot. Einzig der Pfandleiher nimmt Gegenstände aus Eons Rucksack in Zahlung. Um trotzdem an neue Ausrüstung zu gelangen, verwandelt Eons Armband einfach einen zerstörten Gegenstand wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurück. So entstehen aus Metallklumpen, die man hier und da findet, blitzende Schwerter und funkelnde Rüstungen.

Im Unterschied zu anderen Rollenspielen bewegen sich die Gegner sichtbar und in Echtzeit durch die Dungeons, so daß man die Wahl hat, ob man sich zum Kampf stellt oder nicht, indem man einfach um sie herum in Sicherheit schleicht. Sollten sie im Gegenzug Eon entdecken, beginnt eine Verfolgungsjagd, die allerdings nach einer sehr kurzen Strecke, spätestens aber sobald es nicht mehr weitergeht, endet. Sollte der Jungspund allerdings erwischt werden, hat er keine andere Wahl als sich mit Schwert und Schild zur Wehr zu setzen. Für den Kampf wird der Raum etwas vergrößert und das Spielsystem wechselt zu einem Beat'em Up „light“, denn auch die Kämpfe finden in Echtzeit statt. Was auf die ersten paar Blicke ein nettes und

cooles Feature ist, ödet aber schon nach einigen Kämpfen ziemlich an, denn hat man einmal das Vorgehen eines Gegners herausgefunden, wird es für ihn fast unmöglich einen Treffer zu landen. Damit laufen auch diese sehr bald nach Schema F ab: Schild hoch, Angriff abwarten, angreifen, Schild hoch usw. Da bieten Special Moves und verschiedene Attacken vielleicht ein wenig Abwechslung, aber auf Dauer vor allem die längeren Kämpfe nerven.

► Auf grafischer Ebene hat Shade mit den Rollenspielen im 16-Bit-Look abgeschlossen. Sowohl die Landschaft als auch die Charaktere bestehen aus

es, als hätte Shades Grafikabteilung die Augsburger Puppenkiste zum Vorbild für menschliche Bewegungen erkoren. Wahnsinnig gut gelungen sind hingegen die Anime-Zwischensequenzen, in denen die Geschichte vorangetrieben wird. Wäre da nicht die wie gewohnt ärgerliche miese deutsche Synchronisation. So viel Stimmung durch die Animes aufgebaut wird und so sehr man wegen der Zeichnungen gespannt

„ALS ANFÄNGER-ROLLENSPIEL MACHT GRANSTREAM SAGA EINE GUTE FIGUR.“

Polygonen, und obwohl die Grafik bunt und technisch wirklich gut gelungen ist - Fehler entdeckt man kaum -, wurde alles viel zu statisch dargestellt. Lichteffekte, Schatten, all das vermißt man schon nach kürzester Zeit. Vor allem die Umgebung wirkt sehr steril, da bis auf die Personen wirklich keine Bewegungen auszumachen sind. Außerdem fehlen sämtlichen Personen die Gesichter. Die Bewegungen der Charaktere wirken zwar recht flüssig, aber in mehr als einer Situation scheint

auf die nächste Szene wartet, so sehr fürchtet man sie auch, wenn man an die grauslichen Stimmen denkt. Nicht meckern kann man über die Musik. Sie schafft es, jede Situation passend zu untermalen und eine gewisse Stimmung aufkommen zu lassen. Als Anfänger-Rollenspiel macht Granstream Saga eine gute Figur. Wer nicht auf schwere Rätsel steht, keine Probleme beim Durchspielen haben will, und über eine einfach gestrickte Story und flache Charaktere hinweg sieht, wird mit diesem Rollenspiel aufs Beste bedient.



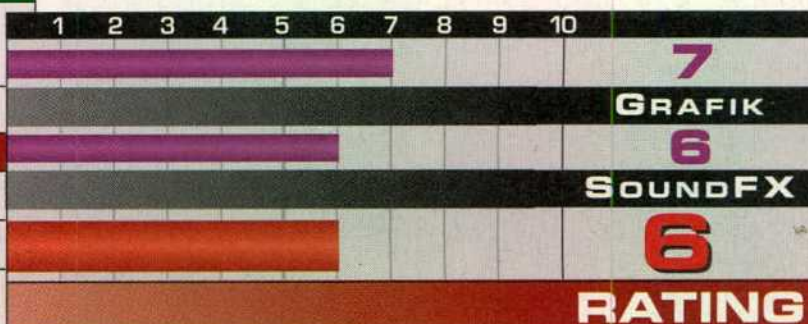
Airlinn, der fliegende Turm, trägt Eon und seine Mitstreiterinnen von Kontinent zu Kontinent.

POSITIV

- stimmungsvolle Hintergrundmusik
- „moderner“ Look

NEGATIV

- viel zu einfach
- Grafik wirkt leblos
- schlichte Story mit flachen Charakteren



RIVAL SCHOOLS

SVEN LIEBOLD

Genre *Beat'em Up*
 Hersteller *Virgin Interactive*
 Entwickler *Capcom*
 Testmuster *Galaxy 089-7605151*
 Erhältlich ab *sofort*
 Preis *ca. 99,- DM*



Die Burning Vicor Attack fordert extrem gutes Timing.



SHOMA
 Here they are! The losers of Gedo High School!!
 This revenge is for my brother!



Im Lesson Mode der Evolution Disc wird man mit allen Techniken vertraut gemacht.



Nach jedem Match können sich die Kämpfer abwechseln.

Kämpferin neue Frische beschert, während die anderen teils recht herbe zur Sache gehen.

► Trotz der nicht sehr hochwertigen Optiken kann Rival Schools vor allem durch seine leicht erlernbare Spielmechanik überzeugen. Je zwei Buttons für Fuß- und Faustschläge erinnern schwach an das Tekken-Modell. Durch gleichzeitiges Drücken einer Punch- und Kickattacke löst man diverse Würfe und Special Moves aus. Schon nach wenigen Runden hat man diverse Combos im Blut, um seinen Kontrahenten ordentlich einzuheizen. Das Bewegungsspektrum der Akteure läßt für den Freund ausgesuchter Prügelkost beinahe keine Wünsche offen: Counter Moves, Multi Hit Combos und viele kleine Finessen deuten auf ein ausgefeiltes Design. Wie allerdings von Capcoms 2D-Genrevertretern bislang gewohnt, spielt sich auch Rival Schools mitunter etwas hektisch.

Freunde altbackener Beat'em Ups werden mit Sicherheit nicht enttäuscht werden. Gerade durch die vielen Features und Modi bekommt der Käufer sehr viel Spiel fürs Geld. Wer sich allerdings ein Produkt mit den Qualitäten eines Tekken 3 oder Bloody Roar erhofft, sollte beim lokalen Händler zunächst ein ausgiebiges Testmatch wagen.



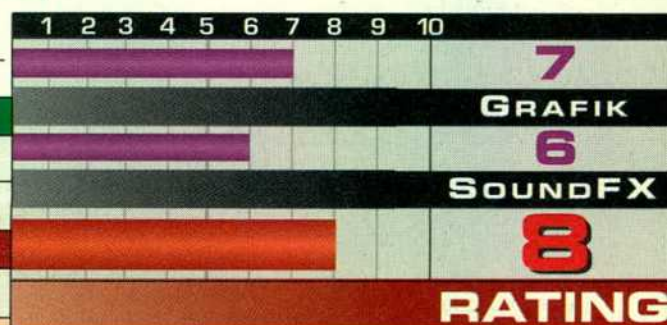
Von diesem gelungenen Team-Move muß sich Hinata erstmal erholen.

POSITIV

- massig Features
- ausgefeiltes Combo-System

NEGATIV

- optische Schwächen



A perfect translation of the arcade game with added character voices. A second player may join in!



Original model!
 A second player may join in!
 Hidden characters are available!

Die zwei CDs bieten stundenlangen Spielspaß.

MISCHA STRECKER

DESTRUCTION DERBY

CONTROLLER IM HÄRTETEST



Mehr als ein Jahr verging seit unserem letzten Zubehörspecial. Drittanbieter von PlayStation-Zubehör haben den Markt überrannt, und inzwischen gibt es wohl nichts, was es nicht geben sollte. Unzählige Digitalpads, deren Qualität von ultraschlecht bis hin zu supergut reichen, findet der geneigte Zocke überall. Aber wirklich interessant sind sie nicht mehr. Memory Cards existieren in allen Variationen, Formen und (Speicher)Größen, die aber leider noch immer unter der Datenkompression leiden. Halt, nein – von Blaze erschienen bislang 30- und 60-Slot Cards, die – da ohne nervtötendes Kompressionsverfahren – tatsächlich funktionieren. Aber noch existieren nicht genug, als daß sich ein Vergleichstest lohnen würde. Unser Augenmerk lag daher auf den diversen Dual Shock Analog Controllern, die im letzten Jahr verstärkt auf den Markt kamen.

DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER

SONY 59,- DM



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Das Original von Sony verdient eine uneingeschränkte Kaufempfehlung.

Was gibt's bei diesem Pad schon großartig zu schreiben? Jeder Besitzer einer neuen PlayStation kommt automatisch in den Genuß dieses grauen Standard Controllers. Also besitzt jeder die Möglichkeit, diese „Freudenplatte“ für sich selbst zu testen. Verarbeitung und Genauigkeit sind gewohnt gut, die Analogsticks besitzen eine raue Oberfläche, die ein Abrutschen verhindern. Lediglich einen Tick größere Griffhörnchen hätten dem Teil gut getan; denn so werden größere Hände schnell erste Ermüdungserscheinungen aufweisen.

Auch in puncto Steuerung gibt es nichts zu mäkeln. Sie ist präzise und läßt keine Wünsche

offen. Da die Tasten recht fest in ihren Löchern sitzen, kommen sich die Bewegungstasten nicht gegenseitig ins Gehege.

Verarbeitung und Material sind gut. Den Sturz aus Schreibtischhöhe und auch das Mitgerissenwerden am Kabel überlebte der Dual Shock erstaunlich gut. Weder sah man äußerlich etwas noch hörte man mehr als das leise Rasseln, welches die beweglichen Teile von sich geben. Es hatten sich auch keine neuen beweglichen Teile gebildet. Der Colatest ließ ihn Anfangs Kalt, jedoch nachdem einige Stunden vergangen waren verklebten Innereien und Steuerkreuz und der Controller starb.

WERTUNG ★★★★★



Getestet wurde selbstverständlich das Verhalten im Spiel. Wie genau läßt sich mit dem Controller steuern? Wie bequem erreicht man die Tasten? Läßt er sich ohne größere Verrenkungen greifen?

Um eine einigermaßen objektive Wertung zu erstellen, wurde jeder Controllertyp mit dem gleichen Spiel getestet, so daß die einzige Variable

tatsächlich die Steuereinheit war, und nicht irgendwelche Bugs in den Programmen.

Verarbeitung und Qualität des Materials wurden im zweiten Teil des Textes unter die Lupe genommen. Da aber leider kein Labor zur Verfügung steht, in dem man genaueste Materialanalysen durchführen könnte, mußten wir uns auf Erfahrungswerte verlassen. Außerdem waren wir neugierig, wie ein Controller die kleinen Tolpatschigkeiten des Alltags übersteht – wenn er zum Beispiel vom Tisch fällt oder mitgerissen wird, weil das Bein sich beim Weggehen im Kabel verheddert, oder aber, wie gut die Platine ein Vollbad in Cola übersteht.

Das Ganze sollte jedoch nicht in eine blinde Orgie der Zerstörung ausarten. Sicher, wenn man etwas unbedingt vernichten will, dann gelingt das auch.

Schließlich wissen wir alle aus Erfahrung, daß selbst ein Controller, der so stabil gebaut wurde wie ein Sony Analog Pad, einen Freiflug mit annähernd 100 km/h gegen die Wand oder die Tischplatte nicht überlebt.

Auch wichtig waren uns das Material und die Verarbeitung der Teile. In dieser Hinsicht nahmen wir Erfahrungswerte zu Hilfe und selbstverständlich die Ergebnisse des Tests.

DAS WERTUNGSSYSTEM:

Die Noten lesen sich recht einfach: 1 von 5 bedeutet schlichtweg grottenschlecht und nur noch Schrott. Laßt die Finger davon! 5 von 5 ist die Höchstwertung und uneingeschränkt empfehlenswert. Dazwischen liegen die kleinen Abstufungen, die einem potentiellen Käufer die Kaufentscheidung höllisch erschweren können.

★★★★★

DUO SHOCK PLUS BLAZE 49,- DM

Keine großen Änderungen im Aussehen bietet der Duo Shock Controller von Blaze. In Größe und Form entspricht er dem Sony Dual Shock. Die Griffhörnchen sind ein wenig länger als beim Original und bieten so einen etwas bequemeren Halt.

Das runde Steuerkreuz hat zwar manchmal seine Aussetzer, aber gerade bei Prüglern kommt es voll zur Geltung, da Combos leichter von der Hand gehen. Ansonsten steuert es sowohl analog als auch digital erfreulich präzise. Daß Blaze diese Pads in drei ver-

schiedenen Farben, nämlich schwarz, transparent rot und transparent blau anbietet, ist ein erfreuliches, wenn auch nicht sehr wichtiges Feature, worauf man nur achten sollte, wenn einem das monotone Grau völlig auf die Nerven geht.

Was das Material anbelangt, überzeugte das Pad durchaus. Die Verarbeitung ist im Gegensatz zu den älteren Analog Controllern wirklich gut und auch sehr stabil. Auch dieses Pad überstand die beiden Stürze unbeschadet und verrichtete selbst feucht noch seinen Dienst.



Wieder trocken allerdings war sinnvolles Spielen durch die verklebten Tasten nicht mehr möglich.

FAZIT - FAZIT - FAZIT

Der Duo Shock überzeugt. Genaue Steuerung, stimmige Shockfunktion: Er sollte auf jeden Fall als Alternative in Betracht gezogen werden.

WERTUNG ★★★★★

CYBER SHOCK BLAZE 59,- DM

Das außergewöhnliche Äußere verleiht dem Cyber Shock Controller von Blaze etwas Exklusives und führt endlich einmal, zumindest ein bißchen, vom Einheitslook weg, der durch die Originale vorgegeben wurde. Auch in puncto Ergonomie überzeugt der Cyber Shock durchaus; die Finger legen sich fast von selbst auf die Tasten und auch nach längerem Spielen treten keine Ermüdungserscheinungen auf – wenigstens nicht in der Hand.

Hinter dem auf der Packung angegebenen „Five-way-Controller“ verbergen sich nichts weiter als fünf austauschbare Spitzen für den linken Analog Stick. Warum dies aber so genial sein soll, bleibt schleierhaft.

Soweit zum Äußeren. Die böse Überraschung kommt beim Spielen. Solange man mit den Analogsticks spielt, läuft so gut wie alles glatt. Die Steuerung bleibt präzise und eindeutig. Aber wehe man benutzt das Steuer-

kreuz! Die Richtungstasten kommen sich ständig selbst ins Gehege, und so steuert man des öfteren diagonal, obwohl eigentlich eine Seitwärtsbewegung gewollt war.

Beim Cyber Shock fand das selbe Material wie beim Duo Shock Verwendung. Jedoch wurde bei der Verarbeitung geschlumpt. Wendet man ein wenig mehr Kraft als üblich an, spürt man, daß sich die beiden Teile, aus denen das Gehäuse besteht, bewegen. Dennoch hat auch dieses Pad die beiden ersten Tests überstanden, wenn sich auch nach dem Reißtest der Aufsatz für den



Analogstick verabschiedete. Als einziges im Test, kapitulierte es noch im nassen Zustand. Einige Tasten stellten einfach die Funktion ein.

WERTUNG ★★★★★

FAZIT - FAZIT - FAZIT - FAZIT

Außergewöhnliches Design und Ergonomie allein machen keinen guten Controller. Gerade das Handling muß stimmen – und da fällt der Cyber Shock, zumindest im digitalen Bereich, voll durch.



DUAL JOLT ANALOG

JOYTECH/DYNATEX 59,- DM



Wieder im Einheitslook präsentiert sich der Dual Jolt Analog Controller der Firma Joytech, der in Deutschland exklusiv über die Firma Dynatex vertrieben wird. In Größe, Form und Anordnung der Tasten gleicht er dem Sony-Original, im Gegensatz zu die-

FAZIT - FAZIT - FAZIT

Eine weitere nahezu 1:1-Kopie des Original Pads, die im Unterschied zu dieser längere Griffhörnchen aufweist.

sem sind die Griffhörnchen länger. Lediglich die R2- und L2-Tasten fallen bei diesem Pad um einiges kleiner aus. Das Herausragende am Dual Jolt Analog ist das mit knapp 2,5 m extrem lange Kabel und eine Turbotaste an der Gehäuseunterseite, mit dem eine Taste mit Dauerfeuer belegt werden kann.

Die Steuerung allerdings entwickelt sich über kurz oder lang zu einem Kraftakt, da die Tasten ziemlich heftig gedrückt werden müssen, um eine Reaktion zu erhalten. Die Steuerung läßt demnach auch zu wünschen übrig; diagonale Bewegungen etwa führt das Steuerkreuz von alleine aus, auch wenn sie nicht beabsichtigt sind. Im Gegensatz dazu funktioniert die analoge Steuerung sehr feinfühlig.

Allerdings machen die

scharfen Kanten der Schraubenlöcher dem Spieler auf die Dauer das Leben schwer, da sie, im Gegensatz zu anderen Controllern, zu weit unten positioniert sind und auf jeden Fall in Berührung mit den Fingern kommen.

Auf den ersten Blick macht der Controller einen guten Eindruck. Das Material ist gut, die Verarbeitung ebenso, die Teile sind gut miteinander verbunden, so daß ihm selbst Drehkräfte nichts ausmachen. Lediglich die Tasten sitzen extrem locker in ihren Halterungen. Die beiden Stürze gingen ohne Konsequenzen aus. Aber auch hier sprang der Colaverklebungsfaktor an und setzte den Controller nach einigen Stunden kurzerhand Schachmatt.

WERTUNG ★★★★★

ULTRA RACER INTERACT 59,- DM

Diese Mischung aus Pad und Lenkrad war die große Überraschung in diesem Test. Zwar werden die Einsatzmöglichkeiten durch das große Lenkrad am Kopfende



Rennspiele eingeschränkt, aber in diesem Bereich erfüllt es seinen Zweck mehr als befriedigend. Die Lenkeinheit läßt sich durch die gummierte Oberfläche gut greifen (ein Feature, welches ich bei so ziemlich allen echten Lenkrädern schmerzlich vermisse), und der Gas und Bremshebel - ebenfalls analog abgefragt an der Unterseite des Gehäuses ermöglichen ein elegantes Beschleunigen und Abbremsen. Wem dieser Hebel allerdings nicht zusagt, kann immer noch auf die analogen Buttons auf der Oberseite ausweichen.

Auch wenn die Form anfangs etwas abschreckt und dem einen oder

anderen ein Stirnrunzeln entlockt, so liegt es gut in der Hand und kann von Rechts- wie auch von Linkshändern gleichermaßen bequem benutzt werden. Ein Manko ist allerdings, daß man den Ultra Racer ausschließlich für Rennspiele einsetzen kann. Auf dem Pad wurden zwar Richtungstasten angebracht, mit diesen sollte man sich aber eher durch die Menüs klicken, als ein Action Adventure zu wagen.

Superb verarbeitet und erstklassiges Material. Die Stürze fügten diesem Teil nicht einmal einen Kratzer zu. Die Cola führte zu Aussetzern bei den Tasten. Allerdings ließ sich damit noch lenken.

WERTUNG ★★★★★

FAZIT - FAZIT - FAZIT

Als Alternative zum Klassiker neGcon sollte man dieses Pad in Betracht ziehen.

TURBO SHOCK 2 DIGITAL

ACCESS LINE



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Im Dunkeln während einer Party an die PlayStation hängen und ein Dual Shock-intensives Spiel spielen. Dann hat man wenigstens eine Mini-Light Show.

Auf den ersten Blick wirkt dieses Pad, als wäre dem Label Access Line während der Herstellung das Geld ausgegangen, weswegen womöglich die Analog Sticks wegrationalisiert wurden. Der Grund, weshalb dieses Pad dennoch den Weg in dieses Special gefunden hat, ist die Tatsache, daß es wirklich eine Shockfunktion aufweist. Diese wird zudem optisch durch zwei Lichter untermalt, die den Platz einnehmen, der eigentlich den Sticks vorbehalten wäre. In Form und Größe unterscheidet es sich in keinsten Weise von dem altbekannten Design. In Sachen Steuerung fällt es leider durch.

Zu schwammig und ungenau „torkeln“ die Protagonisten diverser Spiele über den Bildschirm, oder der Controller entscheidet sich mal eben für Suizid, und das war's dann. Zudem fehlt die Analogsteuerung. Wenigstens überzeugt das Rumpel-Feature.

Materialmäßig erntet es auch nicht gerade Lorbeeren. Es wurde zwar einigermaßen gut verarbeitet, aber im Grunde ist es billig. Daß es die Crashtests heil überstand, verwundert bei dem geringen Gewicht nicht. Die Cola schließlich bescherte dem Pad das vorzeitige Aus.

WERTUNG ★★★★★



TESTSTAR



DUAL FORCE LENKRAD GAMESTER 199,- DM

Designtechnisch ein wenig nüchtern präsentiert sich der Nachfolger des Rumble Force Lenkrades von Gamester. Im Gegensatz zu den anderen Lenkrädern sieht er zwar etwas klobig aus, aber dafür wirkt er umso stabiler. Er ist als reines Tischgerät konzipiert; auf den Schoß läßt er sich zwar nehmen, allerdings sind dann Lenkbewegungen ohne Verrenkungen nicht mehr möglich.

Die Feuerknöpfe sowie das Steuerkreuz sind leicht zu erreichen, auch wenn sie etwas, wahrscheinlich um der Symmetrie Willen, konfus angeordnet wurden.

Je nach Lust und Laune und abhängig vom Spiel stehen verschiedene Modi zur Verfügung, die am Lenkrad eingestellt werden. Entweder läuft es unter der neGcon-Emulation – dann allerdings ohne Shockfunktion – oder in der Dual Shock-Variante. Die dritte Möglichkeit, nämlich das Lenkrad im Digital-Modus zu betreiben, wurde zwar vorgesehen, da inzwischen aber so gut wie alle Rennspiele den Analogmodus unterstützen, sollte diese Funktion den entsprechenden Pads vorbehalten bleiben.

Negativ fallen die Saugnäpfe auf. Sie halten zwar bombig – es ist sogar

möglich, den Tisch, auf dem sie stehen, anzuheben, aber beim geringsten Stoß rutscht der Dual Force munter über den Tisch. Und da das Lenkrad eher seitwärts gerichteten Kräften ausgesetzt wird, verfehlen diese Saugnäpfe ihren Zweck. Glücklicherweise lassen sie sich abnehmen.

Der Steuerung fehlt es ein wenig an Feinfühligkeit, aber sie ist dennoch präzise und gut. Nachlenken oder ähnliche Ungenauigkeiten werden durch einen klar definierten Mittelpunkt verhindert.

So massiv wie er aussieht und wirkt, ist er auch. Das Material ist sehr gut und ebenso verarbeitet. Selbst die beiden Stürze überlebte er, obwohl er ein höheres Gewicht aufweist und beim Aufprall mehr Energie erzeugt. Trotzdem konnte man ihm nichts ansehen, und auch sein Innenleben hatte keinerlei bewegliche Teile hinzu gewonnen.

Auch die Cola minderte seine



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Der Dual Force von Gamester ist mit Sicherheit eines der besten Lenkräder in diesem Test. Zum Optimum aber würde noch ein gummiertes Lenkrad fehlen, an dem man quasi festkleben kann.

Leistungsfähigkeit abgesehen von den Funktionstasten keineswegs; sie hatte noch nicht einmal Gelegenheit, ins Gehäuseinnere vorzudringen.

WERTUNG ★★★★★

137

NASCAR RACE PRO TRUSTMASTER

ThrustMaster, der Neueinsteiger auf dem Konsolenzubehörmarkt, bringt neben dem Shockhammer auch ein Lenkrad auf den Markt. Ganz nach der Tradition der Firma besitzt der NASCAR Race Pro gigantische Ausmaße, die jedoch für eine gute Standfestigkeit auf dem Schoß sorgen. Zudem wurde die Bodenplatte so geformt, daß die Oberschenkel bequem

hineinpassen – was sich wiederum in einen Nachteil verwandelt, falls man den Megahoschi auf einen Tisch stellen will. Das funktioniert leider nicht. Winzig kleine Gummistopper versuchen erfolglos, ein Rutschen zu verhindern, und beim Lenken bewegt sich gleich das ganze Gehäuse mit. Der Lenker sorgt durch seine angeraute Oberfläche für einigermaßen guten Halt. Jedoch fehlt eindeutig ein gummierter Überzug; denn wenn in der Hitze eines Rennens die Hände zu schwitzen beginnen, rutscht man leicht ab. Eine

Frechheit sind hingegen die Pedale. Für welche Fußgröße sie auch immer entworfen wurden, ein normalsterblicher Mensch wird mit diesen Winzigteilen erhebliche Probleme bekommen.

Die Steuerung des ThrustMaster neigt zum Nachlenken, vor allem nach sehr scharfen Kurven. Sonst reagiert sie sehr fein.

Zwar groß, aber nicht massiv. Alle Teile wurden fest miteinander verbunden, und den ersten Sturz überlebte der NASCAR, auch wenn sich im Inneren ein Kabel gelöst hatte. Aber nach dem zweiten Sturz verließen sie ihn. Die Platte, die den Lenker mit dem Gehäuse verbindet, hatte sich gelöst und wird als bewegliches Teil in die Liste des Thrustmaster-Innenlebens aufgenommen. Was allerdings die Steuerung keineswegs beeinträchtigt.

FAZIT - FAZIT - FAZIT

Der NASCAR erreicht leider nicht den Standard, den die ThrustMaster-Produkte im PC-Bereich gesetzt hatten. Daß gerade dieses Lenkrad die Tests nicht überstanden hat, verwundert.

WERTUNG ★★★★★



WERTUNG ★★★★★



JORDAN GP LENKRAD V2

JOYTECH/DYNATEX 149,- DM



Neben dem ThrustMaster ist das Jordan GP Lenkrad 2 der größte Lenker im Test. Im Gegensatz zum ThrustMaster ist dieses Lenkrad als reines Tischgerät gedacht, dessen Saugnäpfe mit denselben Problemen wie das Dual Force-Lenkrad zu kämpfen haben. Die Buttons wurden ähnlich wirr wie auf dem Gamester-Lenkrad angebracht, wahrscheinlich auch hier wegen der Optik, aber zumindest kann man sie leicht erreichen. Zu bemängeln ist der Schalthebel, der vom eigentlichen Lenker zu weit entfernt angebracht ist und zu lange Schaltwege bedingt.

Auch die Steuerung des Jordan neigt bei scharfen Kurven zum Nachlenken. Ansonsten reagiert sie sehr gut und feinfühlig.

Das Umschalten vom Digital- auf den Analog-Modus und auch die Namco-Emulation gelingt nur bei manchen Spielen. Die Pedale sind zwar ein wenig klein geraten, jedoch stört dies nicht weiter, da sie weit genug auseinanderliegen und auch die Bodenplatte groß genug konzipiert wurde, um ein

bequemes und vor allem gefühlvolles Beschleunigen und Bremsen zu ermöglichen.

Das Material des Jordan ist gut. Auch die Verarbeitung stimmt. Lediglich im Innenleben wurde etwas geschludert; denn nach dem zweiten Sturz riß das Gewicht ab, das für einen

besseren Halt sorgen soll. Der Colatest konnte diesem Lenkrad nichts anhaben; denn wie bei den anderen auch hatte die Flüssigkeit keine Chance, ins Innenleben des Gerätes vorzudringen.

Allerdings verklebten auch die Funktionstasten.



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Ein niedriger Preis, Shockfunktion, ein schönes Design; eigentlich kein schlechter Deal.

WERTUNG ★★★★★

ERASER BLAZE 79,- DM

139



„Evil“ ist das Wort, mit dem sich die schwarze Eraser am besten beschreiben läßt. Sie sieht wie eine verkürzte MP5 aus und verfügt über eine Vielzahl an Funktionstasten, die sich allerdings nicht im G-Con-Modus verwenden lassen. Die Rückstoßfunktion fällt extrem dürrig aus. Man hört sie mehr, als sie zu spüren, und das Geräusch, das einigen

billigen Spielzeugpistolen unheimlich ähnlich klingt, geht einem auch schon nach kürzester Zeit auf den Senkel. Allerdings liegt sie sehr gut in der Hand und die Zielgenauigkeit ist hervorragend. Wie bei den meisten Drittanbietern bietet sie einige Zusatzfunktionen wie Autofeuer und automatisches Nachladen. Das Gewicht hängt davon ab, ob man den

Rückstoßeffect haben möchte, für den vier Batterien erforderlich sind, oder nicht. Ohne Rückstoßfunktion ist sie relativ leicht, bei aktiviertem Rückstoß wird sie ungefähr doppelt so schwer, was sich natürlich auf die Ausdauer des Schützen niederschlägt.

Material und Verarbeitung stimmen. Lediglich der Verschluß des Batteriefachs läßt schwer zu wünschen übrig, da er sich nicht nur bei den beiden Stürzen öffnete, sondern immer dann, wenn man ihn mal zu hart behandelte. Seltsamerweise ließ sich der Verschluß nur mit Hilfswerkzeugen öffnen. Nach einigen Spritzern Cola stellte er seine Funktion endgültig ein.

FAZIT - FAZIT - FAZIT

Wer eine coole Light Gun sein eigen nennen will, kommt mit der Eraser voll auf seine Kosten. Da mit der Coolness noch eine sehr gute Zielgenauigkeit verbunden ist, lassen sich auch keine Einwände erheben. Allerdings sollte man Flüssigkeiten von dieser Wumme fernhalten.

WERTUNG ★★★★★





SCORPION BLAZE 79,- DM

Klein und eklig. Ein US-Cop würde sofort schießen, wenn jemand mit einer Scorpion Light Gun auf ihn zukäme. Diese Wumme ist klein, leicht und bietet, wenn man ein paar Mark in die Batterien investiert, eine Rückstoßfunktion für realistischeres Feeling. Light Gun-Shooter gehen mit der Scorpion relativ leicht von der Hand, da die Zielgenauigkeit extrem hoch ist. Die wenigen Tasten wurden sinnvoll auf der Knarre verteilt, lediglich die B-Taste wurde auf den Spannhebel gelegt, was beim Zielen hinderlich und etwas unbequem wird, wenn man sie zu lange gedrückt halten muß. Über die Sicherung stellt man die drei verschiedenen Modi der Waffe ein, und G-Con kompatibel ist sie auch noch. Was will man mehr?

Die sehr gute Verarbeitung läßt keine Kritik zu! Das Material wirkt auf

den ersten Blick billig, ist es aber wahrlich nicht; denn die beiden Stürze machten diesem Leichtgewicht nichts aus. Selbst die Cola auf der Linse und im Gehäuse hatte keine Auswirkungen auf die Funktionalität.



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Als Light Gun sollte die Scorpion die erste Wahl darstellen. Aber Vorsicht! Die Qualität dieser Waffe hat sich herumgesprochen, so daß einige findige Importeure schon kurze Zeit nach deren Erscheinen Raubkopien der Scorpion verkauften.

WERTUNG ★★★★★

REAL ARCADE GUN

JOYTECH/DYNATEX 99,- DM

Eigentlich ist diese Waffe mit der G-Con identisch. Diese Wumme unterscheidet sich äußerlich lediglich in kleinen Details von ihrem Vorbild. Sie liegt ebenso gut wie schlecht in der Hand, nur geriet sie durch den Rückstoßschlitten um einiges schwerer, so daß der Arm schon nach kurzer Zeit ermüdet. Die Zielgenauigkeit dieser Waffe könnte einen Tick präziser sein; denn nach jeder Kalibrierung muß man neue Erfahrungswerte sammeln, um eine optimale Trefferquote zustande zu bringen.

Die Ausstattung ist vorbildlich. Im Lieferumfang ist neben der Waffe und Kabeln auch ein Fußpedal enthalten, welches sich schon nach kurzer Zeit zu einem wahren Segen entwickelt, da es mit der Funktion der Spezialtaste belegt wurde und es somit ermöglicht, daß man sich auf das



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Es ist schon ein herrliches Bild, wenn sämtliche Kabel mit der Waffe verbunden sind, und wie drei kleine Lebensadern von PlayStation, Pedal und Steckdose in den Griff laufen. Weniger herrlich ist aber der Kabelsalat, den sie unweigerlich mit sich bringen. Der Preis sollte einen nicht abschrecken; denn im Gegensatz zu anderen Rückstoßknarren fällt hier die Investition in Batterien flach.

Halten der Waffe konzentrieren kann. Ebenfalls mitgeliefert wird ein Netzteil für diejenigen, die die zugegebenermaßen etwas lahme Rückstoßfunktion ausnutzen möchten. Besitzer einer PlayStation neuerer Bauserie werden allerdings einen beiliegenden Adapter für die Cinch-Ausgänge vermissen, ohne die sich die Gun nicht verwenden läßt.

Hier befürchteten wir ernsthaft, der Rückschlagschlitten würde in dem Moment abreißen, wenn die Waffe den Boden berührt. Aber dem war nicht so. Material und Verarbeitung erwiesen sich gegen die Zerstörungsversuche resistent, und auch die Cola beeinträchtigte die Funktionen nicht im geringsten.

WERTUNG ★★★★★

DESTROY



G-Con45 NAMCO 79,- DM

Der Klassiker, der einen Standard gesetzt hat. Eine G-Con45-Inkompatibilität könnte schon fast als Armutszeugnis ausgelegt werden.

Die extrem große Wumme ist allerdings nichts für kleine Hände. Die Tasten – mit Ausnahme des Abzugs natürlich – müssen mit der anderen Hand bedient werden. Ein weiteres Merkmal der G-Con besteht darin, daß sie sämtliche Features wie Autofire, automatisches Nachladen und irgendwelchen Schnickschnack, mit dem andere Anbieter werben, einfach wegläßt und sich aufs Wesentliche beschränkt. Eben durch diese puritanische Ausstattung haben weder Rechts- noch Linkshänder Probleme mit der Bedienung der Waffe.

In Sachen Zielgenauigkeit läßt die G-Con nicht zu wünschen übrig. Wenn sie einmal kalibriert wurde, erzielt man über Kimme und Korn saubere Abschüsse auf dem Bildschirm. Trotz ihrer Größe fällt sie relativ leicht aus, so daß man auch längere Zeit ohne Anstrengung ballern kann.



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Einfach zu bedienen und zielgenau; mehr muß eine Wumme nicht vorzuweisen haben.

Das Material ist spitze, die Verarbeitung ebenso. Die beiden Crashtests überstand die G-Con ohne Probleme. Die Zielgenauigkeit war noch genauso gut wie vorher. Auch die Flüssigkeit hatte keine negativen Auswirkungen auf die G-Con.

WERTUNG ★★★★★

DESTROY



PRO ARCADE STICK 2 BLAZE 69,- DM

Wer in den eigenen vier Wänden ein richtiges Spielhallenfeeling aufbauen möchte, der sollte einen Arcade Stick in Betracht ziehen: das Klicken der Mikroschalter, die riesigen Funktionstasten, ultraviel Platzverbrauch auf den Tischen – da macht auch der Arcade Stick von Blaze keine Ausnahme. Allerdings vermittelt das Ding den Eindruck, als hätte man gespart. Im

Vergleich zu anderen Sticks und in Anbetracht der Größe fällt dieser Controller von seinem Gewicht her sehr leicht aus. Wo man bei anderen das Gefühl hat, sie würden sich auf dem Tisch festsaugen (obwohl die Saugnäpfe fehlen), vermeidet man hier alle unbedachten Bewegungen aus Angst, das Teil könnte einen Satz zur Seite vollführen. Erfreulich ist die Tatsache, daß die Oberfläche groß genug ausfällt, um

beide Hände auflegen zu können. Positiv zu bemerken ist auch, daß die Buttons leicht zu erreichen sind. Der Stick läßt die Mikroschalter klingen, sobald er bewegt wird, und mit dem richtigen Spiel und ein wenig Phantasie wird man tatsächlich in die Arcade versetzt.

Die Steuerung ist gut, auch wenn man damit nicht unbedingt Rennspiele zocken sollte.

Die Verarbeitung ist solide, obgleich auch die Bodenplatte schwerer hätte ausfallen können; denn so ist dieser Stick zu leicht. Durch das geringe Gewicht gingen auch die beiden Crashes glimpflich aus, und selbst die Cola konnte ihm anfangs nicht viel anhaben, obwohl sie munter an der Unterseite heraustropfte. Trocken allerdings fiel auch dieses Teil aus.



FAZIT - FAZIT - FAZIT

Für Prügelspiele sinnvoll, ansonsten nicht.

WERTUNG ★★★☆☆



THE „VIDEO GAME CONTROL“ GLOVE

JOYTECH/DYNATEX

Ein ganz neues Konzept verfolgt Joytech mit ihrem Handschuh. Der Zocker soll nach mehrstündigem Spiel nicht mehr mit verkrampften Fingern vom „Normalo“ Controller lassen, sondern locker und beschwingt mit natürlichen Handbewegungen ein Spiel steuern. Hört sich in der Theorie klasse an, und auch in der Praxis wäre dieses Teil gar nicht mal so übel, wenn man sich denn an die ungewöhnliche Steuerung gewöhnen würde.

Nach längerem Spielen treten allerdings erste Probleme auf. Die schwergängige Steuerung strengt ungeübte

Handgelenke an, zudem läuft sie nicht gleichmäßig, sondern hakt, und dies nicht nur beim Mittelpunkt. Die einzig angenehme Position hat man beim Geradeauslenken. Da reißt auch die einigermaßen gute analoge Steuerung nichts heraus. Der Glove läßt sich zwar bequem tragen, und wenn die Gurte nicht zu fest geschlossen werden, muß man auch keinen Blutstau befürchten.

Das Material ist eigentlich ganz gut, allerdings hapert es bei der Verarbeitung, denn nur so läßt sich erklären, daß die Steuerung hakelt. Trotz seines filigranen Aussehens überstand es die beiden Stürze ganz gut. Die Steuerung hakelte genauso wie vorher, zusätzliche bewegliche Teile entstanden nicht. Die Cola allerdings ließ die Tasten verkleben.



FAZIT - FAZIT - FAZIT - FAZIT

Auf längere Sicht beansprucht der Glove das Handgelenk zu sehr. Mehrstündige Zockermarathons sollte man nur wagen, wenn man auf Sehnenscheidenentzündung steht. Aber zumindest hat man beim Trinken eine Hand frei.

WERTUNG ★★★★★

CONTROLLER >>

NAME	DUAL SHOCK	DUO SHOCK+	CYBER SHOCK	DUAL JOLT
Hersteller	Sony	Blaze	Blaze	Joytech/Dynatex
Preis	59,95	49,95	59,95	59,95
Wertung - Handling	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Fall-Test	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel
Crash-Test	Keine Mängel	Keine Mängel	Analog-Stick- Aufsatz weg	Keine Mängel
Cola-Test	Verklebte Tasten	Verklebte Tasten	Funktionstasten defekt	Verklebte Tasten

LENKRÄDER >>

LIGHTGUNS >>

NAME	V3 RACING WHEEL	JORDAN GP V2	ERASER	SCORPION
Hersteller	Interact	Joytech/Dynatex	Blaze	Blaze
Preis/DM	139,95	149,95	79,95	79,95
Wertung - Handling	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Fall-Test	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel	Keine Mängel
Crash-Test	Keine Mängel	Gewicht ausgerissen	Keine Mängel	Keine Mängel
Cola-Test	verklebte Funktionstasten	verklebte Funktionstasten	Nicht mehr funktionsfähig	Keine Mängel

G-Con45		REAL ARCADE GUN		ARCADE STICKS		EXOTEN >>	
Namco		Joytech/Dynatex		PRO ARCADE JOYSTICK 2		THE „VIDEO GAME CONTROL“ GLOVE	
Blaze		Joytech/Dynatex		The „VIDEO GAME CONTROL“ GLOVE		AIR RACER	
							
79,95		99,95		69,95		k.A.	
★★★★★		★★★★★		★★★★★		★★★★★	
Keine Mängel		Keine Mängel		Keine Mängel		Keine Mängel	
Keine Mängel		Keine Mängel		Keine Mängel		Keine Mängel	
Keine Mängel		Keine Mängel		verklebte Funktionstasten		verklebte Funktionstasten	
						Nicht mehr funktionsfähig	



TECHNIKECKE

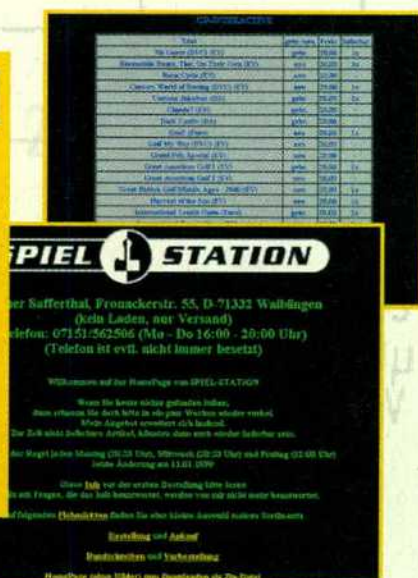
MISCHA STRECKER

INTERNETADRESSEN

Das Internet wächst und wächst. Täglich ... nein, stündlich erscheinen neue Seiten und nicht einmal mehr die Suchmaschinen kommen mit dieser Datenflut klar. Zeit, einmal wieder einige Seiten vorzustellen. Wie auch beim letzten Mal schauen wir wieder über den Tellerand und bieten Euch einige Seiten, die nicht nur mit Videospielen zu tun haben. Neu hinzugekommen sind einige Tech-Seiten, die Material zum Hintergrund des weltweiten Netzes bieten und nicht nur von Neueinsteigern besucht werden sollten.

www.spiel-station.com/index.html

Auf der Suche nach einem Atari 2600 oder einem Spectrum ZX?? Fehlt noch ein Philips CD-i Spiel in Eurer Sammlung? Dann surft hier mal rein. Auf der Spielstation stehen die Chancen gut, daß Ihr genau diese Sachen findet. Wirklich alle Systeme und die dazugehörigen Spiele sind hier fein säuberlich aufgelistet, und wenn das gewünschte nicht erhältlich sein sollte, dann besteht immer noch die Möglichkeit einer Vorbestellung.



www.autsch.de/

Hinter diesem bezeichnenden Namen finden sich Geschichten, die das Leben schrieb, seien es wirre Begründungen bei Versicherungen, was die Damen und Herren am helfenden Ende einer Hotline erleiden müssen oder schlicht abgedrehte Bilder zu aktuellen und alten Themen. Autsch garantiert jede Menge Lacher, auch wenn es nach dem Betrachten der Seiten schwerfällt, an den Weihnachtsmann zu glauben.



www.apocalypse.de/FFVIII/index.htm

Hinter dieser Adresse verbirgt sich das deutsche Final Fantasy VIII-Projekt. Die Betreiber dieser Seite haben es sich zur Aufgabe gemacht, schneller und gezielter als jedes Magazin Neuigkeiten zum anstehenden Rollenspielepos von Square zu veröffentlichen und den Fan auch mit Bildern und Artworks aus dem Spiel zu versorgen. Die Seite wird täglich auf den neusten Stand gebracht.



www.gamefaqs.com

Hier finden sich tonnenweise aktuelle Cheats und Komplettlösungen zu fast allen Spielen der gängigen Systeme. Bei der Gamefaq läßt sich wirklich sagen: „Wenn ein Cheat auf dieser Seite fehlt, gibt es ihn nicht!“



www.geocities.com/TelevisionCity/Studio/9232

Wer das vergangene Harald Schmidt-Jahr noch mal Revue passieren lassen will, der hat auf dieser Seite die Möglichkeit dazu. Die härtesten Sprüche und Witze aus der Harald Schmidt-Show liegen hier im MP3-Format vor.



www.playzone.de/

Diese Seite bietet umfassende Informationen zu den Next Gen-Konsolen. Neben Cheats, Downloads und Foren finden sich hier auch Links zu den Herstellerseiten der Spiele, wo man sich mit brandaktuellen Infos versorgen kann. Weiterhin findet man hier auch Emulatoren, die einen handelsüblichen PC in jede beliebige Konsole verwandeln.



www.space-rat.de/

Passend zum Ratten-Special gibt's nun auch ein paar Eindrücke der Seite. Die Space Rat Homepage enthält das Lexikon Intergalaktica, die neuesten Comics und den Hintergrund aller Charaktere. Gefundenes Fressen für alle Space Rat-Fans.



www.ramba-zamba.de/

Wer sich über Neuerscheinungen auf dem amerikanischen und deutschen Comicmarkt informieren will, für den ist dies die richtige Seite. Neben den News gibt es auf dieser Seite auch Wissenswertes über Filmumsetzungen der Comichelden von Marvel und DC, sowie eine Artwork-Galerie.



www.home.t-online.de/home/Gerhard.Glaser

Knapp 40% Zuwachs soll das Internet dank des Weihnachtsgeschäfts bekommen haben. Wer etwas über die Hintergründe, Funktionsweise und benötigte Programme wissen will, der sollte sich diese Seiten einmal genauer anschauen.

www.spcentral.com

Die Kultserie in den USA. Wer den Deutschlandstart nicht erwarten kann oder zumindest neugierig ist, sollte hier mal reinsurfen. Neben den Folgen im Real Video-Format gibt es hier auch Bilder, Audio-Dateien und Infos zu den Protagonisten aus South Park.



www.billiger-telefonieren.de/

Seit einem Jahr besteht inzwischen der freie Telefonmarkt. Da sich die neuen Anbieter jedoch fast schon im Wochenrhythmus unterbieten, fällt es schwer den Überblick zu behalten. Glücklicherweise existiert unter anderem das Projekt „Billiger telefonieren“, wo man sich den günstigsten Anbieter fein säuberlich auflisten lassen kann.





Ich glaub', mich knutscht ein Gecko!

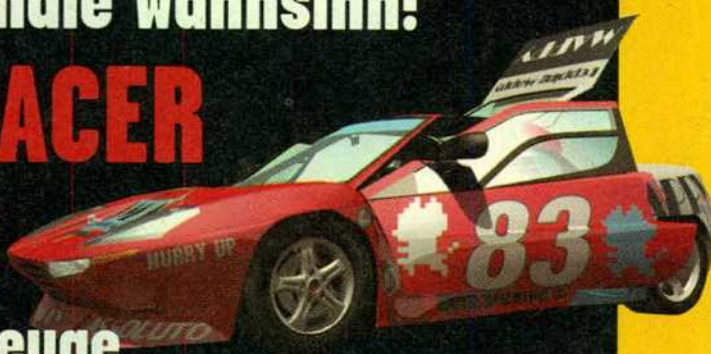
GEX 3D DEEP COVER GECKO

Der wahre Jump'n Run König?

Der ganz normale Wahnsinn!

RIDGE RACER TYPE 4

Die 329 Fahrzeuge
der PAL-Version



Taktisch überlegen!

WARZONE 2100

Echtzeitstrategie in 3D

IMPRESSUM

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play PLAYSTATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektronpost: redaktion@playplaystation.com

Chefredakteur:
Stephan Girlich

stellv. Chefredakteur:
Sven Liebold

Redaktion:
Mark Liebold, Mischa Strecker,
Martin Weidner

Art Direction:
Wolfgang Müller

Layout:
Wolfgang Müller, Frank Bogen,
Oli Koch

Textkorrektur:
Barbara Strobel

Freie Mitarbeiter:
Gunter Glas, René Meyer,
Michael Holzapfel, Mathias Neuman,
Tatjana Kretschmann

Titel:

Eidos Interactive, play PLAYSTATION

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Helmut Bolldorf
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Maren Binder
Tel.: 09 31 / 4 06 91 13

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

**So können Sie play PLAYSTATION
abonnieren:**

Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektronpost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:

dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Nachdruck: © 1999 by play PLAYSTATION,
Nachdruck nur mit schriftlicher
Genehmigung des Verlages erlaubt.

DESTROY ! DESTROY ! DESTROY !

DRIVER

play zu Besuch bei den Entwicklern

und Populous The Beginning, Kingsley,
Prince Naseem Boxing, Hard Edge, NHL
Face Off 99, Pro 18 World Tour Golf,
Centipede und vieles mehr...

umfassende und
informativ 148 Seiten

die nächste **play**
ist ab 24. Februar
überall erhältlich

Verlag:

CyPress VerlagsGmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:

Anzeigenliste Nr. 5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahn-
hofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14
60, 50204 Frechen, Tel.: +49-0 22 34 / 9 63 65-0,
Fax: +49-0 22 34 / 9 63 65-55.

Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM
88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten.
Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ
600 100 70) 211 717-707.

Bankverbindungen:

Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853

Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag
und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.
Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift
aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht
geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf
Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG,
97064 Würzburg.

Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung über-
nommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers
gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion
lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser
Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich
geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit aus-
drücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich
eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie
dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und ver-
pflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung
Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die
Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion play
PLAYSTATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen
und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler
enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in play PLAYSTATI-
ON erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuel-
len Patentschutzes, auch
werden
Warennamen
ohne Gewähr-
leistung einer frei-
en Verwendung
benutzt.



Mitglied der Informationsgemeinschaft
zur Feststellung der Verbreitung von
Werbeträgern e.V.



VOGEL
Medien Gruppe

CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

play
PLAYSTATION

theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
aden, kein Versand!)
ynatex
m-Brückcenter,
4135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER ESN-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

JETZT NEU:
SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-
PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD VERSCH. FARBEN 19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
ORIG. SONY CD-CASE 29,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95

die ersten Besteller erwartet
eine kleine Überraschung!



AKUJI THE HEARTLESS 99,95
GAMEMASTER-SCHUMMELMODUL 84,95
CHEATMASTER - BLAZE (JAN) 29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL (JAN) 134,95



Crash Bandicoot 3 89,95 Rollcage (März) 89,95
inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!
Running Wild (März) 79,95 Mickey's W. Adv.-Pt. 49,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUß) 19,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
MEM. CARD 15 BL-ORIG. (VER. FARB.) 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95
MOUSE LOW BUDGET 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95



Colony Wars 2 89,95 K.K.N.D. 89,95
Special Edition 99,95
solange Vorrat reicht!
Soul Blade - Platinum 49,95 Breath of Fire 3 89,95
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS
UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN.
BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL
LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG
ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME
BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64
SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT,
MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau



METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95

360 89,95
5th ELEMENT 89,95
A BUGS LIFE (FEB) 89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
ACM 1918 (FEB) 89,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN) 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF) 79,95
AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 99,95
ALL STAR TENNIS '99 89,95
ALUNDRA 89,95
AMERICAN DEERHUNTER 89,95
APOCALYPSE 89,95
ASTERIX (FEB) 89,95
ASTEROIDS 3D 69,95
ATLANTIS 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIG AIR (FEB) 89,95
BIG FREAKS 79,95
BLASTO 79,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOOD LINES (FEB) 79,95
B-MOVIE 89,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. (SVR) 99,95
BREATH OF FIRE 3 89,95
BRUNSWICK BOWLING 89,95
BUST A GROOVE 89,95
BUST A MOVE 4 (FEB) 89,95
C3 RACING 84,95



Formel 1 '98 99,95 TOCA Touring Car 2 89,95
Tomb Raider 3 99,95 FIFA '99 89,95
CENTIPEDE 89,95
CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
COLIN McRAE RALLY 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
DEVIL DICE (JAN) 79,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA 84,95
DREAMS 89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
FELONY 11-79 99,95
FIFA '99 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FORMEL 1 '98 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 89,95
G-POLICE 2 (MARZ) 99,95
GLOBAL DOMINATION (JAN) 89,95
GOLF PRO 94,95
GRANDSTREAM SAGA (FEB) 79,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 89,95



A Bugs Life (FEB) 89,95 Grandstream Saga (FEB) 79,95
Popoulos 3 (FEB) 89,95 Super Pocket Fighter 79,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

ABE'S ODDYSEE - PLATINUM 49,95
ACTUA ICE-HOCKEY 49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 44,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM 49,95
CHILL 44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT. 44,95
CRASH BANDICOOT - PLAT. 49,95
CRIME KILLER 79,95
CROC - PLATINUM 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT. 49,95
FORMEL 1 - PLATINUM 49,95
FORSAKEN 49,95
GRAN THEFT AUTO - PLAT. 49,95
HERCULES - PLATINUM 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO-PT. 49,95
JURASSIC PARK - PLATIN. (JAN) 49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT. 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURE - PT. 49,95
INKL. CD-CASE (SVR) 49,95
PANDEMONIUM - PLAT. 49,95
PORSCHÉ CHALLENGE - PT. 49,95
R-TYPES 74,95
RAYMAN - PLATINUM 44,95
RESIDENT EVIL - PLATINUM 44,95
RIDGE RACER REVOLUT. - PT. 49,95
ROAD RASH - PLATINUM 44,95
S.C.A.R.S. 79,95
SHADOW GUNNER 79,95
SOUL BLADE - PLATINUM (JAN) 49,95
SOVIET STRIKE - PLATINUM 44,95
SUPER MATCH SOCCER 49,95
TEKKEN 2 - PLATINUM 49,95
TOCA TOURING CAR - PLAT. 44,95
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,95
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,95
V-RALLY - PLATINUM 49,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED. 69,95
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,95
WORMS - PLATINUM 49,95
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 44,95
XENOCRACY 69,95



WILD ARMS 79,95

INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 89,95
INVASION 89,95
KENSAT - SACRED FIST (FEB) 89,95
KKND (JAN) 89,95
LEGEND 89,95
LIBERO GRANDE 89,95
MASTER OF MONSTERS (MARZ) 99,95
MEDIEVAL 89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEN IN BLACK 89,95
METAL GEAR SOLID (FEB) 99,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK (FEB) 199,95
MONKEY HERO (FEB) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL BLITZ 89,95
NFL EXTREME (JAN) 89,95
NHL '99 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS 89,95
O.D.T. 89,95
PERIHELION 89,95
PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE 79,95
POINT BLANK 79,95 (MIT GUN) .. 154,95
POOL SHARK - ACTUA POOL 89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING (FEB) 89,95



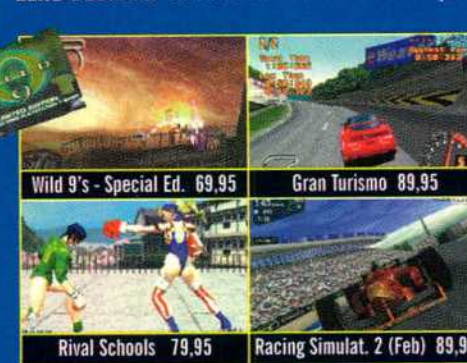
Ridge Racer 4 (Apr) 99,95 Silent Hill (April) 89,95
Blaze 'n' Blade 99,95 WCW: Thunder (Feb) 89,95
POY POY 2 (FEB) 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MARZ) 89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
PSYBADECK 89,95
RACING SIMULATION 2 (FEB) 89,95
RATS ATTACK (MARZ) 89,95
RAYMAN 2 (MARZ) 89,95
RC STUNT COPTER (MARZ) 89,95

RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
RIVAL SCHOOL 79,95
ROGRATS (FEB) 89,95
ROGUE TRIP 89,95
ROLLCAGE (MARZ) 89,95
RUNNING WILD (FEB) 79,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 79,95
S.C.A.R.S. 79,95
SENSIBLE SOCCER 2000 79,95
SENTINEL RETURNS 89,95
SILENT HILL (APRIL) 89,95
SMALL SOLDIERS 89,95
SPACE STATION 54,95
SPORTS CAR GT 89,95
SPYRO THE DRAGON 89,95



ODDWORLD: ABE'S EXODUS 79,95

STREET SKATER (FEB) 89,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
T'AI FU (FEB) 89,95
TEKKEN 3 99,95
TENCHU 89,95
TEST DRIVE 5 89,95
THE UNHOLY WAR 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (JAN) 89,95
TOCA TOURING CAR 2 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 99,95
TUNGUSKA (FEB) 79,95
UBIK (FEB) 99,95
VICTORY BOXING 2 79,95
VIRUS (JAN) 89,95
WCW VS. NWO: THUNDER (FEB) 89,95
WILD ARMS (JAN) 79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
WWF WARZONE 79,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 79,95



Wild 9's - Special Ed. 69,95 Gran Turismo 89,95
Rival Schools 79,95 Racing Simulat. 2 (Feb) 89,95

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Fax 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM-7,5 ÖS;
PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEb

TOCA 2

TOURING CARS™

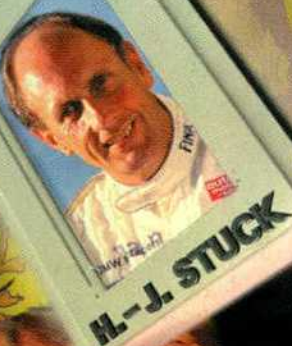
www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK



H.-J. STUCK



- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters®

